

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

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

Авторы - составители:
Серебрякова Юлия Дмитриевна
Логинова Алёна Витальевна
Никонова Алина Михайловна

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 знаний, 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:

№	Форма и название мероприятия	Стр.
1.	Игровой практикум «Давайте, познакомимся!»	4
2.	Коммуникационный тренинг «Мы команда!»	7
3.	Мастер – класс «Лидер, ведущий за собой!»	9
4.	Лекция «Современный вожатый»	11
5.	Тимбилдинг «Командная работа»	13
6.	Информационные источники	15
7.	Приложение	16

Игровой практикум «Давайте, познакомимся!»

Цель – помочь участникам научиться эффективно устанавливать контакт с новыми людьми, расширять свой круг общения и создавать положительное впечатление при знакомстве.

Задачи:

1. Осознание и активизация своей коммуникативной компетенции.
2. Развитие навыков презентации себя в положительном свете.
3. Приобретение основных приемов для установления контакта с новыми людьми.
4. Изучение способов преодоления страха и неуверенности при знакомстве.
5. Повышение уровня самооценки и уверенности в себе.

Планируемые результаты:

1. Повышение коммуникативных навыков и умений установления контакта с другими людьми.
2. Развитие уверенности в себе и собственных качествах.
3. Улучшение умения представить себя и свои интересы в положительном свете.
4. Повышение способности активного слушания и эмпатии в общении.
5. Расширение круга общения и возможность установления новых полезных связей.

Ход игрового практикума:

1. Необычное знакомство "Разрешите представиться..."

В знакомство гостей можно внести творческую нотку, для этого заранее приготовить несколько карточек с различными персонажами (по количеству участников). Прочитав имя своего героя, участники должны представиться залу, как бы от его лица, не забыв назвать свое реальное имя. Например, если это мушкетер, то поклон и снятие воображаемой шляпы и представление: «Мушкетер гвардии его Величества – Василий». Персонажи на карточках самые разные:

- гусар
- принцесса
- иностранец, не знающий русского языка
- танцовщица
- инопланетянин
- звезда эстрады
- пионерка и т.п.

2. Кричащие ботинки.

Все участники встают в круг и опускают голову вниз, выбирают понравившиеся ботинки. На счет 3 поднимают головы и смотрят в глаза человека с теми самыми ботинками. Ребята, чьи глаза встретились кричат и выбегают из круга.

3. Игра на знакомство "Чья вещь?"

До начала игры дети сидят в кругу несколько минут и внимательно осматривают друг-друга. После этого все кладут в коробку какую-либо свою вещь. Ведущий или вожатый отряда перемешивает их и предлагает ребятам назвать Имя владельца той или иной вещи.

4. Игра "Самый симпатичный во дворе".

Суть игры в том, чтобы определить самого популярного гостя и самую популярную гостью. А критерием будет число собранных симпатий. Каждый гость получает вырезанное сердечко и маркер тили фломастер и, за две минуты (если большая компания, то увеличить время) собирает имена на «свое» сердечко - кто больше успеет. На время игры можно поставить музыкальное сопровождение.

5. Мушкетеры.

У вас есть указательный палец правой руки-это ваша сабля, ладонка левой руки – это ваша жизнь.

Нужно саблей попасть в жизнь и назвать имя участника. Задели тебя и назвали имя-проиграл и выбыл. Задели и назвали имя неправильно – атакующий проиграл и выбыл. Время на игру 1-2 минуты.

6. Селфи.

Задаете ребятам какие-то признаки, по которым определяются условия с кем нужно сделать селфи. (например: имена на букву А, кто в черных штанах). Побеждает тот, кто сделает больше селфи с разными людьми.

7. Игра на знакомство "Зип-зэп – обнимашки".

Игра дает возможность запомнить имена всех собравшихся гостей, преодолеть тактильный барьер и просто зарядиться праздничным настроением.

Условия игры: гости встают в круг, сложив свои руки на плечи своих соседей, по знаку ведущего, который стоит в центре круга, они начинают двигаться по часовой стрелке, при этом громко выкрикивая свое имя и фамилию. По знаку ведущего: «стоп» - хоровод останавливается. Если ведущий указывает на кого-то из гостей и говорит «Зип», то гость должен быстро обнять соседа справа и назвать его по имени, а, если ведущий говорит «Зэп» - соседа слева. Тот, кто ошибся, становится водящим и уже он продолжает игру. Так хоровод останавливается много раз, пока гостям не надоест и они немного не запомнят друг друга.

Коммуникационный тренинг «Мы команда!»

Цель: создать условия для адаптации детей в новом коллективе, познакомить детей друг с другом, создать доверительную и положительную эмоциональную атмосферу в отряде, сформировать чувство единой команды у отряда.

Задачи:

1. Создать условия для сплочения отряда.
2. Создать условия для выявления способностей и талантов у детей.
3. Пропаганда активного отдыха.
4. Развитие культуры досуга.
5. Воспитание коммуникативной культуры.

Формы: лекция, игровая практика.

Ход занятия

1. «А давай-ка!»

Цель: Поднять настроение, и настроиться на дальнейшие упражнения.

Ход упражнения:

Вариант 1 Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные, а играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово «*пожалуйста*»). Кто ошибется, выбывает из игры.

Вариант 2. Игра идет так же, как в первом варианте, но только тот, кто ошибется, выходит на середину и выполняет какое-нибудь задание, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т. д. **Примечание:** с самого начала оговорить, что это шуточное упражнение и не стоит принимать его в серьез (*обижаться*).

2. «Вместе мы»

Цель: Эта игра на сплочение команды. В ходе данной игры можно отследить многие моменты, важные для тренинга командообразования. Например, роли участников, динамику группы и т. д.

Ход упражнения:

Вам потребуется веревка длиной равной 1 м * количество участников.

Инструкция: Для выполнения следующего упражнения нужно, чтобы вся группа встала в круг. Возьмите в руки веревку и встаньте так, чтобы образовался правильный круг. Теперь закройте глаза и не размыкая их, постройте квадрат. Использовать можно только устные переговоры. Когда вы посчитаете что задание выполнено, дайте мне знать. Задание выполнено?

Откройте глаза. Как вы считаете, вам удалось выполнить задание?

Выслушиваем ответы, но не комментируем их.

Сейчас я предложу вам в таких же условиях построить другую фигуру. Сможете построить ее за более короткое время? Хорошо. Предлагаю повторить эксперимент. Закрываем глаза. Ваша задача построить равносторонний треугольник.

Подводим итоги упражнения:

Вы довольны результатом группы?

Какие факторы оказывали влияние на успешность выполнения задания?

На какие из этих факторов вы могли повлиять?

Какие выводы вы сделаете из упражнения?

3. Игра «Веселый счет»

Цель – снятия **внутреннего** напряжения и психологического дискомфорта.

Ход упражнения:

Ведущий называет любое число, не превышающее количество участников в группе. Согласно этому числу (*например, 5*) должно синхронно подняться, не сговариваясь 5 человек. Упражнение вынуждает участников предугадывать мысли и действия друг друга. Привлекает повышенное внимание к жестам, взглядам и манерам. Обсуждение. Почему не сразу получилось выполнить задание и что помогло достичь результата?

4. Упражнение «Говорящие руки»

Цель: эмоционально-психологическое сближение участников.

Ход упражнения: Участники образуют два круга: **внутренний и внешний**, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает **команды**, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по **команде** ведущего внешний круг двигается вправо на шаг.

Варианты инструкций образующимся парам:

1. Поздороваться с помощью рук.
2. Побороться руками.
3. Помириться руками.
4. Выразить поддержку с помощью рук.
5. Пожалеть руками.
6. Выразить радость.
7. Пожелать удачи.
8. Попрощаться руками.

Психологический смысл **упражнения:** происходит эмоционально-психологическое сближение участников за счет телесного контакта. Между ними улучшается взаимопонимание, развивается навык невербального общения. **Обсуждение:** Что было легко, что сложно? Кому было сложно молча передавать информацию? Кому легко? Обращали ли внимание на информацию от партнера или больше думали, как передать информацию самим? Как Вы думаете, на что было направлено это упражнение?

5. Зоопарк

Эта игра - розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают. Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга - ведущий. Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами. "Сейчас мы будем играть в игру, которая называется "Зоопарк". Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получают название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти. Задача же этих соседних игроков вовремя удерживать его. Понятно?" Затем ведущий подходит к каждому и шепчет ему на ухо одно и то же, например, "гиппопотам".

Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: "Что ж мне для тебя придумать?" и т.д. Затем, когда он всем раздаст названия животных, то начинает свой рассказ.

Он звучит примерно так: "Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит ... слон. - при этом все в напряжении, но никто не присел - Иду дальше, в другом вольере ... лиса. Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит огромный ГИППОПОТАМ! - в это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо "только ему одному" резко приседает. Получается, что весь круг падает. Розыгрыш удался!

6. Скала

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

7. Все на борт

Оборудование: любая обозначенная площадка (скамейка, стул, брусок).
Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд.

Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины. И так далее.

8. Счет до 10.

Закрываем глаза и по очереди считаем, кто одновременно скажет, начинаем всё сначала.

9. Путаница (любой возраст)

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

10. Бегающий гномик (любой возраст)

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

Практическая часть: дети играют в игры.

Мастер – класс «Лидер, ведущий за собой!»

Цель: создать условия для адаптации детей в новом коллективе, познакомить детей друг с другом, создать доверительную и положительную эмоциональную атмосферу в отряде, сформировать чувство единой команды у отряда.

Задачи:

1. Создать условия для сплочения отряда.
2. Создать условия для выявления способностей и талантов у детей.
3. Пропаганда активного отдыха.
4. Развитие культуры досуга.
5. Воспитание коммуникационной культуры.

Формы: лекция, игровая практика.

Ход занятия

«Передай другому»

Необходим небольшой чистый предмет, который без особого усилия можно взять руками. Здесь могут оказаться яблоко, апельсин, мягкая игрушка, спички, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т. д. Можно разбить отряд на две команды. Команды стоят в кругу. Надо передавать "кто быстрее" предмет по кругу, но так, чтобы не брать их руками. Кто уронит предмет или схватит руками, безжалостно удаляется из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками. Существуют некоторые условные требования к передаче предметов, которые следует соблюдать обязательно.

Все на борт

Оборудование: любая обозначенная площадка (скамейка, стул, брусок). Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд.

Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины. И так далее.

Ассоциации

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего – угадать, кого загадали.

Японский театр (все)

В этом театре существует только три роли: красавица (побеждает рыцаря, побеждается драконом), рыцарь (побеждает дракона, побеждается красавицей) и дракон (побеждает красавицу, побеждается рыцарем) Отряд делится на две команды. Команды договариваются втайне от другой, кого будут изображать (одна команда показывает одну роль). Далее – демонстрация. Команде-победителю насчитывается 1 балл.

Аэропорт

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны. Затем детям говорить примерно следующее. «10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников и друзей. Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник. Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно... Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых. Но вот спустя 10 лет вам становится известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту. Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился. А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится! Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть! Что бы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте». По команде ведущего обе стороны играющих должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

Зоопарк

Эта игра - розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают. Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга - ведущий. Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами. "Сейчас мы будем играть в игру, которая называется "Зоопарк". Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получают название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти. Задача же этих соседних игроков вовремя удержать его. Понятно?" Затем ведущий подходит к каждому и шепчет ему на ухо одно и то же, например, "гиппопотам".

Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: "Что ж мне для тебя придумать?" и т.д. Затем, когда он всем раздаст названия животных, то начинает свой рассказ.

Он звучит примерно так: "Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит ... слон. - при этом все в напряжении, но никто не присел - Иду дальше, в другом вольере ... лиса. Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит огромный ГИППОПОТАМ! - в это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо "только ему одному" резко приседает. Получается, что весь круг падает. Розыгрыш удался!

«Привет»

Цель: сплочение группы, создание теплой атмосферы. Время: 5-10 мин. Количество участников: от 10 до 30. Возраст: любой. Материалы: мяч. Участники должны бросать друг другу мяч со словами: "Привет! Ты сего-дня хорошо выглядишь"; "Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!"

Кис-брысь-мяу

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?». Если галящий отвечает: «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ: «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изоюжает известный памятник и др.) Далее галящий идет к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

Игры на выявления лидера

Скала

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и прыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

Веревочка

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Секретный фарватер

Еще одно упражнение на преодоление препятствий. 7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины», чтобы этого не случилось каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

Кто Быстрее

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по:

цвету волос (от светлого к темному или наоборот),

по размерам обуви (от меньшего к большему),

алфавиту;

длине волос,

цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

Руководящую должность берут на себя лидеры.

«Проводник»

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила: Запрет на разговоры. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. Последний – машинист поезда. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). Хлопок по обоим плечам – вперед. Хлопок по обоим плечам двойной – назад. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится – впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

Практическая часть: дети играют в игры.

Лекция «Современный вожатый»

Цель: анализ работы вожатых летом 2023 г, с дальнейшим предотвращением вожатский ошибок.

Задачи:

- проанализировать типичные ошибки вожатых;
- найти совместное решение данных проблем;
- спрогнозировать работу идеального вожатого;
- научиться преодолевать трудности, возникшие в работе вожатого.

Ход занятия

Мотивационный этап (5 минут).

Ребята, давайте посмотрим видеоролик про вожатых. (просмотр видеоролика хороший/плохой вожатый). Как вы думаете, какой тип вожатого был высмеян в ролике? Какие типичные ошибки он совершал? О чём мы сегодня будем говорить?

Основная часть (20 минут).

Лагерь — это абсолютно уникальная среда, где связи между людьми создаются стремительно — значительно быстрее, чем в обычной жизни.

С первого дня ты можешь гордо величать отряд — «мои дети». Успешный пройденный трехдневный организационный период сделает тебя авторитетом для детей. Возможно, ты просто станешь для детей приятным воспоминанием, как элемент их лагерного лета. Возможно, ты действительно повлияешь на чью-то жизнь и подтолкнешь ребенка к каким-то свершениям. Главное — не навредить и «не напричинять» добро. Большое влияние означает колоссальную ответственность. Однако халатность, невнимание, пренебрежение к детям, грубость — могут оказаться фатальны, и вспоминать тебя будут еще десятилетия.

Сейчас мы поговорим о том, что в твоём взаимодействии с детьми в лагере следует избегать, и о чем нельзя забывать ни при каком раскладе.

Ошибка 1: Пренебрегать своими обязанностями и ставить свои интересы выше интересов детей

Самые главные люди в лагере — это не вожатые, не руководство и даже не команда поваров. Самые важные — это дети. Именно о детях, их безопасности, интересах и развитии ты должен думать все время, что ты работаешь в лагере.

Поэтому главная мысль, которую нужно себе уяснить — в лагере ты не отдыхаешь, не приятно проводишь время на свежем воздухе, не наслаждаешься летними каникулами.

Прежде всего, ты приехал сюда работать. Ты подписываешь трудовой договор и должностную инструкцию с определенным набором обязанностей — и ты обязан на протяжении всех смен эти обязанности исполнять честно и добросовестно.

Ошибка 2: Пренебрегать индивидуальными особенностями детей

Есть общепринятая классификация, о которой ты, возможно, слышал — дети в отряде могут условно поделиться на 5 групп.

Лидеры — дети, способные стать помощниками вожатых и помочь в организации команды. Здесь очень важно поддержать их лидерские стремления и помочь их желаемому самовыражению, чтобы такие дети действительно стали твоими помощниками, а не превратились в анти-лидеров. Однако лидеры все равно должны понимать, что «вожатый рядом, но чуть-чуть впереди», не допускай панибратства и вседозволенности. Кроме того, помни, что любой ребенок, даже демонстрирующий высокий уровень ответственности и самостоятельности — это все равно ребенок и переложить на него все свои вожатские обязанности ты не можешь.

Активные дети, с радостью готовые принимать участия в мероприятиях и живо интересующиеся лагерной жизнью. Это наш костяк отряда, наша палочка-выручалочка. Главная твоя задача здесь — поддерживать интерес таких детей к тому, что происходит в лагере, не давать появиться скуке или гнетущей рутине.

Пассивные дети, которые не спешат высовываться на первый план и активно участвовать в чем-либо, зачастую из-за застенчивости и не уверенности в себе. Твоя задача при работе с этой группой — постараться включить их в жизнь отряда и перевести в разряд активных. Слушай детей, общайся с ними, смотри, к чему у них есть склонности. Если ребенок не хочет выходить на сцену, это не значит, что он должен сидеть в углу, пока остальные репетируют.

Две оставшиеся группы детей — это группы, появление которых нужно постараться предотвратить.

Аутсайдеры или «изгои» — дети, которых не принимает отряд или же которые категорически не желают ни во что включаться и сами отстраняются от коллектива. Нет универсального сценария, по которому тебе стоит работать с такими детьми — так как, если ты понимаешь, что у тебя в отряде появились аутсайдеры, то, прежде всего, нужно начать с выявления причин.

Еще ребенок может оказаться изгоем поневоле — стать жертвой буллинга. Буллинг на русский язык зачастую переводят как «травля», хотя в своем первоначальном значении это понятие немного шире. Буллинг, к сожалению, очень распространенная на нынешней день проблема, которой уже посвящены множество научных исследований. Жертвой буллинга может оказаться любой ребенок — необязательно иметь какие-то физические или поведенческие отклонения, чтобы оказаться в роли жертвы.

Буллинг — это не просто «непопулярность», это физическое и (или) психологическое насилие, систематически направленное на конкретного ребенка. Если в твоём отряде начался буллинг, то твоей главной задачей становится изменить поведение конкретной группы детей.

Ошибка 3. Быть индивидуальным игроком

Как бы замечательно ты не работал один, как мастерски не умел перетягивать одеяло на себя и спокойно принимать любую ответственность — в лагере «один в поле не воин».

Первый и главный человек, с которым потребуется наладить сотрудничество — твой напарник. Именно с ним тебе предстоит провести бок о бок две-три недели и создать из группы разрозненных детей — слаженный отряд.

Неважно, насколько симпатичен или антипатичен тебе человек, с которым вы оказались на одном отряде — необязательно становиться близкими друзьями для того, чтобы эффективно работать.

Вот ряд рекомендаций, который поможет вам с напарником наладить отношения.

— Познакомиться до начала смены

— Помнить, что «один в поле не воин»

— Не выяснять отношения перед детьми. Никогда

— Она плачет. Он ее обидел. Я больше к нему на зарядку не пойду.

(с) Фрагмент телесериала «Синие ночи»

Перед лицом детей ты и напарник всегда должны выступать единой командой. Ругаться при детях, отменять решения, принятые напарником, обсуждать с детьми личность или поступки вашего соратника по отряду — категорически недопустимо. Неслаженность вашей работы неизменно приведет к неслаженности и дезорганизованности отряда — дети могут поделиться на два враждующих лагеря вслед за вожатыми, или, поддержать одного из них, полностью обесценив авторитет второго.

— Заранее выработать единые стандарты, правила и определиться со стилем работы.

И еще раз. Главное, о чем нужно думать, работая на отряде, — о детях.

Ошибка 4: Выделять любимчиков среди детей

Как я уже говорила, все мы люди и всем нам свойственно иметь свои симпатии и антипатии. Фишка в том, что если ты работаешь с детьми — то в независимости от твоих личных эмоций ты не можешь этого показывать. Твоя профессиональная педагогическая обязанность — относиться ко всем детям одинаково справедливо и уделять всем внимание равномерно.

Появление любимчиков чревато для всего — и для авторитета вожатого, и для атмосферы в коллективе и для отношения отряда к самим любимчикам

Ошибка 5. Зарабатывать «дешевый авторитет» у детей

Есть такая старая вожатская клятва — «Быть с ребятами рядом, но чуть-чуть впереди», так вот, дешевый авторитет появляется в момент, когда ты перестаешь быть впереди отряда. Дешевый авторитет строится на отсутствии правил и потакании всем желаниям детей.

— А можно мы сегодня на зарядку не пойдем?

— Хорошо, если не хотите, не идите

— Вася, а можно мы за корпусом покурим?

— Только тихо, чтобы никто вас не видел.

— Слушай, а давай мы за территорию сегодня вылезем, ну никто не заметит, ладно.

— Только после отбоя, чтобы нас старшая вожатая не запалила.

Все это примеры зарабатывания очень плохого — дешевого — авторитета, когда вожатый боится показаться строгим и скатывается в попустительство, лишь бы заслужить любовь детей.

В дешевом авторитете нет уважения — а значит, ребята не будут к тебе прислушиваться. При возникновении конфликтных ситуаций ты будешь бесполезен, поскольку у тебя не будет ни малейших способов повлиять на их разрешение.

Дешевый авторитет гарантирует тебе отсутствие дисциплины в отряде — твое слово просто не будет иметь вес для ребят.

Таким образом, такая стратегия выйдет боком для всех — и для детей, которые не получают здоровый опыт командного взаимодействия, и для напарника, который за неимением твоей помощи будет тащить отряд на себе, и для тебя — навряд ли ты останешься доволен тем, как сложилась смена и как ты проявил себя.

Настоящий авторитет строится на взаимном уважении и доверии. Быть строгим, но справедливым, учитывать мнение отряда и давать понять, что вы с напарником высоко цените участие ребят в отрядной жизни и помнить о тех самых индивидуальных особенностях каждого отдельно взятого человечка — хорошая база для выстраивания правильной лидерской стратегии

Ошибка 6: Забывать от требования безопасности

Безопасность в первую очередь — Safety first, как говорят американцы. В русском языке есть аналог этого выражения — «вся техника безопасности написана кровью».

Безопасность, наряду с необходимостью кушать и спать, находится на базовом уровне потребностей человека (по пирамиде Маслоу). Уже потом идет все остальное — потребность в общении, желание учиться и развиваться, самореализация.

Обеспечить безопасность детей на смене — это самая базовая обязанность детского лагеря.

Помочь тебе в этом может несколько правил.

Правило 1. Предвидеть-избегать-действовать, которое означает, что опасные ситуации нужно прогнозировать до их возникновения, по возможности — избегать, а при необходимости — действовать четко и незамедлительно

Правило 2. Не бойся «перебдеть» — когда речь идет о здоровье детей, лишнего беспокойства быть не может.

Правило 3: Ушки на макушке ПОСТОЯННАЯ БДИТЕЛЬНОСТЬ! — рывкнул он, и все подскочили. «Гарри Поттер и Кубок огня», Джоанна Роулинг Я соглашусь с персонажем поттеровской саги — Грозным Глазом Грюмом — постоянная бдительность тебе тоже пригодится. Главное, что нужно запомнить — если ты заметил что-то подозрительное, что-то, что вызывает у тебя вопросы или наводит на мысли о том, что здесь, возможно, что-то нечисто — не молчи. В любой непонятной ситуации — лучше проинформируй руководство и охрану.

Правило 4. Не забывай и о собственной безопасности «Если вы путешествуете с ребенком, наденьте кислородную маску сначала на себя, потом на ребенка». Объявление в самолетах в рамках инструктажа по безопасности. Твои потребности — так же как и потребности детей — живут по той же иерархии пирамиды Маслоу, так что и о своей собственной безопасности забывать нельзя. Заболевший, уставший, измученный вожатый не сможет не то, что зарядить детей энергией, но и банально следить за дисциплиной и своевременно реагировать на ситуации, которые того требуют. Позаботься о себе

Закрепление полученных знаний (10 минут).

Ребята, сейчас мы обсудили главные ошибки вожатых. Я предлагаю собраться в группы, вспомнить все ошибки и представить нам рекламу идеального вожатого, на подготовку у вас 3 минуты, затем вы представляете свой «товар».

Презентация команд

Рефлексия (5 минут).

Ребята, что нужно делать, чтобы не совершать ошибки? Может ли вожатый быть абсолютно идеальным? Есть ли вообще идеальные люди? Нормально ли это, совершать ошибки?

Тимбилдинг «Командная работа»

Цель:– формирование сплоченного коллектива.

Задачи:

- формирование понимания каждым отдельным участником своей ценности, значимости и роли для команды;
- создание эффективного механизма принятия решений внутри коллектива;
- построение дружеских связей между участниками;
- выявление неформального лидера;
- раскрытие творческого потенциала участников;
- получение навыка решать нестандартные задачи.

Упражнения

Командная работа (баскетбольная площадка)

Условие: упражнение выполняется в полной тишине.

Группа встает в круг и, взяв друг друга под руки, протянув их вперед, перебрасывает по кругу мячик. Главное его не уронить, т.к. в этом случае игра начинается с начала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

Полоса препятствий (площадка воркаут)

Условие: командам можно обсуждать стратегию когда они стоят за линией старта, как только упражнение выполняется, команда соблюдает тишину.

Всей команде необходимо взяться за руки и пройти полосу препятствий. Если хоть одно их препятствий будет задето, команда начинает упражнение заново.

Слепой треугольник (поле у 6 корпуса)

На земле лежит веревка. Соберите вашу команду метрах в 3-х от нее. Не обращайтесь на веревку и постарайтесь, чтобы и команда не обращала на нее внимание. Раздайте участникам платки (завязать глаза). Каждый завязывает глаза и не развязывает их до конца выполнения упражнения. Когда глаза у участников уже завязаны, ведущий говорит следующее: Где-то около вас есть веревка. Ваша

задача найти веревку и образовать равносторонний треугольник. Каждый участник должен держаться за веревку. " Когда группа соглашается, что упражнение выполнено, то они сообщают об этом ведущим. Когда группа сообщает, что она готова, спросите ее: "Каждый доволен результатом?" Когда все ответят "да", попросите их аккуратно положить веревку и отступить на шаг. Пусть участники снимут повязки после этого.

Косичка (игровая площадка за 4 корпусом)

Условие: задание выполняется в полной тишине.

Группа делится на 2 команды, каждой команде даётся инвентарь для плетения косички. Командам необходимо в полной тишине заплести косичку. Если в командах начинается шум, команда начинает задание с самого начала.

Гусеница (футбольное поле)

Группа делится на 2 команды, каждой команде выдаётся по мегагусенице. Их задача пройти полосу препятствий и вернуться обратно.

Согрей соседа (линейка)

Команда встаёт в круг, им необходимо по кругу передать футболку. Первому человеку необходимо одеть футболку на своего соседа, при этом, не помогая руками. Так, футболка должна пройти весь круг

Мега пицца

Команде необходимо найти куски пиццы и собрать их на тарелку с помощью палок. Если пицца падает, команда начинает делать упражнение заново.

Огненное кольцо

На деревьях подвешен гимнастический обруч. Команде необходимо пронести всех участников содружества через этот обруч, не задевая его. Задание выполняется в полной тишине. За каждое касание штрафной балл.

Переправа

Команда делится на пары. Каждой паре выдаётся ткань. Участники становятся в ручеек и должны по очереди перебросить мяч по кусочкам ткани. Если мячик падает или участники перебрасывают мяч, задание выполняется заново.

Информационные электронные источники

- Вожатник – сайт с методическими разработками отрядных дел <http://vojatnik.ru/>
- Реальный лагерь – блог, где вожатые делятся опытом и идеями, которые реализовывались на практике <https://zen.yandex.ru/realcamp>
- "GG" Кладовая методических разработок – паблик с играми, мастер-классами, план-сетками для лагеря, сценариями тематических дней, квестов и свечек, лагерными песнями <https://vk.com/knowthegames>
- ЯВОЖАТЫЙРФ - информационно-обучающий портал <https://xn--80admnw0a7d0a.xn--p1ai/>

Электронные информационные презентации:

1. «Современный вожатый, кто он?»
2. «Лидер, ведущий за собой»
3. «Будем знакомы».

Программа сезонной школы для мотивированных школьников

30.09.2023 – 01.10.2023

	1 группа	2 группа	3 группа
Заезд		15.30 – 15.45	
Организационное собрание		15.45	
Игровой практикум «Давайте, познакомимся!» (Антонина Юрьевна)	16.00 – 16.45	17.00 – 17.45	18.00 – 18.45
Коммуникационный тренинг «Мы команда!» (Алина Михайловна)	17.00 – 17.45	18.00 – 18.45	16.00 – 16.45
Мастер – класс «Лидер, ведущий за собой!» (Алёна Витальевна)	18.00 – 18.45	16.00 – 16.45	17.00 – 17.45
Ужин		19.00	
Посвящение в вожатые (2 год обучения для 1)		19.30	
2 ужин		21.00	
Отбой		23.00	
Завтрак		08.30	
Лекция «Современный вожатый» (Юлия Дмитриевна)		09.00 – 10.30	
Тимбилдинг «Командная работа» (3 год обучения)		11.00	
Отъезд		12.30	