

ТЫ - БУДУЩИЙ ВОЖАТЫЙ

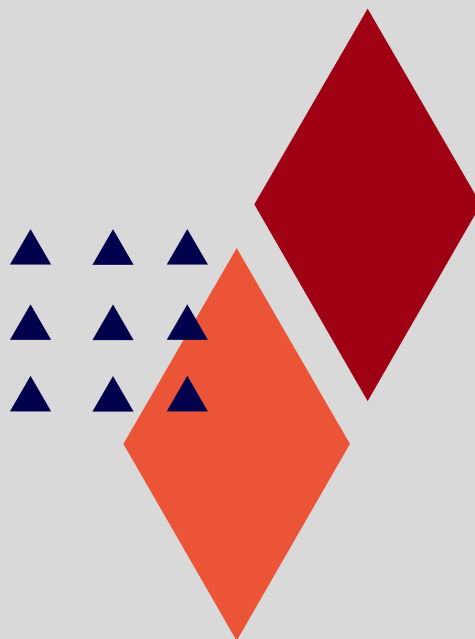
ПОДГОТОВКА К КОНКУРСУ  
"ПРОФЕССИОНАЛЫ. ЮНИОРЫ 376"

“

Ребята,  
вы вступили на трудный,  
но интересный путь.  
Пусть подготовка к конкурсу будет  
для вас **продуктивной** и  
**ИНТЕРЕСНОЙ**.  
**Сегодня - вы уже победители.**  
Преодолев страх и предрассудки,  
вы стали **сильнее**. Берегите себя и  
друг-друга. Я в вас верю.  
**Давайте станем такими**  
**лидерами, каких пожелали бы**  
**себе.**

”

Анохина Полина Олеговна



вожатское  
**содержание**

# Организация рабочего процесса и безопасность



–Гражданский кодекс Российской Федерации;



–Конвенция о правах ребёнка;



–Конституция Российской Федерации;



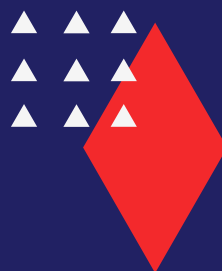
«Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления»;




Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления;



Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления;





**РАССКАЖИ О ТЕХНИКЕ  
БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ  
РАБОТЕ С  
ЭЛЕКТРООБОРУДОВАН  
ИЕМ.**

**РАССКАЖИ О ТЕХНИКЕ  
БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ  
РАБОТЕ С  
КАНЦЕЛЯРСКИМИ  
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ.**

**РАССКАЖИ О ТЕХНИКЕ  
БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ  
РАБОТЕ СО  
СПОРТИВНЫМ  
ОБОРУДОВАНИЕМ.**

**ВЫВЕДИТЕ  
ВАШИ ПРАВИЛА  
ТЕХНИКИ  
БЕЗОПАСНОСТИ,  
ПРИ РАБОТЕ С  
ДЕТЬМИ.**



# СПОСОБЫ И ФОРМЫ ОБЩЕНИЯ С ДЕТЬМИ


**Внеситуативно-личностная форма общения.**

**Сопереживание другому, точное восприятие его внутреннего мира, называется - эмпатия. Эмпатический способ общения предполагает отказ на время от своих собственных позиций и ценностей, чтобы войти в мир ребенка без предвзятости; чуткость к его тонким переживаниям; деликатное «пребывание» в его жизни без оценивания и осуждения. Новое содержание коммуникативной потребности выражается в том, что ребенок не настаивает теперь обязательно на похвале: гораздо важнее для него знать, а как нужно.**

**Фронтальная коммуникация — односторонний вид коммуникации, при котором посыл идет в одном направлении от говорящего ко многим слушающим, по принципу «один говорит — остальные молчат».**

**Диалог, беседа — двусторонний, или многосторонний вид коммуникации, при котором посыл идет в обоих направлениях между двумя собеседниками или по нескольким направлениям одновременно, при участии нескольких собеседников.**

**Опосредованная коммуникация — вид коммуникации, при котором транзакции идут в обоих направлениях через информацию, зафиксированную в каком-либо виде, например, через текст, звуко- или видеозапись, рисунок или схему.**



**Материальное общение** — обмен предметами или продуктами деятельности.

**Когнитивное общение** — обмен информацией, знаниями. Когда мы узнаём у знакомых о погоде на улице, ценах на продукты, времени начала концерта, способах решения математической задачи.

**Эмоциональное общение** — обмен эмоциональными состояниями между общающимися индивидами. Развеселить грустного друга — пример эмоционального общения.

**Мотивационное общение** — обмен желаниями, побуждениями, целями, интересами или потребностями. Имеет место как в деловом, так и в межличностном общении.

**Деятельностное общение** — обмен навыками и умениями, который осуществляется в результате совместной деятельности.

**Контакт масок** — формальное общение, когда отсутствует стремление понять и учитывать особенности личности собеседника. Используется набор выражений лица, жестов, стандартных фраз, позволяющих скрыть истинные эмоции, отношение к собеседнику.

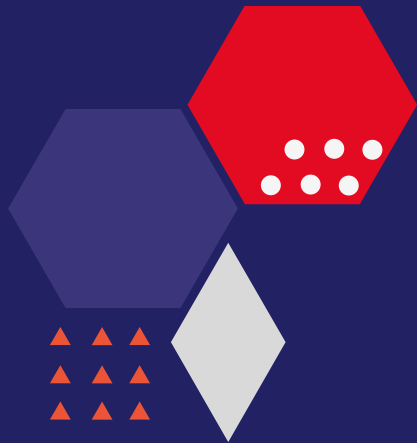
**Светское общение** — его суть в беспредметности, то есть люди говорят не то, что думают, а то, что положено говорить в подобных случаях; это общение закрытое, потому что точки зрения людей на тот или иной вопрос не имеют никакого значения и не определяют характера коммуникации.

**Межличностное общение** — раскрываются глубинные структуры личности.

**Манипулятивное общение** — направлено на получение выгоды от собеседника.

**Предметное общение** — общение с предметами, наделив эти предметы эмоциональным фоном, например детские игрушки, или роботов, «умных» изделий, носителей информации с эмоциональным содержанием или проявления.

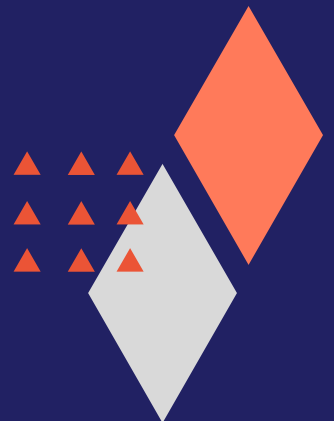
# АНАЛИТИКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ



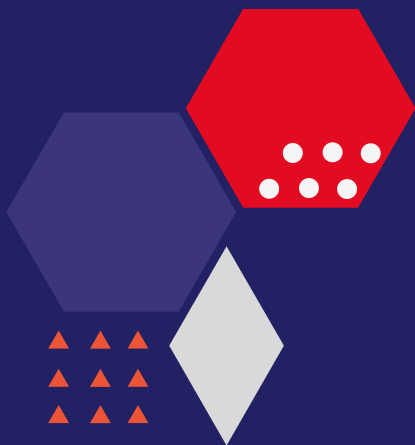
SMART — метод постановки  
целей.

Он позволяет  
сформулировать  
реалистичную и измеримую  
цель, определить сроки и  
необходимые ресурсы для  
ее достижения.

- S — КОНКРЕТНОЙ;
- M — ДОСТИЖИМОЙ;
- R — ЗНАЧИМОЙ;
- T — ОГРАНИЧЕННОЙ ВО  
ВРЕМЕНИ.







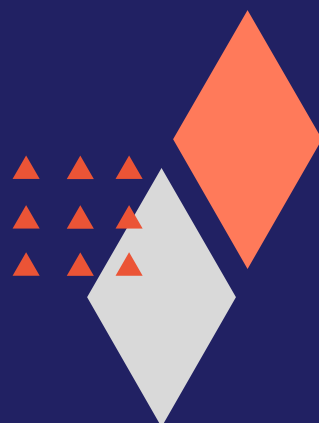
# SWOT АНАЛИЗ

СИЛЬНЫЕ  
СТОРОНЫ

СЛАБЫЕ  
СТОРОНЫ

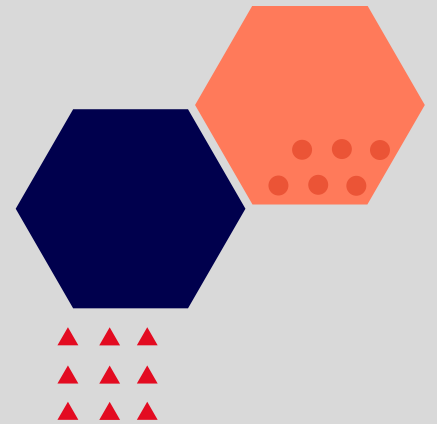
ВОЗМОЖНОСТИ

УГРОЗЫ



# ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ ДЕЛО ОТРЯДА

**Коллективно-творческое дело (КТД)** — это общественно-важное дело, творческое и коллективное, которое обогащает коллектив и личность социально ценным опытом, открывает широкий простор для деятельности, позволяет каждому проявить и совершенствовать лучшие человеческие задатки и способности, потребности и отношения, расти.



1. Находим и определяем проблему.
2. Далее по технологии SMART ставим цель отрядного дела.
3. Прорабатываем цель через swot анализ.
4. Пишем конспект отрядного дела.
5. Проводим отрядное дело.
6. Итоговая рефлексия (обратная связь ) через swot анализ.
7. Сравнение swot анализов "до-после".

## Структура отрядного дела:

- организационный момент;
- основная часть;
- физкультминутка;
- заключительная часть;
- рефлексия;

## Виды планируемых результатов:

- *Личностные результаты* - самоопределение - сформированность внутренней позиции обучающегося;
- *Смыслообразование* - поиск и установление личностного смысла, учения обучающимися на основе устойчивой системы учебно познавательных и социальных мотивов;
- *Морально этическая ориентация* - знание основных моральных норм и ориентация; развитие этических чувств - стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения.

## Виды планируемых результатов:

Метапредметные результаты обучения -

1. **Умение** самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
2. **Умение** самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
3. **Умение** соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
4. **Умение** оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
5. **Владение** основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора;
6. **Умение** определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
7. **Умение** создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
8. **Смысловое** чтение;
9. **Умение** организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
10. **Умение** осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей, планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
11. **Формирование** и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

**ПРИМЕР  
ВОСПИТАТЕЛЬНОГО  
ДЕЛА ОТРЯДА**

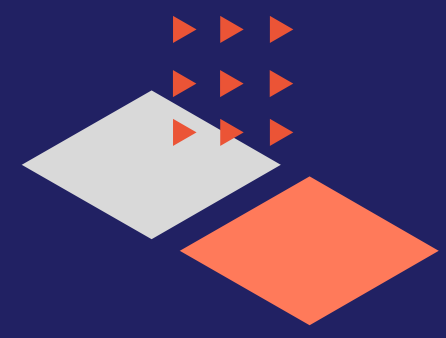




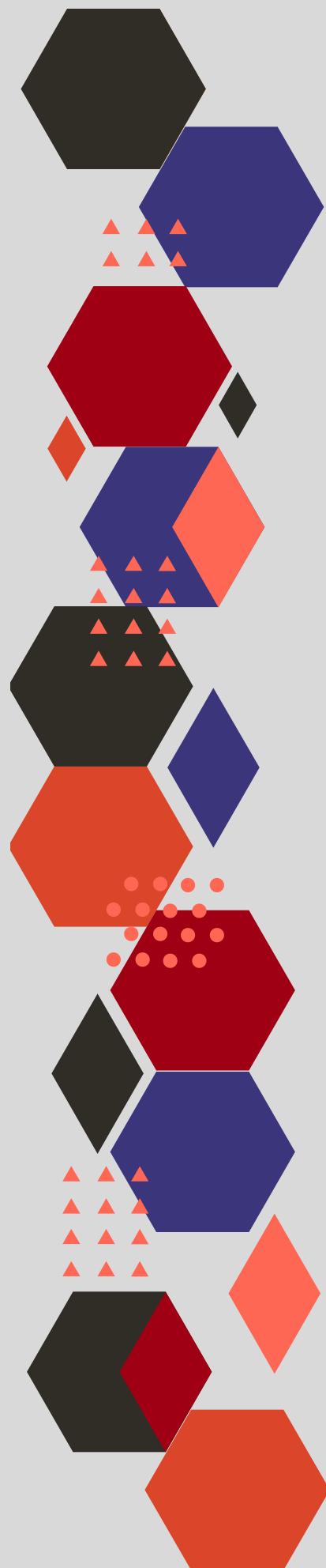
## ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ:

Формы работы, которые могут быть объективно отнесены к мероприятиям: **беседы, лекции, дискуссии, диспуты, экскурсии, культпоходы, прогулки, обучающие занятия** (например, по правилам дорожного движения, по гражданской обороне и др.).

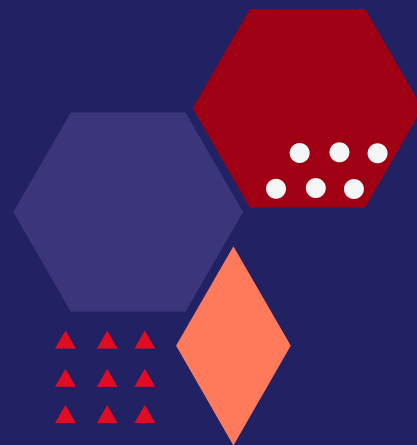
*Мероприятия как форму воспитательной работы можно выбирать:*

- когда нужно решить **просветительские задачи**: сообщить детям какую-либо сложную информацию, познакомить с культурной, политической жизнью общества;
  - когда необходимо обратиться к **содержанию воспитательной работы, требующей высокой компетентности**: к вопросам общественной жизни народа, политики, экономики и др. В таких случаях целесообразны мероприятия с приглашением специалистов;
  - когда организаторские функции слишком **сложны для детей**, либо объективно, либо по причине отсутствия достаточного опыта, например, при ведении дискуссий, обсуждений, организации массового проявления социальной активности (беседы, конференции, митинги и др.).
- 

**Подберите  
диагностические  
методики  
личности ребенка.**

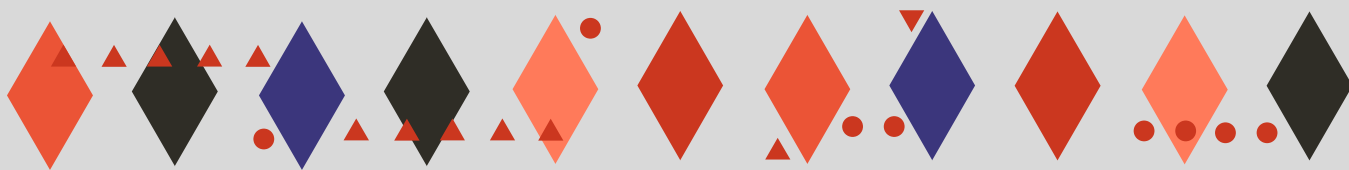


**Продумайте  
спортивный  
инвентарь, который  
можете использовать.**

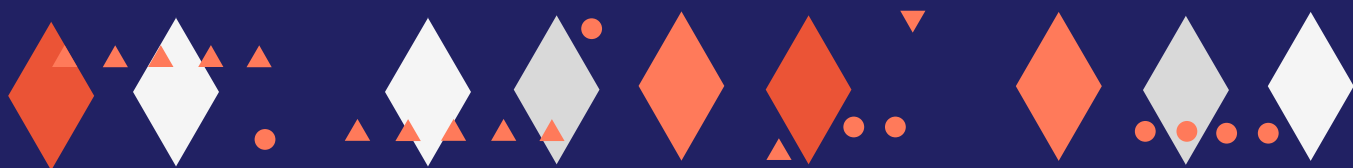


# **СИСТЕМА ДЕТСКОГО САМОУПРАВЛЕНИЯ**

**ПРОДУМАЙТЕ СИСТЕМУ  
САМОУПРАВЛЕНИЯ В ВАШЕМ  
ОТРЯДЕ.**

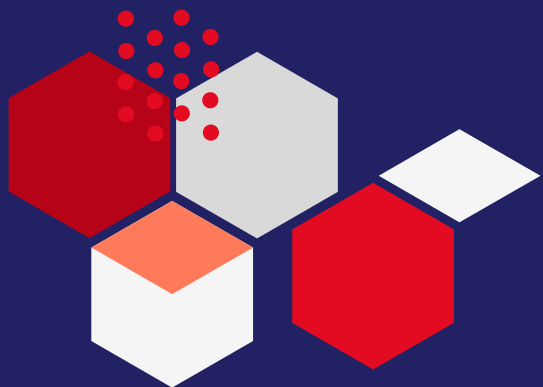


# ПРОДУМАЙТЕ ТРИ СИСТЕМЫ МОТИВАЦИИ В ВАШЕМ ОТРЯДЕ.





# ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



**Отрядные дела**, в планировании и подготовке которых принимают участие сами ребята, тихие, народные, подвижные, деловые, сюжетно-ролевые игры, дни именинников, литературно-музыкальные вечера, выпуски газет, костры и т.п.

**Индивидуально ориентированные виды деятельности** — работа с книгой в библиотеке, занятия и консультации с детским психологом.

**Общие дела лагеря** — фестивали, праздники, танцевальные и музыкальные программы, кинопросмотры, танцевальные программы, конкурсы, игровые и шоу программы, интеллектуальные игры, викторины, самодеятельные концерты.

**Командные** — баскетбол, футбол, волейбол, снайпер, пионербол, туристические эстафеты.

**Индивидуальные** — теннис, бадминтон, настольный теннис, радиоспорт, летающие тарелки, легкая атлетика, шахматы, шашки.

**Нетрадиционные** — лапта, аэробика, "город за городом", "знамя", "классики", пионербол двумя мячами, корфбол, "веселые старты", игры на местности, все виды прятков и салочек.



**ПОДБЕРИТЕ ВИДЫ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НА КАЖДЫЙ  
ПУНКТ, ДЛЯ ОТРЯДА.**

**Подвижные** игры занятия спортом;

**Водные** игры и виды спорта;

**Активные** виды деятельности на  
природе;

**Техническая** деятельность;

**Искусство** и творчество;

**Специальные** виды деятельности.



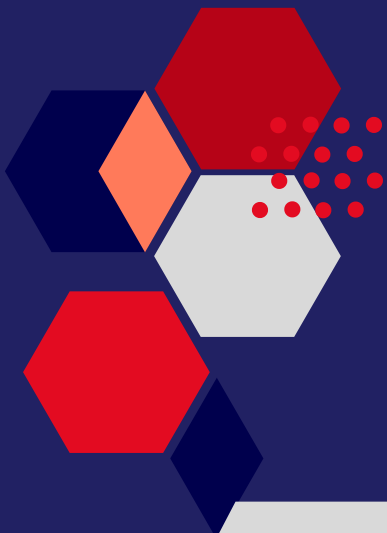
# МЕТОДИКА ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ "БАНК ПЛОХИХ ИДЕЙ".

**ПЛОХАЯ ИДЕЯ**

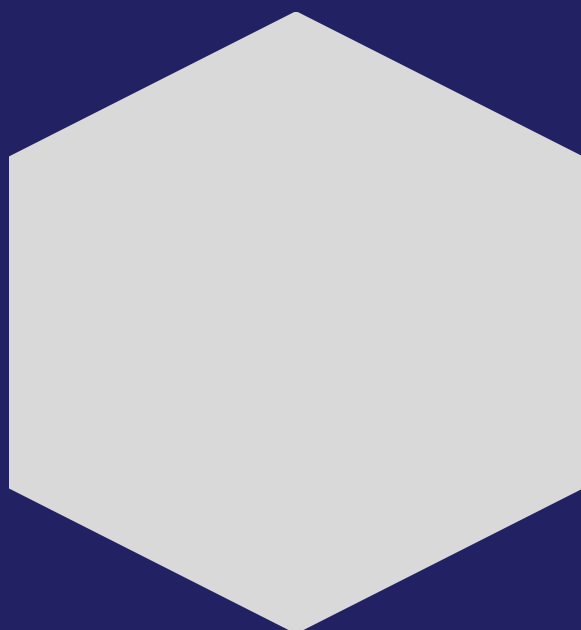
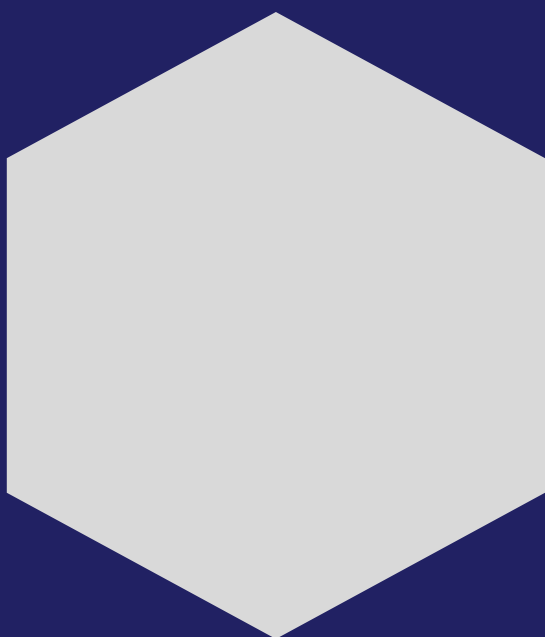
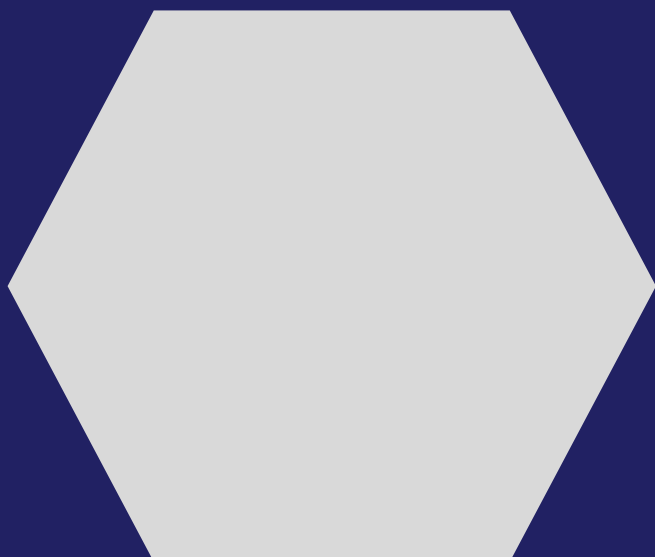
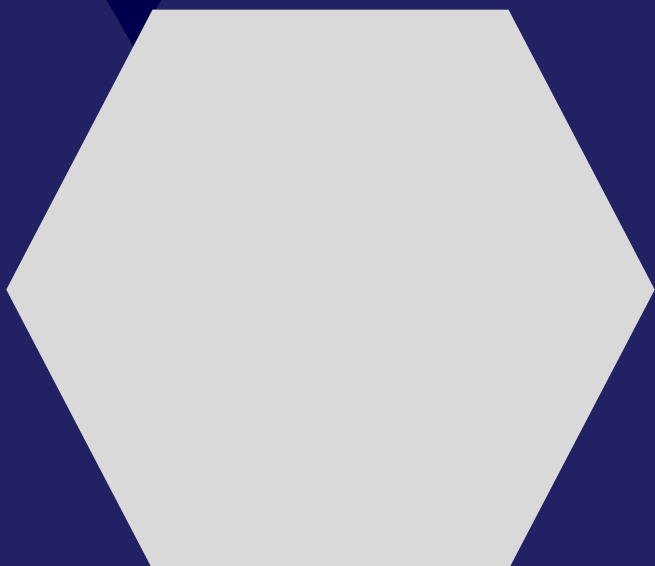
**ХОРОШАЯ  
ИДЕЯ**

**ПОЧЕМУ  
ИДЕЯ  
ПЛОХАЯ?**

**ЧТО  
ХОРОШЕГО В  
ПЛОХОМ?**



**ПОДБЕРИТЕ МЕТОДИКИ  
ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ.**





## ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

- **История**

Ведущий делит участников на две команды. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша".

- **5 вещей**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. Затем пара рассказывает о себе то, что поняла. При этом первый человек рассказывает о втором, а второй о первом. (Варианты: цели на тренинг, пять самых страшных для меня вещей, самых любимых и т.п.).

Подберите 10 ИГР  
НА ЗНАКОМСТВО И  
ВЫЛОЖИТЕ ИХ В  
ЯНДЕКС ДИСК.





## ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

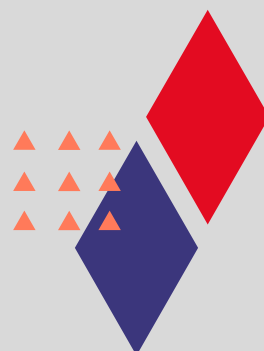
Подберите 10 ИГР  
НА ВЫЯВЛЕНИЕ  
ЛИДЕРА.  
ВЫЛОЖИТЕ ИХ В  
ЯНДЕКС ДИСК.

### ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

### СЧИТАЛОЧКА

Приготовьте правый кулак. Ваша задача по моей команде выкинуть любое количество пальцев. Но это еще не все. Нужно, чтобы за как можно меньшее количество попыток у всего коллектива количество пальцев совпало.





## ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Подберите 10 ИГР  
НА СПЛОЧЕНИЕ И  
ВЫЛОЖИТЕ ИХ В  
ЯНДЕКС ДИСК.

### БЛИЗНЕЦЫ

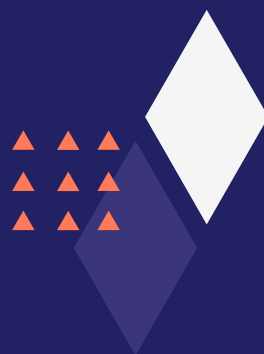
Все разбились на пары. Взялись в парах за руки. Стали по кругу. По сигналу ведущего идем по часовой стрелке: рука к руке, стопа к стопе, нос к носу. Используйте музыкальные заставки. Результат – раскрепощение.

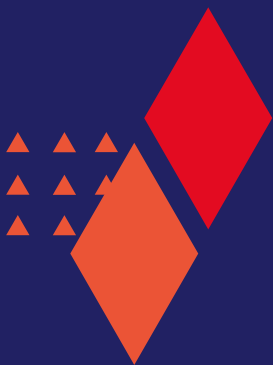
### ВДОХ-ВЫДОХ

Давайте все вместе вдохнем, а теперь – выдохнем. А теперь по сигналу ведущего топнем ногой, одновременно «выбросив» в пол кулак со всей силы и крикнем «ха».

### БОЛОТО

Тоже довольно старая игра. Играющие делятся на команды, но можно и без этого. Играющим выдается по две картонки (можно обычную бумагу). Задача - по этим картонкам - "кочкам", передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее перебраться через "болото".





# КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

аккуратность,

стилистика  
общения с детьми,

активность  
напарничества,

артистизм во  
время выступления,

грамотность  
устной речи,

умение работать в  
застроенной  
локации.

эмоциональность,

стиль общения с  
детьми,

активность  
напарничества,

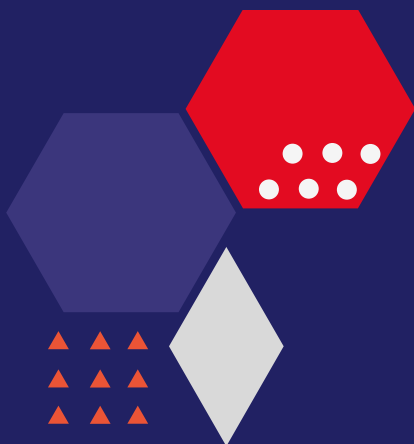
артистизм во  
время выступления,

грамотность  
устной речи,

умение читать  
легенду без опоры  
на бумажный или  
электронный  
носитель,  
умение работать в  
системе  
напарничества.

**ПРИДУМАЙТЕ  
ВАШИ КРИТЕРИИ  
ОЦЕНКИ**





## Модуль А. Планирование деятельности временного детского коллектива

**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ: **2 ЧАСА 30 МИН.**

**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАНИЯ: **15 МИН.**, ВРЕМЯ НА ПОДГОТОВКУ ПЛОЩАДКИ ДЕМОНСТРАЦИИ: **3 МИН.**

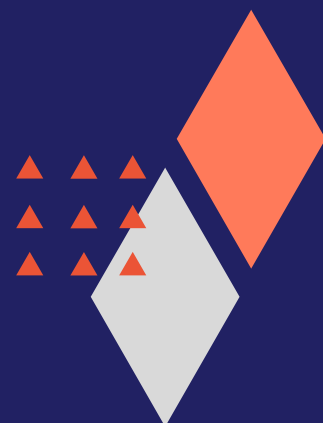
**ЗАДАНИЕ:** РАЗРАБОТКА И АНОНСИРОВАНИЕ ПЛАНА ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ НА НЕДЕЛЮ.

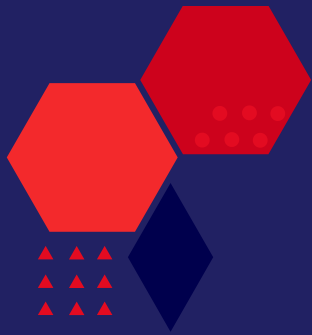
**ЦЕЛЬ:** ДЕМОНСТРАЦИЯ УМЕНИЯ ПЛАНИРОВАТЬ И АНОНСИРОВАТЬ ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ УЧАСТНИКОВ ДЕТСКОГО, ЮНОШЕСКОГО, МОЛОДЕЖНОГО КОЛЛЕКТИВА НА НЕДЕЛЮ (НА ОСНОВЕ СЕТКИ ОБЩЕЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ) И АНКЕТ ВОСПИТАННИКОВ ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА).

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ КОНКУРСАНТЫ ПОЛУЧАЮТ **СЕТКУ МЕРОПРИЯТИЙ** НА ОДНУ НЕДЕЛЮ И **АНКЕТЫ** ПРЕДПОЛАГАЕМЫХ ВОСПИТАННИКОВ ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА С ВНЕСЕННЫМИ В НИХ СЛЕДУЮЩИМИ ДАННЫМИ:

ФИО; ВОЗРАСТ; ПОЛ; ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ:

1. “КАКИМ ВИДОМ ТВОРЧЕСТВА ВЫ ЗАНИМАЕТЕСЬ, И СКОЛЬКО НА ЭТО УХОДИТ ВРЕМЕНИ?”,
  2. “В КАКИХ ОБЪЕДИНЕНИЯХ ВЫ ЗАНИМАЕТЕСЬ?”,
  3. “ЧЕМ ЕЩЕ ХОТЕЛИ БЫ ЗАНИМАТЬСЯ?”,
  4. “В КАКИХ КОНКУРСАХ ВЫ УЧАСТВОВАЛИ?”.
- РАБОТАЕМ ПО ШАБЛОНУ.





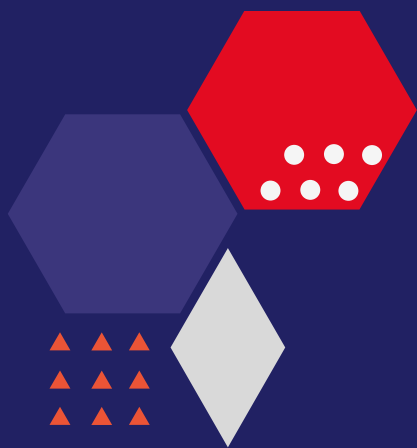
# Планирование деятельности временного детского коллектива.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАНИЯ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ПОДГОТОВКУ **АНОНСА** И ЕГО **ПРОВЕДЕНИЕ**.

АЛГОРИТМ РАБОТЫ:

1. **ПРОАНАЛИЗИРОВАТЬ** СЕТКУ ОБЩЕЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ (НА ОДНУ НЕДЕЛЮ).
2. **ИЗУЧИТЬ** АНКЕТЫ ВОСПИТАННИКОВ ОТРЯДА.
3. **ПРОДУМАТЬ** НАЗВАНИЕ КАЖДОГО ОТРЯДНОГО МЕРОПРИЯТИЯ.
4. **ПРОДУМАТЬ** ФОРМУ ПРОВЕДЕНИЯ КАЖДОГО ОТРЯДНОГО МЕРОПРИЯТИЯ.
5. **СФОРМУЛИРОВАТЬ** ЦЕЛЬ ДЛЯ КАЖДОГО ОТРЯДНОГО МЕРОПРИЯТИЯ.
6. **ОПРЕДЕЛИТЬ** ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ КАЖДОГО ОТРЯДНОГО МЕРОПРИЯТИЯ.
7. **ОБОСНОВАТЬ** ЗНАЧИМОСТЬ КАЖДОГО ОТРЯДНОГО МЕРОПРИЯТИЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СООТВЕТСТВИЯ ПЕРИОДА ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ.
8. **ЗАПОЛНИТЬ** ШАБЛОН ПЛАНА-СЕТКИ ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ К ОФОРМЛЕНИЮ ДОКУМЕНТОВ (МАТЕРИАЛ № 1 ПРИЛОЖЕНИЯ № 7).
9. **РАСПРЕДЕЛИТЬ** ОБЯЗАННОСТИ МЕЖДУ НАПАРНИКАМИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ.
10. **ПРОДУМАТЬ** СОДЕРЖАНИЕ И ОФОРМЛЕНИЕ АНОНСА ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ.
11. **ЗАПЛАНИРОВАТЬ** РАЗНЫЕ ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТАТИСТОВ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ И ПРОЦЕССА АНОНСИРОВАНИЯ ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ НА НЕДЕЛЮ.
12. **ПОДГОТОВИТЬ** НЕОБХОДИМЫЕ ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ АНОНСА ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ;
13. **ПРОДУМАТЬ** ФОРМУ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ПРОЦЕССА АНОНСИРОВАНИЯ ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ;
14. **ПРОВЕРИТЬ** ГРАМОТНОСТЬ ПИСЬМЕННОЙ РЕЧИ В ДОКУМЕНТЕ;
15. **РАСПЕЧАТАТЬ** ПЛАН-СЕТКУ ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ;
16. **СООБЩИТЬ** ОБ ОКОНЧАНИИ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ И СДАТЬ ДОКУМЕНТ ЭКСПЕРТАМ.





# План – сетка отрядных мероприятий

Для отряда «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ возрастной группы

Дата:

.....  
Общелагерное мероприятие

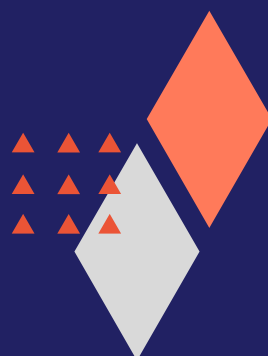
.....  
Название отрядного мероприятия

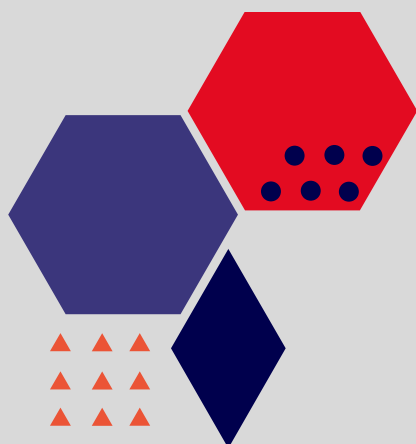
.....  
Форма проведения отрядного мероприятия

.....  
Объяснение выбора формы

.....  
Цель отрядного мероприятия

.....  
Планируемые результаты





## Модуль Б. Организация отрядного пространства.

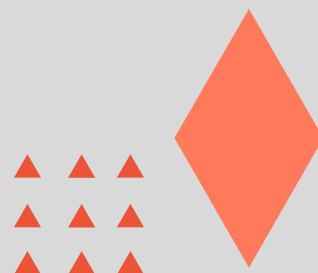
**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 3 ЧАСА 00 МИН.

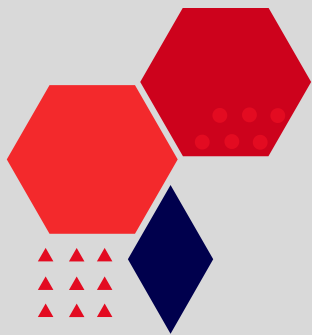
**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 15 МИН.,  
ВРЕМЯ НА ЗАСТРОЙКУ ПЛОЩАДКИ ДЕМОНСТРАЦИИ: 5 МИН.

**ЗАДАНИЕ:** СОЗДАНИЕ МАКЕТА ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ С АНОНСОМ ОДНОГО ИЗ ПЛАНИРУЕМЫХ КОЛЛЕКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ (КТД).

**ЦЕЛЬ:** ДЕМОНСТРАЦИЯ УМЕНИЯ СОЗДАВАТЬ И ПРЕЗЕНТОВАТЬ СОВМЕСТНО С ВОСПИТАННИКАМИ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА ОТРЯДНУЮ ЛОКАЦИЮ С АНОНСОМ ОДНОГО КТД ОТРЯДА.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ  
КОНКУРСАНТАМ ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ ДАННЫЕ О  
**ТЕМАТИКЕ** ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ С УКАЗАНИЕМ  
**ВОЗРАСТНОЙ** ГРУППЫ ДЕТЕЙ И СЕТКА  
ОБЩЕЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ.  
ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ  
МАТЕРИАЛОВ СЕТИ ИНТЕРНЕТ.

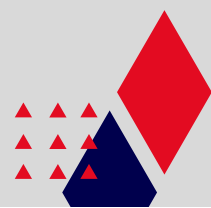


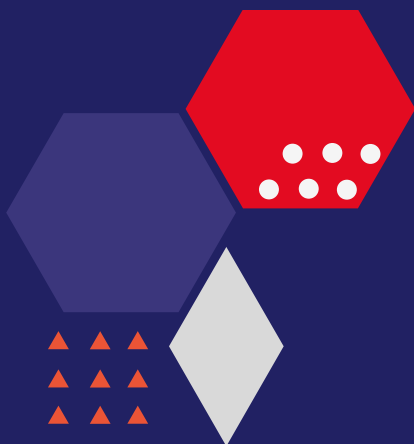


# Организация отрядного пространства.

## АЛГОРИТМ РАБОТЫ:

- 1.ПРОАНАЛИЗИРОВАТЬ** СЕТКУ ОБЩЕЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ;
- 2.РАСПРЕДЕЛИТЬ** ОБЯЗАННОСТИ МЕЖДУ НАПАРНИКАМИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ;
- 3.ПРИДУМАТЬ** ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ ОТРЯДА: НАЗВАНИЕ, ДЕВИЗ, РЕЧЕВКУ, ЭМБЛЕМУ;
- 4.ПРОДУМАТЬ** СТРУКТУРУ И СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА “АНОНС КТД” ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ;
- 5.ПРОДУМАТЬ** ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАКЕТА ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ (РЕЖИМ ДНЯ, ДОСТИЖЕНИЯ ОТРЯДА И ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПО ВЫБОРУ КОНКУРСАНТА);
- 6.ПРОДУМАТЬ** ДИЗАЙН МАКЕТА ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ МЕСТ РАСПОЛОЖЕНИЯ ВСЕХ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ СИМВОЛОВ ОТРЯДА, РАЗДЕЛА “АНОНС КТД” И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СТРУКТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ НА ПРОБКОВОЙ ДОСКЕ РАЗМЕРОМ 90X120 СМ.;
- 7.РАЗРАБОТАТЬ** СХЕМУ ОФОРМЛЕНИЯ ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ НА БУМАГЕ ФОРМАТА А4;
- 8.ПОДОБРАТЬ** МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ И КАЖДОГО ОБЯЗАТЕЛЬНОГО СИМВОЛА ОТРЯДА, РАЗДЕЛА “АНОНС КТД” И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СТРУКТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ;
- 9.ПОДОБРАТЬ** НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ СИМВОЛОВ ОТРЯДА СОВМЕСТНО СО СТАТИСТАМИ;
- 10.ОРГАНИЗОВАТЬ** ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СТАТИСТОВ ПО СОЗДАНИЮ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ СИМВОЛОВ ОТРЯДА;
- 11.СОЗДАТЬ** РАЗДЕЛ “АНОНС КТД” И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ;
- 12.ОФОРМИТЬ** ОТРЯДНУЮ ЛОКАЦИЮ, ИСПОЛЬЗУЯ ПРОБКОВУЮ ДОСКУ СОВМЕСТНО СО СТАТИСТАМИ.
- 13.ПРОДУМАТЬ** И СМОДЕЛИРОВАТЬ СПОСОБ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ СОВМЕСТНО СО СТАТИСТАМИ;
- 14.РЕАЛИЗОВАТЬ** ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ОТРЯДНОЙ ЛОКАЦИИ В СВОБОДНОЙ ФОРМЕ СОВМЕСТНО СО СТАТИСТАМИ.





## Модуль В. Разработка и проведение коллективного творческого дела (КТД).

**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 2 ЧАСА 00 МИНУТ

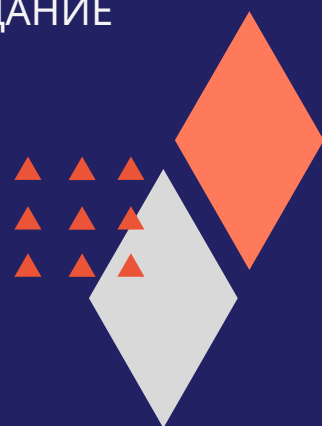
**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 15 МИНУТ.  
ВРЕМЯ НА ЗАСТРОЙКУ ПЛОЩАДКИ ДЕМОНСТРАЦИИ: 5 МИН.

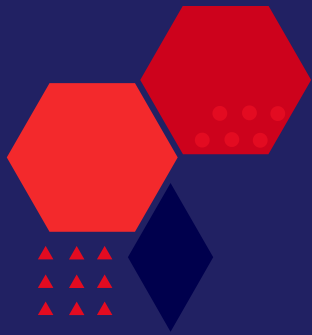
**ЗАДАНИЕ:** ПРОВЕДЕНИЕ ФРАГМЕНТА КОЛЛЕКТИВНОГО ТВОРЧЕСКОГО ДЕЛА (КТД) **В РАМКАХ ЗАДАННОГО НАПРАВЛЕНИЯ:**

ОТКРЫВАЯ СТРАНУ – БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ;  
ИСТОРИЧЕСКОЕ КРАЕВЕДЕНИЕ;  
ДОБРОВОЛЬЦЫ РОССИИ;  
ЗДОРОВЬЕ. СПОРТ. ПРОФЕССИЯ,  
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРАКТИВНОГО СЕНСОРНОГО ПЛАНШЕТА В УСЛОВИЯХ КОРОТКОЙ СМЕНЫ ГОРОДСКОГО ЛАГЕРЯ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ.

**ЦЕЛЬ:** ДЕМОНСТРАЦИЯ УМЕНИЯ ОРГАНИЗОВЫВАТЬ И ПРОВОДИТЬ КТД С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРАКТИВНОГО СЕНСОРНОГО ПЛАНШЕТА, ПОДБИРАТЬ К ПРОВЕДЕНИЮ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ПЛАНИРОВАТЬ СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВНОГО ПРОДУКТА КТД.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ КОНКУРСАНТАМ ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ ДАННЫЕ ОТНОСИТЕЛЬНО **ТЕМЫ** ОБЩЕГО МЕРОПРИЯТИЯ (ЗАДАЕТСЯ ОТВЕТСТВЕННЫМ ЛИЦОМ ДЛЯ ВСЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ) И **ВОЗРАСТА** ДЕТЕЙ. ДЛЯ РАЗРАБОТКИ **ПЛАНА** КТД КОНКУРСАНТАМ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ **ШАБЛОН** ПЛАНА КТД





# Модуль В. Разработка и проведение коллективного творческого дела (КТД).

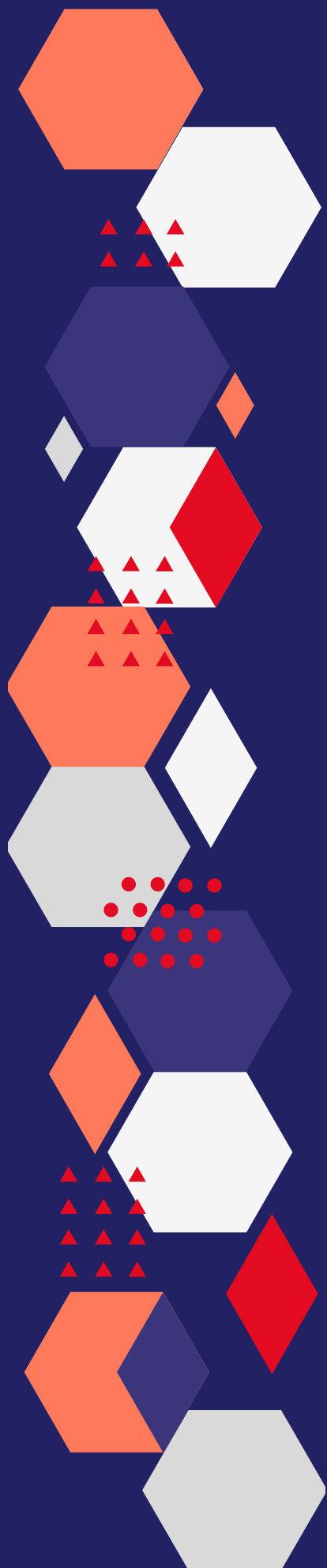
ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МАТЕРИАЛОВ СЕТИ ИНТЕРНЕТ.

1. **ОПРЕДЕЛИТЬ** ЦЕЛЬ, ТЕМУ И ФОРМУ ПРОВЕДЕНИЯ КТД;
2. **РАЗРАБОТАТЬ** И ОФОРМИТЬ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КТД (МАТЕРИАЛ №2 ПРИЛОЖЕНИЯ № 7);
3. **РАСПРЕДЕЛИТЬ** ОБЯЗАННОСТИ МЕЖДУ НАПАРНИКАМИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ;
4. **ПОДОБРАТЬ** МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КТД;
5. **ПРОДУМАТЬ** ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФУНКЦИЙ ИНТЕРАКТИВНОГО СЕНСОРНОГО ПЛАНШЕТА НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ ПРОВЕДЕНИЯ КТД;
6. **ЗАГРУЗИТЬ** НЕОБХОДИМЫЕ ФАЙЛЫ В ИНТЕРАКТИВНЫЙ СЕНСОРНЫЙ ПЛАНШЕТ;
7. **ПРОВЕРИТЬ** КОРРЕКТНУЮ РАБОТУ ЗАГРУЖЕННЫХ ФАЙЛОВ;
8. **ОПРЕДЕЛИТЬ** МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ КТД И ПОДОБРАТЬ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ЕГО ЗАСТРОЙКИ;
9. **ПРОДУМАТЬ** СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВНОГО ПРОДУКТА КТД;
10. **СДАТЬ** ЭКСПЕРТАМ ПЛАН КТД;
11. **ПРОВЕСТИ** ФРАГМЕНТ КТД С ВОСПИТАННИКАМИ ОТРЯДА (ГРУППОЙ СТАТИСТОВ С АКТЕРСКОЙ ЗАДАЧЕЙ).

НАБЕРИТЕ  
БАНК ГОТОВЫХ  
КТД ИЗ СЕТИ  
"ИНТРНЕТ"



ПО КАЖДОМУ  
ИЗ ВАРИАНТОВ  
МОДУЛЯ "В".





Для отряда « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ возрастной  
группы

**Этап плана Описание деятельности коллектива**

1. Стартовая **беседа** вожатого

2. Коллективное **планирование**.

2.1. **Обсуждение** цели.

2.2. **Обсуждение** формы проведения.

2.3. **Выбор** Совета дела.

2.4. **Выбор** творческих групп.

2.5. **Описание:**

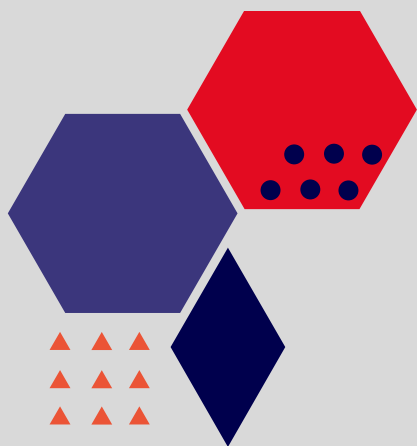
- содержания,
- необходимого оборудования и материалов,
- согласования с необходимыми людьми,
- результата и при необходимости,
- жюри, критериев судейства, поощрения победителей,
- работы со СМИ Организации.

3. Коллективная подготовка (описание алгоритма работы каждого подразделения Совета дела)

4. Проведение КТД (описание плана проведения КТД с указанием временных рамок)

5. Коллективный анализ (описание формы анализа)

6. Последействие (описание использования полученного опыта в перспективной деятельности отряда)



## Модуль Г. Организация работы, направленной на знакомство и сплочение воспитанников временного детского коллектива.

**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ: **3 ЧАСА 00 МИНУТ**

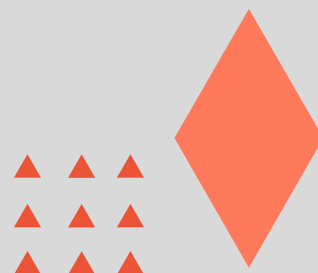
**ЛИМИТ** ВРЕМЕНИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАНИЯ: **20 МИН.**, ВРЕМЯ НА ЗАСТРОЙКУ ПЛОЩАДКИ ДЕМОНСТРАЦИИ: **5 МИН.**

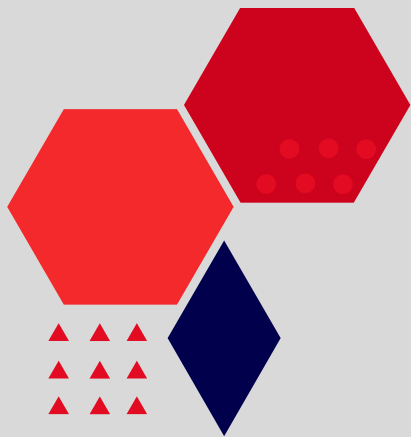
**ЗАДАНИЕ:** РАЗРАБОТКА С ПОСЛЕДУЮЩИМ ОБЪЯСНЕНИЕМ ПРОХОЖДЕНИЯ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ ДЛЯ ВОСПИТАННИКОВ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА.

**ЦЕЛЬ:** ДЕМОНСТРАЦИЯ УМЕНИЯ РАЗРАБАТЫВАТЬ И ОРГАНИЗОВЫВАТЬ АВТОРСКОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ ДЛЯ ВОСПИТАННИКОВ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ КОНКУРСАНТАМ ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ ДАННЫЕ О **ВОЗРАСТЕ** ДЕТЕЙ, ТЕМЕ И **ТЕРРИТОРИАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ** ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ, А ТАКЖЕ **ТЕМАТИКЕ** СМЕНЫ.

ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ КОНКУРСАНТАМ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ **ФОРМ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ** И **ШАБЛОН СЦЕНАРИЯ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ**. ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МАТЕРИАЛОВ СЕТИ ИНТЕРНЕТ.





# Формы игрового события

**КОММУНИКАТИВНОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ** - СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННОЕ СОРЕВНОВАНИЕ, НАПРАВЛЕННОЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ОБЩЕНИЯ.

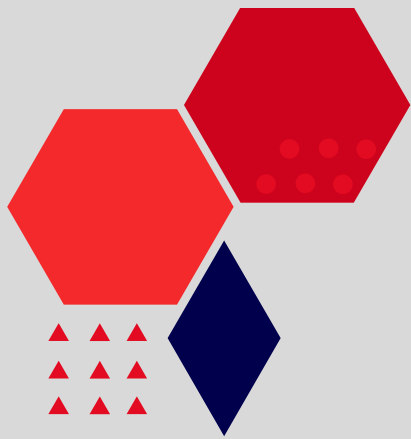
**КВЕСТ (ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ)** - СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННОЕ ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ, ОСНОВАННОЕ НА СОЗДАНИИ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ СЮЖЕТА, ГДЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ НАПРАВЛЕНЫ НА ВЫЯСНЕНИЕ И ЛОГИЧЕСКОЕ СОПОСТАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ С ЦЕЛЬЮ ПОСТРОЕНИЯ ОБЩЕЙ СИТУАЦИОННОЙ КАРТИНЫ, СОЗДАННОЙ В ИГРОВОМ СОБЫТИИ.

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ** - СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННОЕ СОРЕВНОВАНИЕ, ОСНОВЫВАЮЩИЙСЯ НА ПРИМЕНЕНИИ ИГРОКАМИ СВОЕГО ИНТЕЛЛЕКТА И ЭРУДИЦИИ.

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ** - СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННОЕ СОРЕВНОВАНИЕ В РЕШЕНИИ ЗАДАЧ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ, ИСПОЛНЯЮЩИХ СТРОГО ЗАДААННЫЕ РОЛИ В УСЛОВИЯХ ВЫМЫШЛЕННОГО СЮЖЕТА, И РЕГЛАМЕНТИРОВАННОЕ ПРАВИЛАМИ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ.

**ЦЕННОСТНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ** - СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННОЕ ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ, ОСНОВАННОЕ НА ЦЕННОСТНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ, ТЕАТРАЛЬНОМ ДЕЙСТВИИ (ТЕАТРАЛКИ) ИЛИ ДРУГИХ ПРИЕМАХ, ВОВЛЕКАЮЩИХ УЧАСТНИКОВ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ В НРАВСТВЕННЫЙ ВЫБОР ИЛИ ОСОЗНАНИЕ ДАННОЙ ИМ ПРОБЛЕМАТИКИ.





# Формы игрового события

## **ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ «ДЕЛОВАЯ ИГРА» -**

ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ УЧАСТНИКОВ, ОСНОВАННОЕ НА СОЗДАННОЙ ИМИТАЦИОННОЙ МОДЕЛИ (ИГРОВАЯ ИМИТАЦИЯ).

## **ИМИТАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ – КОНКРЕТНАЯ ИГРОВАЯ**

СИТУАЦИЯ, ВЗЯТАЯ ИЗ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩАЯ СОБОЙ ДИНАМИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ УПРОЩЕННОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ.

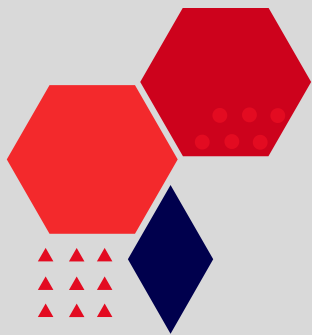
## **ВОЗМОЖНЫЕ ИМИТАЦИОННЫЕ МОДЕЛИ:**

**ЭКОНОМИЧЕСКИЕ (BUSINESS GAME), УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ (MANAGEMENT GAME), ПОЛИТИЧЕСКИЕ, ИЗ СФЕРЫ ГОРОДСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ, СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ (SIMULATION GAME).**

## **ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ «ВОЕННО-СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА» -**

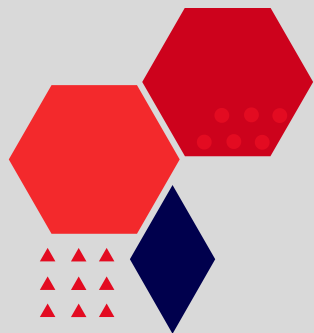
ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ОСНОВАННОЕ НА ВЫМЫШЛЕННОЙ ИЛИ ВЗЯТОЙ ИЗ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ МОДЕЛИ КОНФЛИКТА (СЮЖЕТА), РЕШАЕМОГО С ПОМОЩЬЮ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ С ТАКТИЧЕСКИМИ И СТРАТЕГИЧЕСКИМИ ЗАДАЧАМИ, СТРОГО РЕГЛАМЕНТИРОВАННЫМИ ПРАВИЛАМИ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ.





# Организация работы, направленной на знакомство и сплочение воспитанников временного детского коллектива.

1. **ОЗНАКОМИТЬСЯ** С ДАННЫМИ О ВОЗРАСТЕ ДЕТЕЙ, ТЕМЕ ИГРОВОГО СОБЫТИЯ, УСЛОВИЯХ ЕГО ПРОВЕДЕНИЯ, А ТАКЖЕ О ТЕМАТИКЕ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ;
2. **ОЗНАКОМИТЬСЯ** С ПРЕДЛОЖЕННЫМ ШАБЛОНОМ СЦЕНАРИЯ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ;
3. **РАСПРЕДЕЛИТЬ** ОБЯЗАННОСТИ МЕЖДУ НАПАРНИКАМИ;
4. **СОЗДАТЬ** И ОПИСАТЬ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ ПО ПРЕДЛОЖЕННОМУ ШАБЛОНУ.
5. **ПОДГОТОВИТЬ** НЕОБХОДИМЫЙ РЕКВИЗИТ, МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ.
6. **ПРОДУМАТЬ** И ПОДГОТОВИТЬ ТЕКСТ ДЛЯ ОБЪЯСНЕНИЯ АЛГОРИТМА ПРОХОЖДЕНИЯ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ.
7. **ПОДГОТОВИТЬ** ЛОКАЦИЮ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ ВОСПИТАННИКАМИ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА.
8. **ОПИСАТЬ** ВОЖАТСКИЕ ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО И НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА;
9. **ОПРЕДЕЛИТЬ** ОБЩУЮ ЦЕЛЬ ПРОВЕДЕНИЯ ВОЖАТСКИХ ИГР И ВОСПИТАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ ДЛЯ КАЖДОЙ ВОЖАТСКОЙ ИГРЫ;
10. **ОПРЕДЕЛИТЬ** СПОРТИВНЫЙ И ИНОЙ ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КАЖДОЙ ВОЖАТСКОЙ ИГРЫ;
11. **ОФОРМИТЬ** КАРТУ ВОЖАТСКИХ ИГР ИЗ МАТЕРИАЛА;
12. **ПОДГОТОВИТЬ** СПОРТИВНЫЙ И ИНОЙ ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КАЖДОЙ ВОЖАТСКОЙ ИГРЫ;
13. **ПРОДУМАТЬ** ПЛАН ЗАСТРОЙКИ ПЛОЩАДКИ ПРОВЕДЕНИЯ КАЖДОЙ ВОЖАТСКОЙ ИГРЫ;
14. **ОТРЕПЕТИРОВАТЬ** ВЫСТУПЛЕНИЕ.
15. **СДАТЬ** СЦЕНАРИЙ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ И КАРТУ ВОЖАТСКИХ ИГР ЭКСПЕРТАМ.
16. **ПРОВЕСТИ** ОБЪЯСНЕНИЕ ПРОХОЖДЕНИЯ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ ВОСПИТАННИКАМ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА (СТАТИСТАМ С АКТЕРСКОЙ ЗАДАЧЕЙ).



# Разработайте авторское игровое событие.

Номер команды: \_\_\_\_\_

## Шаблон сценария авторского игрового события

Возраст детей

.....

Количество участников авторского игрового события

.....

Тематика авторского игрового события

.....

Форма авторского игрового события

.....

Название авторского игрового события

.....

Указание (по необходимости) по мотивам какого фильма, книги, рассказ и т.д. будет разворачиваться сюжет авторского игрового события

.....

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие  
(сформулированный текст для озвучивания)

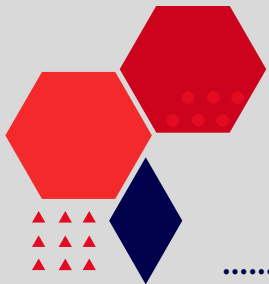
.....

Планирование активного участия всех детей в авторском игровом событии

.....

Описание мира авторского игрового события

.....



Цель авторского игрового события (для детей)

.....

Задачи авторского игрового события (для детей)

.....

Инструкция по прохождению авторского игрового события  
(сформулированный текст для озвучивания)

.....

Правила прохождения авторского игрового события (сформулированный текст  
для озвучивания)

.....

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для  
озвучивания)

.....

Механизм прохождения авторского игрового события игроками

.....

Примечания для мастера авторского игрового события

.....

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые)

.....

Игровые задачи для каждой роли вожатых

.....

Описание игрового реквизита для каждой роли

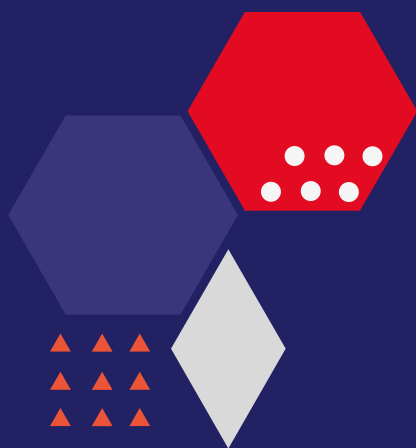
.....

Раздаточные материалы

.....

Необходимый игровой инвентарь

.....



# Модуль Д. Организация работы, направленной на развитие личностных качеств воспитанников временного детского коллектива.

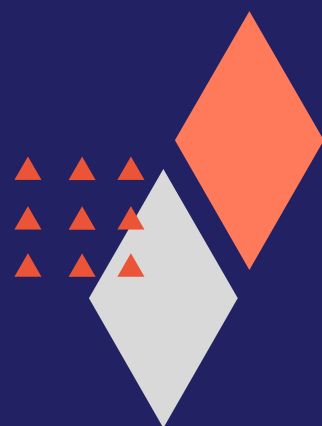
**ЛИМИТ ВРЕМЕНИ** НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 2 ЧАСА 00 МИН.

**ЛИМИТ ВРЕМЕНИ** НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 10 МИНУТ,  
ВРЕМЯ НА ЗАСТРОЙКУ ПЛОЩАДКИ ДЕМОНСТРАЦИИ: 3 МИН.

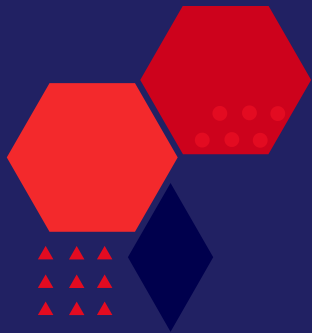
**ЗАДАНИЕ.** РАССКАЗ ВОЖАТСКОЙ ЛЕГЕНДЫ ВОСПИТАННИКАМ  
ОТРЯДА.

**ЦЕЛЬ:** ДЕМОНСТРАЦИЯ УМЕНИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНО  
РАЗРАБАТЫВАТЬ И РАССКАЗЫВАТЬ ВОЖАТСКУЮ ЛЕГЕНДУ,  
ОСНОВАННУЮ НА ВЫДЕЛЕНИИ НРАВСТВЕННОГО КАЧЕСТВА,  
ДЕТЯМ РАЗНОГО ВОЗРАСТА.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ  
КОНКУРСАНТАМ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ **КЕЙС**,  
СОДЕРЖАЩИЙ ОПИСАНИЕ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНЕННОЙ  
СИТУАЦИИ, ПРОИЗОШЕДШЕЙ В ЛАГЕРЕ. В ТЕКСТЕ  
КЕЙСА БУДЕТ ПРОПИСАНА ФРАЗА “ИМЕНА,  
ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ПРИВЯЗКА И НАЗВАНИЯ  
ОРГАНИЗАЦИЙ ЯВЛЯЮТСЯ ВЫМЫШЛЕННЫМИ  
ЛЮБЫЕ СОВПАДЕНИЯ СЛУЧАЙНЫ”. ДЛЯ РАЗРАБОТКИ  
ЛАГЕРНОЙ ЛЕГЕНДЫ КОНКУРСАНТАМ  
ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ШАБЛОН ПАСПОРТА ЛАГЕРНОЙ  
ЛЕГЕНДЫ.



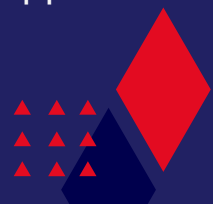





# Организация работы, направленной на развитие личностных качеств воспитанников временного детского коллектива.

ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАТЕРИАЛОВ СЕТИ  
ИНТЕРНЕТ.

1. **ОЗНАКОМИТЬСЯ** С ПРЕДЛОЖЕННЫМ ФРАГМЕНТОМ РЕАЛЬНОЙ  
ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ, ПРОИЗОШЕДШЕЙ В ОТРЯДЕ И  
ПРОАНАЛИЗИРОВАТЬ ЕГО;
2. **СФОРМУЛИРОВАТЬ** ЗАДАЧУ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ОТРЯДОМ;
3. **РАЗРАБОТАТЬ** АВТОРСКУЮ ВОЖАТСКУЮ ЛЕГЕНДУ, СПОСОБСТВУЮЩУЮ  
РЕШЕНИЮ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ;
4. **ОФОРМИТЬ** ПАСПОРТ ВОЖАТСКОЙ ЛЕГЕНДЫ.
5. **РАСПРЕДЕЛИТЬ** ОБЯЗАННОСТИ МЕЖДУ НАПАРНИКАМИ ДЛЯ  
ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ.
6. **СОЗДАТЬ** АУДИОФАЙЛ ДЛЯ
7. **ПОДГОТОВИТЬ** НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ИНСТРУМЕНТЫ И  
ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ЗАСТРОЙКИ МЕСТА РАСПОЛОЖЕНИЯ  
ВОСПИТАННИКОВ ОТРЯДА (ГРУППЫ СТАТИСТОВ С АКТЕРСКОЙ ЗАДАЧЕЙ) И  
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ РАССКАЗА ВОЖАТСКОЙ ЛЕГЕНДЫ;
8. **ОТРЕПЕТИРОВАТЬ** ВЫСТУПЛЕНИЕ;
9. **ПРЕДОСТАВИТЬ** ЭКСПЕРТАМ ПАСПОРТ ВОЖАТСКОЙ ЛЕГЕНДЫ;
10. **РАССКАЗАТЬ** ВОЖАТСКУЮ ЛЕГЕНДУ ВОСПИТАННИКАМ ОТРЯДА  
(ГРУППЕ СТАТИСТОВ С АКТЕРСКОЙ ЗАДАЧЕЙ).





# Придумайте и запишите вожатскую легенду, основываясь на ситуации из жизни.

Номер команды: \_\_\_\_\_

Паспорт вожатской легенды

Для отряда « \_\_\_\_\_ »

\_\_\_\_\_ возрастной группы

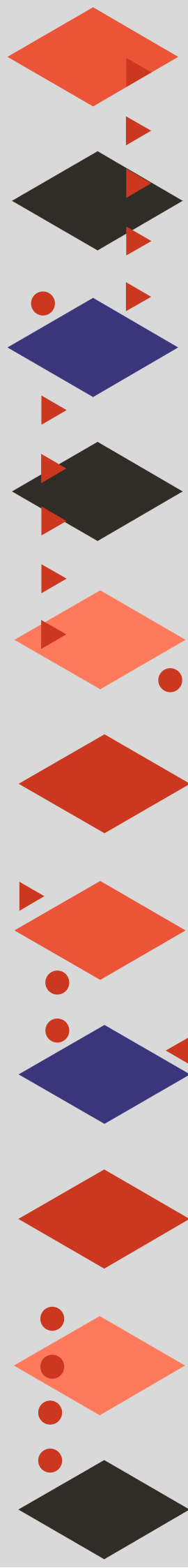
Краткий анализ реальной жизненной ситуации,  
произошедшей в отряде:

\_\_\_\_\_

Воспитательная задача для работы с отрядом:

\_\_\_\_\_

Текст лагерной легенды:

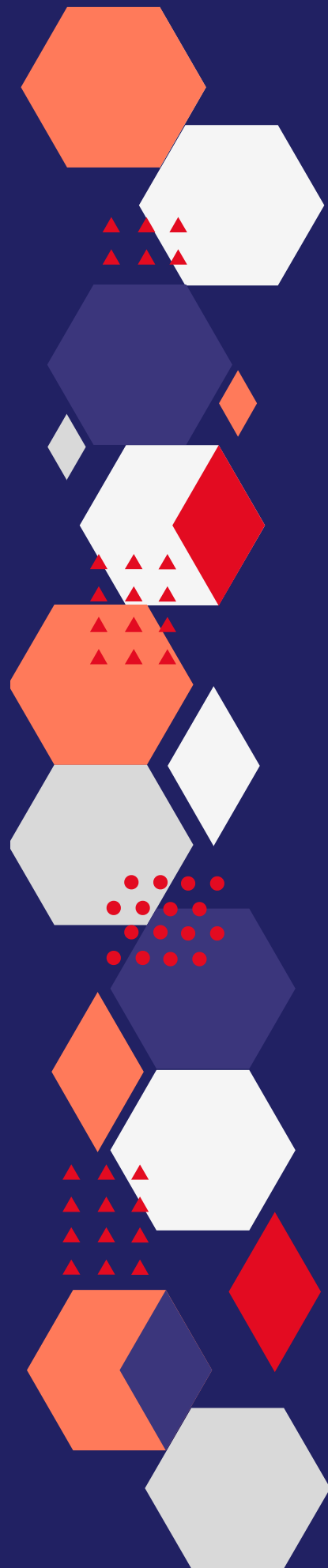


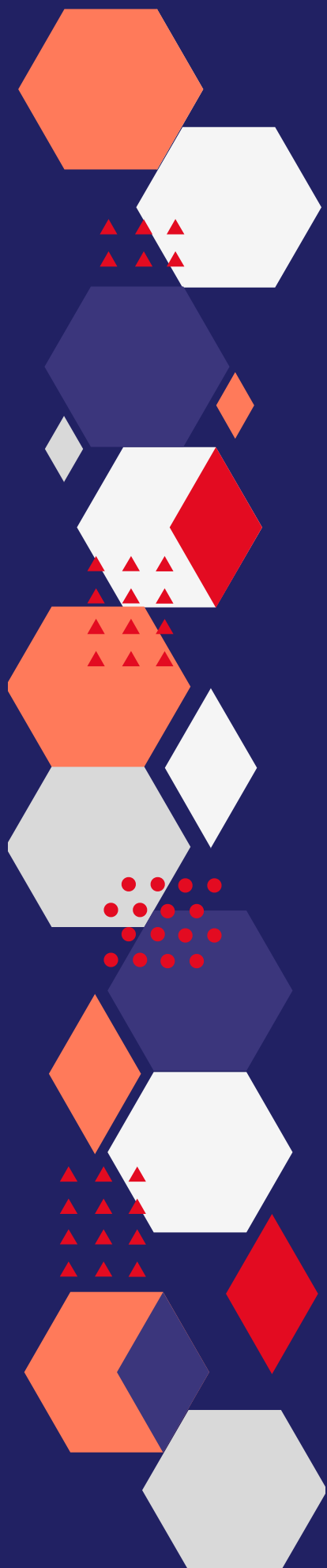
# ОСОБЕННОСТИ!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕТИ ИНТЕРНЕТ ДОПУСКАЕТСЯ, ИСХОДЯ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ПРАВИЛ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕРВИСОВ «ЯНДЕКС КАРТИНКИ», «ЯНДЕКС МУЗЫКА», ВИДЕОХОСТИНГА YOUTUBE. В СЛУЧАЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОНКУРСАНТАМИ (КОМАНДОЙ) ИНЫХ ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ, ПРОИСХОДИТ ОБНУЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ, В ХОДЕ КОТОРОГО ПРОИЗОШЛО НАРУШЕНИЕ.

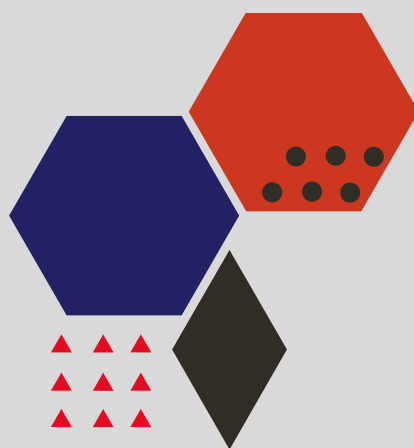
В СЛУЧАЕ УСТАНОВЛЕНИЯ ФАКТА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОНКУРСАНТАМИ (КОМАНДОЙ) ИНФОРМАЦИИ, ВНЕСЕННОЙ НА КОНКУРСНУЮ ПЛОЩАДКУ НА БУМАЖНОМ ИЛИ ЭЛЕКТРОННОМ НОСИТЕЛЕ, ПРОИСХОДИТ ОБНУЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ, В ХОДЕ КОТОРОГО ПРОИЗОШЛО НАРУШЕНИЕ.

ЗАПРЕЩЕННЫМИ ЯВЛЯЮТСЯ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, НЕ УКАЗАННЫЕ В ЛИЧНОМ ИНСТРУМЕНТЕ КОНКУРСАНТА (КОМАНДЫ).





**Мы на финишной прямой.  
Вы справитесь.  
Я в вас верю.  
Вы - талантливые,  
смелые и умные ребята.  
Держитесь!**



2023 год  
ГБОУ средняя школа № 376  
Московского района  
Санкт - Петербурга