

Современные образовательные технологии в работе летних оздоровительных лагерей

Организованный развивающий детский досуг – необходимое условие личностного роста ребенка. Поступательное движение вверх возможно только при хорошо структурированной, целенаправленной, организованной деятельности.

Досуговая деятельность имеет ряд специфических особенностей. По мнению специалистов, занимающихся досугом, любая досуговая модель есть урок творчества, поскольку заставляет детей без принуждения искать творческие решения, делать самостоятельные выводы, придумывать, фантазировать. Ведь личность ребенка раскрывается и растет когда он действует, создает полезное в духовном и материальном плане. Без деятельности нет развития. Этот принцип был сформулирован еще классиками отечественной школы психологии – Л.С. Выготским, С.Л. Рубинштейном, А.Н. Леонтьевым и др.

По мнению одного из основателей отечественной школы игрового досуга С.А. Шмакова, в детском лагере есть несколько «главных» составляющих, без которых нет полноценного детского развития и полезной развивающей деятельности:

1. Отдых не как состояние покоя, а как состояние радости. Он должен быть активным в любых детских занятиях.
2. Самостоятельность, как условие организации деятельности временного детского коллектива.
3. Коллективизм. Любое дело должно быть для всех и для каждого. Именно так рождаются общие интересы. Причастность к своему коллективу дает уверенность в себе.
4. Роскошь одиночества. Одиночество в детском лагере – вещь временная, но необходимая, ведь от людей можно также устать, как и от труда.
5. Событие. Событие – то, что сбылось и запомнилось. Большая сменяемость событий и их разнообразная направленность – залог успешности лагерной смены.
6. Товарищество. Без него невозможно построить детский коллектив.
7. Польза. Выбирать дела необходимо на пользу всем и каждому. Значимость человека возвышает его в собственных глазах.
8. Тайна. Без нее скучно.

Большое значение в реализации технологий развивающего досуга принадлежит временному детскому коллективу. Ведь только в коллективе ребенок получает оценку и признание как личность, получает возможность для самооценки. Значит, в условиях детского лагеря мы должны как можно полнее пользоваться возможностями временного детского коллектива:

- «ситуация успеха»;
- особенная среда общения и отношений во временном детском коллективе;
- обширное поле деятельности.

Для реализации всего этого в практике развивающего детского досуга используется ряд технологий.

Под педагогической технологией мы понимаем компонент педагогического мастерства, представляющий собой научно обоснованный профессиональный выбор операционного воздействия педагога на ребенка в контексте взаимодействия его с миром, с целью формирования у обучающегося отношений к этому миру, гармонично сочетающих свободу личностного проявления и социокультурную норму.

Среди технологий, применяемых в условиях детского лагеря, следует особо выделить:

- технологию коллективно-творческой деятельности;
- технологии командообразования;
- технологию педагогической анимации;
- квест - технологии

Технология коллективной творческой деятельности (КТД). Технология разработана и внедрена в педагогическую практику И.П. Ивановым и его соратниками. Основной принцип, на котором выстроена технология КТД – принцип «четыре «сам»:

- сами планируем;
- сами организуем;
- сами проводим;
- сами анализируем.

Иногда это выглядит не очень профессионально, но в том-то и суть – дети делают все сами, учатся быть самодостаточными и самостоятельными. Сторонние наблюдатели могут сказать о том, что качество этих дел оставляет желать лучшего. И это верно. *Но в лагере дети и взрослые работают не на результат, а на процесс.* Именно в процессе подготовки рождаются коммуникативные связи, симпатии, новые идеи, возникает идея для укрепления отношений в детском коллективе. В лагере ва

Методика применения коллективных творческих дел в летнем лагере

Первый этап - это коллективное планирование или сбор-старт, который строится на данных разведки. На этом этапе ребята обдумывают и решают:

- ✓ Для кого и что будут делать?
- ✓ Почему именно эти дела являются наиболее предпочтительными?
- ✓ Кто в них участвует?
- ✓ Когда и где лучше всего провести дело?
- ✓ Как оно будет организовано?
- ✓ Кто войдёт в совет дела или творческую группу?

Целостный комплекс вопросов позволяет ребятам увидеть посильность выбираемых задач.

В ходе *второго этапа* - коллективной подготовки - приобретение новых знаний и опыта, проверяется правильность принятых решений, возникновение новых отношений и взаимной ответственности за дело.

На *третьем этапе* - образ конечного результата, сформированный в процессе коллективного планирования и подготовки, становится реальностью. Творческое решение делало этот результат, практически всегда, необычным, ярким, радостным.

Четвёртый этап - коллективное подведение итогов.

Копилка КТД

Сюрприз

Праздничный сюрприз - это средство воспитания заботливого отношения к людям, развития творческой фантазии, смекалки, сплочения старших и младших, ребят и взрослых. В праздничном сюрпризе могут участвовать коллективы, сводные объединения детей разного возраста.

Трудовой сюрприз может быть сделан к честь какого-либо знаменательного события в жизни человека или коллектива (например, ко Дню рождения), а также и в обычные дни.

Советы организаторам: Как и всякий сюрприз, праздничную операцию готовьте по секрету от тех, кому предназначен подарок. Праздничный сюрприз может быть задуман во время составления плана на очередной период жизни коллектива как одно из предстоящих творческих дел, но может быть устроен и «сверх плана», в связи с каким-нибудь неожиданным праздничным событием или благоприятными обстоятельствами.

Разработка плана операции происходит на общем сборе участников, руководит подготовкой сюрприза совет дела.

Познавательные КТД

Цель познавательных КТД - формирование потребности в познании, сознательного, увлеченного, действенного отношения к непосредственным источникам открытия мира: к книге, учению, различным средствам самообразования. Познавательные КТД обладают богатейшими возможностями для развития таких качеств личности, как стремление к познанию, целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение, товарищеская заботливость, душевная щедрость.

Вечер веселых задач

Несколько познавательных игр-обозрений, переходящих одна в другую. Участники игр, объединенные в небольшие команды (не более 10–15 человек в каждой), выполняют творческие задания и по очереди выступают со своими решениями-экспромтами.

Вечер веселых задач - это смотр смекалки, творческой фантазии, умения быстро ориентироваться в обстановке, включаться в коллективную работу. Каждый вечер веселых задач может стать маленьким праздником коллективного творчества. Участниками такого вечера могут быть как сверстники, так и дети разного возраста.

Примеры творческих заданий для эстафеты веселых задач.

- придумать и разыграть мимическую сценку на предложенную тему («На рыбалке», «Прием у врача», «Учитель и ученик» и др.);
- сочинить стихотворение по рифмующимся словам (буриме);
- очинить маленький рассказ по данному началу (например: «На площадке выстроились две команды...» или «До полета оставалось 5 минут...»). Прочитать этот рассказ приемом эстафеты (каждый член команды по очереди произносит одну фразу) или инсценировать его;
- придумать и изобразить скульптурную группу на заданную тему («Проиграли», «Победитель космоса», «В мастерской скульптора» и т.д.);
- изобразить и «оживить» (придумать и показать продолжение) известную скульптуру или картину;
- изобразить пантомимой куплет (или несколько) из популярной песни. Остальные участники отгадывают песню;
- придумать 10 слов на одну букву и составить рассказ таким образом, чтобы с этих слов начинались все предложения. Инсценировать этот рассказ;
- исполнить одну и ту же популярную песню на несколько мотивов, меняя ее характер;
- исполнить несколько песен на одну и ту же тему (например, о море и моряках);
- драматизировать песню или стихотворение;
- придумать и изобразить сцену из жизни литературного героя (остальные участники отгадывают имя героя, называют книгу, ее автора).

Вечер – путешествие

Познавательное обозрение, участники которого делятся друг с другом своими знаниями, впечатлениями, предположениями о той или иной стороне окружающей жизни. Отличительной особенностью такого вечера является прием ролевой игры в путешествие, позволяющий строить обмен опытом, коллективное открытие мира в живой, увлекательной форме, развивать любознательность, пытливость ума, находчивость, творческое воображение, товарищескую взаимопомощь.

Вечер-путешествие - хорошее средство объединения взрослых и детей (старших и младших). Темы вечеров-путешествий (и серий таких вечеров) могут быть самыми различными. Вот некоторые из них:

- «Наш город (поселок, район, край...)» - путешествие по улицам, площадям, памятным местам родного города;
- «По родной стране» - путешествие по городам, рекам, новостройкам...;
- «Вокруг света» - путешествие по разным странам, по столицам, по одной параллели земного шара и т.п.;
- «Удивительное рядом» (путешествие в мир природы) - животные, птицы, растения, погода и климат, времена года и т.п.;
- «Все работы хороши - выбирай на вкус» - путешествие по профессиям;
- «Путешествие на машине времени»;
- «Путешествие в мир искусства».

Подготовка к вечеру

Тема и маршрут, а также время проведения вечера выбираются коллективно (можно использовать при этом конкурс на лучшие предложения). На этой же встрече определяются (составляются) команды, и каждая из них устанавливает свой участок (объект, отрезок) путешествия - по желанию или по жребию.

Вечер должен быть наполнен радостными сюрпризами, неожиданностями, открытиями, как и настоящее путешествие!

Варианты проведения вечера

1. Команды по очереди становятся экскурсоводами.

2. Все команды представляют экспедиционные группы, которые по очереди сообщают остальным участникам о результатах своих изысканий и о том, как эти изыскания проводились.

3. Команды выступают в роли различных делегаций (людей разных профессий или увлечений, разных исторических времен и стран и т.п.), которые впервые встречаются в гостях у одной из них или по очереди принимают друг друга.

Советы организаторам

Не увлекайтесь сложными костюмами, сложным оформлением (достаточно и отдельных атрибутов, знаков отличия — лент, головных уборов, значков и т.д.).

Команды могут построить свое выступление в форме экскурсии, устного журнала, газеты, радиорепортажа, кинопанорамы, защиты диссертации, пресс-конференции, интервью и др.

Не забудьте о песнях, стихах, речевках - приветствиях, музыкальном сопровождении, о световых и шумовых эффектах. Если участвуют старшие и младшие дети, применяйте разделение труда: пусть младшие делают то, что старшим слишком легко, а старшие - то, что еще не могут делать младшие.

Ведущие вечера должны выбрать роли, которые позволяют естественным образом вести вечер, передавая эстафету от одной команды к другой. В случае непредвиденных осложнений (кто-то не смог прийти, кто-то забыл роль, выступил не в свою очередь и т.п.) не теряйтесь, выходите из положения шуткой, речевкой, песней - ведь и настоящие путешествия не обходятся без неожиданностей, а значит, экспромтов!

Вечер разгаданных и неразгаданных тайн

Эта увлекательная игра позволяет в живой, непринужденной форме обмениваться знаниями, мнениями, догадками, учит ставить вопросы, доказывать и опровергать, вести коллективный поиск истины, опираясь на сведения, полученные из самых разных источников.

Варианты проведения вечера

1. Совет вечера, в состав которого входят представители всех отрядов составляет список тайн (вопросов) и сообщает их всем участникам заблаговременно (за несколько часов или дней до вечера). Все думают над этими тайнами, читают научно-популярную литературу, советуются со специалистами. На самом вечере каждая команда получает 1–2 тайны (по предложению ведущих или по жребию) для подробного сообщения. Другие команды высказывают свои соображения, развивая точку зрения докладчиков или опровергая ее. Так последовательно обсуждается каждая из предложенных тайн.

2. Каждая команда находит тайны и по ходу вечера предлагает отгадать их другим командам.

3. Каждый первичный коллектив передает организаторам свои тайны. Отбираются несколько наиболее интересных из числа предложенных всеми коллективами, вывешивается список этих тайн, после чего все готовятся к вечеру. На самом вечере обсуждается тайна за тайной, причем каждый раз по предложению ведущих участники делятся на сторонников выдвигаемой гипотезы и ее противников (независимо от первичных коллективов), которые соответственно объединяются, советуются друг с другом и т.д. («бой оптимистов и скептиков»). Ведущие завершают каждую дискуссию, высказывая свое мнение о ее результатах в серьезной или шуточной форме.

4. Вопросы готовятся советом, как в первом или в третьем варианте, но заранее распределяются между командами, и каждая команда еще до вечера сообщает то объяснение тайны, которого придерживаются члены коллектива (если есть разногласия, они тоже сообщаются). Остальные команды изучают эти ответы и по секрету готовят свое мнение. На самом вечере обсуждается по очереди каждая тайна.

5. Организаторы вечера получают тайны от участников на отдельных записках, отбирают те, которые представляют общий интерес, и помещают их в копилку тайн. На вечере ведущие достают из копилки одну записку за другой, оглашают поставленный вопрос и предлагают желающим ответить на него.

Примеры вопросов - тайн

- Есть ли жизнь на других планетах Солнечной системы?
- В чем загадка наследственности?

- Что представляют собой глубины Земли? Как туда проникнуть?
- Можно ли продлить в недалеком будущем жизнь человека до 200 лет?
- Какими будут города будущего?
- Каким будет человек будущего?
- Возможна ли передача мыслей на расстояние?
- Могут ли жить люди в морских и океанских глубинах?
- Что умеют делать кибернетические машины?

Советы организаторам

Участниками вечера могут быть как сверстники - ребята одного отряда или близких по возрасту отрядов, так и разновозрастные сводные коллективы старших и младших. Тайны могут быть дискуссионными - вызывающими различные, часто противоположные решения, и обзорными (ответы представляют собой сводку фактов, сведений). При подготовке к вечеру можно использовать все доступные участникам источники, особенно научно-популярные журналы и книжки. Возбуждение и развитие интереса к научно-популярной литературе - один из важнейших результатов таких вечеров.

Вечер не должен продолжаться более 2 часов. Игровые элементы оживляют вечер, помогают создать и поддержать мажорный тон, обстановку путешествия в мир загадочного, дают возможность ведущим находить остроумный выход из трудных положений. Однако использовать игру, юмор, веселые затеи надо так, чтобы вечер не становился простым развлечением, забавой, а давал пищу для ума, возбуждал познавательную активность ребят и взрослых.

Художественные КТД

Художественные КТД самых разнообразных вариантов позволяют целенаправленно развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых; укрепляют тягу к духовной культуре, к искусству и потребность открывать прекрасное другим людям; пробуждают желание испробовать себя в творчестве; воспитывают восприимчивость и отзывчивость, благородство души; обогащают внутренний мир человека.

Концерт - молния

Игра-обозрение, участники которой (несколько команд) готовят за короткое время (не более 30 минут) импровизированные коллективные выступления по общей программе.

Программа концерта - «молнии» составляется также экспромтом. В программу включаются несколько (3–5) обязательных для каждой команды жанров, например: хоровое пение, танец, декламация, сценка, оригинальный жанр. Программа может быть усложнена таким заданием: объединить все обязательные номера единой темой или сюжетом. В результате каждая команда покажет небольшую концертную сюиту или даже спектакль. При этом возможны два варианта:

- тема (сюжет) таких сюит-спектаклей для всех команд общая (выбирается также сообща - советом капитанов по предложениям команд);
- каждая команда, начиная подготовку, придумывает свою тему (сюжет).

Примеры тем (сюжетов): «День в лагере», «В походе», «Встреча Нового года», «Праздник на корабле», «Лесной карнавал» и др.

Порядок игры

1. Создание команд (если решено участвовать сводными коллективами), выборы капитанов, составление программ (перечня обязательных жанров и т.д.);
2. Подготовка концерта по командам (время - 15–20 минут, в любом случае не больше получаса);
3. Поочередные выступления команд (каждой дается 5–7 минут).

Советы организаторам

Завершить концерт хорошо общей песней, например самой удачной из тех, которые были исполнены во время командных выступлений. Соревнования между командами устраивать не стоит. Пусть каждое выступление имеет одну цель - удовольствие, радость товарищей, а весь концерт будет своеобразным обменом сюрпризами. Участниками концерта-молнии могут быть и постоянные коллективы и сводные объединения. Сводные команды можно создавать различными способами: по

жеребию, по именам участников (объединения тезок), по времени их рождения (например: «Зима», «Лето», «Весна», «Осень») и т.д.

Главное в игре - проявление творческих способностей, находчивости, остроумия, фантазии каждого участника, сплочение коллектива, утверждение мажорного тона его жизни.

Спортивные КТД

Веселая спартакиада - это несколько коротких спортивных состязаний, объединенных в форме творческой игры.

Веселая спартакиада прививает интерес к спорту, развивает ловкость, находчивость, меткость, умение соотносить свои действия с действиями других, ориентироваться в обстановке и быстро принимать нужные решения. Это КТД - хорошее средство поднятия тонуса жизни коллектива, сплочения мальчиков и девочек, старших и младших, ребят и взрослых.

Основные типы состязаний

1. Комбинированная эстафета (с участием команды, разделенной по отдельным этапам).

2. Общекомандные выступления:

- выполнение одного или нескольких заданий последовательно каждым членом команды по очереди;
- выполнение одного или нескольких заданий (последовательно) всей командой.

3. Состязания представителей команд: групповые и индивидуальные поединки (например, капитанов команд).

В спартакиаде могут участвовать две или более команд, причем в отдельных видах состязаний команды могут выступать или одновременно, или по очереди, или, если участвуют 4 и более команд, попарно, по олимпийской системе (проигравшие выбывают из соревнований, а победители участвуют в следующем туре). Любая веселая спартакиада отличается игровым характером каждого вида состязаний, может включать элементы эксцентрики, буффонады, нужно также использовать возможности, которые представляют для таких соревнований условия данного времени года. Например: летняя спартакиада - летние условия (зеленый луг, вода, лес).

Примерный ход веселой спартакиады

1. Распределение на команды.

2. Работа по командам: выбор капитана, придумывание названия команды, девиза, гимна, приветствия, изготовление формы (атрибутов) в соответствии с названием.

3. Открытие спартакиады: выход, рапорты, парад команд, представление судей, подъем флага, сообщение порядка состязаний.

4. Тренировка по командам.

5. Состязание команд.

6. Финал: награждение команд (в том числе шуточными призами), выступление команд и судей, спуск флага, общая песня, уход каждой команды с песней.

Тренировку к состязаниям можно проводить и до открытия спартакиады - после оформления команд. В этом случае судейская коллегия объявляет заранее виды соревнований, причем тренировка может продолжаться длительное время, достаточное для отработки каждого задания-упражнения.

Советы организаторам

Взрослые могут быть членами команд (поровну), болельщиками, судьями (вместе с ребятами). Главным судьей лучше быть взрослому. Члены совета дела могут быть не только судьями, но и тренерами команд во время подготовки к состязаниям.

На оформление команд и тренировку времени не жалейте! Пусть награду, хотя бы и шуточную (но не обидную), получит каждая команда.

Командам до завершения финальной церемонии не выходить из принятых ролей, даже на поражения реагировать соответственно этим ролям. Закон веселой спартакиады - задор, добрая шутка, взаимное подбадривание.

Технологии командообразования

Командообразование, тимбилдинг (teambuilding: team – команда, building – строение) – технология построения команды. Сама технология представляет упорядоченные серии специальных упражнений, конкурсов, направленных на сплочение коллектива. В педагогической системе детского лагеря эта технология чаще всего используется при формировании временного детского коллектива. Технология доказала свою эффективность как один из инструментов создания команды.

Необходимо уточнить, что командообразование в условиях детского лагеря применяется не только с узкой целью построения команды во временном детском коллективе. Эта технология полифункциональна:

- снижение уровня ситуативной тревожности;
- формирование благоприятного психологического климата во временном детском коллективе;
- выработка коллективных ценностей.

Командообразование – целенаправленная, структурированная деятельность одного или нескольких руководителей организации по формированию активного, генерирующего ядра коллектива, способного мотивировать весь коллектив на эффективное выполнение поставленных перед ним задач. Важную роль в этом процессе играет руководитель. В лагере – это директор, начальник, старший воспитатель, в отряде – воспитатель, вожатый.

Основные задачи технологии командообразования:

- формирование позитивно направленного, способного к конструктивному действию коллектива. С началом работы с детским (педагогическим) коллективом формируется чувство коллективного «Мы», ответственность за каждого члена коллектива;
- организация высокоэффективной системы деятельности;
- формирование системы ценностей детского коллектива;
- формирование благоприятного психологического климата в коллективе.

Одна из серий тимбилдинга – «веревочный курс», который направлен на сплочение коллектива, коллективный успех. Роль каждого человека в группе оказывается решающей – от его способностей зависит выполнение группового задания. Определенную роль в этой технологии занимает «тренер» - педагог, психолог. Именно он ставит задачу, активизирует и мотивирует группу, осуществляет контроль за качеством выполнения задания и оценивает его выполнение.

Как правило, логика построения задач таких упражнений достаточно проста – движение «от простого к сложному». Именно это и определяет динамику развития внутригрупповых отношений. Если на первых порах часть членов группы настроена на индивидуальную работу, то к середине упражнения такие тенденции исчезают (за исключением «патологических» случаев индивидуализма и эгоизма).

Среди применяемых в детских оздоровительных лагерях игр, выполняющих задачи тимбилдинга, можно выделить следующие: эстафеты на местности, игры – вертушки, «экстримы», игры на взаимодействие и др.

Веревоочный курс (ВК) – серия специально подготовленных упражнений для малых групп, а также индивидуальных заданий, которые выполняются с помощью специальных приспособлений и оборудования. ВК – программа самообучения группы, в которой ее участники находят решения, руководствуясь собственным опытом. В процессе выполнения заданий важен успех и получение опыта. Коллективные упражнения и конкурсы помогают группе научиться принимать общее решение. Индивидуальные – связаны с преодолением страха, с выходом за пределы своих предполагаемых возможностей.

Цели:

- дать возможность участникам осознать, что результата можно достичь при совместной работе;
- сплочение группы в процессе преодоления трудностей;
- создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе;
- помощь членам группы в преодолении собственного страха, своих комплексов.

Участники: группа (12-15 человек).

Возраст: 14 лет и старше.

Форма одежды: спортивная.

Время проведения: не регламентируется. Группа самостоятельно решает: продолжить выполнение задания или начать выполнять следующее. При желании группа может вернуться к невыполненному заданию.

Место проведения: большая территория, включающая участки леса и спортивную площадку.

Требование к организаторам: обеспечение безопасности для участников.

Функции ведущего:

- в начале каждого упражнения зачитать группе задание и правила. При возникновении у участников вопросов, задание зачитывается повторно без дополнительных пояснений;
- во время выполнения задания ведущий не помогает и не мешает группе, не вмешивается в работу, т.к. группа всего должна достичь на собственном опыте;
- ведущий поддерживает хорошее настроение в группе, осуществляет страховку и организует ее силами самих участников.

Советы ведущему:

- в разговоре с группой перед курсом скажите, что все участники должны выложиться на все 300% и сделать чуть больше, чем они могут;
- ваша задача – сразу завоевать доверие и уважение группы;
- предупредите, что за травмы, полученные не в результате упражнения (поскользнулся), вы ответственности не несете.
- убедите, что этот курс – не соревнование, что он не проводится на время, и задача команды – просто выполнить его. Им никуда не надо спешить.
- постарайтесь быть нейтральным в эмоциях по поводу ведения командой упражнения, лучше, если у вас на лице будет просто холодная улыбка, не говорящая ничего.
- помните, что ваша задача – только помогать в проведении упражнения и страховать;
- читайте правила упражнения четко, внятно, с паузами. Ни в коем случае не прибавляй своих слов и не меняй трактовку;
- если участники начинают задавать вопросы, касающиеся упражнения, спросите: "Вам прочитать правила еще раз?" Но не поясняйте;
- постоянно наблюдайте за поведением группы. Если что-то не ладится, предложите им размяться.

Рекомендации организаторам:

- организаторами "ВК" могут быть только взрослые, прошедшие "ВК" в качестве участников;
- перед "ВК" необходимо провести инструктаж по технике безопасности с ведущими и участниками упражнений;

Примеры заданий

Узелки

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

* Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

Электрическая цепь

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться. Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

Биг-мак

Организируйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: “Биг”, - другой: “Мак”; один: “Ореховые”, - другой: “Масло” и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

Все на борт

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

Бревно

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

* Подсказка водителю: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

Прогулка слепых

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

* Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

Электрическая изгородь

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

* Подсказка водителю: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

Технология педагогической анимации

Педагогическая анимация является частью культурной и воспитательной системы общества, которая понимается как особая модель организации различных видов *социально-одобряемого* досуга разных возрастных групп. Такие технологии часто воспринимаются неспециалистами как нечто направленное только на развлечения. Это заблуждение берет начало из самого термина «анимация». Но в педагогике этот термин приобретает другой оттенок. «Педагогическая анимация» определяется как многомерная и многоплановая деятельность, предполагающая совокупность различных видов и форм взаимодействий педагога и ребенка в досуговой сфере, с помощью которых удовлетворяются и развиваются релаксационно – оздоровительные, культурно – образовательные и культурно – творческие потребности и интересы, стимулируются социальная активность личности, ее способность к преобразованию окружающей действительности самой себя (И.И. Шульга).

Основными задачами технологии педагогической анимации являются:

- формирование у детей мотивации к различным способам самодеятельности, включая изобретение новых форм свободного времяпрепровождения;
- организация первичных групп по интересам;
- организация общих праздников и событий.

Педагогическая анимация направлена на организацию досуговой деятельности в школе и во время каникулярного отдыха. В содержании можно выделить познавательную, ценностно – ориентированную, практически – преобразующую и творческую деятельность, которые реализуются через следующие формы анимационных программ:

Спортивно – оздоровительные, спортивно – развлекательные, спортивно - познавательные	Строятся на вовлечении в активное движение через увлекательные и веселые конкурсы, состязания, спортивные праздники, спартакиады, подвижные игры, походы, пешеходные экскурсии и др.
Творческо – трудовые программы	Помогают приобрести различные умения и навыки в выбранных видах деятельности через аукционы поделок, фестивали ремесел, выставки декоративно-прикладного творчества.
Культурно – познавательные и экскурсионные анимационные программы	Строятся на приобщении к культурно – историческим и духовным ценностям через посещение музеев, театров, художественных галерей, парков, выставок, концертов и различных видов экскурсий.
Конкурсно – игровые и приключенческие программы	Состоят из различных игр и конкурсов, объединенных общей темой
Зрелищно – развлекательные, танцевально – развлекательные и фольклорные анимационные программы	Включают праздничные мероприятия, конкурсы, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, шоу – программы, концерты, дискотеки.

Квест - как образовательная технология

Все большее место в нашей жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Учитывая возрастающую конкуренцию со стороны машин, мы вынуждены идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм в практике организации деятельности лагеря любого типа можно считать Квест - игру.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить досуговую деятельность, сделать ее необычной, запоминающейся, увлекательной, веселой, для всех участников образовательных отношений.

По версии энциклопедии wikipedia.org **понятие quest (квест)** имеет несколько значений. Приведем примеры некоторых из них:

- приключенческая игра (quest - поиски), требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока;
- Quest - поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей;
- Квест - компьютерная игра-повествование, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач;

- Квест - задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижений игровой цели. После выполнения получаете бонусы. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определенное место (не всегда указанное) и выполнить очередное задание;
- Квест - интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. В ее основе технологии лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей обучающихся.

Любая образовательная технология предполагает в качестве результата усвоение детьми определённого комплекса знаний, умений, навыков. Квест, как технология, имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила. При применении технологии Квест дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, командной игры.

Квест - это своего рода игровой проект-путешествие, который дети реализуют, действуя единой командой. Квест может быть как краткосрочным, в рамках одного мероприятия, так и долгосрочным – несколько дней, смена. Квест предполагает выполнение детьми проблемных заданий с элементами ролевой игры. Образовательный квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы.

Квест - технология имеет ряд особенностей:

- образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
- самовыражению ребенка способствует внедрение технических средств обучения (совместный поиск информации в сети Интернет по ссылкам, данным в задании);
- целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка;
- образовательная деятельность может быть организована в форме обучающей игры, творческой, познавательной и поисковой деятельности обучающихся;
- может быть как индивидуальной, так и коллективной.

Виды квестов:

- линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами

По типу образовательных задач (классификация Б.Доджа и Т.Марча) квесты могут иметь следующие формы:

- создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме;
- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- трансформация информации, полученной из разных источников (создание книги кулинарных рецептов, выставки, и т.д.);
- творческая работа в определенном жанре - создание стихов, песен, рисунков, коллажей;
- поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история, выводы на основе противоречивых фактов

Виды заданий для веб-квестов:

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

- компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание сборника на заданную тему, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание стихотворения, песни, видеоролика;
- аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;
- оценка - обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных источников

Проводиться квесты могут в самых разных местах: в замкнутом помещении, зале, музее, на природе. Среди них особенно интересен *геокэшинг* - квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Сущность детского квеста. Детские игры-квесты - такая форма проведения развлекательных мероприятий, которая представляет собой комплекс проблемных задач, поставленных с определенной целью. Такой праздник напоминает театрализацию: составляется «приключенческий» сюжет с участием популярных среди детей сказочных или мультипликационных героев, продумываются декорации и материалы для заданий.

Примером квест-игры могут служить *игры «Форт Баярд», «Последний герой»*

При работе над квестом у обучающихся развивается ряд компетентностей:

- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций проектов); формирование потребности добывать знания, выстраивать работу по алгоритму;
- приобретаются навыки, использования различных видов деятельности, таких как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;
- делать собственный выбор роли, ресурсов;
- навык использования разнообразных информационных источников: хрестоматий, пособий, ресурсов Интернет.