



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования

## Центр творческого развития и гуманитарного образования

---

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ ДО «Центр творческого развития

и гуманитарного образования»

Е.Ю. Шалимова

14 мая 2016 г.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

## «Горизонты моего Я»

Срок реализации программы: 21 день

Возраст участников программы: 7-18 лет

Место реализации программы: загородный стационарный детский  
оздоровительный лагерь «Патриот», структурное подразделение МБОУ ДО  
ЦТРИГО

Красноярск, 2016

## **1. Пояснительная записка**

Образовательная программа «Горизонты моего Я» разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Методических рекомендаций Минсобрнауки России по примерному содержанию образовательных программ, осуществляемых в организациях отдыха и оздоровления детей от 01.04.2014 г., «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденных Главным государственным санитарным врачом РФ 04 июля 2014 года № 41; муниципальных правовых актов; Устава муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр творческого развития и гуманитарного образования» (МБОУ ДО ЦТРИГО); Образовательной программы МБОУ ДО ЦТРИГО.

### **Актуальность (социальная значимость)**

На сегодняшний день, в свете идеи гуманизации системы образования, личностно-ориентированный и деятельностный подходы к воспитанию становятся приоритетными. Развитие личности, а также саморазвитие, становятся целью такого воспитания. Летние образовательные программы, в отличие от школьных образовательных программ, могут быть более демократичными и динамичными, так как главное в них — не конкретные знания, умения и навыки, которыми должны овладеть школьники за определенный временной промежуток, а ориентир на развитие личности: формирование и развитие интересов, познание себя и мира вокруг, накопление опыта общения, создание условий для самореализации, удовлетворения актуальных потребностей, проявления индивидуальности и т.д. Летний лагерь позволяет менять «предметность» материала с конкретного, заранее запланированного и прописанного учебного материала, обязательного к усвоению, на формат, когда любое событие, действие или ситуация становятся материалом для формирования навыков. Таким образом, стратегической целью программы выступает помощь ребенку в социальном становлении, формировании метапредметных навыков.

Среди специальных профессиональных навыков XXI века эксперты отмечают такие: навык комплексно решать проблемы, критически мыслить,

креативить, управлять людьми, координировать действия с другими, формировать собственные суждения и принимать на их основе решения и т.д. (навыки были декларированы на Всемирном экономическом форуме «Давос – 2016»). Основной идеей программы «Горизонты моего Я», реализуемой в загородном стационарном детском оздоровительном лагере «Патриот», является формирование «Гибких навыков» или Soft skills, которые не зависят от специфики конкретного учебного предмета, а тесно связаны с личностными качествами и установками (ответственность, дисциплина, самоменеджмент), а также социальными навыками (коммуникация, работа в команде, эмоциональный интеллект) и управленческими способностями (управление временем, лидерство, решение проблем, критическое мышление).

Педагогическая деятельность в лагере строится на основе деятельностного подхода, то есть в процессе и результате использования форм, приемов и методов воспитательной работы, создаются условия, чтобы ребенок мог выбирать, оценивать, программировать, конструировать те виды деятельности, которые адекватны его природе, удовлетворяют его потребности в саморазвитии, в самореализации. Суть воспитания, с точки зрения деятельностного подхода, заключается в том, что в центре внимания стоит совместная деятельность детей и взрослых по реализации вместе выработанных целей и задач.

### **Цели и задачи программы**

*Цель:* выявление и развитие способностей каждого ребенка, обеспечение организационно-методических условий для формирования у детей Soft skills.

В соответствии с указанной целью, программа направлена на организацию взаимодействия членов детского коллектива по созданию особой образовательной среды, где каждый, учитывая свои индивидуальные возможности, может выбирать предпочтительный объем и направление работы, генерирует идеи, согласовывает свои индивидуальные цели с коллективными и т.д. Совместный поиск ценностей, норм, законов жизни в процессе деятельности и составляет содержание воспитательного процесса, реализуемого в лагере в контексте деятельностного подхода.

*Задачи:*

*метапредметные:*

- владение социальными навыками (коммуникация, работа в команде, лидерство, эмоциональный интеллект):
  - умение слушать;
  - умение убеждать;
  - публичные выступления;

- командная работа;
- владение своими эмоциями, самообладание.
- владение управленческими навыками (управление временем, развитием, решение проблем, ответственность, дисциплина, самоменеджмент), управление собственным развитием:
  - планирование и целеполагание;
  - тайм-менеджмент;
  - возможность управления внутренним потенциалом (энергия / энтузиазм / инициативность / настойчивость);
  - нацеленность на результат;
  - формулирование проблем/ перевод проблемы в задачу / выработка и принятие решений умение анализировать собственные действия.
- владение навыками работы с информацией:
  - креативное мышление;
  - критическое мышление;
  - поиск и анализ информации.

*учебные:*

- формирование навыков практической деятельности в рамках выбранного ребенком профиля.

*оздоровительные*

- формирование ценностного отношения к здоровью и здоровому образу жизни;
- организация физически активного отдыха, развитие физических способностей.

### **Концептуальные подходы**

При разработке образовательной программы, педагогическая команда, работающая в загородном стационарном детском образовательном лагере «Патриот», сформулировала для себя следующие *критерии качественной программы летнего отдыха*:

- направленность на постоянное развитие ребенка;
- осуществление принципа свободы выбора, когда разноплановая, творческая деятельность затрагивает сферу чувств ребенка и позволяет ему осознать себя личностью;
- создание условий для совместной деятельности детей и взрослых, по реализации вместе выработанных целей и задач, для формирования способности проектировать и организовывать молодым человеком самовоспитание, самообразование, самоопределение;

- системное оздоровление детей и подростков в условиях лагеря, направленность на решение проблемы воспитания здорового человека.

*Основные принципы работы:*

- создание максимального количества разнообразных клубов, кружков, студий, что предоставляет дополнительные возможности самоопределения, самоактуализации и саморазвития личности;
- многообразие и содержательность деятельности;
- свобода выбора деятельности, коллектива, педагога - как необходимые условия самостоятельного творческого развития и самореализации ребёнка.

Педагогическая команда, решая поставленные перед ней общие задачи, стремится, помимо всего, удерживать в своей работе следующие *задачи возраста:*

<i>Возраст</i>	<i>Задачи</i>
Младшие	Развитие предметной коммуникации и учебного сотрудничества, формирование общих способов интеллектуальной деятельности, выработку и освоение общественно признанных социальных норм.
Средние	Авторское действие, то есть внутреннее действие подростка, позволяющее ему видеть границу между замыслом и его реализацией (авторское отношение).
Старшие	Приобретение опыта продуктивного творческого действия, становление самоопределения по отношению к культуре и социуму, развитие способности принимать ответственные решения.

*Основные формы работы в лагере:*

<i>Формы</i>	<i>Примеры использования данных форм в программе</i>
Активные методы обучения (игротехники, элементы ролевых игр, элементы тренингов, познавательный эксперимент)	Игровая процедура «НеВоздушные замки», процедура «Психологический возраст», игра «Герои», игра «Слон», стратегическая игра «Самолет», игра «Катастрофа», форма «Научно-исследовательский институт» (приложения 1.2, 1.8, 1.12)

<p>Интерактивное взаимодействие (ярмарки, презентационные площадки, конкурсы), направленное на поиск решения задачи дня</p>	<p>Фестиваль футболок с жизненным девизом, Конкурс «Умный дизайн», конкурс «Мега-скульптура», Информационно-интерактивный квест «В поисках смыслов», «Центрифуга», игровая процедура «Время StartUp» (приложения 1.5, 1.4, 1.10, 1.11, 1.14, 1.15)</p>
<p>Просмотр видеофильмов, дискуссии, ток-шоу, пресс-конференции по теме дня (в том числе для обозначения позиций)</p>	<p>Ток-шоу «Места реализации моих возможностей», презентация «НеВоздушные замки». Просмотр фильмов в ходе смены, дающих материал для дальнейшей содержательной работы</p>
<p>Мастерские, студии, мастер-классы, клубы по интересам</p>	<p>Вечерние клубы, в том числе инициированные и организованные самими участниками программы, работа в рамках профильных отрядов</p>
<p>Работа в группах</p>	<p>Организованное взаимодействие по решению общей задачи дня: репетиции, разработка сценария, решение внутриотрядных задач, вечернее обсуждение прожитого дня, теоретические и практические занятия по профилю Игровая процедура «Гайный друг» (приложение 1.1, 1.6)</p>
<p>Массовое действие, как результат проделанной работы;</p>	<p>Праздничное шоу «Открывая горизонты моего Я», Концерт «Dream Team», открытие спартакиады «Мои спортивные горизонты»</p>
<p>Игры, соревнования</p>	<p>Спортивные, познавательные игры: «Центрифуга», «Игры нашего двора», «Праздники народов мира», «Железный человек» (приложение 1.11, 1.13)</p>
<p>Индивидуальная работа</p>	<p>Эссе «Мои победы большие и малые», консультации детей с психологом, индивидуальная работа в рамках выбранного ребенком профиля, индивидуальные промежуточные и итоговые творческие работы, рисунок «Команда моей мечты», индивидуальный этап «Футболки с жизненным девизом» (приложение 1.5)</p>

Программа исходит из того, что **Soft Skills** – навыки, которые крайне важны ребенку и которые, при правильно организованном педагогическом процессе, могут и должны формироваться в течение всей лагерной смены, во всех видах деятельности.

<i>Soft Skills</i>	<i>Виды деятельности</i>	<i>спорт</i>	<i>интерактивные игры (центрифуга, НИИ) стратегические игры, Игра сезона</i>	<i>концерты, вечерние мероприятия</i>	<i>жизнедеятельность</i>
<b>Владение социальными навыками (коммуникация, работа в команде, лидерство, эмоциональный интеллект)</b>					
	умение слушать		+	+	+
	умение убеждать		+	+	+
	публичные выступления		+	+	
	командная работа	+	+	+	+
	владение эмоциями, самообладание	+	+	+	+
	нацеленность на результат	+	+	+	
<b>Владение управленческими навыками (управление временем, развитием, решение проблем, ответственность, дисциплина, самоменеджмент)</b>					
	управление собственным развитием	+	+	+	+
	планирование и целеполагание		+	+	
	тайм-менеджмент	+	+	+	+
	возможность управления внутренним потенциалом (энергия / энтузиазм /	+	+	+	+

инициативность / настойчивость)				
формулирование проблем/ перевод проблемы в задачу/ выработка и принятие решений		+	+	+
<b>Владение навыками работы с информацией</b>				
поиск и анализ информации		+	+	
критическое мышление		+		+
креативное мышление		+	+	+

### Ожидаемые результаты и способы их проверки

В соответствии с поставленными целями, можно выделить следующие группы результатов:

Задачи	Средства	Результаты	Способы отслеживания	
			С позиции ребенка	С позиции педагога
<p><i>Метапредметные:</i>            формирование у участников программы soft skills</p>	<p>Внутриотрядная работа, организованная на основе деятельностного подхода, интерактивные познавательные игры, подготовка и участие в массовых действиях</p>	<p>Формирование групп «мягких навыков»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- анализ дня в отряде/команде</li> <li>- оформление диагностики: «Экран настроения» или «Пирамида целей» (приложение 1.1) на отрядном уголке</li> <li>- проведение входящего анкетирования и итогового («Мои</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- педагогическое наблюдение*</li> <li>- проведение входящего анкетирования и итогового («Мои победы, большие и малые»)</li> <li>- оформление диагностики: «Экран настроения» или «Пирамида целей»</li> <li>- отзывы детей и родителей в социальных сетях.</li> <li>- фиксация желания детей приехать в лагерь следующим</li> </ul>

			победы, большие и малые») )	летом
<i>Учебные:</i> приобретение участниками программы практических знаний, навыков и умений в области выбранного профиля	Работа в рамках выбранного профиля	Участники программы смогут продемонстрировать приобретенные реальные практические знания, навыки и умения	– выступления, итоговые занятия, концерты и пр.	– демонстрация полученных навыков на занятиях, мероприятиях и пр. – оформление и анализ «Пирамиды целей» – отзывы детей и родителей в социальных сетях – фиксация желания детей приехать в лагерь следующим летом – демонстрация устойчивого интереса к развитию себя в рамках выбранного профиля
<i>Оздоровительные:</i> формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни, организация физически активного отдыха	Участие каждого ребенка в спортивных мероприятиях (зарядки, флэш мобы, спортивные нормативы, спартакиада и пр.)	Формирование положительного отношения к физической активности, в т.ч. у детей, к этому не предрасположенных. Развитие физических способностей	– сдача спортивных нормативов и фиксация собственного прогресса	– педагогическое наблюдение в части формирования отношения – нормативы - в части развития физических способностей

\* Педагогическое наблюдение – один из основных способов отслеживания эффективности воспитательного процесса, разворачиваемого в отряде/команде. Уделяя особое внимание наблюдению за поведением ребенка в различных ситуациях, педагог/вожатый может отслеживать эффективность действий по решению педагогических задач, в частности, по формированию метапредметных результатов.

Инструментом, поддерживающим педагогическое наблюдение, является Дневник наблюдения. Вожатый заполняет его в начале сезона, знакомясь с детьми, выделяет слабые и сильные стороны каждого ребенка, формулирует педагогические задачи по отношению к каждому ребенку. После выявления сильных и слабых сторон каждого члена группы, последующая работа выстраивается таким образом, что при постановке задачи, распределении обязанностей, формировании малых групп, ответственных за определенную часть общего дела, каждый член группы оказывался в условиях непривычных, выходящих за рамки «зоны комфорта», направленных на тренировку его слабых сторон. Оценка работы по формированию навыков и умений за время смены лагеря продолжается по ходу реализации программы и завершается в заключительные 3 дня смены (Приложение 2 «Дневник вожатого»).

## 2. Основное содержание и механизмы реализации программы «Горизонты моего Я»

### Логика развития смены

Период	Этапы	Задачи	Формы работ внутри отряда/команды
Организационный	Коммуникативный этап. – Знакомство участников смены друг с другом, выявление их интересов и способностей. Основная цель этого периода: заложить основы временного детского коллектива.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– создание условий для знакомства участников смены с территорией и коллективом лагеря;</li> <li>– включение участников смены в сюжетно-игровую модель смены;</li> <li>– инструктирование детей о правилах пребывания на территории;</li> <li>– организация медицинского осмотра;</li> <li>– создание во временном детском коллективе доброжелательной атмосферы сотрудничества и сотворчества;</li> <li>– выявление детских интересов и потребностей;</li> <li>– выработка участниками смены и педагогами общих правил, норм, законов коллективного, группового взаимодействия и проживания;</li> <li>– мотивация детей на активное включение в различные виды деятельности.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– инструктажи по ТБ и правилам пребывания в лагере;</li> <li>– игры на знакомство и взаимодействие;</li> <li>– входная диагностика;</li> <li>– организационный сбор;</li> <li>– экскурсия по лагерю;</li> <li>– вечер знакомств "Давайте познакомимся?";</li> <li>– процедура «Тайный друг»;</li> <li>– коллективно-игровая деятельность</li> <li>– диагностика: «Экран настроения»;</li> <li>– построение «Пирамиды целей» ;</li> <li>– подготовка к торжественному открытию смены "Горизонты моего Я».</li> </ul>

<i>Основной</i>	Информационно - обучающий этап. Предполагает получение новых знаний, развитие интеллектуальных и лидерских способностей.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- содействие совершенствованию у участников программы навыков самоанализа, самоорганизации, самообслуживания;</li> <li>- развитие лидерских качеств детей;</li> <li>- развитие творческих, спортивных, интеллектуальных способностей;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- физкультурно-оздоровительные мероприятия;</li> <li>- клубы по интересам;</li> <li>- работа в рамках выбранного профиля;</li> <li>- коллективно-игровая деятельность;</li> <li>- подготовка и участие в мероприятиях лагеря;</li> <li>- беседы и обсуждения итогов/результатов.</li> </ul>
	Коммуникативно - деятельностный этап. Предполагает закрепление и реализацию полученных знаний и навыков.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- приобщение детей к совместной деятельности;</li> <li>- межличностному общению и взаимодействию.</li> </ul>	
<i>Итоговый</i>	Демонстрационно - аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов творческого труда, а также организация аналитической деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подготовка детей к расставанию;</li> <li>- подведение итогов смены, отслеживание её результативности;</li> <li>- закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретённых детьми в течение смены;</li> <li>- закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении;</li> <li>- анализ уровня развития коллектива;</li> <li>- награждение участников смены;</li> <li>- самоанализ участников смены.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- участие в торжественном закрытии смены «Горизонты моего Я»;</li> <li>- прощальный огонёк в отряде;</li> <li>- итоговое эссе «Мои победы: большие и малые»;</li> <li>- процедура «Оставь свой след»;</li> <li>- итоговая диагностика.</li> </ul>

### **Хронологические этапы реализации программы**

Программа «Горизонты моего Я» состоит из трех основных блоков: «Я», «Я и моя команда», «Я и мир».

#### **1 блок. Блок «Я».**

##### **Продолжительность блока: 7 дней (2-7 день)**

Блок «Я» направлен на изучение индивидуальных особенностей, особенностей характера и темперамента, поиск собственной уникальности, развитие таланта каждого участника образовательного процесса. Это достигается через

организацию индивидуальной тьюторской работы с участниками программы по постановке индивидуальных задач, заполнение анкет и индивидуальные психологические тестирования, присвоение каждым участником команды командной роли (кто за что отвечает, кто/как/кому/чем может помогать), формулирование и фиксацию цели на день/на неделю.

<i>День</i>	<i>Содержательное мероприятие в лагере</i>	<i>Описание</i>	<i>Задачи дня</i>	<i>Деятельность в отрядах/командах</i>
1 день <b>«Имя собственное»</b>	Процедура «Фото-бис»	Представить название, логотип, лозунг отряда/команды. Процедура фотографирования и презентации команд.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание условий для знакомства участников команд с территорией и коллективом лагеря;</li> <li>- инструктирование отрядов о правилах пребывания на территории;</li> <li>- выработка участниками лагеря и педагогами общих правил, норм, законов; взаимодействия и проживания;</li> <li>- выработка стиля общения и поведения с детьми;</li> <li>- мотивация детей на активное включение в различные виды деятельности.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирая название, способ самопрезентации, команда опирается на увлечения, индивидуальные особенности каждого представителя, пытается позиционировать команду через «единство разных»;</li> <li>- отрядные игры на командообразование (приложение 1.1.);</li> <li>- входная диагностика;</li> <li>- индивидуальные беседы;</li> <li>- операция "Уют".</li> </ul>
2 и 4 день <b>«Встреча с моим Я»</b>	Научно-исследовательский институт «Мое уникальное я: Вижу. Слышу. Чувствую»	Команды проходит последовательность «лабораторий» и «командировок» – игровых и познавательных	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование команды, способной совместно решать общие задачи;</li> <li>- выстраивание межличностных отношений формирование чувства «Мы вместе», доверия друг к</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- команда вместе проходит игровые и познавательные площадки. На вечернем сборе команды, подводя итоги дня, каждый участник команды называет площадки, которые</li> </ul>

	(приложение 1.2).  Презентация возможностей – запуск работы вечерних клубов.	площадок, направленных на изучение каналов восприятия человека: аудиальный, визуальный, кинестетический.	другу; – мотивация детей на активное включение в различные виды деятельности; – формирование коммуникативных навыков; – создание положительной мотивации на деятельность в объединениях лагеря; – проведение диагностики интересов, склонностей, ценностных ориентаций, выявления лидеров, аутсайдеров; – выявление интересов детей; – формирование групповых норм, ценностей и традиций.	больше всего запомнились, что было полезным и пр. Вожатый подводит общий итог, еще раз фиксирует, что быть разными – это норма, что при дальнейшем общении эти знания будут очень полезны; – индивидуальные беседы; – стартовая диагностика; – выстраивание индивидуальных траекторий ребенка, ситуация выбора (по отношению к вечерним клубам).
3 день <b>«Открывая горизонты моего Я»</b>	Открытие сезона.	Представление команды в сценическо-творческой форме, презентация темы смены, знакомство команд между собой.	– приобретение опыта преодоления барьера публичного выступления; – включение участников отряда/команды в сюжетно-игровую модель смены; – выявление детских интересов, способностей и потребностей; – выявление интересов детей; – продолжение формирования групповых норм, ценностей и традиций; – постановка задач на сезон каждым ребенком.	– задача команды – придумать творческий номер, который отражает их название/лозунг; – вводится правило, что в течение смены каждый участник команды принимает участие в творческих номерах, что позволяет эффективно работать на сплочение команды, удерживая индивидуальный подход к каждому участнику команды; – запуск в отряде процедуры «Пирамида целей» (приложение 1.3.).

<p>5 день <b>«Мои спортивные горизонты»</b></p>	<p>Открытие спартакиады «Мои спортивные горизонты».</p> <p>Первые товарищеские встречи.</p> <p>Конкурс «Умный дизайн» (приложение 1.4).</p>	<p>Официальное открытие спартакиады – игровое шоу с заранее подготовленными номерами: чирлидинг, аэробика, показательные выступления участников программы и приглашенных спортсменов.</p> <p>Конкурс «Умный дизайн» направлен на смысловое оформление жилых домиков.</p>	<p>Открытие спартакиады.</p> <p>Первые товарищеские встречи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- решение задач по формированию спортивной команды;</li> <li>- выстраивание понимания ценности каждого участника команды;</li> <li>- тренировка навыков коммуникации и управления</li> <li>- закрепление навыков здорового образа жизни;</li> <li>- качественное, эмоционально – насыщенное оздоровление детей.</li> </ul> <p>Конкурс «Умный дизайн:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- тренировка коммуникативных и управленческих навыков (договариваться, распределять роли, брать на себя ответственность и пр.)</li> <li>- поиск и обработка информации;</li> <li>- креативность.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выявление детей, увлеченных спортом, обсуждение предстоящих игр спартакиады, подготовка творческого/ спортивного номера на открытие спартакиады;</li> <li>- участие в первых товарищеских встречах;</li> <li>- совместная подготовка отряда к вечеру – концерту;</li> <li>- Во время подготовки пространства домика к конкурсу «Умный дизайн» ставится задача найти информацию, оформить пространство так, чтобы оно отражало название команды и тему сезона. Важным является учиться договариваться, распределять роли, находить решения.</li> </ul>
---	---	--	---	--

<p>6 день «Я и он»</p>	<p>Игровая процедура «Футболки с жизненным девизом» (приложение 1.5).</p>	<p>«Футболки с жизненным девизом» – игровая процедура, проводимая сначала в отряде, а потом в лагере и направленная на формулирование жизненных девизов каждым участником отряда. Процедура проводится внутри команды, а затем проводится общая презентация командных футболок в лагере.</p>	<p>Игровая процедура «Футболки с жизненным девизом» направлена на получение опыта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самопозиционирования;</li> <li>- творческой самопрезентации;</li> <li>- формулирования и презентации идеи/девиза разными средствами (слова/рисунок);</li> <li>- договариваться и отстаивать свои ценности.</li> </ul> <p>Формирование команды из временного детского коллектива через:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- осознание себя частью большой команды;</li> <li>- получение представлений о ценностях членов команды;</li> <li>- выполнение совместной творческой и содержательной работы.</li> </ul> <p>Игровая процедура «Тайный друг»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- тренировка умения проявить интерес друг к другу, заботиться и сопереживать;</li> <li>- развитие креативности участников команды;</li> <li>- приобретение нового социального опыта.</li> </ul>	<p>Организация работы в команде в рамках игровой процедуры «Футболки с жизненным девизом».</p> <p><i>Игровая процедура «Тайный друг»</i> (приложение 1.6) проводится внутри команды. Каждый участник команды пишет на бумаге свое имя, все записки складываются в одно место, перемешиваются и в случайном порядке вытягиваются всеми участниками команд. В течение дня участники должны подготовить подарок тому, кто им попал в результате жеребьевки. Это должен быть адресный индивидуальный подарок. Представление и дарение подарков происходит на вечерней встрече.</p>
----------------------------	---	--	--	--

7 день <b>«Мои таланты»</b>	Вечерний концерт-капустник «Творка».  Ток-шоу «Места реализации моих возможностей».	Задача вечернего мероприятия «Творка» – проявить свой талант, придумать творческие номера на заранее заданные темы, выступить сольно, объединиться с другой командой и пр.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осознание уникальности и ценности каждого участника команды;</li> <li>- тренировка навыков коммуникации и управления;</li> <li>- тренировка навыков публичного выступления;</li> <li>- формирование навыков креативного мышления.</li> </ul>	Организация работы команды по придумыванию творческого номера, выстраиванию коопераций с другими командами, подготовке номера, реквизита, музыки и пр.
--------------------------------	---	--	---	--

## 2 блок. Блок «Я и социум».

**Продолжительность блока: 7 дней (8-14 день)**

Блок направлен на формирование социальных и управленческих навыков каждого из участников программы. Основные инструменты блока – продуктивное общение в ходе совместной деятельности, разделение социальных и командных ролей, необходимость брать на себя ответственность, доводить дело до конца, выстраивать сотрудничество между сокомандниками, представителями других команд и педагогическим составом, проявлять инициативу. Основным сквозным инструментом этого блока является конкурс «Мега-скульптура» – создание одной командной скульптуры в технике папье-маше (Приложение 1.5).

День	Содержательное мероприятие	Описание	Задачи дня	Деятельность в отряде/команде
8 день <b>«Я и моя роль в команде»</b>	Вербочный курс «Я и моя роль в команде» (приложение 1.7).	Команды получают маршрутные листы и проходят испытания, направленные на командообразование.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- тренировка командной согласованности, распределения ролей, умения слышать и принимать задачу;</li> <li>- формирование умения найти «золотую середину» между удовлетворением личностных</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- участие в лагерном мероприятии «Я и моя роль в команде»;</li> <li>- итоговое обсуждение того, как удалось работать команде.</li> </ul>

			потребностей и реализацией общественных интересов.	
9 и 11 день «Я в команде»	<p>Младшие отряды (7-9 лет): просмотр фильма/мультфильма. Рисунок «Команда моей мечты» с последующим обсуждением.</p> <p>Средние отряды (10-12 лет): игра «Слон» (приложение 1.8).</p> <p>Старшие отряды (13-15 лет) игровая процедура «Версия», «Катастрофа» (приложение 1.9). Запуск конкурса «Мега скульптура» (приложение 1.10).</p>	<p>Для 10-12 летних детей игровая процедура <i>Слон</i> – игра, направленная на выстраивание взаимодействия между членами команды – это одновременное выполнение каждым членом команды своей задачи, доставшейся по жребию.</p> <p>Конкурс «<i>Мега скульптура</i>» предполагает создание командной одной скульптуры в технике папье-маше, размером больше, чем средний рост участника команды.</p>	<p>Игровая процедура <i>Слон</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование навыков командной работы;</li> <li>- развитие коммуникативных навыков;</li> <li>- тренировка способов невербального общения;</li> <li>- формирование креативности и аналитического мышления.</li> </ul> <p>Конкурс «<i>Мега скульптура</i>»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- демонстрация участникам эффективность выполнения общей задачи при разделении командных ролей;</li> <li>- тренировка навыка принятия задачи и ее последовательного выполнения;</li> <li>- тренирует навыки управления и коммуникации.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- участие в лагерных мероприятиях – играх «Слон», «Вместе весело шагать»;</li> <li>- итоговое обсуждение того, как удалось работать команде;</li> <li>- запуск работы в команде по созданию скульптуры;</li> <li>- планирование, распределение ролей, зон ответственности и пр.;</li> <li>- обсуждение с командой/отрядом деятельности (что получалось/не получалось, какие выводы сделаны).</li> </ul>
10 день «Dream Team»	Концерт « <i>Dream Team</i> ».	Подготовка к концерту начинается на 1 день блока «Я и команда». Командам	Концерт « <i>Dream Team</i> » помогает тренировать следующие навыки: <ul style="list-style-type: none"> <li>- опыт публичного выступления;</li> <li>- опыт управления и</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- по аналогии с открытием сезона, в номере участвуют все участники команды;</li> <li>- организация работы внутри</li> </ul>

		предлагается выбрать культурный образец команды (из литературных произведений, фильмов/мультфильмов, комиксов, и пр.) и раскрыть сильные стороны своей команды через постановку творческого номера.	коммуникации; – поиск и обработка информации; – креативность; – формирование опыта проявления творческих способностей в разных видах сюжетно-игровой деятельности.	команды по подготовке к концерту – обсуждение по итогам творческой презентации.
12 день <b>«История командной работы»</b>	<i>Центрифуга «История командной работы»</i> (приложение 1.11).	С помощью жеребьевки команды получают примеры существующих (реальных) команд. Задача команды: за отведенное время придумать и организовать интерактивную площадку, в ходе которой, пришедшие на станцию, смогут узнать как можно больше информации о команде-примере через простое короткое действие.	– развитие организационных навыков и умений; – тренировка навыков совместной деятельности, работы в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов, формулировать и отстаивать свое мнение; – поиск и обработка информации.	– работа внутри коллектива, распределение ролей, осуществление деятельности. Поиск необходимой информации, ее обработка; – организация и представление площадки, участие в работе площадок других команд; – итоговое обсуждение работы на площадках, анализ проведенной деятельности.

<p>13 день «Мы команда»</p>	<p>– <i>Стратегическая игра «Самолет»</i> (приложение 1.12).</p>	<p>Из ограниченного количества бумаги, команда должна разработать собственную технологию, изготовить максимальное количество самолетиков, способных пролететь заданное расстояние.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование навыков коммуникации и управления;</li> <li>– формирование креативности.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– организация командной работы и обсуждение ее хода и результатов по итогу участия в стратегической игре.</li> </ul>
<p>14 день «Праздник в подарок»</p>	<p><i>Игровая процедура «Праздник в подарок».</i></p>	<p>Посредством случайной жеребьевки, «старшие» вытягивают название «младшей» команды. Процедура аналогична игре «Тайный друг». Старшие команды должны подготовить праздник-событие для той команды, которую они вытянули, учитывая характер/особенности команды. Младшие команды готовят подарок-сюрприз в ответ.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование коммуникативных навыков при совместной работе детей старшего и младшего возраста в процессе творческой и совместной деятельности;</li> <li>– формирование и развитие навыка поиска информации, креативного мышления, публичных выступлений.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обсуждение предстоящей работы, возвращение к опыту предыдущего дня;</li> <li>– беседа об организации мероприятий своими силами;</li> <li>– постановка общей цели, распределение обязанностей, проведение праздника-события;</li> <li>– анализ результатов (что получилось и не получилось, что было полезным, что понравилось и т.д.).</li> </ul>

### 3 блок. Блок «Я и мир».

#### Продолжительность блока: 7 дней (15-20 день)

Блок направлен на закрепление принятия себя (своего характера, темперамента, талантов), осознание собственной ценности и уникальности. Он продолжает формировать способность понимать различия других людей, принимать их уникальность вне зависимости от возраста, национальности, социального статуса. В ходе этого блока участники программы тренируют навыки социальной активности. Мероприятия этого блока позволяют формировать осознание готовности к развитию и самообразованию, а также готовности вносить свой вклад в развитие города, региона, страны.

<i>День</i>	<i>Содержательное мероприятие</i>	<i>Описание</i>	<i>Задачи дня</i>	<i>Деятельность в отряде/команде</i>
15 день <b>«Я и мой мир»</b>	«Игры нашего двора» (приложение 1.13).	«Игры нашего двора» способствует демонстрации пользы «живого» времяпрепровождения, общения на свежем воздухе и пр.	<ul style="list-style-type: none"><li>- формирование социальных и управленческих навыков;</li><li>- демонстрация образцов досуговой деятельности.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- участие в Игре. По итогу - обсуждение в команде игр, в которых участвовали дети – материал для раскрытия понятия «социальной роли» (какие роли есть у каждого участника команды).</li><li>- вожатый рассказывает о «местах» социализации, получения полезного опыта детей в городе. Одним из таких примеров будет являться «двор», «дворовая культура», «дворовые традиции», игры в которые дети играют во дворе;</li><li>- подготовка Флэш-моба.</li></ul>

<p>16 день «Я в истории маленького мира»</p>	<p>Съемки флешмоба «Горизонты моего Я».</p>	<p><i>Шествие, танцевальный флешмоб, буква «Я»</i> (Приложение 3).  <i>Викторина «Кинопутешествие».</i> <i>Костюмированный бал-маскарад.</i> Во всех событиях дня участвуют все участники смены.</p>	<p>Основная задача – создание атмосферы событийности, формирование принадлежности к общему делу, создание ситуации успеха и осознание собственной значимости для каждого ребенка.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- участие во флешмобе, представление отряда/команды в общности, организация индивидуального представления каждого участника на балу-маскараде;</li> <li>- обсуждение мероприятий и его значения для каждого в команде.</li> </ul>
<p>17 день «Я и события, на которых меня не было»</p>	<p>Игра «Праздники народов мира» (Приложение 1.14).</p>	<p>Через случайную жеребьевку команды вытягивают название и краткое описание праздника и страны, в которой он проходит. Задача команды за отведенное время найти недостающую информацию, придумать и организовать интерактивную площадку, чтобы пришедшие на станцию смогли узнать о празднике, стране в которой он проходит через простое короткое игровое действие.</p>	<p>Участие в организации мероприятия “Праздники народов мира” позволяет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– продемонстрировать разность культур, традиций и обычаев, воспитывает толерантное отношение к представителям других национальностей;</li> <li>– тренировать навыки поиска информации, креативного мышления, публичных выступлений, командной работы.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- организация площадки (определение цели, поиск информации, распределение ролей, выполнение задач и др.);</li> <li>- проведение площадки, посещение других;</li> <li>- анализ мероприятия и своей деятельности на нем.</li> </ul>

<p>18 день <b>«Время StartUp»</b></p>	<p><i>Игровая процедура «Время StartUp»</i> (Приложение 1.15).</p>	<p>Каждой команде выдается одинаковое количество баллов, на которые они могут “выкупить” право провести события из реестра «StartUp». Содержание, время проведения, необходимый реквизит команды готовят самостоятельно.</p>	<p><i>«Время StartUp»</i> позволяет проявить индивидуальные и групповые навыки в творческой и общественно полезной деятельности, развивает творческие способности, формирует социальные, управленческие навыки через сотрудничество с сокомандниками, взрослыми, детьми старшего и младшего возраста.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обсуждение внутри отряда/команды мероприятия: определения события, которое хочется выполнить всем, определение ресурсов, необходимых для выполнения дела.</li> <li>– подготовка к проведению события: выбор площадки и ее обустройство, выполнения условий для события, а также участие детей в событиях других отрядов/команд.</li> </ul>
<p>19 день <b>«Мои спортивные горизонты: закрытие»</b></p>	<p><i>Закрытие спартакиады «Мои спортивные горизонты»</i></p>	<p>Закрытие спартакиады – это соревнование «Железный человек» между лучшими спортсменами (по результатам сдачи нормативов). Участникам команды-победительницы присваивается звание «Железный человек» на итоговом концертно-чествовании команд–победителей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование умения «болеть» и сопереживать, радоваться победам других;</li> <li>– формирование ценности и совершенствование навыков здорового образа жизни.</li> </ul>	<p>Выявление внутри отряда/команды двух самых успешных детей по результатам спартакиады, участие их в закрытии, формирование из участников команды группы поддержки.</p>
<p>20 день <b>Закрытие сезона «Горизонты моего Я»</b></p>	<p><i>Информационно-интерактивный квест «В поисках смыслов».</i>  <i>Концерт-закрытие</i></p>	<p>Квест направлен на отслеживание результатов реализации программы. Через игру (задача команды разгадать загадку о конкретном педагоге), педагог интервьюирует участников команды о том или ином</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– развитие творческих способностей;</li> <li>– формирование навыков рефлексии;</li> <li>– закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретённых</li> </ul>	<p>Активная разноплановая деятельность в течение дня. Итог всей работы - беседа на «Ночном сборе». Её результат – индивидуальный рассказ каждого ребенка, в котором он делится своими впечатлениями о том, чему успел научиться за 21 день, в каких</p>

	<p><i>«Горизонты моего Я».</i></p> <p><i>Церемония «Оставь свой след».</i></p>	<p>содержательном событии или блоке в целом.</p> <p>Концерт-закрытие – повторение самых ярких творческих номеров сезона, подведение итогов, процедура награждения.</p> <p>Церемония «Оставь свой след» - каждый участник смены оформляет свой камешек и клеивает его в общую стену, тем самым внося свое имя в историю лагеря «Патриот».</p>	<p>детьми в течение смены;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении;</li> <li>– анализ уровня развития коллектива;</li> <li>– награждение участников смены;</li> <li>– самоанализ участников смены.</li> </ul>	<p>мероприятиях принял активное участие, какие из них были для него полезны и интересны, какие – нет, с кем успел подружиться; и т.д.</p>
--	--	--	---	---

## **Деятельность в рамках образовательной программы:**

**Общеразвивающий блок** реализуется в основной период и включает в себя мероприятия, направленные на реализацию содержательной части программы. (Приложение 3 «Умения и навыки, формируемые в ходе различных видов деятельности в лагере.»)

**Обучающий блок** представлен организацией профильных занятий, организованных в первой половине дня. Ежедневно по два-три часа участники программы занимаются по выбранному профилю, совершенствуя свои навыки и умения, развивая свои таланты, либо осуществляя «пробы» себя в выбранной ими деятельности.

### **Оздоровительный блок программы:**

В рамках реализации программы, педагоги решают задачи организации отдыха и укрепления здоровья детей через спортивные игры, соревнования, конкурсы и тренировочные занятия; повышение уровня знаний детей в области здорового образа жизни; мотивации детей к выбору поведения, не наносящего ущерба здоровью, в том числе через максимальное включение собственного опыта детей.

Занятия физической культурой и спортом проводятся ежедневно, согласно программе деятельности лагеря, в следующих формах:

- *утренняя гимнастика/зарядка* – ежедневно каждый ребенок имеет выбор между четырьмя видами зарядок. Такой подход помогает строить индивидуальные траектории собственного выбора ребенка.

Виды зарядок:

- *спортивная зарядка* – набор упражнений из курса общей физической подготовки. Проводится на свежем воздухе, инструктором по физической культуре. Включает элементы гимнастики, фитнеса, бега, бодибилдинга и т.д.;
- *игровая зарядка* – набор подвижных игр на свежем воздухе: «Удочка», «Вышибалы» (используется поролоновый мяч), «Ящерица», «Третий лишний», «Пустое место», «Волк во рву», «Салки», «Мышеловка», «Перестрелка снежками», «Подвижная цель», «Гонка мячей по кругу», «Прыгающие воробушки», «Хвостики» и т.д.;
- *танцевальная зарядка* – набор простых танцев, состоящих из элементарных танцевальных движений. Проводятся на Центральной площади возле сцены, под музыкальное сопровождение. В конце смены, на концерте посвященном ее

закрытию, гостям и участникам программы презентуется номер, куда входят все выученные танцы;

- зарядка «*потягуши*» - проводится на свежем воздухе или в помещении с использованием гимнастических ковриков, под медленную, спокойную музыку или без нее. Используются набор упражнений на гибкость, растяжку, с элементами йоги.
- *Спартакиада «Мои спортивные горизонты»*. Спартакиада лагеря проходит по трем возрастным группам, по 8 видам спорта: фрисби, пионербол, баскетбол (бросание мяча в кольцо), дартс, боулинг, кросс-фит (сдача нормативов рекомендованных медицинским персоналом для отслеживания оздоровления участников смены. Выполняются два раза за смену: на 4-й день и 17-й день), ежик-гейм (игра по правилам футбола большим гимнастическим мячом), эстафеты/веселые старты.
- *Вечерние спортивные клубы*: настольный теннис, шахматы/шашки, стрельба из пневматической винтовки и лука, самооборона, боди-фит, воркаут, регби, бадминтон через сетку и пр.
- *Участие в квестах, подвижных играх на свежем воздухе*.

Участниками спортивных мероприятий являются все дети лагеря, что позволяет говорить о создании системы оздоровления детей и подростков в условиях лагеря, направленной на решение проблемы воспитания здорового человека.

Участие отряда в спортивных мероприятиях – механизм формирования множества навыков, заявленных целевыми, при реализации программы деятельности. Педагогическая задача вожатого – грамотно использовать этот материал не только для организации отдыха и оздоровления детей, но и для формирования soft skills (Приложение 4).

### **План спортивных мероприятий в рамках программы лагеря**

<i>Дни смены</i>	<i>Название мероприятий</i>
2-4 день	Организационные мероприятия. Медицинские осмотры. Первые товарищеские встречи.
4 день	Торжественное открытие спартакиады. Показательный матч по ежик-гейму (футбол большим мячом для фитнеса).
5 -6 день	Сдача нормативов по бегу, прыжкам в длину, подтягиванию, отжиманию, приседаниям и пр.

5-18 день	Соревнования по круговой системе между отрядами по видам спорта: футбол, слэм-данк/ баскетбол, пионербол/ волейбол, боулинг, настольный теннис, дартс, ежик-гейм. Товарищеские встречи, тренировки. Спортивные клубы (ежедневно).
8 день	Веселые старты.
15 день	Веселые старты. Водный марафон.
16-17 день	Повторная сдача нормативов. Товарищеские встречи, тренировки. Спортивные клубы.
19 день	Соревнования лагеря по Кросс-фиту (победители в нормативах от всех возрастных групп). Спортивные клубы. Торжественное закрытие спартакиады. Товарищеская встреча по волейболу.
20 день	Спортивно-интеллектуальный квест.

**Социально-педагогический блок** реализуется на протяжении всей лагерной смены и включает в себя следующие мероприятия, направленные на создание комфортной социальной обстановки для детей и адаптации их во временном детском коллективе: отрядные игры на командообразование, входная и выходная диагностики, индивидуальные беседы, отрядные мероприятия и пр.

**Санитарно-гигиенический блок** реализуется на протяжении всей лагерной смены и включает в себя следующий комплекс организационных, технических, хозяйственных, медицинских и других мероприятий, направленных на сохранение здоровья детей: время личной гигиены, медицинский осмотр, поддержание чистоты в домиках, уборка и благоустройство территории лагеря, закрепленной за отрядом. (Приложение 4 «Умения и навыки, формируемые в процессе различных видов деятельности в лагере»).

### **Система мотивации и стимулирования участников программы**

Важное место в жизни отряда/команды занимает система рейтинга команд/отрядов. Большая Игра разворачивается параллельно содержанию сезона, дополняя его, и стимулируя участников смены принимать активное участие в программе лагеря. Дополнительно, Игра позволяет решать коммуникативные задачи, тренирует умения и навыки эффективной коммуникации. Игра - это мотивирующий механизм, через игровую процедуру нормирующий жизнь детей в лагере. Игра позволяет вожатому в

отряде формировать навыки стратегического мышления, учит договариваться, ставить цели и намечать пути их решения. (Приложение 4 «Умения и навыки, формируемые в ходе интерактивных игр (вертушка, центрифуга, НИИ), Игре сезона и стратегических игр»).

В первый день команда знакомится с правилами Большой Игры (Приложение 5) и намечает самые интересные бонусы, которые они хотят получить. Ежедневно, во время вечерней педагогической планерки, вожатый команды получает итоговое количество баллов, заработанных командой за день. Во время работы в первом блоке дня – «командное время», команда делает ежедневный выбор пути к намеченным бонусам, рассчитывает нужное количество баллов на следующий день.

Реквизит и ролевые позиции:

- игровое поле, с заранее размеченными бонусами и анти-бонусами. (Баннер размером 6х10 м, где разворачивается вся игра сезона);
- большой игровой кубик;
- игровые фишки (команды делают самостоятельно);
- хранитель игры и Глашатай игры – вожатые, ответственные и держащий смысловой игровой процесс, ведущие общих встреч;
- «Время хода» (общие встречи) проходят ежедневно, в специально отведенное время (после обеда, перед сон-часом).

### **Ресурсное обеспечение**

Программа «Горизонты моего Я» разработана для реализации в загородном стационарном детском оздоровительном лагере «Патриот» (Красноярский край, 30 км. Енисейского тракта).

*Инфраструктура:* жилые корпуса (8 домиков по 10 человек и 1 корпус на 40 человек). Столовая, хозяйственный блок, медпункт, летняя эстрада, игровая и спортивная площадки, детский городок.

*Количество детей в смену:* 120. Для наиболее эффективной организации работы, а также в связи со спецификой жилищных условий (отдельно стоящие домики на 10-12 человек) численность отрядов не превышает 10-12 человек. Отряды формируются по возрасту и полу. Это позволяет вожатому наиболее эффективно отслеживать индивидуальные траектории детей, ставить и решать индивидуальные, групповые содержательные и бытовые задачи.

*Кадровое обеспечение* – в штатном расписании лагеря:

- 20 ставок педагогического персонала (воспитатели, старший воспитатель вожатые, психолог, инструктор по физической культуре, педагоги-организаторы);
- 2 ставки административного персонала (руководитель структурного подразделения, заместитель руководителя по безопасности);
- 2,5 ставки медицинского персонала (врач, медсестра, диет-сестра);
- 19 ставок обслуживающего персонала (сторожа, уборщики, завхоз, рабочий, хлораторщик).

Основой педагогической команды лагеря является коллектив МБОУ ДО «Центр творческого развития и гуманитарного образования». Команда постоянно пополняется вожатыми, прошедшими школу вожатого, а также стажерами – выпускниками лагеря, которые заинтересованы работой с детьми. (Приложение 6)

#### *Организационная схема лагеря (Приложение 7)*

*Финансовое обеспечение* – лагерь финансируется за счет средств муниципального бюджета, краевого бюджета и средств родителей (законных представителей).

#### *Использование дополнительных ресурсов:*

Для организации эффективной и разнообразной деятельности в рамках программы в лагере имеются все необходимые ресурсы. Помимо этого, партнерами программы многие годы являются:

- Интерактивный музей науки «Ньютон Парк»;
- Творческая студия «ОБЛАКА»;
- Airpark Кузнецово;
- Детский технопарк «КВАНТОРИУМ»;
- Комитет по делам молодежи администрации Центрального района г. Красноярск;
- Красноярская краевая филармония.

Помимо этого, лагерь тесно сотрудничает с педагогами дополнительного образования Центра творческого развития и гуманитарного образования, благодаря чему, удается проводить многочисленные творческие мастер-классы и клубы в рамках тематики смены для детей лагеря.

## Игровые процедуры

### 1.1. Игры на знакомство и сплочение

«*Пары*», ребята разбиваются по парам и рассказывают друг другу о себе (3 мин.). Далее говорят о соседе по очереди (кладут руки на плечи того, о ком говорится).

«*Одеяло*», участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. Из каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т.е. та команда, которая знает больше имён.

«*А я еду, а я тоже, а я заяц*», участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято никем. И в центре водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду». Следующий игрок со словами: «А я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц», и левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего: успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

«*Нарисуй где ты*», нужен лист ватмана. Детям даётся задание нарисовать себя на этом ватмане.

«*Снежный ком*». Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«*Мое любимое дело*». Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например, первый участник говорит: «Меня зовут Андрей, и я люблю играть на гитаре». Следующий участник: «Я не умею играть на гитаре. Меня зовут Серёжа, я люблю играть в футбол». И так далее.

*«Ветер дует в сторону на...»*. Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону..." (пр. того, у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те, у кого есть братья) - должны встать в круг.

*«Атомы»*. Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего они должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). В конце обязательно объединить по количеству участников.

*«Постройся по....»*. Ребятам необходимо за определенное время (или как можно быстрее) построиться по определенному признаку. Это может быть: - по росту; по длине прически; по цвету глаз, по дате рождения, по имени в алфавитном порядке и т.д.

*«Джойстик»*. Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На что кладется монета. Все закрывают глаза (можно завязать), кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком" передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету. Цель: повышение сплочения группы, командный дух, соревнование.

## **1.2. «Научно-исследовательский институт»**

*«Научно-исследовательский институт»* - сложная игровая форма, благодаря которой разворачивается сложное содержание. Состоит из большого числа заданий. В ходе игры (обычно длится 1-2 дня) прохождения командами-участниками всех этапов не обязательно.

*Игровая организационная форма:*

Создается игровая дирекция «Научно-исследовательского института», которая отправляет команды в исследовательские командировки и экспедиции. Команда получает форму отчета, которую необходимо заполнить и отчитаться у директора института после проведенного «исследования».

*Возраст участников:* от 7 до 16. *Количество команд, которые могут принимать участие:* от 1 до ... *Количество человек в команде:* от 8 до 12 человек.

*Реквизит:* командировочные листы, планшеты, ручки для заполнения отчетных бумаг, игровая атрибутика/символика игровой формы НИИ, список исследовательских командировок в общем доступе.

*Установка:* Для детей: на общем сборе кратко раскрывается тема дня и описывается игровая форма НИИ. Представители команд приглашаются к директору НИИ для получения командировочных листов.

Командировочные листы содержат место командировки, куратора (вожатый, который ведет эту площадку) исследовательской командировки, исследовательские вопросы.

Задача детей за отведенное время, которое контролирует куратор командировки, изучить предлагаемую тему. Ответить на исследовательские вопросы, сдать отчет куратору командировки (он должен поставить свою подпись, это значит, что отчет принят) и отчитаться перед директором НИИ. После этого получить новый командировочный лист. Время прохождения командировочных заданий в каждом конкретном случае разное, дополнительное количество возможных игровых исследовательских командировок должно превышать количество команд, участвующих в НИИ на 2 или 3 локации.

Для вожатых:

Заранее подготовить весь материал для своей станции. Рассчитать время работы (рекомендуется не более 30 минут), заранее описать исследовательские вопросы для детей и сдать руководителю образовательной программы. Подготовить реквизит. На станции обязательна вводная лекционная часть и интерактивный процесс. Вожатый проверяет заполненный отчет, тем самым удостоверяя, что команда усвоила материал, при необходимости дополняет содержание.

*Итоги:* В конце процедуры вожатый должен получить у своей команды обратную связь.

Примерные вопросы:

1. Какие исследования проводила команда?
2. Какие новые знания получены в процессе прохождения НИИ/что нового узнали?
3. Как эти знания могут пригодиться в жизни?
4. Что команде хотелось дополнить, что убрать?
5. Как была организована работа в команде? Какие дефициты?

Открытия?

И т.д.

### **1.3. Пирамида целей**

В начале смены детьми ставятся цели, связанные с формированием и развитием какого-либо навыка или реализацию себя в социально-значимой деятельности, пробой новых ролей и т.п. Свои установки на сезон ребята

прописывают на отдельных листках, которые сдают водителю до конца сезона. При выполнении поставленных задач может возникать ряд сложностей для их реализации: сложность в удержании поставленных целей на протяжении смены; непродолжительный период времени на реализацию; примитивность установок; отсутствие или слабая мотивация. Для визуальной поддержки и повышения мотивации детей целесообразно оформление целей в форме «пирамиды». На большом плакате каждый ребенок прорисовывает свой сектор, обязательно подписанный и оформленный так, как ему нравится (цвет, имя-никнейм, дополнительные рисунки). Далее выбирается персонаж-фишка, который отождествляет участника на пути к реализации поставленных целей. Персонажи-фишки подбираются в тематике названия команды. В секторах прорисовывается пирамидка, число ступенек в ней должно соответствовать числу поставленных целей на смену. В ходе работы над собой дети имеют возможность фиксировать полученный результат, достигнутую цель.

Через данную форму мы достигаем следующих результатов:

1. Мотивация. Ребенок, видя положительную динамику, не останавливается на достигнутом, а продолжает работу над своими установками.

2. Удержание целей. Плакат оформляется большого размера, что привлекает внимание на него, тем самым напоминая о работе над собой. Визуализация «пирамиды» напоминает о намеченных планах (выполненных/не выполненных). Так же работа должна подкрепляться вечерним обсуждением о достигнутых успехах и предстоящих задач.

3. Целостность и содержательность целей. Ребята вместе с водителями обсуждают и формулируют установки так, чтоб каждая выполненная задача была основой, базой на пути к достижению более высокого и значимого результата, т.е. каждая ступенька пирамидки связана с предыдущей, что позволяет видеть проделанную работу и продолжать идти к целям, учитывая полученный опыт.

#### **1.4. Конкурс «Умный дизайн»**

*Цель:* оформление жилых домиков и комнат в соответствии с тематикой смены и названием команды

*Задачи:*

- придумать концепцию оформления;
- спроектировать облик домика в соответствии с названием команды и темой образовательной программы;

- распределить обязанности внутри команды;
- оформить пространства;
- получить максимальное количество баллов для Большой игры.

Описание: при получении командой задания, происходит обсуждение того, что хочет видеть каждый из участников в оформлении своего домика. Придя к общему решению, команда приступает к выполнению задания.

Оформление домиков оценивается по следующим критериям:

- эстетика;
- содержание (дизайн комнаты соответствует названию команды);
- командность (вклад каждого участника команды в реализацию проекта);
- масштабность (детализация содержания, масштабность проекта);
- информационные характеристики (смысловая нагрузка проектной идеи).

Итоги подводятся экспертами из педагогической команды в определенный день, который заранее известен командам.

### **1.5. Футболки с жизненным девизом**

Продолжительность: 2,5 – 3 часа.

Количество детей: весь отряд (10-15 человек).

Место проведения: отрядное место.

Материал: бумага для рисования, краски, кисти, фломастеры, цветная бумага, клей, ватман, ножницы, шаблон футболки

Форма: игровая процедура

*Цель:*

1 этап (индивидуальный) - сформулировать свой личный жизненный девиз;

2 этап (командный) - сформулировать ценность уникальности своей команды.

3 этап (рефлексивный) – сформулировать, в чем была ценность участия в игровой процедуре

*Задачи:*

Получить опыт:

- размышлять о себе как о личности, рассуждать и позиционировать себя;
- творческой самопрезентации;
- формулирования и презентации идеи/девиза разными средствами (слова/рисунок);

– договариваться и отстаивать свои ценности.

Формирование команды из временного детского коллектива через:

- осознание себя частью большой команды;
- получение представлений о ценностях членов команды;
- выполнение совместной творческой и содержательной работы.

Игра проходит в 3 этапа.

*1 этап (индивидуальный):*

*Такт 1. Вводный.*

Продолжительность 5-10 минут.

Вводная установка о том, что надпись и рисунок на футболке человек выбирает. Он не наденет на себя, то, что ему не по душе, но иногда случаются казусы. Например, человек, не зная английского, и не поинтересовавшись, что написано на приобретаемой им футболке, может носить футболку с нецензурной фразой. Также ребятам рассказывается о том, что сейчас приобретают популярность компании, которые делают футболки на заказ, с индивидуальным дизайном и пр.

Задание: придумать дизайн собственной футболки, которая будет демонстрировать жизненный девиз, индивидуальность автора. Необходимо продумать, какой она будет по форме, что на ней будет написано и нарисовано, какого она будет цвета.

*Такт 2. Выполнение задания.*

Продолжительность 30 минут.

Дети продумывают и рисуют футболки. Возможно использование шаблона футболки

*Такт 3. Презентационный.*

Продолжительность 15-20 минут.

Презентация каждой своей футболки. Комментирование и обсуждение замысла каждого.

*2 этап (командный)*

*Такт 1. Вводный.*

Продолжительность – 20 минут.

Вводная установка о том, что общая форма – это не просто одинаковость, а символ принадлежности и сопричастности к общему. Предлагается придумать и осмыслить, что будет написано/нарисовано на общей футболке команды. Какой жизненный девиз, ценность несет группа.

Задание: придумать дизайн общей, командной футболки, которая будет демонстрировать жизненный девиз, индивидуальность всей команды.

Необходимо продумать, какой она будет по форме, что на ней будет написано и нарисовано, какого она будет цвета.

Обсуждение, принятие решения, распределение ролей кто и как ее будет делать.

*Такт 2. Выполнение задания.*

Продолжительность 30-40 минут.

Дети продумывают и рисуют одну общую футболку Формат А1 или больше.

*Такт 3. Презентационный* (возможен, если одновременно процедура проходит в нескольких отрядах).

Продолжительность 15-20 минут.

Презентация командной футболки. Презентация общих футболок может проходить на общем сборе при участии всего лагеря. Представители команд выходят и показывают футболку, рассказывают о замысле.

*Такт 4 . Оформление.*

Продолжительность 15-20 минут.

Оформление пространства отряда/лагеря большими и маленькими футболками.

*3 этап (рефлексивный).*

Продолжительность 30-40 минут.

Задание: сформулировать сложности, которые возникли в ходе выполнения заданий? Кто и как распределял обязанности? В чем были дефициты? Что удалось, а что нет и почему?

Что нового вы узнали о членах своей команды? Удалось ли понять что –то новое про себя? Захотелось ли, после прохождения всех этапов игры, внести изменение в свой жизненный девиз?

## **1.6. Игровая процедура «Тайный друг»**

*Цель:* сплочение детского временного коллектива.

*Задача:* формировать доброжелательные отношения внутри команды.

*Описание:* все участники команды пишут на отдельных листках свои имена, заворачивают и складывают их вместе, затем каждый вытягивает листок с именем другого участника, который становится его “тайным другом”. Для своего тайного друга необходимо делать различные приятные сюрпризы и маленькие подарки, но незаметно для него. В конце игры все участники высказывают свои предположения о том, кто являлся их тайным другом, а затем объявляют истинных тайных друзей. Важным является организация обсуждения внутри команды по итогам игры.

## **1.7. Вербочный курс «Я и моя роль в команде»**

*Цель:* формирование команды и формирование ценностного отношения к команде

*Задачи:*

- оценить общее состояние команды и степень вовлеченности каждого из участников к выполнению упражнений;
- развить навыки предварительного планирования и командной подготовки к выполнению задания;
- мотивировать команду на оказание эмоциональной и физической поддержки друг другу;
- создать между участниками эмоциональный и физический контакт для повышения уровня доверия в команде;
- вместе с участниками найти те средства для мобилизации командного духа, которые будут действенными именно для их команды;
- дать участникам возможность осознать необходимость довериться в нужный момент, возможность почувствовать доверие к команде;
- обозначить важность инициативы каждого из участников команды в оказании взаимопомощи для выполнения общего задания;
- выработать и закрепить навыки поиска дополнительных ресурсов и нестандартных решений.

*Результаты:* дети тренируют навыки:

Внимательно слушать и слышать правила и самостоятельно, честно контролировать их выполнение.

Оценивать риски собственного поведения для команды и следить за безопасностью каждого из участников.

Настраиваться на совместную работу для общего результата, концентрировать внимание на выполнении поставленного задания.

Опирается на членов своей команды, если это нужно для выполнения задания, невзирая на их пол, физическую силу и стереотипы.

### **Паутина**

*Описание:* Между деревьями (столбами) натянута вертикальная паутина, которая отделяет пункт А от пункта Б. Участники находятся в пункте А.

*Задание:* Пробраться из пункта А в пункт Б сквозь ячейки паутины

*Правила:*

- сквозь каждую ячейку паутины может проникнуть только один участник;

– запрещается касаться нитей паутины любыми частями тела, одеждой, волосами и пр.

- Запрещается привставать и становиться на плечи и головы друг друга.

Дополнительные условия:

- выполнение в полном молчании
- ограничение по времени выполнения
- ограничение по количеству попыток

Критерии для остановки упражнения:

- небезопасный способ выполнения
- нарушение правил
- нецелесообразность дальнейшего выполнения
- сильная физическая усталость участников

В случае нарушения правил:

- возвращается вся команда
- возвращается участник, нарушивший правила
- возвращается участник, нарушивший правила, и предыдущий участник

Среднее время проведения: от 15 минут до 3 часов.

Минимальное время прохождения — 9 мин

Максимальное прохождение — 4 часа 10 мин.

Моделирование игровой ситуации:

1. В тёмном лесу огромный паук свил ядовитую паутину, чтобы ловить в неё зазевавшихся путников. Касание к её нитям – смертельно.
2. Перед Вами – беспорядочно натянутые линии электропередач, находящиеся под высоким напряжением....

Оценка уровня безопасности упражнения: 4

Высокая опасность падения для участника, которого передают в верхние «ячейки» паутины, особенно если при этом в каком-то из пунктов упражнения находится меньше трех человек

Результаты:

1. Оценивать риски собственного поведения для команды и следить за безопасностью каждого из участников.
2. Настраиваться на совместную работу для общего результата, концентрировать внимание на протяжении всего процесса выполнения задания.
3. Опирается на членов своей команды, если это нужно для выполнения задания, невзирая на их пол, физическую силу и стереотипы.
4. Придавать значение каждой детали во время выполнения упражнения.
5. Мобилизовать все свои ресурсы и находить дополнительные для

успешного выполнения задания.

б. Заботиться о каждом участнике, самостоятельно брать на себя ответственность за безопасность других участников команды.

Материалы: Тонкая веревка диаметром 1-2 мм для того, чтобы обозначить контуры паутины и привязать ее к деревьям. Внутри контура паутины используется разноцветная резинка, которую можно купить в отделах «Бижутерия» или магазинах тканей. Паутина вяжется один раз и потом легко снимается и навешивается при каждом новом тренинге.

## **Болото**

### Описание

Две линии (бревна) являются берегами болота, пунктами А и Б соответственно. В болоте расположены три кочки. В распоряжении участников имеются 2 жерди.

### Задание

Переправиться из пункта А в пункт Б, перемещаясь только по жердям и кочкам.

### Правила

1. запрещается касаться поверхности болота;
2. концы жердей могут опираться только на берега и кочки болота;
3. жерди можно перемещать только в направлении от пункта А к пункту Б.

### Дополнительные условия:

- выполнение в полном молчании,
- со «слепыми» участниками (часть участников проходит упражнение с завязанными глазами),
- ограничение по времени выполнения,
- ограничение по количеству попыток,
- со стаканом воды,
- две команды с 3 жердями идут навстречу друг другу.

### Критерии для остановки упражнения

- нарушение правил безопасности,
- нецелесообразность дальнейшего выполнения для команды.

### В случае нарушения правил

- возвращается вся команда.

### Время

- Среднее время проведения: от 10 минут до 1,5 часа.
- Минимальное время прохождения - 6 мин. 40 сек.

- Максимальное время прохождения - 3 часа 20 мин.

Моделирование игровой ситуации

- Перед вами ядовитое болото с крокодилами, другими милыми тварями и зубастыми, вечноядовитыми растениями...

Оценка уровня безопасности упражнения: 3

1. Опасность потерять равновесие и упасть, особенно для участников с избыточным весом, ограниченными физическими возможностями, или в неудобной обуви.
2. При передаче жердей участники могут ударить ими друг друга.
3. После дождя мокрые бревна могут быть скользкими.

Материалы

Два бревна диаметром 15—20 мм и длиной 2,5 м располагаются друг напротив друга на расстоянии 12 м. Между ними на расстоянии 3 м друг от друга выкладываются три бревна такого же диаметра но только длиной 1,5 м. Две жерди длиной 3,5 м диаметром 50—70 мм. Колышки в количестве 20 шт. (чтобы зафиксировать бревна на земле).

### **Черенки**

Описание: в команде выдаются черенки одинаковой длины, команда выстраивается в круг, смотря в одну сторону, и каждый участник правой рукой (ладонью вниз) держит черенок.

Задание: участники должны в определенный момент одновременно ухватиться за черенок впереди стоящего соседа. Момент, когда это должно произойти никак не обсуждается. Главная задача в том, чтобы данное действие у всех произошло одновременно, так как при падении одного черенка игра начинается заново.

Материалы: черенки деревянные одинаковой длины

### **Электрическая цепь.**

Описание: команда разбивается на пары. Участники садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Главная цель участников: встать, не разрывая электрической цепи.

После, объединяясь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. И также необходимо встать всем вместе, не разрывая цепь.

Далее группы объединяются в группы по 8 человек. В конце игры должны объединиться все участники команды, чтобы образовать единую электрическую цепь

Материалы: карематы по количеству участников в команде

### **Скала**

Описание: выбирается участок, возможный для перехода только одному человеку, например, бордюры. Вся команда выстраивается на нём в линию.

Задание: первый человек в линии должен обойти всю команду и переместиться в конец, двигаясь только по бордюру. При схождении с бордюра игрок начинает путь заново

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.

### **Скакалка**

Описание: двое участников берут скакалку и растягивают ее на всю длину. Вдоль скакалки выстраивается команда. Двое участников, держащих в руках скакалку, начинают ее крутить, а вся остальная команда должна перепрыгивать через нее.

Задача: делать прыжок синхронно, при несоблюдении хоть одним участником синхронности, всё начинается заново.

Материал: скакалка

### **Чернобыль**

Описание: К карандашу привязывается количество веревок равное количеству участников в команде. На определенном месте фиксируется бутылка. Каждый из участников берет веревку и удаляется на равное состояние и чтобы было натяжение.

Задача: попасть карандашом в горлышко бутылки

Материал: карандаш, моток бечевки, пустая бутылка

## **Крокодил**

Описание: каждый участник команды выбирает листочек, на котором написано определенное слово. Он должен объяснить его, при этом ему разрешается:

- использовать жесты и мимику, пляски, прыжки и ужимки;
- принимать любые позы;
- показывать слово целиком или по частям;
- кивать или мотать головой: «да» и «нет».

Задача: команде разгадать загаданное слово.

Материал: заготовленные бумажки со словами.

## **Счет до 40**

Описание: команда выстраивается в круг, с любого человека начинается счёт вслух с 1 до 40. При этом оговаривается следующая особенность: некоторые числа не говорят вслух, вместо них делается хлопок (3, числа кратные трём (6,9,12 и пр.), числа с цифрой 3 (3,13,23,33)).

Задача: всей командой досчитать до 40, соблюдая правила. При несоблюдении одного из условий счёта - всё начинается заново.

## **Минное поле**

Описание: выбирается ровный участок и на нем раскладываются шишки, которые являются «минами». С одной стороны выстраивается команда по парам. Один участник пары переходит на противоположную сторону, второму завязываются глаза и он должен пройти до своего напарника через это поле. Напарник с открытыми глазами должен объяснить своему напарнику как пройти это поле, не касаясь шишек. При наступлении на «мину», напарник возвращается обратно

## **Слепые**

Описание: всем участникам завязываются глаза и они должны сделать разные фигуры (круг, квадрат, треугольник и пр.)

## **Парашют**

Описание: команда берет парашют. Внутри него запускается мяч. Управляя парашютом, необходимо провести мяч по намеченному (например, бумажным скотчем) пути различные варианты, (лабиринты, прокатить шарик по прямой, из точки в точку).

Материалы: парашют, бумажный скотч, мяч.

## **Водопровод**

Описание: участникам команды выдаются разной длины части трубы, распиленной пополам. Они выстраиваются в линию. С начала стоит ведущий, который наливает воду в трубу, и в конце вода должна попасть в ведро.

Задание: выстроить трубу так, чтобы вся вода попала в ведро.

Материалы: составные части трубы, емкость с водой, ведро.

## **Узел**

Каждый из группы держится за веревку. Задача: завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант: потом развязать узел с теми же правилами. Вариант: развязать узел, завязанный ведущим.

## **Слепые фигуры**

Участники игры встают в круг и берутся за руки. Задача играющих - с закрытыми глазами, всем вместе, не расцепляя рук, построить квадрат. После того как участники игры посчитают, что квадрат готов, вожатый просит их открыть глаза и посмотреть, что у них получилось. Если ребята не довольны увиденным, они вновь закрывают глаза и продолжают выполнять задание. Затем таким же образом можно построить прямоугольник, треугольник, равнобедренный треугольник и т.д.

Примечание: в данном задании можно использовать веревку со связанными концами, за которую берутся все участники игры.

## **Болото (Кочки)**

Описание упражнения: Каждому участнику выдается листок бумаги А4. Все собираются на одном конце комнаты и ведущий поясняет, что впереди – болото, листы – это кочки, все участники – лягушки, а ведущие – крокодилы. Задача группы – не потеряв ни одной лягушки, добраться до противоположного конца комнаты. Наступать можно только на кочки. Крокодилы могут топить (забирать) оставленные без присмотра кочки. Наступать можно только на кочки. Если лягушка оступилась, или не все лягушки смогли перебраться на другой берег, потому что не осталось кочек, то выиграли крокодилы, и игра начинается сначала. (Пояснение: Если Кочка осталась в болоте, и на нее не успели наступить – она утонула, группа начинает заново).

## 1.8. Игра «Слон»

*Задачи:*

- формирование навыков командной работы;
- развитие коммуникативных навыков;
- тренировка способов невербального общения;
- формирование креативности и аналитического мышления.

*Игровая Цель:* коллективно нарисовать слона

*Описание:* каждой команде выдается ватман, на котором она должна нарисовать слона. Рисовать его можно только по заданным инструкциям, у каждого участника она своя. Сложность заключается в том, что участникам нельзя разговаривать, показывать друг другу инструкции и писать словами своё задание. Есть возможность задавать вопросы, но только до получения инструкции участником. Количество инструкций регулируется, оно должно быть равно количеству участников в команде.

*Варианты инструкций:*

Слон должен быть красного цвета	Процессом руководите Вы
Хобот у слона должен быть коротким	Хобот рисуете Вы
Хобот должен смотреть вверх	Слон стоит на цирковой арене
Одна нога должна быть зеленого цвета	Цветы рисуете Вы
Слон держит в хоботе корзину цветов	Бивень рисуете Вы
Передняя нога должна быть поднята	Вы рисуете слона
У слона должен быть 1 бивень	

## 1.9. «Катастрофа»

Каждый участник получает специальный бланк (или чертит его по указаниям ведущего).

Ведущий дает группе следующую инструкцию:

— С этого момента все вы – пассажиры авиалайнера, совершавшего перелет из Европы в Центральную Африку. При полете над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали, и авиалайнер рухнул на землю. Вы чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров.

Под обломками самолета вам удалось обнаружить пятнадцать предметов, которые остались неповрежденными после катастрофы.

Ваша задача – проранжировать эти предметы в соответствии с их значимостью для вашего спасения. Для этого нужно поставить цифру 1 у

самого важного предмета, цифру 2 – у второго по значимости и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас.

Заполняйте номерами первую колонку бланка.

Каждый работает самостоятельно в течение пятнадцати минут.

*Список предметов:*

1. Охотничий нож	9. Парашют красно-белого цвета
2. Карманный фонарь	10. Солнечные очки на каждого
3. Летная карта окрестностей	11. Литр водки на всех
4. Полиэтиленовый плащ	12. Легкое полупальто на каждого
5. Магнитный компас	13. Карманное зеркало
6. Переносная газовая плита с баллоном	14. Пачка соли
7. Охотничье ружье с боеприпасами	15. Полтора литра воды на каждого
8. Определитель съедобных животных и растений	

После завершения индивидуального ранжирования ведущий предлагает группе разбиться на пары и проранжировать эти же предметы снова в течение десяти минут уже совместно с партнером (при этом номерами заполняется второй столбик в бланке со списком предметов). Следующий этап игры – общее групповое обсуждение с целью прийти к общему мнению относительно порядка расположения предметов, на которое выделяется не менее тридцати минут.

Из наблюдения за работой участников хорошо видна степень развития навыка организовывать дискуссию, планировать свою деятельность, идти на компромиссы, слушать друг друга, аргументировано доказывать свою точку зрения, владеть собой. Часто разворачивающиеся жаркие споры, когда никто не желает прислушаться к мнению других, наглядно демонстрируют самим участникам их некомпетентность в сфере общения и необходимость изменения своего поведения.

По окончании дискуссии ведущий объявляет, что игра завершена, поздравляет всех участников с благополучным спасением и предлагает обсудить итоги игры.

Время, необходимое для выполнения этого упражнения – не менее полутора часов.

Первым вопросом, на который ведущий просит ответить всех участников по кругу, является: «Удовлетворен ли ты лично результатами прошедшего обсуждения? Объясни почему».

Ответы участников с необходимостью сопровождаются рефлексией, цель которой – в осмыслении процессов, способов и результатов индивидуальной и совместной деятельности.

### **1.10. Конкурс “Мега-скульптура”**

*Игровая цель:* сделать командную скульптуру в технике папье-маше

*Задачи:*

- формирование умения работать в команде;
- тренировка управленческих навыков;
- тренировка творческих способностей.

*Описание:* каждой команде дается материал для папье-маше и определяется минимальный рост фигуры. Он вычисляется по формуле: средний рост членов команды разделенный на два. Работа выполняется в течение 5-7 дней. Итоги конкурса подводятся в день закрытия сезона на основании мнения взрослого и детского жюри по следующим критериям:

- соответствие высоты фигуры заданным параметрам;
- эстетика;
- аккуратность;
- содержательность.

### **1.11. Форма: «Центрифуга»**

«Центрифуга» - это одна из традиционных форм работы в лагере «Патриот», позволяющая включить в работу всех участников, которые за процедуру проведения становятся и разработчиками собственного творчески-интерактивного продукта и активными участниками-зрителями. Название «Центрифуга» передает основное движение детей – движение по кругу, от площадки к площадке. Проводится в едином пространстве в форме интерактивных площадок. Место проведения, как правило, Центральная площадь. Интерактивная площадка – это место, где зритель включается в непосредственный процесс игровой процедуры. Прохождение каждой площадки имеет четкие временные рамки.

Возраст участников: для любой возрастной группы.

Количество команд, которые могут принимать участие: от 2 до ... (желательно, чтобы это было четное количество команд). Количество человек в команде: оптимальное количество – 10 (+/- 2).

Процедура проходит в 3 такта:

1 такт. Организационный: от 45 минут до 1 часа;

2 такт. Интерактивный (1 круг): 30-35 минут;

3 такт. Интерактивный (2 круг): 30-35 минут.

*Ресурсы:* Ограничены только пространством и возможностями лагеря: канцелярия, костюмы, реквизит, спортивный инвентарь и пр.

*Задание:*

1 такт. Организационный: За 45-60 минут нужно придумать интерактивную площадку на определенную тему, время работы площадки – от 5 до 10 минут. Площадка работает несколько раз (зависит от количества команд). Темы готовятся заранее и выдаются либо адресно под каждую команду, либо в формате случайного выбора (темы выписываются на листочке, приглашаются представители команд, и они в случайном порядке вытягивают листочки с темами).

10 минут отводится на организационную подготовку площадки, чтобы подготовить старт первого потока.

2 такт. Интерактивный (1 круг):

Все команды разбиваются в 2 потока, например:

Первый поток: половина команд (например, 6 из 12 команд) проводят задуманные и подготовленные ими интерактивные площадки, остальная половина команд по круговой схеме становится участниками этих площадок. На каждую площадку отводится по 5 минут, по истечении времени команда, по кругу, переходит на следующую площадку. Соответственно, команда, которая в первом потоке проводит интерактивную площадку, должна ее провести 6 раз, а значит, заранее должна продумать количество затрачиваемого реквизита, просчитать время, выбрать подходящее место в заданных условиях.

3 такт. Интерактивный (2 круг): После завершения первого круга, команды меняются местами. Команды, которые проводили площадки, становятся зрителями-участниками, а команды, которые участвовали в интерактивных площадках, занимают место для проведения своей площадки.

На перезапуск потоков дается 10 минут.

Итоги:

В конце процедуры вожатый должен получить у своей команды обратную связь по 2 потокам:

примерные вопросы к кругу, когда команда являлась организатором площадки:

– Что вы делали? Почему именно на предложенную тему возник этот интерактив?

– Какой главный опыт извлекли из проделанной работы?

– Какие главные сильные стороны мы увидели?

– Над чем нужно поработать?

– примерные вопросы к кругу, когда команда являлась участником:

– На каких площадках, по мнению команды, удалось лучше раскрыть содержание?

- Какой главный опыт извлекли из проделанной работы?
- Какие главные сильные стороны мы увидели?
- Над чем нужно поработать?

### 1.12. Стратегическая игра «Самолет»

*Игровая цель:* заработать максимальное количество денег, продав, изготовленные командой, бумажные самолетики

*Задачи:*

- формирование навыков командной работы;
- формирование управленческих навыков.

*Описание:* каждая команда-участник получает равное количество бумаги. Из нее команды должны сделать самолетики, которые смогут пролететь определенное расстояние, подтверждающее их качество. Качество самолетиков проверяется отделом технического контроля (ОТК) путем запуска самолета в воздух. При выполнении технических требований (аккуратность, способность пролететь заданное расстояние) ОТК ставит отметку на самолете. Команды, с отметкой ОТК могут продать самолеты в банк, получив определенную сумму. Эти деньги можно как копить, так и использовать на покупку новых листов бумаги для создания новых самолетиков. На разных этапах работы даются новые задания, рассчитанные на определенное количество времени (табл. ниже)

	Этапы и задания	время (мин)
1	Каждая команда получает 10 листов бумаги. Задание «Сделать 1 самолетик. Аккуратно и красиво» Получившийся самолет показать ведущему, представить ОТК	5
2	Задание «Заработать максимальное количество денег». Вы должны сделать за 20 минут максимальное количество самолетиков, пройти ОТК и продать изготовленные самолеты банку. Стоимость самолета - 100 руб. У вас есть возможность докупить бумагу. Стоимость пачки бумаги из 10 листов - 200 руб.	5+20
3	Подведение итогов 1 раунда. Объявление начала 2 раунда	5
4	Задание «Заработать максимальное количество денег». Вы должны сделать за 15 минут максимальное количество самолетиков, пройти ОТК и продать изготовленные самолеты банку. Стоимость самолета - 100 руб. У вас есть возможность докупить бумагу. Стоимость пачки бумаги из 10 листов - 200 руб.	5+15

5	Подведение итогов 1 и 2 раунда. Объявление победителей. Анализ стратегий	10
---	--	----

### **1.13. Игра-путешествие «Игры нашего двора»**

Организация игровых площадок, ограниченных по времени, на которых проводятся следующие дворовые игры. Примеры игр:

#### **Светофор**

С помощью считалочки выбирается водящий, рисуются 2 линии на расстоянии нескольких метров друг от друга. Игроки встают за одну из линий. Водящий встает в центр между линиями и поворачивается к игрокам спиной. Далее он называет любой цвет и поворачивается к игрокам.

Дети ищут у себя этот цвет на одежде, если они его находят, то показывают его ведущему, и спокойно проходят на ту сторону. Если у игрока этого цвета нет, он должен перебежать на другую сторону, задача водящего попытаться осалить его.

Тот, кого осалят, становится водящим. Если все прошли-перебежали на другую сторону, водящий отворачивается и загадывает новый цвет.

#### **Платочки**

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

#### **Правила**

1. Играющие не должны перебегать через круг.
2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.
3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.
4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

#### **Указания к проведению**

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

## **Ниндзя**

В игре, игроки будут встать в круг, и поместить свои руки, игрок ведущих игре говоря «Поклон сенсею». Там, начинается обратный отсчет, и каждый игрок должен принять позу. Игроки по очереди атакуют своих оппонентов, водя их руками, и замирают на месте, как только их атака закончена. Защищаясь, игроки могут увернуться, если они думают, что они будут поражены. Когда обе руки были поражены игрок выходит и стоит в стороне, пока есть один игрок слева. Единственный игрок, сидящий слева, считается победителем.

## **Хали-хало-стоп**

Играть может любое количество человек. Выбирают ведущего. У него мяч. Все располагаются вокруг него или просто на лавочках. Ведущий загадывает слово. Например: «Это фрукт на «а» начинается, на «с» заканчивается». Можно загадывать фильмы, имена и т. д. Усложнять задания в зависимости от возрастной группы. Кто-то быстро называет ответ. Ведущий бросает мяч о землю, кричит: «хали-хало» и убегает. Человек, который угадал слово, должен поймать мяч и, поймав, сказать «стоп» ведущему. Затем, сделав пять шагов, он бросает мяч в ведущего. Если попал, начинает водить сам, если нет, водящий остается.

Эта игра не только на знания, но и на быстроту реакции.

## **Вороной конь**

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего – «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

## **Третий лишний**

Вначале выбирают водящего («догонялу»), который будет догонять, и игрока, который будет убегать («третий лишний»). Все играющие разбиваются по двое и становятся парами в круг один за другим лицом внутрь круга. Таким образом получается как бы двойной круг игроков. (В другом варианте игры пары берутся за руки и начинают медленно ходить по кругу). Перед началом игры Догоняла становится в центр круга, третий-лишний — за кругом. По сигналу водящий начинает погоню. Убегающий должен бегать только за кругом, нельзя пробегать сквозь круг или, наоборот, убегать далеко от него. Оба бегущих игрока не должны дотрагиваться до стоящих пар.

В любой момент убегающий игрок может пристроиться к любой паре спереди. Об этом он может предупредить криком «беги!» или «лишний!». Есть вариант игры, когда кричат целую фразу: «Много троих, хватит двоих!». В этом случае третий-лишний игрок сзади продолжает убежать вместо него. Таким образом, все игроки должны быть в готовности убежать, потому что ситуация на игровой площадке может поменяться в любой момент. Одновременно могут бежать только два игрока (водящий и убегающий). Когда все участники достаточно натренируются, смена убегающего игрока происходит очень быстро и игра приобретает настоящее напряжение и интерес. Если третий-лишний забегаёт в круг, то он обязан быстро пристроиться к какой-нибудь паре. А догоняла не может даже забежать между парами. Зато он может салить нового третьего лишнего даже если тот ещё не сдвинулся с места, как только старый убегающий пристроился к паре и крикнул «беги!»

Погоня заканчивается, когда водящий настигает убегающего. Тогда они меняются местами и игра начинается сначала. Игра идёт до полной усталости всех игроков.

Маленькие хитрости:

- чтобы круг не сжимался при смене убегающих, парам следует не забывать сдвигаться на шаг назад;
- новому убегающему не запрещено сразу же выходить из игры, занимая место у соседней, а то и у своей собственной пары. Главное при этом — не попасться догоняле;
- поскольку бывший догоняла после того, как догнал убегающего, уже изрядно устал, ему лучше сразу же пристроиться к какой-нибудь паре и отдохнуть;
- если не набирается 8 человек а поиграть всё же хочется, можно попробовать поиграть в сокращённый вариант игры: «второй-лишний». В этом случае игроки становятся в круг, но не парами а поодиночке. В этом случае игрок в кругу, к которому пристроился убегающий, становится новым убегающим.

Есть ещё один старинный вариант игры, называемый «засечки». Он состоит в том, что догоняющий держит в руках ремешок без пряжки (шарф, верёвку, полоску ткани или хворостину). И он должен, догоняя убегающего, легонько (!) стегнуть («засечь») его. После этого он подбрасывает ремешок вверх и сам становится убегающим.

## **Хвостики**

Ход игры (в игре могут одновременно участвовать 10 человек, и более; чем больше участников, тем интереснее игра). Все игроки привязывают сзади к поясу по «хвостику». После этого игра начинается. Задача каждого игрока — догнать другого участника игры и, наступив на палочку, оборвать нитку. Подобрал «хвостик», игрок начинает догонять другого. Это не так-то просто: в то время как он старается отобрать «хвостик» у других игроков, они, в свою очередь, стараются сделать то же самое с его палочкой.

Игрок, потерявший «хвостик», выбывает из игры, остальные продолжают играть. Выигрывает тот, кто сумел оборвать наибольшее число ниток у других игроков и набрать больше «хвостиков».

### **1.14. Центрифуга «Праздники народов мира» (описание формы – приложение 1.11)**

Цель: сформировать у участников представление о праздниках народов мира

Задачи:

- формирование навыков командной работы;
- развитие творческих способностей;
- тренировка навыков работы с информацией.

Описание: каждая команда путем жеребьевки получает задание: организовать игровую площадку, на которой в течение 10 минут они должны рассказать о празднике и провести интерактивное «действие» для команды-гостя. Приветствуется творческий подход и оригинальность подачи и информации. В день проведения центрифуги команды лагеря делятся на два потока: команды первого потока занимают удобные для них позиции и проводят площадки, а команды второго потока в этот момент являются гостями на площадках. При звуковом сигнале гости по кругу переходят на другую площадку. Потом потоки меняются местами.

Перечень возможных праздников:

- Дивали - фестиваль огней в Индии;
- Фестиваль улыбок на Филиппинах - Masskara Festival или «Тысяча улыбок в минуту»;
- Фестиваль Семь-Пять-Три, Япония;
- Международный фестиваль воздушных шаров, Нью-Мексико, США;
- Лунная лепешка или праздник середины осени по-китайски;
- Праздник Апхелио в Шотландии;

- Фестиваль света в Берлине, Германия;
- Праздник Лойкратхонг, Тайланд;
- Праздник пятилепестковой розы, Чехия;
- Бургзонндег, фестиваль огня Люксембург;
- Фестиваль снежных фигур, Япония;
- Тамборрала, Испания.

### **1.15. Игровая процедура «Время StartUp»**

*Игровая цель:* самостоятельно, командой организовать для лагеря игровую площадку

*Задачи:* тренировка навыков работы в команде, лидерства, управленческих навыков (управление временем, развитием, решение проблем, ответственность, дисциплина, самоменеджмент) управление собственным развитием, навыков работы с информацией.

*Описание:* каждой из команд дается условное количество единиц, на которое она может приобрести в магазине стартапов возможность организации какой-либо игровой площадки. Для этого необходимо оформить заявку и отдать ее ответственному, команда должна распределить обязанности, организовать площадку, а также поучаствовать на проведении других площадок

*Перечень площадок, предлагаемых для реализации и их стоимость*

Гигантский твистер 150	Гадание 150
Городки 100	Fresh-бар 100
Злые птички 170	Мега-дартс 50
Гиннес-шоу 150	Я узнаю тебя по имени 150
Караоке 40	Чемпионат по крокодилу 200
Шаржист 70	Грушинский фестиваль 120
Подушечный бой 150	Шашечный/шахматный турнир 150
Квест-комната 210	Синхронное катание на велосипедах 110
Селфи-мания 40	Письма нежные очень мне нужны... 50
Цирюльня 100	Хиромант 150
Фотозона 50	Йога 100

## Фрагмент Дневника наблюдения

ФИО ребенка \_\_\_\_\_

Навыки	Период	Организационный (1-3 день)	Основной (4-10 день)	Основной (11-18 день)	Итоговый (19-21 день)	Комментарии
<b>Владение социальными навыками (коммуникация, работа в команде, лидерство, эмоциональный интеллект)</b>						
Просит о помощи						
Предлагает свою помощь						
Радуетя результату своих действий						
Формулирует содержательные вопросы						
Договаривается с другими участниками смены						
Не ищет выгоды для себя лично во всем. Уступает в споре, если это необходимо в конкретной ситуации						
Адекватно реагирует на ситуацию вне зависимости от личных переживаний						
Проявляет внимание, заинтересованность, дружелюбие, тактичность и толерантность						
Демонстрирует умение знакомиться и готовность общаться с						

другими участниками смены					
Рассуждает о совершенных действиях и причинах эмоциональных реакций.					
Демонстрирует готовность делиться личными вещами					
Встраивается в игру не им начатую					
Организовывает других участников смены начать игру					
Осознает свои слабые стороны, пробует над ними работать					
Сравнивает себя с самим собой, а не с другими					
Знает, что он умеет делать хорошо и использует это					
Обращается к взрослым за советом					
<b>Владение управленческими навыками (управление временем, развитием, решение проблем, ответственность, дисциплина, самоменеджмент)</b>					
Получает удовольствие от процесса (игры, действия и пр.)					
Стремится к большему, не переставая радоваться тому, что уже есть					
Находит и предлагает конструктивные варианты действий					
Пробует делать то, что не умеет					
Пробует делать то, что когда-то не получилось					

Спокоен и рассудителен в сложных и стрессовых ситуациях					
Берет на себя лидерство					
Не делает одновременно много дел, расставляет приоритеты					
Активен и конструктивен в командной работе, вне зависимости от состава команды					
Знает сильные стороны со-командников, берет на себя ответственность по распределению ролей в команде под конкретные задачи					
Принимает на себя ответственность					
Принимает решения и объясняет логику их принятия					
<b>Владение навыками работы с информацией</b>					
Ищет и сортирует информацию					
Предлагает нестандартные решения					

Таблица наблюдений заполняется четыре раза за смену, по каждому члену команды/отряда, по шкале от 0 до 3, где:

0 – не делает;

1 – делает с трудом/ со стеснением;

2 – делает;

3 – делает легко и непринужденно.

### **Флеш-моб**

Основная задача – создание атмосферы событийности, формирование принадлежности к общему делу, создание ситуации успеха и осознание собственной значимости для каждого ребенка.

Видео флэш-моба можно получить по ссылке:  
<https://drive.google.com/open?id=1JW2PBAopIr7ES7onLnkuCffeSpF7S4NU>

**Умения и навыки, формируемые в ходе различных видов деятельности в лагере**

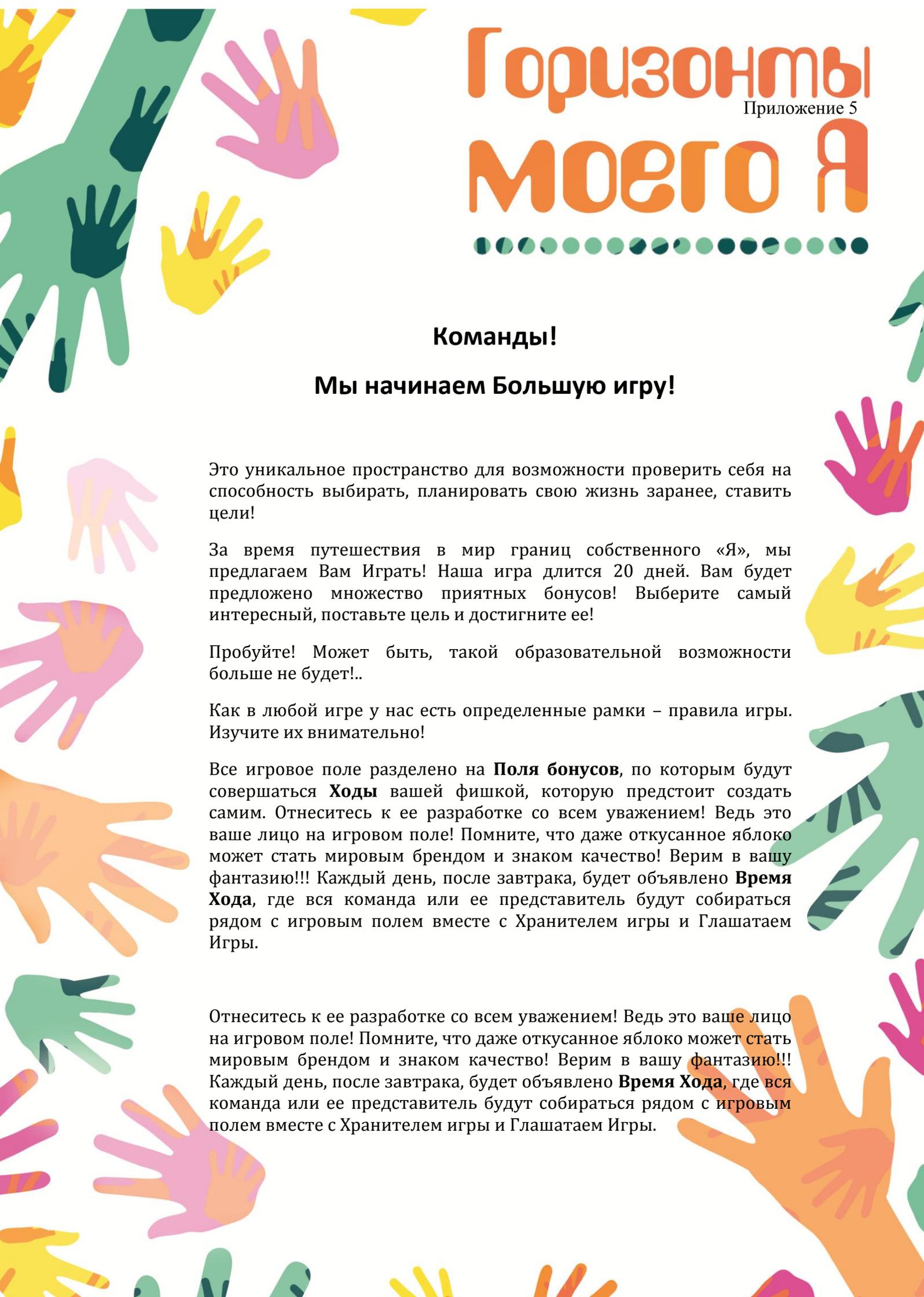
Формы организации деятельности  Умения и навыки	интерактивные игры (вертушка, центрифуга, НИИ), Игра сезона и стратегические игра					концерты, вечерние мероприятия и пр.					занятия спортом				жизнедеятельность					
	Распределение ролей внутри команды	Взаимодействие во время игры	Конфликтные ситуации	Радость победы/горечь поражения	Обсуждение игры	Распределение ролей внутри команды	Взаимодействие в команде в процессе подготовки	Конфликтные ситуации	Радость успеха/горечь неудачи	Обсуждение результатов	Формирование команды	Взаимодействие во время игры	Конфликтные ситуации	Радость победы/горечь поражения	Обсуждение игры	Распределение ролей	Взаимодействие в команде	Конфликтные ситуации	Радость победы/горечь поражения	Обсуждение жизненных ситуаций
<b>Владение социальными навыками (коммуникация, работа в команде, лидерство, эмоциональный интеллект)</b>																				
умение просить помощи, если она действительно необходима		+				+	+	+									+	+		
умение предлагать свою помощь, умение помогать тем, кто просит о помощи		+	+				+										+	+		

умение радоваться тому, что удалось кому-то помочь, удалось быть полезным (и не ждать за это чего-то)					+		+			+		+		+	+		+		+	+
умение сформулировать свой вопрос так, чтобы получить ответ именно о том, что было изначально интересно			+		+		+										+	+		
умение договариваться с другими	+	+	+			+	+	+			+	+	+			+	+	+		
умение уступить в чем-то, что на самом деле не так уж и принципиально, но собеседнику важнее   умение проявлять гибкость	+	+	+			+	+	+			+		+			+	+	+		
умение справляться со своим настроением и эмоциями	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
навык вежливого и доброжелательного общения с теми, с кем уже приходилось общаться, и с теми, с кем еще нет	+	+	+		+	+	+	+	+	+		+	+		+	+	+	+		+
умение проявлять внимание, заинтересованность, дружелюбие, умение проявлять тактичность и толерантность	+	+	+		+	+	+	+	+	+		+	+		+	+	+	+		+

умение знакомиться		+				+	+									+				
умение понять, что заставило испытывать негативные эмоции.					+		+			+					+		+			+
умение справляться со своими эмоциями	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
умение делиться		+					+					+					+			
умение попроситься в игру	+						+				+					+				
умение начать игру самому	+					+					+					+				
умение осознавать свои минусы и стремиться работать над ними	+	+	+		+	+	+	+		+	+	+	+		+	+	+	+		+
умение оценивать свою успешность не относительно других в настоящем, а относительно себя в прошлом					+					+					+		+			+
умение увидеть свои сильные стороны и пользоваться ими	+	+	+			+	+	+			+	+	+			+	+	+		
умение не бояться делиться со взрослыми своими переживаниями	+				+	+				+	+				+	+				+



приоритеты																				
умение работать на общий результат, в т.ч. с теми, с кем не привычно и не удобно, не комфортно, есть личные разногласия	+	+	+	+		+	+	+	+		+	+	+	+		+	+	+	+	
умение распределить роли в команде под конкретные задачи	+					+					+	+				+				
умение принимать на себя ответственность	+	+	+		+	+	+	+	+		+	+	+		+	+	+	+		+
умение выбирать и принимать решения	+	+	+			+	+	+			+	+	+			+	+	+		
<b>Владение навыками работы с информацией</b>																				
умение искать и анализировать информацию		+	+		+		+	+		+		+	+		+		+	+		+
умение находить нестандартные решения	+	+	+			+	+	+			+	+	+			+	+	+		



# Горизонты

Приложение 5

# МОЕГО Я

## Команды!

### Мы начинаем Большую игру!

Это уникальное пространство для возможности проверить себя на способность выбирать, планировать свою жизнь заранее, ставить цели!

За время путешествия в мир границ собственного «Я», мы предлагаем Вам Играть! Наша игра длится 20 дней. Вам будет предложено множество приятных бонусов! Выберите самый интересный, поставьте цель и достигните ее!

Пробуйте! Может быть, такой образовательной возможности больше не будет!..

Как в любой игре у нас есть определенные рамки – правила игры. Изучите их внимательно!

Все игровое поле разделено на **Поля бонусов**, по которым будут совершаться **Ходы** вашей фишкой, которую предстоит создать самим. Отнеситесь к ее разработке со всем уважением! Ведь это ваше лицо на игровом поле! Помните, что даже откусанное яблоко может стать мировым брендом и знаком качества! Верим в вашу фантазию!!! Каждый день, после завтрака, будет объявлено **Время Хода**, где вся команда или ее представитель будут собираться рядом с игровым полем вместе с Хранителем игры и Глашатаем Игры.

Отнеситесь к ее разработке со всем уважением! Ведь это ваше лицо на игровом поле! Помните, что даже откусанное яблоко может стать мировым брендом и знаком качества! Верим в вашу фантазию!!! Каждый день, после завтрака, будет объявлено **Время Хода**, где вся команда или ее представитель будут собираться рядом с игровым полем вместе с Хранителем игры и Глашатаем Игры.

# Горизонты МОЕГО Я



## КАК МОЖНО ДВИГАТЬСЯ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ?

### ПРАВИЛА ХОДА:

1. Каждая команда делает по одному ходу за день.
2. Каждые 2 заработанные балла командой дают право сделать один шаг. Один шаг – перемещение на одну клетку.
3. Команда должна использовать все баллы, заработанные за день, нельзя переносить баллы на следующий день, нельзя обмениваться баллами с другой командой
4. За один ход нельзя наступать на одну и ту же клеточку дважды.
5. Во время хода нельзя перепрыгивать через стены.
6. Минимальный ход – 3 шага.
7. Если по итогам дня команда зарабатывает отрицательное количество баллов, то она начинает свой путь со стартового поля Игры.
8. Команда не имеет права отказаться от исполнения бонуса, если только это не предусмотрено правилами Игры.
9. Если вы упираетесь в тупик, вам придется остаться на месте до следующего дня. Оставшиеся шаги сгорают.

# Горизонты МОЕГО Я



## Получение игровых баллов:

Баллы даются, если команда:

- ▲ Участвует в проведении праздника (до 8 баллов)
- ▲ Участвует в работе клубов (до 0,5 балла каждому участнику команды)
- ▲ Участвует в соревнованиях / в режиме дождя (2 балла)
- ▲ Побеждает в соревнованиях / в режиме дождя (4 балла)
- ▲ Поддерживает чистоту в домике и на территории (до 3 баллов)
- ▲ Дежурит по столовой (5 баллов) по лагерю (3 балла)
- ▲ Помогает вожатым (до 4 баллов)
- ▲ А так же за особые не стандартные решения (до 5 баллов)

Потеря игровых баллов:

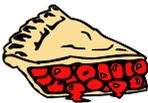
Потерять баллы можно, если кто-нибудь из команды нарушает ТАБУ:

- ▼ Несоблюдение чистоты в домике/комнате и на территории (до 5 баллов)
- ▼ Прогулки и пробежки в сон час и после отбоя (до 10 баллов)
- ▼ Самовольное передвижение фигур на игровом поле (10 баллов)
- ▼ Брань (4 балла)
- ▼ Порча имущества лагеря (до 20 баллов)
- ▼ Курение (20 баллов)
- ▼ Выход за территорию лагеря (50 баллов)
- ▼ Особая статья\* (до 10 баллов)

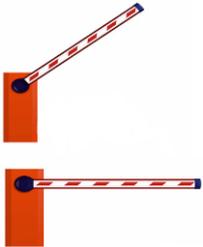
\*Особая статья – особая и исключительная ситуация, в которой следует наказать, но которая не была предусмотрена в списке.

## ВОЗМОЖНЫЕ ПОЛЯ БОНУСОВ:

	<p><b>Феникс:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- поездка в кинотеатр</li> <li>--час игры в боулинг клубе</li> </ul>	<p>Самые крутые и интересные бонусы! Доступен только один раз. У каждого Феникса есть близнец. Бонус получает команда, которая первая попадает на это поле, после этого он и его близнец сгорают.</p>
	<p><b>Кот в мешке</b></p>	<p>Бонус, который обязательно нужно отдать другой команде по выбору.</p>
	<p><b>Черный ящик</b></p>	<p>Бонус, который вам неизвестен. Может содержать или очень интересный и крутой бонус или не очень.</p>
	<p><b>Телепорт</b></p>	<p>Перемещение из одной точки карты в другую. Имеет порядковый номер. Место перемещения определяется с помощью кубика Игры.</p>
	<p><b>Ускорение</b></p>	<p>При прохождении через него все баллы, заработанные за день, умножаются на 2</p>
	<p><b>Прыжок через стену</b></p>	<p>Дает возможность раз за игру перейти стену, использовав 2 шага, в любом месте</p>
	<p><b>Замедление</b></p>	<p>При прохождении через него, все баллы, заработанные за день, делятся на 2</p>

	<b>Освобождение от зарядки</b>	Дает право не идти на зарядку на следующий день после получения бонуса.
<b>Freedom</b>	<b>Освобождение от 1 дежурства по столовой или по лагерю</b>	Команда освобождается от очередного дежурства по столовой или лагерю.
	<b>Загар на сон часе</b>	Дает право команде в ближайший день при хорошей погоде загорать во время сон часа.
	<b>Отбой в час ночи</b>	Дает право команде в ближайший день после получения бонуса отправиться спать в 1.00 ночи. При этом команде запрещается нарушать тишину и покой в остальном лагере.
<b>DJ</b>	<b>VIP-дискотека с правом приглашения дружественной команды (от 1 до 3) -</b>	Для команды организовывается закрытая дискотека, на которую она по своему усмотрению может пригласить от 1 до 3 других команд. Остальным командам вход запрещен.
	<b>Вечерний чай с приглашением другой команды</b>	Команда получает право провести вечернее чаепитие и пригласить на него 1 команду.
	<b>Вечерний чай с угощением от шеф-повара</b>	Команда получает право провести вечернее чаепитие со специальным угощением от Шеф-повара.
	<b>Проведение общей тематической зарядки</b>	Команда должна на следующий день после получения бонуса провести специальную тематическую зарядку для всего лагеря. Тема зарядки определяется командой.

<b>9:15</b>		
	<b>Ночное дежурство по лагерю</b>	Команда следит за соблюдением порядка и тишины в лагере до 1:30. После чего сама ложится спать.
	<b>Внеочередное дежурство в столовой</b>	Команда дежурит в столовой на следующий день после получения бонуса
	<b>Внеочередное дежурство по лагерю</b>	Команда дежурит по лагерю на следующий день после получения бонуса
	<b>Фотосессия</b>	Для команды организовывается фотосессия
	<b>Ночной киносеанс</b>	Команда получает право посмотреть фильм поздно вечером. Фильм выбирается вожатым команды
	<b>Купание в фонтане</b>	Команда получает право в ближайший солнечный день искупаться в фонтане
	<b>Кино-клуб на сон часе</b>	Команда получает право посмотреть фильм на сон часе. Фильм выбирается вожатым команды
	<b>Закрытый клуб под ваш заказ</b>	Для команды организовывается клуб по выбору команды. Остальным командам участие запрещено
	<b>Паужин при свечах в беседке</b>	Для команды организовывается паужин при свечах в беседке на следующий день после получения бонуса

	<b>Оле-Лукойе</b>	Команде необходимо организовать отбой для всех или нескольких команд. Время и команды определяются дополнительно
	<b>Случайное перемещение в любую точку карты</b>	Попав на данное поле, команда перемещается в любую точку карты. Выбор точки перемещения определяется случайным образом
	<b>Мост</b>	Можно пройти по нему и под ним
	<b>Шлагбаум</b>	Меняет свое положение открыт/закрыт каждые 2 дня. Если шлагбаум закрыт, проход невозможен
	<b>“Кирпич”</b>	Прохода нет. Может появиться в любом месте карты. Время действия неизвестно

## Состав педагогической команды лагеря «Патриот»

	Фамилия имя	Должность в лагере	Место работы, учебы	Образование, КПК	Опыт работы	Стаж работы	Стаж работы в лагере «Патриот»
1.	Москвич Анастасия	Старший воспитатель	Педагог- организатор ЦТРИГО	Высшее образование, выпускник Социально-правового факультета СФУ. ККИПКРО «Инновационные процессы в системе дополнительного образования в контексте общественных ценностей», «Инновационные технологии в образовании»	Организация летних загородных лагерей и интенсивных школ для старшекласников с 2005 г.	12 лет	12 лет
2.	Шалимова Елена	Методист	Директор ЦТРИГО	Высшее педагогическое образование, КГПУ  ККИПКРО «Технологии и методики воспитания в условиях загородного оздоровительного лагеря», «Подготовка разработчиков, тьюторов и менеджеров образовательных программ дополнительного	Организация летних загородных лагерей и интенсивных школ для старшекласников с 2001г.	25 лет	12 лет

	<b>Фамилия имя</b>	<b>Должность в лагере</b>	<b>Место работы, учебы</b>	<b>Образование, КПК</b>	<b>Опыт работы</b>	<b>Стаж работы</b>	<b>Стаж работы в лагере «Патриот»</b>
				образования детей»			
3.	Ермолаев Александр	Педагог- организатор	Руководитель структурного подразделения ЦТРИГО	Высшее образование, СФУ. Профессиональная переподготовка, Педагог дополнительного образования детей (Техническое творчество и гуманитарные технологии)	Организация летних загородных лагерей и интенсивных школ для старшеклассников с 2005 г.	3 года	3 года
4.	Галбура Анна	Педагог- организатор	Педагог- организатор ЦТРИГО	Высшее образование, КГПУ, выпускник Института социально- гуманитарных технологий. Финалист всероссийского конкурса «Лучший вожатый-2017»	Организация летних загородных лагерей с 2015 г.	3 года	3 года
5.	Привалихина Анна	Педагог- организатор	Педагог- организатор ЦТРИГО	Высшее образование, КГХИ. Руководитель студией кино, фото- и видеотворчества. Педагог танцевального коллектива	Организация летних загородных лагерей с 2015 г.	3 года	3 года
6.	Ткаченко Алена	воспитатель	Педагог дополнительного образования ЦТРИГО	Средне-специальное образование, Красноярский краевой колледж культуры и искусства, педагог- организатор, руководитель ансамбля	Организация летних загородных лагерей с 2006 г.	12 лет	12 лет

	<b>Фамилия имя</b>	<b>Должность в лагере</b>	<b>Место работы, учебы</b>	<b>Образование, КПК</b>	<b>Опыт работы</b>	<b>Стаж работы</b>	<b>Стаж работы в лагере «Патриот»</b>
				народного танца			
7.	Антипова Ольга	воспитатель	Педагог доп. образования ЦТРИГО	Среднее-специальное образование, КХУ, артист балета	Организация летних загородных лагерей с 2010г.	20 лет	7 лет
8.	Будко Галина	воспитатель	Педагог доп. образования ЦТРИГО	Средне-специальное образование, КиИ, преподаватель хореографического факультета	Организация летних загородных лагерей с 2015г.	4 года	3 года
9.	Панченко Игорь	воспитатель	Педагог доп. образования ЦТРИГО	Высшее образование, СФУ, выпускник политехнического института, педагог дополнительного образования студии технического творчества «MakeRobots»	Организация летних загородных лагерей с 2015г.	3 года	3 года
10.	Саенко Ярослав	вожатый	СФУ, Институт космических и информационных технологий	Выпускник «Патриота», был стажером, прошел школу вожатого, инженер- программист ( 1 курс)	Участие в реализации летних образовательный программ (стажером – 1 года, вожатым – 1 год)	2 года	2 года
11.	Копыл Виктория	вожатый	СФУ, Институт управления бизнес-	Выпускница «Патриота», была стажером, прошла школу вожатого,	Участие в реализации летних образовательный	4 года	4 года

	<b>Фамилия имя</b>	<b>Должность в лагере</b>	<b>Место работы, учебы</b>	<b>Образование, КПК</b>	<b>Опыт работы</b>	<b>Стаж работы</b>	<b>Стаж работы в лагере «Патриот»</b>
			процессами и экономики	экономист (1 курс)	программ (стажером – 2 года, вожатым – 2 года)		
12.	Одегов Владимир	вожатый	СФУ, Институт математики и фундаментальной информатики СФУ	Прошел школу вожатого, учитель математики (4 курс)	Участие в реализации летних образовательный программ (вожатым – 2 года)	2 года	2 года
13.	Жернаков Иван	вожатый	КГПУ, Институт физической культуры, спорта и здоровья им. И.С. Ярыгина	Боец педагогического отряда «Freedom», прошел программу подготовки вожатых «Школа вожатых», победитель Краевого конкурса «Лучший вожатый-2016», учитель физической культуры (4 курс)	Работа в летних загородных лагерях с 2014 г.	3 года	1 год
14.	Нургалеева Маргарита	вожатый	КГПУ, Факультет иностраных языков	Боец педагогического отряда «Freedom», прошла программу подготовки вожатых «Школа вожатых», учитель английского языка (5 курс)	Работа в летних загородных лагерях с 2014 г.	4 года	1 год

## Организационно-штатная структура загородного стационарного детского оздоровительного лагеря «Патриот»

