

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:**

<b>№</b>	<b>Форма и название мероприятия</b>	<b>Стр.</b>
1.	Лекция «Фоновые игры в лагере»	4
2.	Тренинг на взаимодействие «Эффективная команда»	8
3.	Диалоговая площадка «Будущее России – здоровая молодёжь!»	11
4.	Мастер – класс «Игры на дискотеке»	14
5.	Информационные источники	15
6.	Приложение	16

## Лекция «Фоновые игры»

### Что же такое фоновые игры?

Довольно часто в них играют внутри отряда, это отрядные фоновые игры, но также мы можем их проводить на более широкую аудиторию включая вообще весь лагерь. Есть фоновые игры, которые можно проводить в несколько дней – 1,2,3 дня.

Фоновые игры – это игры, которые проходят в течении какого определенного промежутка времени, допустим один день. С самого утра мы запускаем фоновую игру и её главное отличие от всех других событий, которые вообще есть в лагере, что она не обязательно, во-первых, к участию, а во-вторых она не мешает всем остальным процессам лагеря. То есть у нас есть к примеру проектная деятельность или кружковая деятельность, в течении дня у нас есть большие, крупные мероприятия, события, которые проходят, и в это время у нас есть эта фоновая игра.

### 5 слайд: Сейчас мы с вами рассмотрим:

1. Примеры фоновых игр
2. Отличие фоновых игр от других
3. Алгоритм создания фоновых игр
4. Классификация фоновых игр
5. Ошибки в фоновых играх

### 6 Слайд: Примеры фоновых игр:

1. «Части животных»
2. «Кролик»
3. «Золотая шишка»
4. «Гопорики»
5. «Чик»
6. «Прищепка»
7. «Детективы»
8. «QR-фотозона»
9. «Пазлы»

Мы разберем не все примеры, но остановимся на некоторых, чтобы было более понятно. Примеры фоновых игр можно найти и в интернете, там не так много информации, как хотелось бы, но благодаря тому алгоритму, которому мы сегодня с вами разберем вместе на этом занятии, вы сможете придумать свою игру и интернет вам больше будет не нужен.

### 7 слайд - Давайте с вами разберем первую фоновую игру «Кролик».

В определенный момент (или каждый определенный промежуток времени) звучит особый сигнал. Сигнал может подаваться при помощи техники, которая есть на территории лагеря. Этот групповой сигнал надо объяснить содружествам в самом начале, например, на утренней линейке. Это значит, что на определенном месте, например, стенд общей информации, который все дети знают (вход в столовую, актовый зал, клуб) возник листочек (или несколько) с заданием, который нужно взять. Листочек может быть один, тогда у нас только самый первый отряд, который доходит до этого места и успевает его взять или можно сделать несколько листочков для того, чтобы у вас несколько содруществ попробовали свои силы в расшифровке или разгадки какого-то задания. Выполнив задание, нужно положить его в то же место.

Какие могут быть задания: может быть что-то простое или что-то в тематике смены. Если смена профильная и дети получают какие-то новые знания на этой смене, то это как раз-таки возможность проверить усвоенный ими материал с предыдущих мероприятий, занятий. Или что они знают вообще во всей тематике смены. Короткий срез знаний ребят, или это наоборот более творческие задания (записать на видео какую-то песню или снять короткое видео для концерта.), таких заданий для детей в течении дня может быть несколько. Это будет тренировка их внимания. Если они услышат этот звуковой сигнал, то

здесь можно, чтобы не весь отряд бежал на какое-то конкретное место, а по одному человеку.

Почему называется игра кролик? Как вы можете знать, кролик из «Алисы в стране чудес» всегда ходил с часами и всегда куда-то опаздывал, поэтому здесь, чтобы дети не опаздывали для них, существует звуковой сигнал, который будет давать понять, что настало время какого-то короткого задания.

#### **8 слайд - Золотая шишка**

Для игры нужно насобирать какое-то количество шишек и раскрасить их в разные цвета.

Шишки раскидываются по территории лагеря. Задача ребят собрать как можно больше шишек.

Стоимость шишек:

Зеленая – 1 очко

Красная – 3 очка

Синяя – 5 очков

Золотая – 50 очков

Награды: просмотр фильма, какой-то валютой лагерной(отрядной)

#### **9 слайд - Прищепка**

Можно играть как одним содружеством, так и объединится несколькими содружествами.

Для игры необходимо какое-то количество прищепок (любое количество)

В самом начале дня на любых людей незаметно вешаются прищепки. Главная задача – остаться без прищепок к концу дня.

Если вы заметили, что вам её прицепляют – прищепка не засчитывается. Если обнаружили прищепку на себе – нужно незаметно прицепить её на кого-то другого.

#### **10 слайд – Топорики**

Для каждого отряда выбирается свой цвет (символ) стикера.

Стикеры распределяются по определенной территории с буквами русского алфавита.

Задача отрядов – найти как можно больше стикеров своего цвета. В конце дня из полученных букв нужно собрать как можно больше слов (можно на определенную тематику).

#### **11 слайд – Детективы**

Каждому отряду даётся задание – следить за определенным человеком в лагере (организатор, директор, вожатый)

Задача детей – следить за выбранным человеком и записывать все, что он делает.

Задача, чтобы детей не увидели.

Задача проводящих игру – предупредить тех, за кем следят, чтобы они делали что-то интересное.

#### **12 слайд – Недостающая часть животного**

На стене вывешены животные части тела, которого отсутствуют, они распределены по территории лагеря.

Отряд, который находит какую-либо часть должен подписать номер отряда и приклеить к животному, которому этой части не хватает.

#### **13 слайд – Зачем нужны фоновые игры**

1. Способствуют активизации детского коллектива  
2. Позволяют разнообразить досуг детей, не нарушая реализацию программы смены;

3. Повышают эмоциональный фон;

4. Позволяют наладить коммуникацию между детьми и вожатыми.

#### **14 слайд – Отличие фоновых игр от других**

1. Простота выполнения, на базовом уровне – без усложнений (нашел-приклеил)

2. Протекает, не касаясь основной программы;
3. Продолжительность - весь день и более.

## 15 слайд – Классификация фоновых игр

### По логике смены:

- **Игры организационного периода**

Их используют для более полного погружения в программу, а также для помощи в адаптации к коллективу и дополнительного сплочения;

- **Игры основного периода**

Они помогают разбавить тяжелые мероприятия, а также используются как дополнительный способ заработка баллов рейтинга;

- **Игры заключительного периода**

Эти игры дают возможность взаимодействовать представителям разных отрядов;

### По методике взаимодействия:

- **Человек-человек**

Механика завязана на взаимодействии с человеком: например, нужно сфотографироваться с определенным человеком или получить у него какие-либо предметы;

- **Человек-предмет**

Взаимодействие осуществляется с игровым предметом: прятать, находить, фотографироваться, создавать, и т.д.;

## 16 слайд - ошибки

1. Отсутствие временного регламента - всегда обозначаем время. Например, игра кролик – сигнал всегда звучит в 13.00 дня и его нельзя пропускать.
2. Отсутствие четких правил – проговариваем все нюансы игр.
3. Отсутствие обратной связи – подводим итоги игр, кто выиграл
4. Мастерский произвол – нельзя менять правила во время игры.
5. Отсутствие грамотного начала и завершения игры.

## 17 слайд - Алгоритм создания

Виды:

### 1. Сюжетные

Фоновые игры могут помочь более глубоко понять тематику смены

### 2. Время

Хорошие фоновые игры яркие, цельные и хорошо запоминаются

### 3. Механика

Лучше строить на основных механиках смены и избегать непостоянные функции

## 18 слайд – Алгоритм

### **Алгоритм создания фоновых игр:**

1. Выбор аудитории – необходимо сразу решить кто будет играть: дети, вожатые, все сразу и т.д.
2. Цель – определи, какой результат ты хочешь увидеть? (например, если ты хочешь в конце видеть дружный коллектив, значит, твоя цель – сплотить коллектив)
3. Идея – на этом этапе необходимо проработать сюжет игры, её наполнение.  
*Откуда брать идеи? Компьютерные игры, фильмы, сериалы, настольные игры, мультфильмы, TV-программы, шоу на YouTube, актуальные события и весь окружающий мир.*
4. Добавление интриги – реши, будет ли известно, кто победит и вообще, будет ли победитель игры; возможно в твоей игре будет загадка, тайна, а может какие-либо усложнения (факторы времени, особые предметы, события, персонажи, локации и др.)

5. Определение правил игры. На этом этапе нужно разработать самое главное ограничение – правила. На них необходимо обратить особое внимание, так как если не уточнить правила, может начаться полный хаос.

6. Определение реквизита и оформления игры – какие материалы необходимы для реализации идеи.

7. Постановка задач – что нам необходимо, чтобы наша игра прошла.

**19 – 25 слайд**

- **Устранение/заражение**

Классическая механика, которая используется в таких играх как «Киллер», «Ван Хельсинг» и т.д. Суть механики: различными способами взаимодействовать в формате человек-человек для того, чтобы достичь игровой цели (очков по количеству устранившихся или зараженных человек) или победы (остаться единственным выжившим).

- **Сбор**

В данной механике необходимо сфотографировать, принести, сделать, посчитать, собрать что-либо (картинки/предметы/символы и т.д.).

- **Активация**

Необходимо совершить определенные действия в определенной последовательности для того, чтобы открыть нового персонажа, прокачать своего персонажа, попасть в новую локацию.

- **Доставка**

Такая механика подразумевает акцент на скорости. В течение дня в игровой зоне появляются предметы, и задачей игроков становится первыми их заметить и отдать нужному персонажу. Ещё вариант - игрокам нужно по предмету догадаться, кому он принадлежит, что поможет им продвинуться в игровом сюжете.

- **Поиск**

Нужно найти спрятанные предметы, решить загадки с подсказками по локации.

- **Сопровождение**

Защитить вожатого от нападения детей из других отрядов, которым нужно что-то у этого вожатого выхватить или узнать.

- **Оборона**

Нужно в течение нескольких дней хранить у себя какой-либо предмет и не отдавать его. В некоторых играх наоборот, задача - не получить какой-либо предмет, всячески избегать возможности его получения.

**26 слайд – практическое задание**

Необходимо по алгоритму создать свою игру

## Тренинг на взаимодействие «Эффективная 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 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 передачи 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 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!

### **«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, изобразит 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 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.

#### **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.

## Диалоговая площадка «Будущее России - здоровая молодёжь!»

**Цель занятия:** Профилактика употребления психоактивных веществ (алкоголь, табак, наркотики) среди учащихся 7 - 11 классов средних общеобразовательных школ и студентов средних специальных и высших учебных заведений.

### **Задачи занятия:**

- создать условия для включения новых сведений в сложившуюся систему взглядов и убеждений молодёжи относительно важности здорового образа жизни и ответственной гражданской позиции;
- дать правильное представление о пагубности воздействия алкоголя, табака и других психоактивных веществ на физическое и психическое здоровье человека;
- мотивировать учащихся на полный отказ от употребления психоактивных веществ, показав ценность здорового образа жизни и ответственной гражданской позиции.

### **Условия проведения занятий**

Занятие проводится на базе ЗОЛ «Лесная сказка»

### **Продолжительность занятия – 45 минут.**

**Материально-техническое оснащение занятия:** MP4-диск / USB-флеш-накопитель с семью фильмами, компьютер, мультимедийный проектор и экран для проектора, звуковые мониторы или телевизор с MP4-проигрывателем / USB-интерфейсом.

**Ведущие занятия:** участники Международного конкурса социальных проектов «ДоброволецПРО»

### **Структура занятия**

1. Ведущий представляет план занятия и тему, которой посвящён фильм.
2. Ведущий вместе с учащимися просматривает фильм.
3. Ведущий организует дискуссию с учащимися по поводу содержания фильма, задаёт учащимся вопросы по содержанию фильма, отвечает на возникающие у них вопросы по теме обсуждения. Информация для ведущего Ведущему рекомендуется при подготовке к занятию внимательно посмотреть фильм, обращая особое внимание на те моменты, по которым будет разворачиваться организованная дискуссия на основе заранее подготовленных вопросов. Это позволит сделать занятие динамичным и интересным, повысить его профилактический эффект.

### **ПОШАГОВЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ**

ШАГ 1. Ведущий представляется, называет своё имя, знакомится с аудиторией.

ШАГ 2. Ведущий представляет цель занятия: «Сегодня мы узнаем с Вами о том, как манипулируют нашим сознанием. Почему люди покупают и пьют алкоголь? Является ли это их личным выбором, или кто-то сделал его за них? Какие техники и алгоритмы используют, чтобы вовлечь людей в употребление алкоголя? Это знание нам необходимо для того, чтобы быть свободными от манипуляций, не дать себя обмануть».

ШАГ 3. Ведущий объявляет регламент занятия: «Сейчас мы вместе посмотрим короткий фильм «Алкоголь. Секреты манипуляции» и после просмотра побеседуем о содержании фильма».

ШАГ 4. Ведущий обращается к аудитории с просьбой смотреть и слушать внимательно, о чём будет идти речь в фильме, и рекомендует учащимся по ходу просмотра записывать все моменты, вызывающие вопросы, для последующего обсуждения.

ШАГ 5. Ведущий просит учащихся выключить звук на мобильных телефонах и подготовить бумагу и ручки для записи.

ШАГ 6. Ведущий включает фильм «Алкоголь. Секреты манипуляции».

ШАГ 7. Ведущий вместе с учащимися внимательно и заинтересованно смотрит фильм, чтобы присутствующие в аудитории осознавали важность происходящего на экране.

ШАГ 8. По окончании фильма ведущий организует его обсуждение. В начале занятия ведущий кратко рассказывает собственный вдохновляющий опыт первого

просмотра данного фильма. Затем он поочерёдно задаёт вопросы аудитории, выслушивает различные варианты ответов, проговаривает некоторые из них вслух и дожидается, пока кто-то из учащихся предложит правильный ответ. Ведущий благодарит учащихся за верные ответы и формулирует их ещё раз. Если правильный ответ так и не прозвучал, ведущий излагает его сам.

Вопрос 1. «Мы только что посмотрели фильм «Алкоголь. Секреты манипуляции». Давайте вместе вспомним, о чём он был. Кто может сказать существуют ли безопасные дозы употребления алкоголя?»

Правильный ответ: Нет. Любое количество алкоголя вредно. Мы видели научное определение алкоголя: алкоголь относится к наркотическим ядам. То есть он вызывает зависимость и может привести к смерти.

Вопрос 2. «Иногда можно услышать такой вопрос: Можно ли пить алкоголь немного, по праздникам? Давайте зададим тот же вопрос, используя правильное определение алкоголя, то есть заменив слово алкоголь на слова наркотический яд»

Правильный ответ: Ответ учащихся - Можно ли пить наркотический яд немного, по праздникам? Как видим, сам вопрос звучит просто нелепо. Кроме того, спиртное является канцерогеном, то есть вызывает онкологические заболевания, рак. Как мы видели в фильме, Всемирная Организация Здравоохранения на своём сайте сообщает, что безвредных доз алкоголя не существует, и любое его количество наносит вред здоровью.

Вопрос 3. «Как вы считаете, люди, которые стали зависимыми от алкоголя, кого лишили родительских прав из-за алкоголя и тому подобное, они собирались становиться алкоголиками?»

Правильный ответ: Конечно, нет. Все люди, кого лишили родительских прав из-за алкоголя, кто умер по причине алкоголя или попал в тюрьму из-за его употребления, как раз и начинали пить понемногу, как говорят «в меру». И никто, начиная потреблять спиртное, не собирался становиться алкоголиком. Алкоголиком человека делает сам наркотик – этиловый спирт, входящий в состав всех алкогольных изделий.

Вопрос 4. «Почему же они стали алкоголиками?»

Правильный ответ: Потому что алкоголь наркотическое вещество, то есть он вызывает зависимость. Помните рассказ выпускницы детского дома-интерната Тамары, как она попала в детский дом? - Ответ учащихся. Её родители начинали пить, как и многие понемногу, но постепенно сформировалась зависимость. Как быстро формируется зависимость, зависит от индивидуальных особенностей организма каждого человека.

Вопрос 5. «Кто запомнил, что такое «продакт-плейсмент»? И какие примеры «продакт-плейсмента» алкоголя можете привести?»

Правильный ответ: «Продакт-плейсмент» - это приём скрытой рекламы. Алкогольные компании занимаются этим потому, что во-первых, прямая реклама алкоголя запрещена законом, а во-вторых, «продакт-плейсмент» работает не осознано, так как зритель не осознаёт, что это реклама. Алкогольные компании встраивают сцены с употреблением спиртного внутрь в фильмы и сериалы. Например, за глоток пива в фильме про Джеймса Бонда «Скайфолл» пивоваренная компания заплатила 45 миллионов долларов.

Вопрос 6. «Зачем алкогольные компании покупают блогеров, чтобы те так или иначе говорили об алкоголе или употребляли его?»

Правильный ответ: Покупка блогеров - это отдельный вид скрытой рекламы по навязыванию людям моды на употребление алкоголя.

Вопрос 7. «Периодически мы можем видеть в новостях, или в ленте социальных сетей статью о пользе умеренного употребления алкоголя или что-то подобное. Зачем алкогольные компании заказывают такие публикации?»

Правильный ответ: Это отдельная категория скрытой рекламы алкоголя. Задача таких статей - ввести человека в заблуждение, понизив порог опасности к алкоголю.

ШАГ 9. Подведение итогов занятия. Ведущий благодарит учащихся за ответы на вопросы, за интересное обсуждение, за активность и внимание. Подводит итог занятия: «Как мы увидели, алкоголь распространяют с одной лишь целью - наживы. А весь алкогольный бизнес построен на манипуляции и лжи. И выполняя чужие желания и установки, кто-то теряет своё здоровье, семью, карьеру и даже жизнь. В каком направлении мы бы не выбрали развиваться, фундаментом этого всегда будет являться естественный трезвый образ жизни.

## Мастер – класс «Игры на дискотеке»

**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 смотрится 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».**



### **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».

**План Сезонной школы для мотивированных школьников**

**25.11-26.11**

	<b>1 группа</b>	<b>2 группа</b>	<b>3 группа</b>
<b>Заезд</b>	15.30 – 15.45		
<b>Организационное собрание</b>	15.45 – 16.00		
<b>Лекция «Фоновые игры в лагере»</b>	16.00 – 17.00		
<b>Игра по станциям «ВожатыйПРОФИ»</b>	17.30 – 19.00	17.30 – 19.00	17.30 – 19.00
<b>Ужин</b>	19.00		
<b>Дискотека</b>	19.30		
<b>2 ужин</b>	21.00		
<b>Отбой</b>	23.00		
<b>Завтрак</b>	09.15		
<b>Тренинг на взаимодействие «Эффективная команда»</b>	09.30	11.00	10.15
<b>Диалоговая площадка «Будущее России – здоровая молодёжь!»</b>	11.00	10.15	09.30
<b>Мастер – класс «Игры на дискотеке»</b>	10.15	09.30	11.00
<b>Отъезд</b>	12.00		