

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский центр»

Программа сезонной школы для мотивированных детей»:
«Дорога в лето»
для обучающихся 13-17 лет

Авторы - составители:
Серебрякова Юлия Дмитриевна
Мордяшова Антонина Юрьевна
Пушина Наталья Андреевна
Мокеев Дмитрий Денисович

г. Верхняя Салда
2023 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:

- Сформировать умения работы в коллективе, действовать в нестандартной ситуации;
- Научить игровым технологиям работы в лагере;
- Развить творческое воображение, любознательность, смелость и гибкость мышления;
- Развить коммуникативные и лидерские навыки обучающихся.

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

Ожидаемые результаты:

- Получение теоретических и практических знаний по игровым технологиям в детском лагере;
- Приобретение организаторского опыта и опыта самоорганизации;
- Совершенствование профессиональных качеств и личностный рост;
- Раскрытие творческого потенциала;
- Наличие перспектив профессиональной деятельности.

Содержание:

Мастер – класс «Игры с реквизитом»	3
Игровой практикум «Пять минут на игру»	5
Игротека «Игры с залом»	7
Практическая лекция «Игры у костра»	10
Лекция – диалог «Значимый взрослый, как стать маяком, на который ориентируется ребёнок»	12
Электронные ресурсы к занятиям	16
Приложение	17

Мастер-класс «Игры с реквизитом»

Цель: формирование умений разработки и конструирования игр с помощью методы «ведущего атрибута».

Задачи:

- формировать представление детей о понятии «метода ведущего атрибута»,
- познакомить с комплексом игр, где ведущим атрибутом является «прищепка»,
- формировать навыки и умения разработки и конструирования игр с реквизитом,
- развить лидерские качества,
- формировать умение работать в команде.

Теоретическая часть

Метод ведущего атрибута заключается в выделении так называемого определенного атрибута, те или иные качества которого (форма, размер, состав, количество, доступность, цвет, и т.д.) позволяет использовать данный атрибут как основу для разработки целого комплекса игровых форм, общим в которых является именно применение этого атрибута в целях организации игры.

Правильное, творческое использование данного метода позволяет делать многие игровые формы значительно более малозатратными за счет оптимального использования в качестве игровых атрибутов (пластиковых стаканчиков, стикеров и др.). Это, в свою очередь, может обеспечить соблюдение принципов новизны и вариативности. Ведь возможность и способность использования в качестве игроопределяющих атрибутов практически любого предмета позволяет создавать (конструировать) игровые формы, которые, во-первых, могут быть более интересны участникам, а, во-вторых, их можно организовывать и проводить практически в любых педагогических ситуациях (количество участников, пространство и время игры, актуальность определенной проблемы и пр.). Главным условием для эффективной реализации метода является умение конструктора игры максимально детализировать свойства предмета, выбранного в качестве главного игрового атрибута. К примеру, если в качестве такого предмета определены старые газеты, то здесь могут иметь значение следующие свойства:

- газета легко мнется и рвется,
- газета имеет тексты, сделанные разными шрифтами,
- газетные статьи имеют разный объем и содержание
- газетные статьи имеют броские заголовки, сделанные крупным шрифтом,
- в газетах есть фотографии,
- газеты могут быть одинаковыми и разными,
- на газете можно писать и рисовать,
- газеты бывают черно-белые и цветные,
- это очень дешевый материал, который можно расходовать в большом количестве,
- ему можно придать определенную форму (кораблик, самолетик и пр.),
- этот материал легко скрепляется друг с другом различными способами и т.д.

Выделяя данные свойства, конструктор игры может бесконечно варьировать и комбинировать их, создавая на основании полученных сочетаний новые, интересные и педагогически ценные игровые формы.

Практическая часть

Давайте рассмотрим комплекс игр, где ведущим атрибутов является «прищепка»

1.Мемори-прищепки

Каждая команда получает по одинаковому комплекту прищепок. То количество и соотношение цветов в этих комплектах должны полностью попадать. Также каждой команде выдастся по одной верёвочке, к которой прищепки легко могут прикрепляться. Ведущий называет определённую последовательность, например, цветов прищепок.

Называются те цвета, которые реально присутствуют в игровом комплекте. Например, ведущий говорит: «Синяя, красная, чёрная, белая, синяя, белая, жёлтая, чёрная, красная, жёлтая». Задача команд помнить эту последовательность (при этом, записывать её нельзя, а то удерживать в голове).

После этого команда выполняет какое-либо совместное действие: совместный танец, игра, конкурс и т.п. Это делается для того, чтобы отвлечь игроков, «сбить прицел» их внимания. А потом участники должны совместно вспомнить и повторить заданную последовательность.

2.Скинь клещей без рук

Участники должны «снимать клещей», не используя рук. Перед началом отсчёта они поднимают руки над собой и скрепляют их в «замок». Для того, чтобы «скинуть клещей», они могут валяться на ковре (на траве, на песке), активно двигаться (прыгать, приседать, делать резкие движения) и даже тереться друг об друга.

3. Бой на прищепках

Это своего рода «нежная борьба» или «нежный бокс». Два игрока-соперника прищепляют прищепки к своим пальцам. Задача каждого - сбить прищепки с пальцев соперника, при этом, не потеряв свои. Прищепки нельзя поправлять. Задача ведущего, кроме всего прочего, заранее побеспокоиться о безопасности глаз, например, предложив игрокам надеть защитные маски или очки.

4.Прищепка-художник

Участники игрового конкурса должны сделать какую-либо надпись или рисунок, но, при этом, фломастер (карандаши, шариковая ручка, кисточка) зажат прищепкой.

5. Прищепко-тауэр (Прищепко-бридж)

Каждой команде даётся определённое (одинаковое для всех) количество прищепок. Важно, чтобы комплекты прищепок были идентичны друг другу.

Хорошо, если в комплекте будет больше 30 прищепок. Задача команд - построить из своего комплекта достаточно устойчивую и максимально высокую башню. Побеждает та команда, чья башня окажется самой высокой и не развалится, не упадёт до конца игры.

6. Конкурс «Самая длинная цепочка»

Реквизит: четыре набора прищепок примерно по 30 штук; секундомер или песочные часы на 1 минуту.

Задание: За одну минуту собрать цепочку из прищепок. Побеждает та команда, у которой цепочка получится длиннее.

7. Конкурс «Напиши слово»

Реквизит: два набора цветных прищепок

Задание: Написать из прищепок слово «Лето».

8. Конкурс «Необычное применение»

Реквизит: Каждой команде выдается лист бумаги и ручка.

Задание: За одну минуту написать как можно больше новых, необычных способов применения бельевой прищепки. За каждое применение команды получают один балл.

СВОБОДНОЕ ЗАДАНИЕ НА ВРЕМЯ:

Предлагаю вам придумать, разработать и оформить комплекс игр с использованием одного реквизита.

Варианты реквизита:

- одноразовые пластиковые стаканчики,
- ложки,
- трубочки для коктейля,
- крышки,
- полиэтиленовые пакеты,
- камешки.

Практическая лекция «Игры - пятиминутки»

Цель: изучение игр пятиминуток, отработка на практике

Задачи:

- Рассказать основные игры - пятиминутки
- Отработка игр на практике

Ход занятия.

1. Вводная часть

Организационный этап.

Добрый день, ребята! Сегодня мы с вами поговорим об играх пятиминутках.

Такие игры позволяют весело занять 5-10 минут между мероприятиями в лагере.

Введение в основную тему занятия

Сейчас мы с вами разберём игры, которые можно проводить с детьми довольно быстро, для детей это будет просто забава, а для вас психологический анализ некоторых особенностей детей. Вашей задачей после практической части записать освоенный материал.

2. Основная часть

Практическая часть.

Игра «Разноцветный я»

Правила игры: Все ребята выстраиваются в круг, водящий встает в центре и называет часть образа людей, которые должны будут поменяться местами фразой: «Пусть поменяются те, у кого в одежде есть «называет цвет или часть одежды», а задача ведущего занять освободившееся место.

Игра «Трёхлитровая банка»

Правила игры:

Ребята садятся лицом к ведущему в произвольном порядке и по-очереди начинают называть названия предметов, которые влезут в трёхлитровую банку, побеждает тот, кто назовет больше предметов. Размеры «Банки» можно менять, как и правила самой игры, играть по подобию игры «Слова» и тд

Игра «Остров спасения»

Правила игры:

На полу с помощью веревочки или на улице мелом рисуется круг, квадрат или овал, а задача отряда разместиться в контуре фигуры, не выступая за линию, задача ребят со временем меняется, вожатый говорит сколько ног должно остаться в контуре фигуры, должны стоять на полу только мальчики или девочки и тд, задача ребят как можно дольше продержаться за линией

Игра «Ну погоди» или «Зайцы - волки»

Правила игры:

Отряд делится на две команды, которые становятся «Волками» и «Зайцами», встают в линию друг напротив друга и отворачиваются, ведущий рассказывает историю про приключения зайцев и волков, а по команде «Волки догоняют» или «Зайцы догоняют», ребята поворачиваются и начинают догонять противоположную команду, те, кого засадили становятся частью другой команды, игра заканчивается, когда в одной из команд заканчиваются игроки.

Игра «Молекулы»

Правила игры:

Ребята гуляют как молекулы, по одному, когда ведущий называет число молекул, например: «Молекула 3», ребята должны сойтись в группы по 3 человека и крепко прижаться друг к другу. Молекулы расходятся, а ведущий снова называет число молекул.

Игра «Акулы»

Правила игры:

Ребята стоят с закрытыми глазами, они все «рыбки», тот человек, которого касается ведущий, становится акулой, но об этом знает только он и ведущий, акул может быть несколько. Когда все «рыбы» открывают глаза, они свободно перемещаются. По команде ведущего «Акулы нападают», «акулы» начинают догонять остальных «рыб», а «рыбы», в свою очередь должны от них убежать.

Рефлексия

-Ну что ж, ребята. Наше занятие подошло к концу. Какие игры вам понравились больше всего?

Дети отвечают

-Какие Вы будете применять игры в лагере?

Дети отвечают

Игротека «Игры с залом»

Цель: формирование умений применять на практике знания по теме: игры с залом.

Задачи:

- познакомить с комплексом игр с залом;
- дать практические советы работы с концертным залом;
- развить лидерские качества,
- сформировать умение работать в команде.

Ход занятия

Вводная часть (10 мин). Кричалки и игры с залом не требуют от играющих длительной и большой подготовки. Эти игры играют здесь и сейчас. Даже если необходимо разучивать слова, то все это делается по ходу, уже само разучивание слов и есть игра. Тут важно отношение педагога к игре. Вы решили поиграть? Что вы хотите от игры? Для чего она вам? Для чего она детям? Какие результаты будут достигнуты? Задумайтесь над этими вопросами, перед тем как выйдете к детям играть.

Если для играющих большой подготовки не надо, то вот ведущему необходимо готовиться, и готовиться тщательно. Ведь вы устраиваете целое представление, театр одного актера. Вы стоите перед полным залом, а дети, сидящие в нем, по взмаху вашей руки выполняют различные действия. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферансье, и статист, вы - ведущий игры. Помните об этом, выходя играть. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами. Ну а ниже приведенные советы, надеюсь, помогут вам играть правильно и непринужденно.

Теоретическая часть

Советы для ведущего

1. Будьте внимательны к своему внешнему виду, вы демонстрируете пример для подражания.
2. Выходя играть, всегда имейте большой запас игр, чем нужно.
3. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный слэнг - вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете то или иное слово.
4. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.
5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.
6. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.
7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.
8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не машите слишком сильно руками. Это не сомотрится со стороны.
9. Частенько приходится работать с микрофоном. Заранее попробуйте, как звучит ваш голос, как лучше держать микрофон, что бы слова получались четкими, без всяких лишних звуков.
10. Работая с микрофоном, помните, что он для того и служит, что бы вы не кричали.
11. Если в подобранных вами играх детям предстоит выходить на сцену, то продумайте, как это сделать лучше. Можно договориться с радистом о фонограмме, а можно договориться с детьми об аплодисментах. Тут все зависит от условий, в которых вы будете работать.
12. Если работа происходит без микрофона, то сразу оговаривайте с детьми правила. Лучше всего тут подходит правило поднятой руки:
 - Поднятая вверх правая рука, обозначает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать. (У нас в отряде закон един! Слушают все, говорит один!)

- Поднятая вверх левая рука, обозначает, что вы даете ребятам несколько минут на шум. Разучивание этого простого правила можно превратить в игру, главное, что бы ребята поняли вас и слушали.

13. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.

14. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:

Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой я молодец!"

Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой ты молодец!"

15. Заканчивая играть, особенно если после вас будет происходить следующее действие, или играть продолжит кто-то другой, не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами человека, или людей.

Практическая часть

МЫ МУЗЫКАНТЫ

Мы музыканты, классные таланты!

Играем на руках - играем!

Рукатаки, рукатаки, рукатаки, рукатаки - 2 раза идет пропев.

Далее музыканты играют на ногах, носгах, ушах, животах, нервах.

ЗАМОТАЛО

Ведущий предлагает всем в зале представить себя шарфами. Но шарфами не обычными, а умеющими выполнять целых две простые команды: замотало и размотало. По команде ведущего "Замотало!" все "шарфы" обнимают предмет или человека, которого назовет ведущий, по команде "Размотало!" - разводят руки в стороны. Дальше ведущий начинает всячески заматывать и разматывать шарфы, например, так:

Замотало на себя... - размотало!

- Замотало на спинку переднего сиденья... - размотало!

- Замотало на руку соседа слева... - размотало!

- Замотало на соседа... - размотало!

И МЫ!

Игра, построенная почти на том же принципе, что и предыдущая. Однако здесь ведущий просто рассказывает некую историю предложениями, в которых есть подлежащее и сказуемое, делая между предложениями паузы, в время которых зал кричит: "И Мы!". Например.

Ведущий: - Однажды, я пошел гулять в лес.

Зал: - И Мы!

Ведущий: - Там я увидел белку!

Зал: - И Мы!

Ведущий: - Но она испугалась и спряталась от меня в дупло.

Зал: - И Мы! - все смеются.

И так далее, текст надо продумать заранее так, чтобы в нем почаще встречались ситуации, похожие на приведенную в примере.

8. ПЛОХИЕ-ХОРОШИЕ

Ведущий предлагает залу немного поспорить с ним: он будет говорить залу разные фразы, а задача всех в зале громко прокричать слово, противоположное последнему в фразе, например:

Ведущий: - Ну что же, друзья, здравствуйте!

Зал: - До свидания!

Ведущий: - До свидания?

Зал: - Здравствуй!

Ведущий: - Какие все тут хорошие!

Зал: - Плохие!

И так далее.

Конечно же, свою речь необходимо продумать заранее, чтобы ни у кого в зале не возникло никаких сомнений, какое именно слово они должны прокричать.

ОБСЕРВАТОРИЯ

Ведущий предлагает всем в зале представить себе, что они пришли в обсерваторию и придя туда совершить некие действия. Сначала объявляется и объясняется первое действие, весь зал его выполняет. Затем объясняется второе действие - зал выполняет сначала первое, потом второе и так далее, пока все не заканчивается аплодисментами. Действия и их объяснения таковы:

- Раздвигаем чехол не телескопе! - подняв руки перед собой вверх с сжатыми кулаками вместе, по очереди раздвигаем их в стороны, громко говоря при этом: "Вжик-вжик!"

- Выдвигаем телескоп! - делаем вид, что придвигаем к себе телескоп, говорим при этом: "У-у-у-у!!!"

- Вытираем стекло телескопа! - делаем вид, что протираем телескоп тряпочкой, слегка шипя при этом.

- Наводим на то, что хотим увидеть! - с жужжанием крутим ручку фокусировки на телескопе, потом тыкаем пальцем в небо и громко восклицаем: "О!"

- А там звезды кругом! - несколько раз разжимаем кулаки рук в произвольных точках вверху перед собой, приговаривая на каждое расжатие: "Чпок!"

- Кометы пролетают! - сначала правой, потом левой рукой резко проводим перед собой диагональную черту, сначала слева снизу направо вверх, потом справа снизу влево вверх, громко произнося при этом: "В-ж-ж-ж!!!"

- Ой, смотрите шаттл летит! - с жужжанием расставив руки в стороны изображаем космический корабль, - А из него космонавты выпадают! - показываем выпадающих из шаттла космонавтов, "Ой-ой-ой!"

- А навстречу еще и целый рой летающих тарелок! - крутим указательными пальцами в воздухе, говорим: "Улю-лю-лю-лю!!!"

- И наконец-то метеоритный дождь пошел! – аплодисменты

Рефлексия «Открытый микрофон».

Практическая лекция «Игры у костра»

Цель: изучение игр у костра, отработка на практике

Задачи:

- Рассказать основные игры у костра
- Отработка игр на практике

Ход занятия.

1. Вводная часть

Организационный этап.

Добрый день, ребята! Сегодня мы с вами поговорим об играх у костра.

Лагерные посиделки у костра – одни из самых душевных. От них остаются теплые и яркие воспоминания, они приносят много положительных эмоций. Игры у костра помогут развлечь отряд, разнообразить посиделки, придать им нужный эмоциональный вектор и добавить веселья. Вот набор интересных игр для такого мероприятия. Вот набор интересных игр для такого мероприятия.

Введение в основную тему занятия

Сейчас мы с вами разберём игры, которые можно проводить с детьми у костра. После отработки игры на практике, вам необходимо записать себе названия и правила игр.

2. Основная часть

Практическая часть.

Игра «Ассоциация»

Правила игры:

Водящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в круге и зовут водящего. Водящий задает вопросы игрокам, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у водящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с каким цветком ассоциируется загаданный игрок, с каким временем суток и т.п.

Игра «11 вопросов»

Правила игры:

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы <Да> или <Нет>. После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

Игра «Яблоко»

Правила игры:

Все игроки сидят по кругу. Ведущий передаёт соседу яблоко (или любой другой предмет) и говорит: «Я передаю яблоко правильно». После этого яблоко продолжают передавать по кругу, а ведущий комментирует, правильно передаётся яблоко или нет. Задача игроков догадаться, как правильно передать яблоко. Например, ведущий мог загадать, что нужно обязательно улыбаться или посмотреть соседу в глаза.

Игра «Верю — не верю»

Правила игры:

Игрок рассказывает другим историю из жизни, а другие участники должны угадать, правда это или нет. Кто отгадает, получает конфету.

Игра «Контакт»

Правила игры:

Отличная игра для компании от трех человек. Один игрок загадывает слово и называет первую букву. Другие участники должны отгадать, что это за слово. Например, игрок загадал слово «Медведь», первая буква — «М». Участники могут задавать игроку любые вопросы об этом слове, ответом на которые будут слова, начинающиеся на букву

«М». Например: «Это то, что любят кошки?» (молоко). Если игрок понял, о чём речь, он говорит: «Нет, это не молоко», если нет, он должен назвать вторую букву — «Е».

Рефлексия

-Ну что ж, ребята. Наше занятие подошло к концу. Какие игры вам понравились больше всего?

Дети отвечают

-Какие Вы будете применять игры в лагере?

Дети отвечают

«Значимый взрослый, как стать маяком, на который ориентируется ребёнок»

Цель: повышение знаний учащихся в вопросах повышения авторитета среди детей в детском лагере

Задачи:

- познакомить учащихся с теорией «привязанности»;
- рассказать о способах заработка авторитета у детей всех возрастов;
- показать значение «взрослого в жизни ребёнка»

Ход занятия

Теория

Значимым взрослым для ребёнка обычно бывают отец или мать. Но это не обязательно.

Психологи называют значимым взрослым для ребёнка того, кто проводит с ним наибольшее количество времени и принимает активное участие в его воспитании или уходе за ним.

Значимый взрослый. Откуда это пошло?

Это открытие XX века. После второй мировой войны осталось много детей-сирот. Врачи всех стран констатировали тот факт, что здоровые на вид младенцы, попадая в детский дом, даже с хорошим уходом и питанием, быстро начинали терять вес, отставать в развитии от "домашних" сверстников и чаще всего погибали.

Сначала врачи решили, что дело в плохом уходе. Нет. Уход был хорошим.

Потом стали думать, что питание какое-то неподходящее. Нет. Питались дети хорошо и тем, что надо.

У них было всё, что было и у домашних детей, кроме любящих взрослых. У этих детей был "обслуживающий персонал". Взрослые их кормили, переодевали, выносили на улицу. А вот любить в их обязанности не входило.

Психиатр Джон Боулби обратил внимание на то, как в одном доме малышки няня выхаживала самых сложных детей. Она просто привязывала малыша к себе и ни на минуту не расставалась. Она была с ним круглосуточно, и когда работала, и когда отдыхала.

Понаблюдав за другими детьми, Джон Боулби создал свою знаменитую "теорию привязанности". Её суть в том, что младенцу жизненно необходим "значимый взрослый" - человек, который будет о нём непрерывно заботиться. Это - необходимое условие для выживания, такое же как еда и безопасность.

Госпитализм - отсутствие значимого взрослого

В нашей стране это самое явление тоже было хорошо изучено педиатрами и получило название "госпитализм". Ребёнок раннего возраста, который попадал в больницу или социальное учреждение без матери резко менялся в нервно-психическом плане. Становился замкнутым, неактивным. Лечение на него действовало плохо. Ребёнок худел и имел больше шансов погибнуть. Отчасти по этой причине стали разрешать госпитализацию матерей вместе с детьми до 3 лет. Дети с мамами быстрее шли на поправку.

Как работает теория привязанности Джона Боулби?

Каждому ребёнку нужен значимый для него взрослый. И если он есть, то всё будет хорошо. Кто будет таким взрослым - не так важно. Это может быть мама, папа, бабушка, дедушка и даже няня или воспитатель. Главное, чтобы этот человек проводил с ребёнком очень много времени и полностью им занимался. Между взрослым и ребёнком устанавливаются особые доверительные связи. Ребёнок полностью доверяет взрослому и чувствует себя под защитой, в безопасности. Остальные взрослые такого значения не будут иметь.

Значимый взрослый для каких детей важен?

Нет, не только для детдомовцев и детей из так называемых асоциальных семей. Значимый взрослый нужен каждому ребёнку.

Знаете, кто на втором месте в группе риска по отсутствию привязанности после детей из детских домов? Дети из очень богатых семей. Там, где за ребёнком ухаживает не мать, а няня. И при этом няни часто меняются, чтобы не успели привязать к себе ребёнка. А мать и отец слишком заняты, чтобы заниматься ребёнком. В результате малыш остаётся без значимого взрослого и его нервно-психическое развитие нарушается.

А зачем это знать?

Знать это просто необходимо. К ребёнку нужно сразу относиться серьёзно. И продумывать тактику взаимодействия на годы вперёд. К примеру, если за малышом ухаживает мама, то ей не стоит выходить на работу быстро. А если рассматривается вариант выхода на работу, то лучше сразу пригласить бабушку или няню и доверить им малыша изначально, оставив себе роль кормилицы. При этом бабушка или няня не должна пропадать надолго - ребёнок будет испытывать стресс.

Недопустимо также перекидывать кроху от одной няни к другой, так не сформируется никакая привязанность.

Ну и не сформируется привязанность. Зачем она нужна?

Действительно. Ребёнок жив-здоров, развивается по возрасту. И зачем ещё про привязанность и значимого взрослого думать?

А вот зачем. Когда в жизни ребёнка нет значимого взрослого, он будет его искать и может найти не самый лучший пример для подражания.

А пока не найдёт, ребёнок будет все проблемы решать самостоятельно, и этим можно было бы гордиться, но решать он их будет так, как умеет. И порой такие решения приводят если не к катастрофам (суицид, к примеру), то точно к большим неприятностям.

Многие учёные считают, что проблемы подросткового возраста часто являются проблемами привязанности, которые возникли в раннем детском возрасте и уж точно до школы.

Рефлексия: Как вы считаете, есть ли смысл в этой теории? Какими чертами должен обладать значимый взрослый? Есть в вашей жизни такой взрослый? Готовы ли вы сами стать таким человеком для ребенка?

Электронные информационные презентации:

1. Электронная презентация: 5 минут на игру;
2. Электронная презентация: Игры у костра;
3. Электронная презентация: «Значимый взрослый, как стать маяком, на который ориентируется ребёнок»;

**План Сезонной школы для мотивированных школьников
на 28.01.2023 – 29.01.2023**

	1 группа	2 группа	3 группа	4 группа
Организационное собрание	15.45	15.45	15.45	15.45
Мастер – класс «Игры с реквизитом» (Антонина Юрьевна)	16.00– 16.45	16.45-17.30	17.30-18.15	18.15-19.00
Игровой практикум «Пять минут на игру» (Дмитрий Денисович)	16.45-17.30	16.00-16.45	18.15-19.00	17.30.18.15
Игротека «Игры с залом» (Мосякина Софья)	17.30-18.15	18.15-19.00	16.00-16.45	16.45-17.30
Практическая лекция «Игры у костра» (Наталья Андреевна)	18.15-19.00	17.30-18.15	16.45-17.30	16.00-16.45
Ужин	19.10	19.10	19.10	19.10
Дисотека	19.30	19.30	19.30	19.30
2 ужин	21.00	21.00	21.00	21.00
Отбой	23.00	23.00	23.00	23.00
Завтрак	9.00	9.00	9.00	9.00
Лекция – диалог «Значимый взрослый, как стать маяком, на который ориентируется ребёнок» (Юлия Дмитриевна)	9.15	9.15	9.15	9.15
Мозгобойня «ВожатыйПРО»	10.30	10.30	10.30	10.30
Выезд	12.30	12.30	12.30	12.30