

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования  
г. Новосибирска  
«Городской ресурсный центр по организации отдыха  
и оздоровления детей «Формула Успеха»

**УТВЕРЖДАЮ:**

Начальник департамента образования  
мэрии города Новосибирска

Р.М. Ахметгареев

«    » \_\_\_\_\_ 2019 г.



**УТВЕРЖДАЮ:**

Директор  
МКУ ДО ГРЦ ООСД «ФорУс»

С.П. Маньков

«    » \_\_\_\_\_ 2019 г.



Программа деятельности  
детского оздоровительного лагеря  
круглогодичного действия «Пионер»

**«Лето о важном»**

2 июня – 28 августа 2019 года

*Авторы программы:*

*Старший методист УМО*

*В.И. Старицына*

*Методист ДОЛКД «Пионер»*

*Л.Ф. Денишева*

*Методист ДОЛКД «Пионер»*

*Р.И. Грушевой*

**СОГЛАСОВАНО:**

Заместитель директора ГРЦ «ФорУс»

Е.Ф. Мамедова

Начальник учебно-методического  
отдела ГРЦ «ФорУс»

М.С. Лашенова

Главный эксперт ГРЦ «ФорУс»

Е.В. Киселева

Начальник ДОЛКД «Пионер»

Т.М. Ципулина

Новосибирск

2019

## Содержание

Информационная карта.....	3 стр.
Пояснительная записка.....	4 стр.
Основополагающие принципы программы .....	6 стр.
Механизмы реализации .....	7 стр.
Основное содержание программы .....	8 стр.
Программа личностного роста педагогов вожатского отряда .....	9 стр.
Идея программы .....	10 стр.
Описание 1 смены .....	18 стр.
Описание 2 смены .....	44 стр.
Описание 3 смены .....	52 стр.
Описание 4 смены .....	61 стр.
Кадровое обеспечение .....	86 стр.
Система мотивации .....	86 стр.
Предполагаемые результаты .....	87 стр.
Диагностический блок .....	88 стр.
Список используемых источников .....	91 стр.
Материально-техническое обеспечение.....	93 стр.
Приложение .....	99 стр.

## Информационная карта программы

<b>Полное название программы</b>	Программа деятельности детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер» «Лето о важном»
<b>Наименование организации</b>	Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер» (МКУ ДО ГРЦ ООД «ФорУс»)
<b>Адрес и телефон организации</b>	НСО, Новосибирский район, п.Новый
<b>Ф.И.О. руководителя</b>	Ципулина Татьяна Михайловна
<b>Форма организации</b>	Лагерь с круглосуточным пребыванием
<b>Авторы программы</b>	Старший методист УМО – В.И. Старицына Методист ДОЛКД «Пионер» - Л.Ф. Денишева Методист ДОЛКД «Пионер» - Р.И. Грушевой
<b>Цель программы</b>	создание условий для актуализации физических, творческих и интеллектуальных способностей детей и подростков, оздоровления и развития осознанной, гармоничной личности ребенка в условиях ДОЛ
<b>Задачи</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создать в ДОЛ воспитательное пространство, способствующее формированию мотивации к ведению здорового образа жизни в рамках комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», реализации проекта «Со смыслом».</li> <li>2. Способствовать развитию интереса и мотивации к изучению театрального искусства.</li> <li>3. Создать условия для знакомства и развития навыков Soft Skills средствами образовательных мастер-классов и тематических мероприятий.</li> <li>4. Создать условия для развития навыков целеполагания, тайм-менеджмента, эффективной коммуникации, эмоционального интеллекта, командообразования и креативности.</li> </ol>
<b>Направление деятельности</b>	Социально-педагогическое
<b>Сроки реализации</b>	02.06.2019 – 28.08.2019
<b>Категория участников</b>	Дети и подростки в возрасте от 6 до 17 лет
<b>Кадровое обеспечение</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Научный консультант программы</li> <li>2. Начальник Учебно-методического отдела</li> <li>3. Заместитель начальника ДОЛ «Пионер»</li> <li>4. Старший методист по программно-методическому обеспечению</li> <li>5. Методисты лагеря</li> <li>6. Педагог-организатор</li> <li>7. Педагог-психолог</li> <li>8. Вожатский отряд «Пламя» – постоянный педагогический состав, выпускники Школы вожатского дела ГРЦ «ФорУс», студенты педагогических учебных заведений г. Новосибирска</li> </ol>
<b>Материально-технические условия</b>	В приложении программы

<b>Социальное партнёрство</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ДСОЛКД «Тимуровец»</li><li>2. ДОЛКД «Созвездие юниор»</li><li>3. ДОЛ «Звёздный бриз»</li><li>4. МАУДО «Детский автогородок»</li></ol>
-------------------------------	--

### **Пояснительная записка**

*«Осознанность - это ключ к тому, чтобы находить собственное направление и оставаться уравновешенным и свободным в каждом из аспектов нашей жизни»*

*Ошо*

Содержание деятельности многих детских лагерей уже достаточно давно вышло за рамки только оздоровления и организации досуга детей в период каникул. Хотя и сама досуговая деятельность, будучи педагогически продуманной и целесообразно организованной, несет в себе достаточный воспитательный потенциал. Тем не менее, можно отметить, что целый ряд детских лагерей вышел на качественно новый уровень организации детского отдыха. Педагогическая деятельность таких лагерей ориентирована на создание воспитательной системы, способствующей решению достаточно сложных воспитательных задач.

Важным направлением педагогической деятельности в детском оздоровительном лагере является включение детей в различные формы дополнительного образования. Дополнительное образование в настоящее время играет важную роль в удовлетворении познавательных, творческих и коммуникативных потребностей детей, в предоставлении им условий для разностороннего развития и самоактуализации, в мотивации их внутренней активности и формировании позитивных ценностных ориентиров.

Театр для ребенка - это всегда праздник, яркие незабываемые впечатления. Но не стоит забывать и о существенном воспитательном и обучающем влиянии театра на подростка. Формирование основных нравственных, эстетических, идейных качеств личности закладывается в подростковом периоде развития. Воспитание и развитие этих качеств личности определяют дальнейшее отношение ребенка к общечеловеческим ценностям: доброте, гуманности, справедливости, любви, патриотизму, гражданственности, ответственности и другим.

Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер» располагает значительными возможностями для развития и активизации познавательной, коммуникативной, креативной, практической деятельности подростков, раскрытия их личностного потенциала. Определяющим фактором позитивного влияния детского лагеря является включение современных технологий в культурно-досуговую деятельность, содержание которой определяется программой педагогической деятельности. Задача организаторов детского отдыха состоит в том, чтобы наполнить педагогическую программу глубоким содержательным смыслом, придать ей созидательную направленность. Программа педагогической деятельности Детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер» «Лето о важном» содержательно наполнена мероприятиями, предполагающими творческую самореализацию личности ребенка, формирование основ осознанного подхода ко всем аспектам своего здоровья, развитие интереса к театральной деятельности, а также знакомство с понятием Soft Skills и его компонентами.

Программа педагогической деятельности «Лето о важном» рассчитана на детей в возрасте от 6 до 17 лет и ставит перед собой **цель**: создание условий для актуализации физических, творческих и интеллектуальных способностей детей и подростков, оздоровления и развития осознанной, гармоничной личности ребенка в условиях ДОЛ.

**Задачи:**

1. Создать в ДОЛ воспитательное пространство, способствующее формированию мотивации к ведению здорового образа жизни в рамках комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», реализации проекта «Со смыслом».
2. Способствовать развитию интереса и мотивации к изучению театрального искусства.
3. Создать условия для знакомства и развития навыков Soft Skills средствами образовательных мастер-классов и тематических мероприятий.

4. Создать условия для развития навыков целеполагания, тайм-менеджмента, эффективной коммуникации, эмоционального интеллекта, командообразования и креативности.

### **Основопологающие принципы программы**

**Принцип педагогической поддержки** — организация деятельности педагогов по оказанию превентивной и оперативной помощи детям в решении их индивидуальных проблем связанных с самореализацией, самочувствием, общением, успешным продвижением в какой-либо деятельности. Поддержка стремления детей к проявлению и развитию своих природных и социально приобретенных возможностей.

**Принцип природосообразности.** Каждое мероприятие программы проводится с учётом психофизиологических особенностей детей и со стремлением максимально использовать природную среду лагеря, являющуюся мощным оздоровительным фактором и способствующую гармоничному развитию ребёнка в единстве с природой.

**Принцип индивидуального подхода.** Создание условий для поддержания индивидуальности личности ребенка, уникальности общедружинного и отрядных коллективов — это главная задача и магистральное направление развития лагеря. Необходимо не только учитывать индивидуальные особенности ребенка и педагога, но и всячески содействовать их дальнейшему развитию. Каждый член коллектива лагеря должен быть (стать) самим собой, обрести (постичь) свой образ.

**Принцип здоровьесформирующего воспитания.** Ключевые аспекты программы базируются на концептуальных основах программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» и предполагают использование всего спектра педагогических технологий, направленного на решение задач духовного и физического оздоровления участников смены, формирования ценностного и сознательного отношения к здоровью.

**Принцип целостности.** Отражение в программе целостной и последовательной системы по достижению поставленной цели, взаимосвязь всех её организационных, содержательных и процессуальных компонентов.

### **Механизмы реализации программы**

Механизм реализации данной программы включает в себя деятельность на нескольких этапах:

#### *I этап – подготовительный:*

1. Разработка содержательной части программы.
2. Подготовка методических материалов для педагогического состава, отражающих специфику каждой смены.
3. Подготовка материального обеспечения.
4. Профессиональная подготовка педагогического отряда.
5. Ознакомление вожатых со специфическими методами реализации программы – «погружение» в ключевую идею, в содержательные компоненты каждой смены.

#### *II этап – основной:*

1. Реализация идей программы на различных этапах смены: предсезонном, организационном, основном, заключительном, периоде последствий, и во всех формах деятельности детей в условиях ДОЛКД.
2. Диагностирование эмоционального состояния детей в течение действия программы, самооценки личных достижений каждого члена коллектива и степени его роста, а также степени развития внутриколлективных отношений.
3. Возможная коррекция программы смены, связанная с результатами диагностической деятельности.

#### *III этап – итоговый:*

1. Анализ и корректировка последующей программы на основе аналитических данных (анкетирования, опросов, бесед, экрана настроения и других видов диагностирования).

2. Анализ результативности программы по итогам её реализации.
3. Прогнозирование дальнейшего развития данной программы.

### **Основное содержание программы**

Программа педагогической деятельности «Лето о важном» разделена на четыре отдельных смены, объединенных общей идеей.

**Первая смена** представляет собой игровую модель, основанную на двух сюжетных линиях, каждая из которых отвечает требованиям определенной возрастной категории и более глубоко погружает в игровую легенду. Старшая дружина – подростки 12 – 17 лет, младшая дружина – дети 6 – 11 лет. Параллельно с сюжетными будут реализованы общелагерные мероприятия для всех отдыхающих воспитанников.

**На второй смене** приоритетность отдана отрядным программам, которые реализуются педагогическими командами на протяжении всей смены. Развиваются сюжеты каждого отряда наравне друг с другом, точно соблюдая тематику программы лета, и идут в параллель с общедружинными мероприятиями смены и мероприятиями для каждой из дружин в отдельности.

Проектная деятельность выступает основным форматом **третьей смены** и, так же, как и на первой смене разделяет отряды на две части – старшую и младшую дружины. Общая дружина делится на несколько проектных разновозрастных групп и разрабатывает свою модель арт-объекта, связанного с тематикой лета и смены.

**Четвертая смена** реализовывается путем включения двух сюжетных линий для старшей и младшей дружины в общий формат программы. Каждой из дружин предлагается погружение в свою игровую легенду, актуальную для отдельной возрастной категории.



## **Программа профессионального развития педагогов вожатского отряда**

Распределение форматов смен таким образом выбрано не случайно. Основано такое распределение на идее профессионального роста педагогического отряда. При вступлении в ряды вожатской команды в начале лета, педагог **на первой смене** получает компетенции организатора. Задачей его является подготовка, реализация, а также практическая защита тематического отрядного дела, созданного на основе идеи лета, запросов детей и актуальности возрастной категории, на которой работает вожатый.

**На второй смене** педагоги разрабатывают ряд мероприятий, сюжетно связанных между собой, которые составляют отрядные программы. Подготовка и реализация программ осуществляются совместно с методистами лагеря и содержательно основываются на идеи программы лета – развитию осознанности и раскрытию навыков Soft Skills.

**На третьей смене** педагоги вожатского отряда выступают кураторами проектных групп, которые образуются в результате распределения детей согласно игровой модели. Профессиональный рост обусловлен сложностью взаимодействия с разновозрастными группами детей.

**На четвертой смене** совместно с методистами лагеря вожатые принимают на себя роль организаторов больших дружинных мероприятий. План-сетка составляется с учетом предпочтений педагогов быть ответственными за конкретное мероприятие.

В конце лета вожатые, прошедшие все этапы профессиональной подготовки и успешно проявившие свои знания, умения и навыки, получают возможность выступить в качестве старших вожатых лагеря, педагогов-организаторов и методистов, то есть войти в состав старшего педагогического состава, в рамках летней кампании следующего года.

## **Программа личностного роста педагогов вожатского отряда**

Уделяя особое внимание профессиональному росту педагогов, не стоит забывать о личностном росте членов вожатского отряда. Специально для этого руководителями и старшим педагогическим составом лагеря создаётся специальный Интернет-ресурс, доступ к которому получают все вожатые и педагоги дополнительного образования. На сайте создаются личные кабинеты участников проекта и ежедневно выдаются задания, среди которых задания на развитие осознанности и эмоционального интеллекта. Педагоги вожатских команд, так же, как и в жизни, в виртуальном мире становятся напарниками и отправляют ежедневные отчеты о прошедшем дне по заранее заготовленной форме методистами. Идея создания программы личностного роста основана на желании развивать осознанность не только в детях, но и иметь команду сильных осознанных вожатых, которые всегда задают себе и успешно отвечают на вопрос «Зачем?».

### **Идея программы**

Основой для создания содержательной части программы «Лето о важном» стали три основных направления:

1. Комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (Автор Щедрина А. Г. и Дейч Б.А.);
2. Указ Президента Российской Федерации «О проведении в Российской Федерации в 2019 году Года театра»;
3. Основной компонент программы – образовательный блок по развитию навыков Soft Skills по двум возрастным категориям: дети от 6 до 10 лет, подростки от 11 до 16 лет.

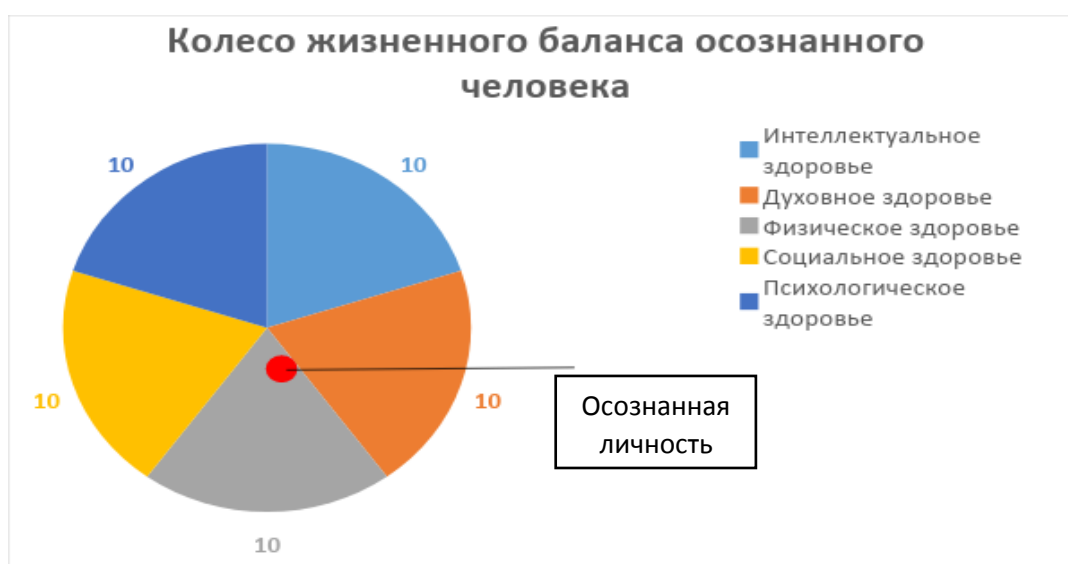
#### **1. Комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни»**

Главной идеей педагогической программы является знакомство с понятием и развитие осознанности у детей и подростков от 6 до 16 лет.

Осознанность — понятие в современной психологии; определяется как непрерывное отслеживание текущих переживаний, то есть состояние, в котором субъект фокусируется на переживании настоящего момента, не вовлекаясь в мысли о событиях прошлого или о будущем. Такое определение осознанности подразумевает, что субъективные переживания могут восприниматься самим субъектом непосредственно, без концептуализации, и принимаются как таковые.<sup>1</sup> Важнейшей идеей лета 2019 года является осознание себя, своего внутреннего мира, своего окружения, своего предназначения, своих желаний и мечт в будущем.

Комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» в широком смысле развивает осознанность у детей и подростков, включая в себя такие сферы здоровья как физическое, интеллектуальное, духовное, психологическое и социальное.

При включении такого инструмента как «колесо жизненного баланса»<sup>2</sup> в идейную составляющую педагогической программы, становится ясно, что в середине «колеса» находится эталон осознанной личности в различных его проявлениях, который во всех аспектах здоровья имеет наивысшие показатели.



<sup>1</sup>Прилепских О. С., Кобзарева И. И. Феномен осознанности в современной психологической науке и практике // Научный альманах. - 2015. - №8. - С. 1546.

<sup>2</sup> Шиварев П. В. Колеса жизненного баланса // Журнал руководителя управления образованием. - 2016. - №3. - С. 1.

Исходя из определения, осознанный человек:

1. Заботится о своём *физическом здоровье* – не имеет вредных привычек, соблюдает питьевой режим, правильно питается, уделяет время активным видам спорта, следит за физическими состояниями и грамотно планирует время работы и отдыха.
2. Заботится о своём *духовном здоровье* – реализовывает свой собственный потенциал, справляется с обычными жизненными стрессами, занимается развитием, средствами чтения книг, просмотра фильмов, посещения выставок, музеев и театров, а также имеет свои принципы, убеждения и ценности.
3. Заботится о своём *интеллектуальном здоровье* – систематически повышает уровень своего IQ, посещает интеллектуально развивающие мероприятия, является мастером своего дела, умеет ставить цели, управлять временем, обладает системным и критическим мышлением, креативен, эрудирован и интеллектуально «подкован» во всех сферах жизни.
4. Заботится о своём *социальном здоровье* – умеет налаживать эффективные коммуникации, владеет навыками ведения переговоров, уверенно находится во взаимодействии с другими людьми, имеет большое окружение, может найти общий язык с любым человеком и комфортно ощущает себя в социуме.
5. Заботится о своём *психологическом здоровье* – имеет высокие показатели эмоционального интеллекта, умеет быть в согласии и наедине с собой.

Стремление человека к улучшению своего здоровья является естественной его потребностью.<sup>3</sup>

В современной науке установлено и подтверждено практикой, что состояние здоровья личности в значительной степени зависит от здорового образа жизни (надо полагать, и от нездорового) и что за качество своего

---

<sup>3</sup> Монография «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», авт. А. Г. Щедрина, с.56

здоровья отвечает сам человек. Поэтому закономерен вывод: здоровью и здоровому образу жизни надо учить.

Согласно основам возрастной психологии, чем раньше начато обучение чему-либо, тем прочнее оно усваивается, учитывая пластичность коры головного мозга, и становится нормой поведения человека. Семья, дошкольное детское учреждение, школа, детские оздоровительные лагеря должны осознанно и целенаправленно в процессе воспитания и обучения ребёнка формировать у него правила поведения, соответствующие принципам здорового образа жизни – основы будущего социального, психического и физического благополучия.<sup>4</sup>

С учетом сложившейся ситуации среди ведущих факторов, определяющих и влияющих на здоровье, выделен экологический компонент, а также образ жизни, основу которого составляет психологический статус человека, осознанное отношение к собственному здоровью, возможности его поддерживать и улучшать в современных экологических и социальных условиях жизни. Существенное значение в решении обсуждаемой проблемы имеет повышение общей культуры человека, в том числе экологической грамотности, которая формирует соответствующее поведение. Несмотря на увеличение потока информации (а иногда вопреки ему), наблюдается низкий уровень знаний о здоровье, о здоровом образе жизни, о методах самозащиты и самокоррекции.<sup>5</sup>

Здоровый образ жизни предполагает разумное отношение не только к личной персоне, но требует оценки той производственной, общественной деятельности – не наносит ли она вред другим людям, окружающей природе. Залогом этого является разумный (здоровый) образ жизни каждого человека, высокой экологической осознанности и ответственности перед будущими поколениями.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Монография «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», авт. А. Г. Щедрина, с. 95

<sup>5</sup> Монография «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», авт. А. Г. Щедрина, с.107

<sup>6</sup> Монография «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», авт. А. Г. Щедрина, с.111

В рамках педагогической программы особое внимание уделяется целостности, которую составляют «компоненты эффективной смены», направленные на пять основных аспектов здорового образа жизни: физический, духовный, социальный, психологический, интеллектуальный.

В течение 21 дня дети и подростки участвуют в общедружинных мероприятиях, ориентированных на развитие осознанности и имеющих направленности по каждому из аспектов. Помимо различных форм дополнительного образования на территории каждую смену проводится по 2 мероприятия каждого здоровьеразвивающего блока:

Блок физического развития	Блок духовного развития	Блок социального развития	Блок психологического развития	Блок интеллектуального развития
Сдача норм ГТО	Вожатские спектакли	Игровые ажиотажи	Просмотр смысловых фильмов с обсуждением	Музыкальные квизы
Эстафеты «Веселые старты»	Литературно-музыкальная гостиные	Акции	Общедружинные мероприятия от психологической службы лагеря	Интеллектуальные игры

Определяя наиглавнейшим образом системность в педагогическом подходе, предположительным результатом конца смены становится мотивированная на осознанность личность по всем компонентам эффективности, думающая о своем настоящем и определяющая своё будущее.

## **2. Указ Президента Российской Федерации «О проведении в Российской Федерации в 2019 году Года театра».**

2019 год по указу Президента Российской Федерации объявлен Годом театра. Театральное искусство — это один из способов познания человека.

Театральное искусство предполагает не только понимание, но и сопереживание зрителя, адресуется не только к его сознанию, но и к подсознанию и сверхсознанию — к творческой интуиции. Это вид искусства, в основе которого лежит художественное отражение жизни, осуществляемое посредством драматического действия, исполняемого актерами перед зрителями. В современном мире имеется огромное множество форм сценических постановок, театрализованных мероприятий и околотеатральных событий, главной целью которых является возвращение культурно развитой личности и развитию интереса к театральной сфере.

На базе лагеря сквозной линией через всё лето будет реализован ряд мероприятий, посвященных театральному искусству в разных формах. Среди мероприятий:

- Спектакли для старшей возрастной категории с обсуждениями;
- Спектакли для младшей возрастной категории;
- Читки пьес для подростков;
- Театральные марафоны;
- Литературно-музыкальные гостиные;
- Постановка спектаклей детьми;
- Просмотр видео-версий спектаклей;
- Тренинги по актерскому мастерству;
- Тренинги по сценическому движению;
- Тренинги по ораторскому искусству;
- Тематические мероприятия;
- Театральные мастер-классы от профессиональных актеров театров города Новосибирска.

Систематичность мероприятий данной тематики и смысловая нагрузка, передаваемая через них, станет одним из главных инструментов для развития у детей и подростков эстетического вкуса, приобщения к прекрасному, развития духовной составляющей, а также мотивации к познавательной деятельности в сфере театрального искусства.

### 3. Soft Skills

Гибкие навыки или мягкие навыки (англ. Soft Skills) — комплекс неспециализированных, важных для карьеры надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в учебном и рабочем процессах, высокую производительность и являются сквозными, то есть, не связаны с конкретной предметной областью.

Гибкие навыки, в отличие от профессиональных навыков в традиционном понимании, не зависят от специфики конкретной сферы, тесно связаны с личностными качествами и установками, а также социальными навыками и лидерскими способностями.

На каждой из смен внимание уделяется семи основным навыкам:

1. **Командообразование:** умение работать в команде; умение взять на себя лидирующую ответственную позицию; умение сплотить команду.

2. **Целеполагание:** процесс выбора одной или нескольких целей с установлением параметров допустимых отклонений для управления процессом осуществления идеи. Часто понимается как практическое осмысление своей деятельности человеком с точки зрения постановки целей и их достижения наиболее экономичными средствами, как эффективное управление временным ресурсом, обусловленным деятельностью человека.

3. **Тайм-менеджмент:** это эффективное планирование времени для достижения целей, нахождение временных ресурсов, расстановка приоритетов и контроль выполнения запланированного. Его основная задача — больше успевать в единицу времени и эффективно расходовать собственные ресурсы.

4. **Эффективная коммуникация:** умение общаться адекватно коммуникационной ситуации; считывать намёки и жесты;



находить точки соприкосновения с собеседником; грамотно начинать и завершать общение; договариваться; подводить итоги разговора.

5. **Эмоциональный интеллект:** умение распознавать чужие эмоции и демонстрировать свои; артикулировать то, что чувствуешь; налаживать эмоциональный контакт для совместной деятельности.

6. **Системное и критическое мышление:** анализировать сложные ситуации; находить оптимальные решения, умение формулировать своё мнение; взвешивать «за» и «против» в той или иной ситуации; обнаруживать противоречия и логические нестыковки.

7. **Креативность:** способность создавать что-то принципиально новое, отклоняясь от традиционных схем и устоявшихся систем мышления.

## 1 смена «7 навыков будущего»



*«Будущее – это то, навстречу  
чему каждый из нас приближается  
со скоростью 60 минут в час»*

*Клайв С. Льюиз*

**Цель смены:** *создание условий для развития осознанности детей и подростков в условиях ДОЛ.*

На смене будет реализовано 10 общедружинных мероприятий, направленных на развитие осознанного отношения к 5 главным аспектам своего здоровья. Перед каждым мероприятием методисты лагеря погружают в каждый из блоков «здоровья» и в игровом формате рассказывают про необходимость развития.

- Сдача норм ГТО «Горжусь тобой, Отечество!»
- Эстафета «Быстрее. Выше. Сильнее.»

*Педагогическая задача: создать условия для физического развития детей и подростков.*

- Вожатский спектакль
- Литературно-музыкальная гостиная «Квартира №90»

*Педагогическая задача: создать условия для духовного развития детей и подростков.*

- Игровой ажиотаж «Я-ты-мы»
- Акция «Нас миллионы!»

*Педагогическая задача: создать условия для социального развития детей и подростков.*

- Просмотр фильма с обсуждениями
- Тренинг «Не говори ни слова»

*Педагогическая задача: создать условия для психологического развития детей и подростков.*

- Музыкальный квиз «Музыка нас связала»
- Интеллектуальная игра «Хочу знать всё»

*Педагогическая задача: создать условия для интеллектуального развития детей и подростков.*

### **Игровой сюжет старшей дружины**

Soft Skills – универсальные компетенции, которые не поддаются количественному измерению. Иногда их называют личными качествами, потому что они зависят от характера человека и приобретаются с личным опытом. Примеры Soft Skills: такие социальные, интеллектуальные и волевые компетенции, как коммуникабельность, умение работать в команде, креативность, пунктуальность, уравновешенность.

Участники смены знакомятся с девушкой Лилией, которая рассказывает им о большом проекте. У девушки есть цель: открыть собственный тренинговый центр в сентябре 2019 года. Для того чтобы всё получилось, Лилии необходимо опробовать свою собственную программу, основывающуюся на развитии навыков людей будущего, и доказать, что за 21 день возможно развить в себе эти навыки. В течение всей смены ребята проходят тренинги и участвуют в мероприятиях, которые помогут развить в себе 7 навыков эффективных людей, заполняют скиллкарты. Также существует сайт, на котором появляются различные задания и упражнения: ребятам предлагается выполнить их для закрепления полученных навыков. Этот сайт отслеживает экспертный совет, который по результатам трёх недель определит, можно ли Лилии открывать тренинговый центр и реализовывать в нём собственную программу. Итогом смены становится большой экзамен, на котором определяется уровень развития навыков участников.

## **Ключевые мероприятия старшей дружины**

### **«Навыки будущего» - игра-погружение.**

Участникам смены предстоит посетить 7 локаций, чтобы познакомиться с навыками людей будущего: командообразование, целеполагание, тайм-менеджмент, эффективная коммуникация, эмоциональный интеллект, системное и критическое мышление, креативность.

На каждой из них ребята выполняют задания и полезные упражнения.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, знакомства с понятием «коммуникативные навыки».*

### **«Командообразование» - мастер-класс по командообразованию.**

Лилия уверена, что без сильной команды нельзя начинать большие дела. Командообразование (teambuilding) — термин, применимый к широкому диапазону действий, общей целью которых является повышение эффективности команды.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которых участникам демонстрируется презентация, видеоролики по командообразованию, предлагаются упражнения и инструменты, применимые в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по командообразованию.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком командной работы.*

### **«Один – за всех, и все – за одного» - игровой ажиотаж, кругосветка.**

После выполнения заданий на командообразование и прохождения нелёгких упражнений участникам смены необходимо показать свою команду в деле. Поэтому Лилия предлагает подросткам испытания для проверки себя и своей команды на прочность.

Все отряды собираются в условленном месте и получают карточки с маршрутом. В это время на территории лагеря располагаются 12 точек с различными испытаниями. Чтобы выполнить задания, на каждой точке у каждого отряда есть только 2 попытки. Если отряд проходит испытание на точке, мастер игры записывает им в карточку +1 балл, если не проходит, то мастер игры отнимает один балл. Побеждает отряд, набравший максимальное количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для командообразования и развития физических способностей подростков.*

### **«Слушайте друг друга» - ролевая игра.**

Лилия объясняет ребятам, что когда команда борется за победу в едином порыве, это прекрасно. Но порой очень важно уметь слышать не только членов собственной команды, но и другие команды.

Каждый отряд является олицетворением какой-либо из 4 стихий: огонь, воздух, вода или земля. Игра проходит в два этапа: поиск атрибутов своей стихии и знакомство с местом стихии; поиск флагов других стихий. Суть игры заключается в том, что на втором этапе стихии объединяются, а в конце выбирают, выиграть какой-либо одной группе, или проиграть, но остаться всем вместе.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективного взаимодействия в команде и логического мышления подростков.*

### **«Мы команда» - конкурс видеороликов.**

Все упражнения блока командообразования завершены, самое время громко заявить о своём отряде. Ведь на 21 день ребята становятся настоящей семьёй, а в каждой семье есть свои традиции и законы.

Каждый отряд получает своё задание: тип видеоролика (имиджевый, обучающий, социальный, арт), в котором участникам смены необходимо

рассказать о своей команде, её особенностях, о членах отряда и его интересах.

*Педагогическая задача: создать условия для командообразования и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«Целеполагание» - мастер-класс по целеполаганию.**

Целеполагание — это практическое осмысление своей деятельности, это постановка целей и их достижение. Целеполагание — это не волшебство. Изменения к лучшему в жизни каждого человека зависят от его собственных действий. Целеполагание помогает определять основные жизненные цели, расставлять приоритеты и повышает личную успешность человека.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по навыку целеполагания, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по целеполаганию, а также записанная цель каждого ребёнка по SMART, которую он сможет выполнить за смену.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком целеполагания.*

### **«Большие цели» - ролевая игра.**

Ставя цели в жизни, мы закладываем основание для успешного будущего. Это, можно сказать, наш первый шаг к успеху. Это то, что обращает нашу жизнь в конкретные реальные действия. Без первого шага другие шаги по достижению цели не будут иметь основания и могут быть просто бессмысленными.

Каждый отряд получает ранжированный список целей и делится на несколько групп. Каждая цель имеет свою стоимость в баллах, в зависимости от её сложности (чем сложнее цель, тем больше баллов). Каждая группа в отряде отвечает за выполнение определённой цели или части цели (это

прописано в списке целей). Побеждает отряд, который выполнит большее количество целей.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логического мышления.*

### **«В десятку» - ярмарка.**

Постановка целей в жизни дает ясность в том, чего мы в конечном счете хотим. Это помогает нам сформулировать наши желания, «плавающие» в уме. Это гарантирует, что мы направляем свое время, энергию и усилия в то, что действительно важно для нас. Это заставляет нас жить более осознанно.

Каждый отряд готовит по две игровые точки: одну, на которой они могут заработать условные денежные единицы, вторую, где они могут потратить деньги. На протяжении всего мероприятия происходят «вбросы» - различные задания, цели, которые ребятам необходимо выполнить. Побеждает отряд, который по результатам игры наберёт самое большое количество денежных единиц, выполнив все цели.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и творческого потенциала участников смены.*

### **«Цель не оправдывает средства» - конкурс проектов.**

«Цель оправдывает средства» - мы часто используем это выражение, говоря о способах выполнения собственных задач. Однако важна не только сама конечная цель, но и методы, которыми вы её добиваетесь.

Каждый отряд делится на 3 группы, группа получает ватман и канцелярские принадлежности. Каждая группа получает собственную цель, которую можно достичь в жизни. Задача участников смены – нарисовать так называемую майнд-карту для достижения цели, красочно её оформить и представить. Майнд-карта – это особый вид записи материалов в виде

структуры, диаграммы, блок-схемы. Работы оценивает экспертное жюри, после чего подводятся результаты и награждаются победители (1, 2, 3 место).

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логического мышления участников смены.*

**«Тайм-менеджмент»** - мастер-класс по навыку тайм-менеджмента.

Люди, которые умеют продуктивно распоряжаться собственными запасами времени, живут более насыщенной и полной жизнью, делают свою работу с минимальными временными затратами. Управляя своим временем, мы имеем больше жизненного пространства: становится более реальной возможность заниматься тем, что нам действительно нравится.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по тайм-менеджменту, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по тайм-менеджменту.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком тайм-менеджмента.*

**«Время с умом»** - интеллектуальная игра.

Контроль времени нужен нам, потому что его нельзя обратить вспять. Мы зависим от него целиком и полностью, так что можем только лишь взаимодействовать с ним. Многие спрашивают себя: «Почему у меня постоянно не хватает ни на что времени?» Ответ очевиден — вы неправильно расставляете приоритеты в жизни.

Перед началом игры отряды приходят в условленное место. В игре есть 4 категории вопросов, которые стоят различное количество баллов. Побеждает отряд, набравший самое большое количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и интеллектуального развития подростков.*



### **«Время» - ролевая игра.**

Если говорить об эффективности коллектива, важно распределение не только собственного времени, но и всей команды. Ведь время – самый ценный ресурс в жизни.

Участники смены делятся на несколько команд, каждая из них получает свою роль. В условленном месте вывешивается большой баннер со стикерами, означающими оставшееся количество времени. Каждый раз, когда время уменьшается, стикер убирается с баннера. Задача участников – выполнить все задания в рамках определённого времени. За выполнение заданий участники смены получают стикеры (время), которое в конце игры могут потратить на финальное задание.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и логического мышления подростков.*

### **«Задача» - ролевая игра, квест.**

Для закрепления навыка тайм-менеджмента Лилия предлагает участникам смены выполнить достаточно сложные задачи в условиях дефицита времени. Только распределив время верно, ребята смогут пройти все испытания.

Изначально каждый отряд находится в своём корпусе (Штабе). Внутри отряда ребята делятся на несколько групп, каждая из которых отвечает за определённый вид работы. На сайте появляются задания, которые необходимо выполнить каждому отряду, при этом задания появляются для конкретных групп (Аналитики, Криптографы, Дешифровщики, Менеджеры). Побеждает отряд, который справится с большим количеством заданий за определённое время.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и логического мышления.*

**«Эффективная коммуникация» - мастер-класс по навыку эффективной коммуникации.**

Одним из навыков людей будущего в рамках программы тренингового центра Лилии является эффективная коммуникация. Навык включает в себя: умение общаться адекватно коммуникационной ситуации; считывание намёков и жестов; нахождение точек соприкосновения с собеседником; грамотное начало и завершение общения; умение договариваться; подведение итогов разговора.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по эффективной коммуникации, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по эффективной коммуникации.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком эффективной коммуникации.*

**«Мастера и новички» - ролевая игра.**

Лилия знакомит участников смены с ТАП-аргументацией. ТАП-аргументация является одним из важнейших инструментов эффективной коммуникации. Структура убеждения состоит из трёх ключевых моментов: тезис (формулировка позиции), аргументы (доводы, положения, доказательства), подкрепление (статистика, личный опыт, отзывы, авторитетные источники, документы).

Участники с помощью жеребьевки получают карточки с ролями (Мастера и Новички). Все распределенные роли остаются в секрете для других участников. Ведущие мероприятия (Специалисты-вожатые) являются «хранителями» локаций, в которые стремятся все участники ролевой игры (единая цель для мастеров и новичков). Количество локаций варьируется в зависимости от количества участников. С помощью ТАП-аргументации участникам нужно убедить Специалистов пропустить их в локацию. Задача

Специалистов распознать, кто настоящий мастер, а кто притворяется и на самом деле является новичком. После попадания участником в локацию происходит процесс раскрытия ролей. Если хранители впустили мастера, то он остаётся с ними (+1 балл). Если впустили новичка, то он забирает одного мастера (-1 балл). Итогом упражнения является количество баллов и определение уровня аргументирования участниками игры. В конце упражнения проводится рефлексия.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка убеждения и аргументации собственного мнения.*

### **«Переговоры» - кругосветка.**

Умение договариваться – важный навык в условиях XXI века. Поэтому в своём проекте Лилия рассказывает о так называемых стратегиях переговоров. Термин «стратегия» восходит своими корнями к Древней Греции, где он трактовался как «искусство полководца». В настоящее же время значение данного понятия применяется в гораздо более широком смысле, хотя суть его можно выразить в простой и лаконичной форме: стратегия – это основная модель действий.

На территории лагеря располагаются 8 локаций, по 2 на каждую из переговорных стратегий: стратегия «WIN-WIN» (сотрудничество), стратегия «WIN-LOSE» (соперничество), стратегия «LOSE-WIN» (приспособление), стратегия «LOSE-LOSE» (уклонение). На каждой из локаций дети решают кейсы и участвуют в упражнениях для отработки переговорных стратегий.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных навыков.*

### **«Поговорим о главном» - дебаты.**

Лилия предлагает ребятам поучаствовать в дебатах, на которых подростки смогут потренироваться аргументированно доказывать собственное мнение.

Мероприятие проходит в клубе, отряды садятся в большой круг. Ведущий зачитывает одно из писем из книги Д. Лихачёва «Письма о добром и прекрасном». После этого происходит обсуждение письма с использованием тех инструментов эффективной коммуникации, которые участники отработывали ранее на мероприятиях этого блока.

*Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков.*

### **«Эмоциональный интеллект» - мастер-класс по навыку эмоционального интеллекта.**

Лилия считает эмоциональный интеллект одним из самых важных навыков будущего так как умение распознавать и управлять своими эмоциями может помочь в любых жизненных ситуациях.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по навыку эмоционального интеллекта, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по эмоциональному интеллекту.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием эмоционального интеллекта.*

### **«Я эмоция» - конструкторская игра.**

Эмоции в жизни человека – это неизведанная область человеческих отношений. Знания о своей эмоциональной природе позволяют понять себя и свою роль в окружающем нас мире. При помощи эмоций человек может созидать и разрушать. Заключение в эмоциях сила позволяет каждому из нас

влиять на себя, на своих собеседников, и, в конечном итоге, на окружающий мир.

Каждый отряд путём жеребьёвки получает эмоцию, которую им необходимо представить. Игра проходит в 2 этапа: конструирование объекта и его установка в определённом месте лагеря.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«Самая лучшая эмоция» - интеллектуальная игра.**

В современном мире недостаточно быть умным человеком, нужно еще иметь хорошо развитый эмоциональный интеллект. Лилия готова рассказать ребятам, что такое эмоциональный интеллект и как его использовать.

Перед началом игры участники заезда делятся на 4-5 команд в зависимости от количества человек. Игра проходит в форме ТВ-шоу «Своя игра», где есть 4 категории (Ситуация, Инструмент, Кино, Крокодил) и разные уровни сложности с соответствующим количеством баллов (100, 200, 300, 400). Категория «Ситуация» предлагает участникам понять мотивы эмоционально напряженной ситуации, предложенную Лилией, и разрешить её. Категория «Инструмент» открывает участникам «подсказки», которые нужно опробовать в игре и в дальнейшем использовать в жизни; категория «Кино» предоставляет возможность участникам поразмышлять, какие эмоции испытывают персонажи сюжета и предложить варианты решения ситуации; категория «Крокодил» предлагает группам использовать актерское мастерство и продемонстрировать эмоции, полученные на карточках в свободном порядке. В конце игры ведущий подсчитывает баллы и объявляет победителя.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком эмоционального интеллекта и развития интеллектуальных способностей.*

### **«Плюс и минус» - игровой ажиотаж, кругосветка.**

Хотим мы этого или нет, эмоции бывают как положительные, так и отрицательные. Умение распознавать собственные чувства и управлять ими – очень важный навык, который может помочь практически в любой жизненной ситуации.

На территории лагеря располагаются карточки с названиями разных эмоций. Мероприятие проходит в 2 этапа, первый – это сбор как можно большего количества карточек с эмоциями. Далее появляются 8 локаций, на каждой из которых находится человек с определённой отрицательной эмоцией. Задача детей – определить эмоцию и помочь человеку сменить эмоцию на положительную. Если они справляются с этим, то получают на станции отличительный знак. Побеждает отряд, собравший наибольшее количество отличительных знаков.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком эмоционального интеллекта и развития логического мышления подростков.*

### **«Системное и критическое мышление» - мастер-класс по навыку системного и критического мышления.**

Когда человек мыслит критически, оценивая и анализируя полученные данные, он с легкостью определяет самое важное, не рассеивает внимание на второстепенное. Может без особых усилий обосновать свою точку зрения.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по навыку системного и критического мышления, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по системному и критическому мышлению.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком системного и критического мышления.*

### **«Карта памяти» - проект.**

Мышление – сложный процесс, и часто мы не можем найти ответы на интересующие нас вопросы. Но, на самом деле, нужно просто посмотреть на ситуацию с другой стороны, чтобы понять, что проблема решаема.

Каждый отряд получает кейс с тремя конфликтными ситуациями, засекается определённое время. Отряды получают канцелярские принадлежности, задача участников смены – решить три конфликтные ситуации, нарисовав к каждой из них майнд-карту.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и раскрытия творческих и интеллектуальных способностей подростков.*

### **«МЫСЛЬ» - игровой ажиотаж.**

Системное и критическое мышление – это навык, который можно и нужно развивать. Существует огромное количество различных упражнений для развития этого навыка. Сегодня Лилия предлагает ребятам познакомиться с этими упражнениями.

На территории лагеря находится 7 локаций, которые необходимо пройти каждому отряду. На каждой локации отрабатываются навыки системного и критического мышления.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и физических способностей подростков.*

### **«Нестандартная ситуация» - интеллектуальная игра.**

Решение нестандартных ситуаций и задач очень часто пригождается в современной жизни. Лилия предлагает ребятам посмотреть с другой стороны на, казалось бы, обычные жизненные ситуации.

На экране появляются различные кейсы из жизни, где ребятам необходимо по-другому взглянуть на ситуацию и предложить решение проблемы.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и интеллектуальных способностей подростков.*

### **«Креативность» - мастер-класс.**

Креативность – это одно из самых востребованных качеств личности в современном мире. Наличие этого качества приветствуется у молодых специалистов, с ним связывают надежды на успех и карьеру. Креативность требуется и в бизнесе, и в учебе, и в любой сфере профессиональной деятельности.

Отряды по расписанию посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по креативности, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по креативности.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком креативности.*

### **«Яркие краски» - конструкторская игра.**

Креативность и творчество два неразрывно связанных понятия. Под творчеством обычно понимают особый вид активности, направленной на создание чего-либо нового: новых вещей, идей, способов деятельности. Создавать новое, творить важное умение.

Отряды выполняют задания на креативность, чтобы получить материалы для создания арт-объекта, а затем, создав его, размещают на территории лагеря.



*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого и интеллектуального потенциала подростков.*

### **«КреативЪ» - шоу-программа.**

Креативность – это ещё и умение представлять себя на сцене. Когда человек на сцене выкладывается на 100%, а потом слышит громкие искренние аплодисменты, это многого стоит.

Каждый отряд получает определённый реквизит; задача участников смены – представить творческий номер с этим реквизитом. Оценивается целостность, креативность и смысловая нагрузка творческого выступления. Компетентное жюри подведет итоги и наградит победителей.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«Твори!» - конкурс видеороликов.**

Видеотворчество – ещё один способ развить в себе креативность, ведь в процессе придумывания появляется вдохновение делать интересные вещи и воплощать самые смелые идеи. Никто и не ограничивает – творите!

Все отряды делятся на группы и перемешиваются таким образом, чтобы в каждой команде были дети из каждого отряда. Каждой группе выдаётся одна и та же песня, на которую предлагается снять видеоклип. На финальном показе ролики оцениваются жюри, награждается группа-победитель.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«Экзамен» - заключительное мероприятие.**

Шаги к развитию каждого из навыков сделаны, теперь нужно проверить, насколько вырос уровень развития этих навыков у участников смены по сравнению с первоначальным.

Все отряды собираются в условленном месте для выполнения заданий экзамена. Какие-то навыки проверяются письменно, какие-то на практике, есть те, которые проверяются на интернет-ресурсах. В завершении мероприятия подводятся итоги и награждаются участники смены, набравшие самое большое количество баллов за экзамен.

*Педагогическая задача: подведение итогов смены.*

### **Игровой сюжет младшей дружины**

Каждый родитель мечтает о том, чтобы его ребенок в будущем стал успешным человеком. Именно поэтому родители уделяют большое внимание дополнительному образованию детей, определяя их на различные направления художественной, спортивной социально-педагогической деятельности.

Но есть более эффективный способ – развитие «мягких навыков», так называемых Soft Skills. Они позволяют быть успешным независимо от деятельности, в которой развивается ребенок. Традиционно их относят к числу социальных навыков: умение убеждать и находить подход к людям, развитие лидерских качеств, межличностное общение, ведение переговоров, способность работать в команде, личностное развитие, управление временем, эрудированность, креативность и т.п. Ни одно из множества перечисленных выше умений не относится к одной конкретной специальности. Большая часть навыков, используемых для достижения целей – это Soft Skills.

Участники смены попадают в страну «Развитляндию», где существует 7 королевств: королевство «Командриков», королевство «Стремлюшкиных», королевство «Успевашек», королевство «Болтушек», королевство «Чувствиков», королевство «Решалкиных», королевство «Творилкиных». В каждом королевстве живет народ, который славится своими уникальными способностями: быть настоящей командой, достигать всех поставленных целей, правильно распределять свое время, заключать выгодные договора, чувствовать и понимать эмоции себя и своего окружения, находить решение

для всех сложностей и создавать невероятные вещи. По прибытии, ребят встретит их проводник – мальчик Разумник, который вместе с ними отправится в путешествие по королевствам, чтобы научиться всему тому, что умеют жители этой страны.

### **Ключевые мероприятия младшей дружины**

#### **«7 соседних королевств» - игра-погружение, кругосветка.**

Разумник считает, что первым делом ребятам нужно познакомиться с представителями каждого из 7 королевств. Главы королевств собрались на обсуждение дел страны «Развитляндии». Перед началом переговоров у них есть немного времени, чтобы рассказать отрядам про свой народ.

На территории лагеря находится 7 локаций, где участники смены знакомятся с главами королевств, где выполняют задания и участвуют в упражнениях.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных навыков.*

#### **«Спорт – это жизнь» - веселые старты.**

Командрики считают, что наиболее ярко слаженность и командный дух каждой команды проявляется в спорте.

Мероприятие проходит в форме спортивных эстафет. Каждый отряд выполняет задания спортивной направленности. Побеждает тот отряд, который выполнил наибольшее количество заданий быстрее остальных.

*Педагогическая задача: создать условия для командообразования и развития физических способностей детей.*

### **«Канатная дорога» - игра по станциям,**

*элементы веревочного курса.*

Командрики убеждены, что для эффективной работы команды каждый ее участник должен понимать другого с полуслова, быть поддержкой и опорой.

Каждый отряд получает карту, на которой отмечены станции на территории ДОЛКД «Пионер». На станциях ребята выполняют задания на командообразование и сплочение отряда. В конце мероприятия определяется самый сплочённый и дружный отряд путём подсчета общего количества набранных баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков и сплочения временного детского коллектива.*

### **«Теремок» - конструкторская игра.**

Каждая команда должна иметь свое собственное укромное местечко, где ее не застанут никакие невзгоды. Обустроить такое место необходимо всем вместе.

Отрядам выдаются материалы для создания своего собственного отрядного дома. На выполнение этого задания у ребят есть 35 минут. В конце мероприятия дети должны рассказать про свои сооружения.

*Педагогическая задача: создать условия для командообразования и раскрытия творческого и интеллектуального потенциала детей.*

### **«Что ты можешь мне предложить?» - аукцион.**

Стремлюшкины привыкли достигать своей цели. Они считают, что нужно четко понимать, что необходимо для ее достижения.

Отряды должны выбрать одну из предложенных им целей. Чтобы ее добиться ребята определяют необходимые ресурсы. В начале игры каждой команде будет выдано одинаковое количество средств. Для получения

дополнительных, отряды могут их заработать. В конце мероприятия ребята представляют свою цель и способы ее достижения.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логических способностей детей.*

### **«Ворота открываются» - ярмарка.**

Ярмарка – это любимая форма гуляния Стремлюшкиных с выставками, увеселениями, бродячим цирком и театром, песнями, играми, соревнованиями, веселым торгом. Лучшего места для удовлетворения своих целей просто не найти.

Отрядам нужно подготовить два вида игровых точек: на одной они должны продавать какие-то свои услуги, на второй дать возможность заработать игровые деньги другим. На протяжении мероприятия для ребят будут вводиться дополнительные цели. По итогу отряд, который заработал наибольшее количество игровых денег и выполнил больше всех целей, объявляется победителем.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и раскрытия творческих способностей детей.*

### **«Придворный мудрец» - интеллектуальная игра.**

Стремлюшкины постоянно думают и рассматривают различные варианты возможных исходов, это является залогом их успеха.

Интеллектуальная игра проходит в формате «Своей игры». Есть 4 категории вопросов. Каждая категория содержит стоимость 100, 200, 300, 400 очков. Победителем становится отряд, по результатам игры набравший наибольшее количество очков.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и интеллектуальных способностей детей.*

### **«Успеть все» - игровой ажиотаж.**

В повседневной жизни мы постоянно откладываем дела на потом, вне зависимости от того являются ли они важными или срочными. И, с течением времени, их накапливается невероятное количество. Успешники считают, что это самое ужасное преступление.

Отрядам дается лист с разноплановыми заданиями, которые они должны выполнить за 1 час. Выполнение каждого задания должно быть подтверждено фотографией. Тот отряд, который успеет выполнить наибольшее количество заданий, становится победителем.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и логических способностей детей.*

### **«Известное издание» - коллективно-творческое дело.**

Любимое занятие Успешников – чтение газет. Они приглашают участников смены приехать в их главную редакцию и самим попробовать написать газетный выпуск.

Отряды становятся создателями газеты. Они делятся на две группы: журналисты и редакторы. Задача редакторов – оформлять газету, дополнять ее иллюстрациями и писать статьи. Задача журналистов – посещать все мероприятия, брать интервью и приносить информацию в редакцию. Каждое мероприятие начинается в строго-определенное время. После завершения создания газеты – отряды презентуют ее всем присутствующим.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и творческих и логических способностей детей.*

### **«До последней секунды» - квест.**

Успешники подготовили подарки своим гостям. Но они не любят отдавать что-то просто так, ведь считают, что все нужно заслужить.

Отряды должны выполнить ряд заданий. На каждое задание дается определенное количество времени. Если ребята успевают выполнить задание

и у них остается время, то оно идет в их общий зачет, если они тратят больше времени, то оно отнимается. Финальное количество заработанного времени дается на выполнение последнего испытания – поиск клада.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и познавательных способностей детей.*

### **«Расскажи мне» - РВС.**

Чувствики считают, что для эффективного существования людям нужно заводить полезные знакомства и уметь находить общий язык со всеми.

Отрядам выдается лист с вопросами, на которые они должны найти ответы, спросив у вожатых. Но они не ответят просто так. Ребятам нужно найти подход к каждому и выполнить их задания.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и познавательного интереса детей.*

### **«Успешное взаимодействие» - выставка.**

Королевство «Болтушек» открывает свою выставку изобретений для упрощения коммуникации между людьми. Каждый отряд представляет свою разработку. Количество разработок неограниченно. Отряд, создавший самое эффективное изобретение, становится победителем выставки.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и раскрытие творческого потенциала детей.*

### **«Поделись со мной» - конкурс видеороликов.**

В королевстве «Болтушек» считают, что приходить друг к другу в гости и делиться своими новостями очень полезно для коммуникации.

Отряды снимают ролик на заданные им темы. Но сложность задания заключается в том, что ролик должен быть не о ребятах из своего отряда, а о соседнем королевстве.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Богатый внутренний мир» - игровой ажиотаж.**

Что означают эти странные выражения лиц Чувствиков? Из-за чего они меняются?

Каждый отряд получает первую подсказку. В ней находится описание какой-то эмоции. Проанализировав информацию, ребята находят жителя королевства, который испытывает описанную эмоцию. Если они выбрали верного персонажа, то он отдает им вторую записку и так далее. Задача отрядов справиться с заданием за наименьшее количество времени.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и познавательного интереса детей.*

### **«Что ты чувствуешь?» - игра по станциям.**

Каждый день Чувствики испытывают огромное количество различных эмоций, каждый выражает их по-своему. Уметь определять их чувства – это очень важно для коммуникации.

Отрядам выдается карта территории лагеря, на которой отмечены локации, где находятся жители королевства, которые потеряли своих друзей. Задача ребят – помочь им их найти.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и познавательного интереса детей.*

### **«Попробуй, покажи» - шоу – программа.**

Грамотно показывать свои эмоции окружающим – это очень важный навык, который позволяет лучше понимать внутреннее состояние человека.

Отрядам дается задание – поставить творческий номер, в котором было бы включено, по крайней мере, 5 видов разных эмоций. После каждого выступления зрители пытаются отгадать, что выражали выступающие. По



окончании программы, члены жюри выбирают лучший номер и объявляют победителя.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Нет времени на раздумья» - игровой азбука.**

В королевстве «Решалкиных» произошло странное событие – их глава куда-то пропал. Жители в панике и не в силах найти своего короля.

Участники смены должны собрать информацию у всех, кто мог слышать что-то о пропаже. От местных жителей отряды получают части истории произошедшего. Затем они должны разгадать загадку и найти главу «Решалкиных».

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и познавательного интереса у детей.*

### **«Мои сильные стороны» - мастер-класс.**

Жители королевства «Решалкиных» с детства ищут свои сильные стороны и на протяжении всей жизни развиваются с помощью них.

Участники смены должны подумать над своими личными возможностями и возможностями их отряда. Затем, разделить их по 4 категориям: сильные стороны, слабые стороны, свои возможности и то, что пока не доступно. После проделанной работы, ребята рассказывают о возможностях своего отряда.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и познавательного интереса детей.*

### **«Помоги разобраться» - интеллектуальная игра.**

Жители королевства «Решалкиных» любят решать логические задачи и находить выход из сложных ситуаций.

В интеллектуальной игре будут представлены задачи, имеющие несколько способов решения. Отряды, посоветовавшись, должны дать правильный ответ. По окончании мероприятия жюри подсчитывает результаты и объявляет победителя.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и познавательного интереса детей.*

### **«Живые вещи» - конструкторская игра.**

Фантазия – это сильная сторона Творилкиных. Их любимым занятием является придумывать, как бы выглядели неодушевленные вещи, если бы они стали живыми людьми, хотя бы на один день.

На выполнение этого задания отрядам дается 35 минут. После создания своих костюмов, ребята собираются и демонстрируют свои изобретения остальным с помощью дефиле. После этого выбираются победители в следующих номинациях: оригинальность, практичность, дефиле и приз зрительских симпатий.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Сделай по-своему» - конкурс-игровая программа.**

Находить в простых вещах что-то новое и необычное, искать десятки вариантов применения того или иного приспособления – в этом заключается смысл жизни Творилкиных.

Каждому участнику выдается номер. В ходе мероприятия на сцену будет приглашаться несколько человек по случайному выбору числа. Эти ребята должны выполнить предложенные им задания творческого направления.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Попродумываем?»- игра по станциям.**

«Гибкость, детализация, оригинальность и быстрота!», - именно так звучит девиз каждого уважающего себя Творилкина.

Участники должны пройти несколько станций для развития всех аспектов креативности. После кругосветки проводится рефлексия, на которой подводятся итоги полученных знаний.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Пора прощаться» - заключительное мероприятие.**

Разумник с ребятами закончили свое путешествие по стране «Развитляндия» и главы королевства снова собрались на съезд, чтобы узнать, какими способностями овладели участники смены.

Отряды собираются на Главной общей площади для выполнения заданий, связанных с Soft Skills.

Главы королевств уже выбрали самого активного участника смены – его имя будет зафиксировано на легендарном «Звездном пути» лагеря.

*Педагогическая задача: подведение итогов смены.*

## 2 смена «Новое поколение»



*«Путь в тысячу ли начинается с  
первого шага»  
Лао-цзы*

**Цель смены:** создание условий для развития навыка креативности детей и подростков в условиях ДОЛ.

На смене каждый отряд работает по индивидуально разработанной отрядной программе, перед написанием которой вожатые проходят мастер-классы по развитию Soft Skills от методистов.

### Общедружинные мероприятия

На смене будет реализовано 10 общедружинных мероприятий, направленных на развитие осознанного отношения к 5 главным аспектам своего здоровья. Перед каждым мероприятием, методисты лагеря делают погружение в каждый из блоков «здоровья» и в игровом формате рассказывают про необходимость развития.

- Сдача норм ГТО «Горжусь тобой, Отечество!»
- Военно-патриотическая игра «Зарница»

*Педагогическая задача: создать условия для физического развития, а также патриотического воспитания детей и подростков.*

- Вожатский спектакль
- Литературно-музыкальная гостиная «На огонёк»

*Педагогическая задача: создать условия для духовного развития детей и подростков.*

- Ярмарка «Разгуляй!»
- Акция «Всем миром!»

*Педагогическая задача: создать условия для социального развития детей и подростков.*

- Просмотр фильма с обсуждениями
- Тренинг «Не говори ни слова»

*Педагогическая задача: создать условия для психологического развития детей и подростков.*

- Музыкальный квиз «Кому? Зачем?»
- Интеллектуальная игра «Эрудит»

*Педагогическая задача: создать условия для интеллектуального развития детей и подростков.*

### **Ключевые мероприятия старшей дружины**

**«Мы вместе»** - игровой азбука, кругосветка.

Команда – не просто эффективный коллектив людей, стремящихся к одной цели. Это ещё и люди, которые слышат и слушают друг друга, умеют поддержать в трудную минуту. Этому и учит командообразование.

На территории лагеря располагаются 10 локаций с различными упражнениями на развитие командообразования. На каждой точке мастер оценивает уровень развития навыка командной работы у отряда в целом по 10-балльной шкале. Побеждает отряд, набравший максимальное количество баллов по результатам прохождения всех точек.

*Педагогическая задача: создать условия для развития командообразования и физических способностей подростков.*

**«Дорога к большим целям»** - ролевая игра.

Способность ставить и достигать целей, направленных на то, чтобы улучшить жизнь человека, является наиболее популярной темой, которую изучают ученые и заинтересованные специалисты. Целеполагание является одним из составляющих жизни успешного человека.

Вся общая дружина лагеря делится на несколько разновозрастных отрядов. Все группы, кроме одной, располагаются в зданиях на территории лагеря (корпуса). Игроки получают роли: оставшаяся группа – спасатели, все остальные – путешественники, которые ждут спасения. Путешественники в зданиях выполняют цели, которые им выдаются вожатыми, спасатели выполняют собственные цели на территории. Только выполнив все цели за заданное время, спасатели смогут спасти путешественников.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логического мышления.*

### **«Главный ресурс» - интеллектуальная игра.**

С понятием «тайм-менеджмента» знакомы сегодня даже дети. Считается, что тайм-менеджмент нужен для того, чтобы организовать свое время и быть более продуктивным.

Интеллектуальная игра проходит в усовершенствованном формате теле-шоу «Что? Где? Когда?». Игроки делятся на 6 команд, в игре существует 13 вопросов, 3 типа заданий: 11 обычных, Блиц и Супер-Блиц. На экране случайным образом появляется номер вопроса, ведущий зачитывает его и даёт время командам на обсуждение.

После сдачи ответов на экране появляется рейтинговая таблица на данный момент. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и интеллектуального развития подростков.*

### **«Аргумент» - дебаты.**

Структура убеждения состоит из трех ключевых моментов, грамотно используя которые, вы с большей вероятностью и быстрее сможете менять позицию других людей. Они зашифрованы в названии техники, в аббревиатуре ТАП (тезис, аргументация, подкрепление).

Мероприятие проходит в клубе. Ведущий задаёт определённое утверждение, задача оппонентов – поддержать или отвергнуть тезис, используя при этом ТАП-аргументацию.

*Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков.*

### **«Конструктор эмоций» - конструкторская игра.**

Эмоции можно наблюдать снаружи, эмоции можно переживать изнутри. Люди распознают эмоции человека, наблюдая за его выражением лица – радость или сомнение, скука или заинтересованность.

Каждый отряд путём жеребьёвки получает эмоцию, которую им необходимо представить в виде арт-объекта, сделанного своими руками. ДОЛКД «Пионер» обладает прекрасным лесным массивом, куда ребятам необходимо будет поместить свои изобретения.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«С другой стороны» - конкурс проектов.**

Умение взглянуть на ситуацию с разных сторон и разложить всё «по полочкам» значительно упрощает конфликтные ситуации и тренирует мышление.

Каждый отряд получает кейс с тремя конфликтными ситуациями, засекается определённое время. Отряды получают канцелярские принадлежности, задача участников смены – решить три конфликтные ситуации, нарисовав к каждой из них майнд-карту. Готовые майнд-карты оцениваются жюри, после этого подводятся итоги мероприятия, награждаются победители.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и раскрытия творческих и интеллектуальных способностей подростков.*

### **«Моя альтернатива» - конкурс видеороликов.**

Как известно, креативность неразрывно связана с творчеством. Творчество – это всегда то, что питает нас, даёт силы и вдохновение. Создание нового продукта, прохождение пути от зарождения идеи до её полного воплощения – разве это не настоящее удовольствие?

Каждому отряду предлагается рассказать о том, что именно даёт им вдохновение: ежегодное посещение любимого лагеря, вкусный чай, занятия спортом или посиделки у костра. Ребята выбирают свою тему и снимают видеоролик о своём вдохновении.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **Ключевые мероприятия младшей дружины**

#### **«Догони, если сможешь» - игровой ажиотаж.**

Командообразование — сложный процесс, состоящий из нескольких компонентов: развитие навыков командной работы, командного духа, эффективность команды.

Все отряды собираются на точке сбора. Вожатые становятся зайцами, у которых к спине прикреплены хвосты черных, серых и белых цветов. Каждый цвет имеет свое количество очков. По сигналу вожатые разбегаются для того, чтобы спрятаться в укрытии. Через 10 секунд, дается старт игры. Задача детей, сорвать хвост и принести его ведущему игры. Главное условие - собратся всем отрядом для поимки. По окончании мероприятия побеждает тот отряд, который набрал наибольшее количество очков.

*Педагогическая задача: создать условия для командообразования и развития физических способностей детей.*



### **«Золотые ворота» - арбат.**

Изменения к лучшему в жизни каждого человека зависят от его собственных действий. Целеполагание помогает определять основные жизненные цели, расставлять приоритеты и повышает личную успешность человека.

Перед началом арбата отряды получают задание, без выполнения которого они не могут стать победителем. Каждая команда готовит 2 творческие точки (одна точка для зарабатывания денег, другая для их траты). В течение игры ребята ходят по точкам, расходуя или зарабатывая игровую валюту. В конце мероприятия проходит аукцион.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и раскрытия творческих способностей детей.*

### **«Интервью» - конкурс видеороликов.**

Для чего нужна эффективная коммуникация? Помимо того, что нужно уметь ясно передать сообщение, также нужно слушать таким образом, чтобы понимать весь смысл сказанного, и чтобы собеседник чувствовал себя услышанным и понятым.

Каждый отряд снимает видеоролик, в котором рассказывает о том, как ребята проводят время вместе, общаются и договариваются в творческой форме. После этого ролики выставляются на всеобщее обозрение. Членами жюри выбирается лучшее видео.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Я – эмоция» - театрализованная программа.**

Важная часть эмоционального интеллекта — умение распознавать и честно описывать собственные эмоции, способность не поддаваться панике и отринуть «плохие эмоции» (гнев, ревность, раздражение, зависть, злость).

Ребята должны показать себя с творческой стороны и подготовить театрализованное выступление на любую тему. Но перед началом программы каждый отряд вытянет бумажку с эмоцией, с которой они должны будут выступить. Задача зрителей – отгадать какая эмоция была загадана.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Нет времени на раздумья» - игровой ажиотаж.**

Системное и критическое мышление необходимо для того, чтобы научиться выбирать из потока информации нужную и самое главное – научиться принимать эффективные решения, которые в сложившейся ситуации принесут наибольшую пользу. Стоит помнить, что первым делом для развития критического мышления необходимо понять важность превалирования логики над эмоциями. Поэтому стоит изучать логические законы и противоречия для того, чтобы принимать более качественные решения.

На территории лагеря находится несколько локаций, на которых ребят ждут вожатые, нуждающиеся в помощи. Отряды должны выслушать и предложить свои варианты решения. За каждое правильное решение, ребятам выдается кусочек карты. Собрав все кусочки, отрядам нужно сложить их вместе и найти клад. ...

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и познавательного интереса у детей.*

### **«Ожившие неживые» - конструкторская игра.**

Обычно под креативностью мы понимаем способность создавать то чего раньше не существовало. Важно понимать, что креативность человека – это неоднородное свойство, имеющее несколько характеристик: гибкость, детализация, оригинальность и быстрота.

Ребятам дается задание создать свое необычное изобретение. На выполнения задания у отрядов есть 30 минут. В их изобретениях должно быть проработано несколько мелких деталей, которые имеют свое собственное назначение, а сам прибор должен быть многофункциональным. После создания объектов, отряды собираются вместе и рассказывают о своих разработках. Общим голосованием определяются победители в следующих номинациях: оригинальность, практичность, многофункциональность и призовые симпатий.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### 3 смена «Большой проект»



*«В этом мире есть только один человек, который может заставить тебя добиться выдающихся успехов.*

*И этот человек – ты»*

*Автор неизвестен*

*Цель смены: создание условий для развития навыка креативности детей и подростков в условиях ДОЛ.*

На смене будет реализовано 10 общедружинных мероприятий, направленных на развитие осознанного отношения к 5 главным аспектам своего здоровья. Перед мероприятием, методисты лагеря делают погружение в каждый из блоков «здоровья» и в игровом формате рассказывают про необходимость развития.

- Сдача норм ГТО «Горжусь тобой, Отечество!»
- Эстафета «Быстрее. Выше. Сильнее.»

*Педагогическая задача: создать условия для физического развития детей и подростков.*

- Вожатский спектакль
- Литературно-музыкальная гостиная «Квартира №90»

*Педагогическая задача: создать условия для духовного развития детей и подростков.*

- Игровой ажиотаж «Я-ты-мы»
- Акция «Нас миллионы!»

*Педагогическая задача: создать условия для социального развития детей и подростков.*

- Просмотр фильма с обсуждениями
- Тренинг «Не говори ни слова»

*Педагогическая задача: создать условия для психологического развития детей и подростков.*

- Музыкальный квиз «Музыка нас связала»
- Интеллектуальная игра «Хочу знать всё»

*Педагогическая задача: создать условия для интеллектуального развития детей и подростков.*

### **Игровой сюжет старшей дружины**

На смене реализуются проекты по каждому из 7 навыков Soft Skills. Отряды старшей дружины делятся на 7 групп, за каждой из которых закрепляется ответственный – вожатый, курирующий данное направление. Каждый участник смены сможет развить в себе 7 гибких навыков, научиться применять эти полезные инструменты в жизни, а также заполнить скиллкарты по всем навыкам.

Реализация проектов происходит по следующей схеме:

- *4-6 день:* группы участвуют в мастер-классах по гибким навыкам от методиста дружины;
- *7-11 день:* куратор разделяет ребят на 7 команд для проведения мастер-классов для других групп участников; каждый день юноши и девушки изучают новый навык, участвуя в мастер-классе от команды другого навыка;
- *12-18 день:* каждая группа разрабатывает и проводит общедружинное мероприятие по своему навыку.

Итогом смены станет получение каждым отрядом диплома с подтверждением того, что участники успешно развили навыки людей будущего.

## **Ключевые мероприятия старшей дружины**

### **«Умение слышать» - ролевая игра.**

Очень важно уметь слышать не только членов собственной команды, но и другие команды. Сегодня ребятам предстоит научиться этому.

Каждый отряд олицетворяет одну из 4 ролей, которую участники смены будут играть на протяжении всего мероприятия. Задача ребят – захватить флаги других отрядов, используя при этом умение взаимодействия в команде.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка командной работы и логического мышления подростков.*

### **«Самая большая цель» - конкурс проектов.**

Прежде чем добиваться своих целей, необходимо знать способы достижения собственных задач. На сегодняшний момент существует достаточно много способов, а какие именно выбрать, каждый решает для себя сам.

Каждый отряд получает канцелярские принадлежности и разрабатывает проект достижения своей самой большой отрядной цели на смену. Результатом смены становится большая майнд-карта, где в центре указывается цель отряда, а на периферии – подробный план достижения этой цели.

Майнд-карта (интеллектуальная карта) – это определённый способ представления знаний в виде структуры, диаграммы или блок-схемы.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логического мышления участников смены.*

### **«Задача» - ролевая игра.**

Правильное распределение своего времени – действительно большая проблема на сегодняшний момент. Участникам смены предлагается в

игровой форме попробовать распределить время для максимально эффективного выполнения заданий.

Каждый отряд получает список задач. На территории лагеря располагаются 10 локаций. Отряд делится на 2 группы: Менеджеры и Мыслители. Менеджеры находятся в корпусе (Штабе), Мыслители действуют под руководством менеджеров. За выполнение каждой задачи можно получить определённое количество очков. Менеджеры распределяют задачи и определяют выигрышную стратегию для отряда. Побеждает отряд, набравший максимальное количество очков.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и логического мышления подростков.*

#### **«Переговоры» - кругосветка.**

Договориться с людьми можно разными способами. На мастер-классах ребята уже познакомились со стратегиями переговоров, а сегодня они смогут поработать с ними на практике.

На территории лагеря располагаются 4 локации, на каждой из которых участникам смены предстоит решить конфликтную ситуацию между людьми, выбрав стратегию переговоров, с помощью которой это можно сделать.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных навыков.*

#### **«Эмоции» - интеллектуальная игра.**

Искусство распознавания и управления собственными эмоциями называется эмоциональным интеллектом. Часто люди даже не задумываются о том, что испытывают внутри, а между тем управление эмоциями начинается с их распознавания.

Мероприятие проходит в формате «Своей игры». Существует 6 категорий «Радость», «Благодарность», «Восхищение», «Гнев», «Вопрос с

фото», «Видеовопрос». Вопросы в каждой категории имеют свою стоимость (100, 200, 300, 400, 500 очков). Побеждает отряд, набравший максимальное количество очков.

*Педагогическая задача: создать условия для развития эмоционального интеллекта и интеллектуальных способностей.*

### **«Сила мышления» - игровой азбука.**

Что значит системное мышление? Как научиться распознавать, где достоверная информация, а где – недостоверная? Почему в современном мире так важно научиться проверять источники? На эти и другие вопросы участники смены найдут ответы именно сегодня.

На территории лагеря находится 7 локаций, которые необходимо пройти каждому отряду. На каждой локации отрабатываются навыки системного и критического мышления.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и физических способностей подростков.*

### **«Яркие краски» - конструкторская игра.**

Многие думают, что с креативностью люди рождаются, и развить этот навык в себе невозможно. Однако, это не так. Регулярные упражнения и практика показывают совершенно обратное.

Отряды выполняют задания на креативность, чтобы получить материалы для арт-объекта, а затем, создав его, размещают на территории лагеря.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого и интеллектуального потенциала подростков.*



## **Игровой сюжет младшей дружины**

На смене реализуются проекты по каждому из 7 навыков Soft Skills. Отряды младшей дружины знакомятся с каждым гибким навыком средствами участия в мероприятиях с соответствующей тематикой. После ознакомления участники смены, на основе полученных знаний, совместными усилиями создают арт-объект, который ассоциируется у них с одним из навыков.

Реализация проектов происходит по следующей схеме:

- *4 день*: отряды получают общие знания о 7 гибких навыках в игровой форме от методиста младшей дружины;
- *5-11 день*: каждый день отряды получают информацию о конкретном навыке в игровой форме в первой половине дня, во второй половине дня они создают общий для младшей дружины арт-объект;
- *12-18 день*: отряды закрепляют полученные знания средствами участия в мероприятиях, организованных отрядами старшей дружины.

Итогом смены станет ознакомление с навыками SoftSkills и создание 7 арт-объектов на территории ДОЛКД «Пионер».

## **Ключевые мероприятия младшей дружины**

**«Сплетены воедино»** - *кругосветка, элементы верёвочного курса.*

В процессе прохождения веревочного курса создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере упражнений отряд учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию её решения. Участвуя в веревочном курсе, люди начинают преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение детей.

На территории находятся локации, на которых отрядам предстоит выполнить элементы веревочного курса. В конце мероприятия определяется

самый сплочённый и дружный отряд подсчетом общего количества набранных баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка командной работы и сплочения временного детского коллектива.*

### **«Оправданные средства» - аукцион.**

Одним из самых важных аспектов достижения цели является правильное построение плана действий и определение нужных ресурсов для реализации.

Отрядам будет выдано одинаковое количество единиц игровой валюты. Им будут предлагаться различные товары. Совместными обсуждениями участники смены выбирают товары, которые им, по их мнению, необходимы. Совершает покупку тот отряд, который предложит наибольшее количество единиц игровой валюты. После завершения аукциона ребята должны определить, какой цели они могут достичь, имея приобретенные ими товары, и построить свой план действий достижения цели.

*Педагогические задачи: создать условия для развития навыка целеполагания и логических способностей детей.*

### **«До последней секунды» - квест.**

Нужно беречь каждую минуту своего времени, чтобы быть максимально продуктивным.

На территории ДОЛКД «Пионер» спрятаны картинки с изображением часов, которые показывают разное время. Картинки с одинаковым изображением существуют в двух экземплярах. Задача отрядов найти как можно больше одинаковых изображений. За каждую пару в награду дается одна минута, которая идет в общий отрядный счет. Собранное время используется для прохождения финального испытания.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и познавательных способностей детей.*

### **«Успешное взаимодействие» - игровой ажиотаж.**

Эффективная коммуникация является важным компонентом личностного успеха, о каком бы уровне коммуникации не шла речь – межличностном, межгрупповом, внутригрупповом, внешнем уровнях. Те или иные коммуникативные навыки мы задействуем ежедневно, причем это не только умение говорить, но и умение слушать, ощущать настроения других.

Отрядам нужно собрать подписи. Но делать это нужно в строго определенном порядке. Порядок у каждого отряда разный. Основная задача – не прийти за подписью в одно место одновременно двум отрядам, иначе они не смогут поставить подпись на этой точке в течение 10 минут. Для этого отрядам нужно договориться и разработать общий план действий.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и логических способностей детей.*

### **«Спектр эмоций» - РВС**

Говоря об эмоциональном интеллекте сегодня обычно подразумевают способность эффективно разбираться в эмоциональной сфере человеческой жизни.

Каждый отряд получает первую записку. В ней описываются эмоции, которые человек может получить на месте, где спрятана следующая записка. Задача отрядов собрать все записки за наименьшее количество времени.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и познавательного интереса детей.*

**«Как решить эту проблему?»** - интеллектуальная игра.

В интеллектуальной игре представлены ситуации с вариантами их решения. Задача отрядов выбрать наиболее правильный.

На размышление ребятам дается от 1 до 3 минут (в зависимости от сложности вопроса). После чего они приносят свой ответ на листочке членам жюри. Побеждает отряд, который набрал наибольшее количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и познавательного интереса детей.*

**«Покажи, что ты умеешь»** - конкурс-игровая программа.

Креативность – это создание нового из того, что уже имеется; решение проблем неординарным способом; отказ от стереотипного мышления; способность интуитивно почувствовать правильное направление мысли; умение генерировать большое количество идей.

Для выполнения каждого из заданий вызывается определенное количество ребят из всех отрядов. В конкурсах принимают участие разные дети. Они будут принимать участия в различных конкурсах, направленных на креативное мышление.

*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

#### 4 смена «Вместе – к новым вершинам»



*«Ваше будущее создается тем,  
что вы делаете сегодня,  
а не тем, что будете делать  
завтра»*

*Роберт Кийосаки*

**Цель смены:** создание условий для развития осознанности детей и подростков в условиях ДОЛ.

На смене будет реализовано 10 общедружинных мероприятий, направленных на развитие осознанного отношения к 5 главным аспектам своего здоровья. Перед каждым мероприятием, методисты лагеря делают погружение в каждый из блоков «здоровья» и в игровом формате рассказывают про необходимость развития.

- Сдача норм ГТО «Горжусь тобой, Отечество!»
- Военно-патриотическая игра «Зарница»

*Педагогическая задача: создать условия для физического развития, а также патриотического воспитания детей и подростков.*

- Вожатский спектакль
- Литературно-музыкальная гостиная «На самом деле...»

*Педагогическая задача: создать условия для духовного развития детей и подростков.*

- Ярмарка «Просторы»
- Акция «Твори добро»

*Педагогическая задача: создать условия для социального развития детей и подростков.*

- Просмотр фильма с обсуждениями
- Тренинг «Не говори ни слова»

*Педагогическая задача: создать условия для психологического развития детей и подростков.*

- Музыкальный квиз «Напой мне!»
- Интеллектуальная игра «О самом главном»

*Педагогическая задача: создать условия для интеллектуального развития детей и подростков.*

### **Игровой сюжет старшей дружины**

Вопрос выбора профессии для выпускников школы является очень важным и в каком-то смысле решающим. Многочисленные исследования показывают: для карьерного продвижения важны не только профессиональные знания и умения, но еще и дополнительные психологические аспекты личности – Soft Skills. У людей, имеющих более высокий уровень развития таких навыков, как правило, повышается успешность, как в профессиональной, так и в личной сфере. Несмотря на то, что напрямую они не связаны с рабочими действиями человека, так называемые гибкие навыки позволяют обеспечить ему более высокую производительность и успешное выполнение поставленных задач.

Участники смены знакомятся с Александром – администратором сайта, где есть очень много информации по Soft Skills. Александр является доктором социологических наук, основателем первой в мире профессиональной школы развития гибких навыков. В начале смены каждому отряду приходит сообщение о том, что школа Александра выпускает своих первых учеников, среди которых есть девушка Лилия. Лилия пишет дипломную работу. Она заключается в том, чтобы обобщить все свои знания о Soft Skills за годы обучения у Александра. Как известно, лучший способ проверить свои знания – попробовать научить, используя их. В начале смены все дети пишут тест на определение текущего уровня развития своих навыков. Перед каждым мероприятием Александр присылает участникам смены сообщение о месте и времени проведения. Лилия же после

каждого мероприятия отчитывается своему преподавателю о результатах. Дети посещают мастер-классы, участвуют в упражнениях, заполняют личные скиллкарты и получают инструменты, которые затем нужно применять в жизни. Итогом смены становится большой экзамен, где определяется уровень развития гибких навыков участников смены и сравнивается с первоначальным.

### **Ключевые мероприятия старшей дружины**

**«7 навыков эффективных людей»** - игра-погружение, кругосветка.

Александр присылает участникам смены сообщение о том, что им предстоит познакомиться с 7 навыками людей будущего: командообразование, целеполагание, тайм-менеджмент, эффективная коммуникация, эмоциональный интеллект, системное и критическое мышление, креативность.

На территории лагеря «Пионер» находится 7 локаций, где участники смены знакомятся с навыками будущего. На каждой из локаций ребята выполняют задания и участвуют в упражнениях.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных навыков.*

### **«Блок 1. Командообразование»** - мастер-класс по командообразованию.

Первый блок в школе, выпускницей которой является Лилия, называется «Командообразование». Александр всегда говорит своим ученикам: «Со сплочённого коллектива начинается его эффективное взаимодействие».

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по командообразованию, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в

жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по командообразованию.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием «командообразование».*

### **«В едином порыве» - игровой ажиотаж, кругосветка.**

Показать себя, успешно справившись со всеми испытаниями – сложно, но возможно. Необходимо научиться чувствовать каждого члена команды, чтобы всё преодолеть.

На территории лагеря уже подготовлено 10 точек с различными испытаниями на командообразование. Каждому отряду выдаётся количество попыток на игру – 10. Чтобы пройти испытание, на каждой точке у каждого отряда есть только 1 попытка. Если отряд проходит испытание на точке, то общее количество попыток увеличивается на 1. Каждый раз, когда отряд не проходит испытание, попытка у участников отнимается. Побеждает отряд, сохранивший максимальное количество попыток.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка командной работы и физических способностей подростков.*

### **«На первом месте» - конкурс видеороликов.**

Сотворчество – прекрасный способ проверить себя и свою команду на предмет взаимодействия.

Каждый отряд получает своё задание: тип видеоролика (имиджевый, обучающий, социальный, арт), в котором ребятам необходимо рассказать о своей команде, её особенностях, о членах отряда и его интересах. Затем ролики выставляются на сайт, где весь лагерь голосует за лучший ролик. Ролик, набравший максимальное количество голосов, получает победное место.

*Педагогическая задача: создать условия для развития командообразования и раскрытия творческого потенциала подростков.*



### **«Командное взаимодействие» - ролевая игра.**

Команду, которая прислушивается к каждому, видно сразу. Эти люди принимают решения сообща и только так, чтобы комфортно было каждому! Сегодня Александр вместе Лилией и участниками смены закрепляют знания о командообразовании.

По сюжету ролевой игры ребята оказываются запертыми в одной комнате, из которой необходимо выбраться. В ходе игры, как и в жизни, возникают различные ситуации, которые нужно преодолеть.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка работы в команде и логического мышления детей.*

### **«Блок 2. Целеполагание» - мастер-класс по целеполаганию.**

Второй блок в школе Александра посвящён целеполаганию. Здесь участники смены научатся искусству постановки целей, и главное – их достижению.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по целеполаганию, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по командообразованию.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком целеполагания.*

### **«Ярмарка достижений» - ярмарка.**

В школе Александра есть традиция: проведение ежегодной ярмарки достижений, где можно научиться ставить цели и достигать их.

Каждый отряд готовит по две точки: одну, на которой они могут заработать условные денежные единицы, вторую, где они могут потратить деньги. На протяжении всего мероприятия происходят «вбросы» - различные задания, цели, которые ребятам необходимо выполнить. Побеждает отряд,

который по результатам игры наберёт самое большое количество денежных единиц, выполнив все цели.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и творческого потенциала участников смены.*

#### **«Цели» - конкурс проектов.**

Какие цели являются важными? Как научиться разбивать цель на маленькие шаги и задачи? На эти и другие вопросы Лилия и Александр ответят участникам сегодня.

Каждый отряд получает ватман и канцелярские принадлежности. Задача участников смены – нарисовать так называемую майнд-карту (блок-схему, диаграмму, схему) для достижения цели, которую они ставят на смену.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логического мышления участников смены.*

#### **«Искусство побеждать» - ролевая игра.**

Добиваться собственных целей порой непросто. Для того, чтобы облегчить себе задачу, можно разбивать каждую цель на маленькие шаги. Выполняя небольшие задачи, в конечном итоге можно прийти к большим целям.

Каждый отряд располагается в своём корпусе, игра идёт онлайн через сайт. Одну за другой участники получают цели. Отряд делится на несколько групп, каждая группа в отряде отвечает за выполнение определённой цели или части цели (это прописано в заданиях, которые получают участники). Побеждает отряд, который выполнит большее количество целей.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и логического мышления.*

### **«Блок 3. Тайм-менеджмент» - мастер-класс**

*по тайм-менеджменту.*

Очень часто мы сталкиваемся с нехваткой времени. Третий блок в школе Александра посвящён тайм-менеджменту. Здесь участники смены узнают от Лилии, как грамотно распределять своё время.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по тайм-менеджменту, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по тайм-менеджменту.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием «тайм-менеджмента».*

### **«Цена времени» - ролевая игра.**

Очень часто мы не представляем себе ценность времени. В школе Александра есть способ, благодаря которому все участники смогут узнать, насколько время – ценный ресурс.

Дети делятся на несколько команд, каждая из которых получает свою роль. В условленном месте вывешивается большой баннер со стикерами, обозначающими оставшееся количество времени. Каждый раз, когда время уменьшается, стикер убирается с баннера. Задача участников – выполнить все задания в рамках определённого времени. За выполнение заданий участники смены получают стикеры (время), которое в конце игры могут потратить на финальное задание.

*Педагогическая задача: создать условия для развития тайм-менеджмента и логического мышления подростков.*

### **«Умное время» - интеллектуальная игра.**

Как научиться верно распределять время? Решение кейсов по тайм-менеджменту – один из инструментов обучения управлению временем.

Перед началом игры отряды получают сообщение от Александра и приходят в условленное место. В игре есть 4 категории вопросов, которые стоят различное количество баллов: «Ситуация», «Ошибка», «Инструмент», «Удача». Побеждает отряд, набравший самое большое количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития тайм-менеджмента и интеллектуального развития подростков.*

#### **«Штаб» - ролевая игра, квест.**

Чтобы закрепить знания о тайм-менеджменте, преподаватели университета предлагают студентам сыграть в традиционную для этого места игру.

Целью игры является составление большой таблицы в ячейках которой будут располагаться ответы с заданиями. Внутри отряда ребята делятся на несколько групп, каждая из которых отвечает за определённый вид работы. Для того, чтобы понять, что делать дальше, отрядам нужно постоянно общаться с Александром по переписке, получая подсказки и подтверждая выполнение заданий. При этом каждая группа занимается только своим видом деятельности. Побеждает отряд, который справится с большим количеством заданий за определённое время.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и логического мышления детей.*

#### **«Блок 4. Эффективная коммуникация» - мастер-класс**

*по навыку эффективной коммуникации.*

Четвёртый блок в школе Александра посвящён эффективному взаимодействию между людьми. Сегодня Лилия расскажет участникам смены об этом важном инструменте.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по эффективной коммуникации, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в

жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по эффективной коммуникации.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с навыком эффективной коммуникации.*

### **«Договорись» - кругосветка.**

Сегодня Лилия предложит участникам смены применить на практике стратегии переговоров, о которых они узнали на мастер-классе.

На территории лагеря располагаются 8 локаций, на каждой из которых необходимо решить конфликтную ситуацию. На локациях переодетые вожатые разыгрывают обычные конфликты (на улице, дома или на работе). Ребятам необходимо определить, с помощью какой стратегии переговоров можно решить конфликт, и помочь конфликтующим помириться.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных навыков.*

### **«ТАП-аргументация» - ролевая игра.**

ТАП-аргументация является одним из важнейших навыков эффективной коммуникации. Сегодня участники смены вместе с Лилией попытаются применить на практике методы эффективного убеждения людей.

Все отряды делятся на 6 групп, каждая из которых получает роль. 3 группы относятся к тем, кто доказывает, 3 – к тем, кому доказывают. Тем, кто доказывает, нужно найти на территории лагеря конверты с заданиями, связаться с Александром и понять, что делать дальше. Тем, кому доказывают, необходимо расположиться в корпусах, связаться с Александром, и получить сообщение. Трудность заключается в том, что у этих двух групп противоположная информация. От умения участников доказать своё мнение зависит исход игры.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка убеждения и аргументации собственного мнения.*

### **«О важном» - дебаты.**

Высказать собственное мнение относительно различных спорных вопросов иногда очень трудно. Так происходит по разным причинам: страх, неуверенность, нежелание показаться глупым. Ещё один барьер – неумение аргументировать собственное мнение.

Мероприятие проходит в клубе, отряды садятся в большой круг. На экране появляется видеоролик, где два участника стоят на своём мнении и не хотят уступать друг другу. Каждый отряд занимает какую-либо позицию, доказывая собственное мнение, ищет аргументы и пытается доказать.

*Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков.*

### **«Блок 5. Эмоциональный интеллект» - мастер-класс по развитию эмоционального интеллекта.**

Пятый блок посвящён искусству распознавать и управлять своими эмоциями – эмоциональному интеллекту.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по эмоциональному интеллекту, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по эмоциональному интеллекту.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием «эмоционального интеллекта».*

### **«Распознай» - интеллектуальная игра.**

Определению собственных эмоций люди учатся достаточно долго. Сегодня Александр и Лилия покажут участникам смены, как ускорить этот процесс.

Интеллектуальная игра проходит по мотивам телешоу «Самый умный». В игре 3 раунда: «Разминка», «Быстрый ответ», «Вопрос с категорией». Побеждает отряд, который по результатам игры наберёт самое большое количество очков.

*Педагогическая задача: создать условия для развития эмоционального интеллекта и интеллектуальных способностей.*

### **«Управление эмоциями» - игровой ажиотаж, кругосветка.**

Отрицательные эмоции – тоже эмоции. Важно не только направлять свои их в положительное русло, но и помогать в этом другим.

На территории лагеря находится 10 точек, на которых можно получить карточки с названиями разных эмоций за выполнение заданий. Мероприятие проходит в 2 этапа, первый – это сбор как можно большего количества карточек с эмоциями. Далее участники смены получают следующее задание: на территории появляются 8 локаций, на каждой из которых находится человек с определённой отрицательной эмоцией. Задача детей – определить эмоцию и помочь человеку сменить эмоцию на положительную. Справившись с заданием, отряд получает 1 балл. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием эмоционального интеллекта и развития логического мышления детей.*

### **«Почувствуй» - конструкторская игра.**

Визуализация – прекрасный инструмент во многих сферах обучения. Сегодня участники смены попробуют визуализировать эмоции.

Отряды с помощью жеребьёвки получают название эмоции, которую им необходимо представить. Далее, выполняя задания, которые даёт ведущий, они ищут материалы, а затем создают её и помещают на территории лагеря.

*Педагогическая задача: создать условия для развития эмоционального интеллекта и раскрытия творческого и интеллектуального потенциала детей.*

**«Блок 6. Системное и критическое мышление» - мастер-класс**  
*по развитию системного и критического мышления.*

Шестой блок в школе Александра посвящён системному и критическому мышлению – умению взглянуть на ситуацию с разных сторон.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по системному и критическому мышлению, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по системному и критическому мышлению.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием системного и критического мышления.*

**«Конфликтология» - конкурс проектов.**

Когда во время конфликта нас переполняют эмоции, мы не можем с холодной головой оценить ситуацию и найти выход. Сегодня Александр хочет показать ребятам, как безболезненно для всех сторон выходить из конфликта.

Каждый отряд получает кейс с тремя конфликтными ситуациями, засекается определённое время. Отряды получают канцелярские принадлежности, задача участников смены – решить три конфликтные ситуации разными способами, применив те знания и инструменты, которые они получили на мастер-классе.

*Педагогическая задача: создать условия для развития системного и критического мышления и раскрытия интеллектуальных способностей подростков.*



### **«Система» - игровой ажиотаж.**

Чтобы развить системное и критическое мышление, нужно упражняться в этом деле.

На территории лагеря находится 7 локаций, которые необходимо пройти каждому отряду. На каждой локации отрабатываются навыки системного и критического мышления.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и физических способностей подростков.*

### **«Найти выход» - интеллектуальная игра.**

Решение кейсов – отличный способ научиться подходить к сложным ситуациям с разных сторон.

На экране появляются различные кейсы из жизни. Это могут быть обычные повседневные ситуации, а могут быть и более сложные случаи. Задача участников смены – предложить возможное решение проблемы.

*Педагогическая задача: создать условия для развития системного и критического мышления и интеллектуальных способностей подростков.*

### **«Блок 7. Креативность» - мастер-класс по развитию креативности.**

Седьмой блок посвящён одному из самых востребованных навыков – креативность. Креативные люди способны создавать что-то новое, творить и вдохновлять других.

Отряды посещают мастер-класс, в рамках которого участникам демонстрируется презентация, видеоролики по креативности, предлагаются упражнения и инструменты, которые можно применить в жизни. Результатом мастер-класса является заполненная скиллкарта по креативности.

*Педагогическая задача: создать условия для знакомства с понятием «креативность».*

### **«День рождения» - шоу-программа.**

Творческие выступления на сцене – отличный способ развить в себе креативность. Сегодня в школе Александра большой праздник – День рождения!

За день до шоу-программы каждый отряд получает от Александра сообщение с информацией о том, с каким именно реквизитом участникам смены предстоит поставить и представить номер. Оценивает номера компетентное жюри, затем подводятся итоги и награждаются победители.

*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«Свежий взгляд» - конструкторская игра.**

Сегодня Лилия и Александр предлагают ребятам потренироваться в развитии способности придумывать и реализовывать интересные идеи в условиях ограниченного времени.

Участникам смены необходимо выполнить задания на креативность и получить материалы для создания арт-объекта, а затем, создав, разместить его на территории.

*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого и интеллектуального потенциала подростков.*

### **«Новые горизонты» - конкурс видеороликов.**

Прекрасный способ развить навык креативности – видеотворчество! Только вспомните чувство, когда мы случайно находим видеоролики блогеров или обычных пользователей и вдохновляемся!

Все отряды делятся на группы и перемешиваются таким образом, чтобы в каждой группе были ребята из каждого отряда. Дети получают список предметов и песню, под которую нужно снять видеоролик.

*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого потенциала подростков.*

### **«Экзамен» - заключительное мероприятие.**

Шаги к усовершенствованию каждого из навыков сделаны, теперь нужно проверить, насколько вырос уровень развития этих навыков у участников смены по сравнению с первоначальным. Александр и Лилия устраивают большой экзамен.

Все отряды собираются для выполнения заданий экзамена. Затем ребята, получив список заданий, отправляются в определённое место для его выполнения. В конце мероприятия подводятся итоги и определяется уровень развития навыков участников смены по сравнению с первоначальным.

*Педагогическая задача: подведение итогов смены.*

### **Игровой сюжет младшей дружины**

Сверхчеловек – образ, введённый философом Фридрихом Ницше в произведении «Так говорил Заратустра» для обозначения существа, которое по своему могуществу должно превзойти современного человека настолько, насколько последний превзошёл обезьяну. Для того чтобы овладеть такими способностями, человек должен производить постоянную работу по самосовершенствованию и саморазвитию. Только усердная работа над собой может принести достойные плоды. Если человек научится представлять правильный результат намеченной цели, контролировать и правильно преподносить свои эмоции, научится разделять важное и второстепенное, обретет способность слышать других, будет стремиться к творческому взаимовыгодному взаимодействию и постоянно прилагать усилия для познания чего-то нового, тогда этого человека ждет успех, и он станет «Сверхчеловеком».

Участники смены попадают в Академию «Сверхлюдей», где как раз заканчивается набор новых учеников. Особенность этого места заключается в том, что из ее стен выпускаются «люди будущего». Отличие нынешнего и будущего поколений состоит в том, что вторые являются

высокоэффективными. Директор Академии – профессор Всезнаumus разработал специальную программу, которая помогает выявить суперспособности в каждом человеке. Он создал магический камень «Эффектит» и расколол его на 7 частей, каждую из которых отряды получают после успешного прохождения курса предметов: командование, нацеление, управление временем, коммуникаведение, эмоциональное интеллектуирование, критико-системный мышлеизм, креативедение. По окончании обучения, участники смены должны собрать все части «Эффектита» и получить звание «Сверхлюдей».

### **Ключевые мероприятия младшей дружины**

**«Школа современных супергероев»** - *игра-погружение, кругосветка.*

Директор Академии «Сверхлюдей» - профессор Эффектус приветствует участников смены и представляет ребятам их будущих преподавателей.

На территории лагеря «Пионер» находится 7 локаций, где участники смены знакомятся с предметами Академии и их профессорами. На каждой игровой точке ребята выполняют задания и упражнения.

*Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательной деятельности, развития коммуникативных навыков.*

**«Урок №1. Формирование команды»** - *элементы веревочного курса.*

Один из основных постулатов командования – для эффективной работы команды каждый ее участник должен понимать другого с полуслова, быть поддержкой и опорой.

Каждый отряд проходит ряд упражнений веревочного курса. Но с ними будут находиться не их вожатые, а вожатые другого отряда для более объективной оценки результатов. По окончании заданий подсчитываются баллы. Команде, набравшей наибольшее количество очков, присваивается звание «Надежной команды».

*Педагогическая задача: создать условия для командообразования и сплочения временного детского коллектива.*

### **«Урок №2. Командный дух» - спортивное мероприятие.**

Вторая глава в учебнике по командоведению гласит: «Наиболее ярко слаженность и командный дух каждой команды проявляется в спорте».

Каждый отряд выдвигает команду участников спортивного мероприятия, остальные являются болельщиками. Командам нужно сразиться в соревнованиях на силу и ловкость, чтобы заработать звание самой сильной и дружной команды.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка командной работы и развития физических способностей детей.*

### **«Урок №3. Командная работа» - конструкторская игра.**

В книге по командоведению написано, что каждый член команды должен приложить усилия для создания какого-либо общего дела для того, чтобы укрепить доверительные отношения внутри команды.

Участники смены должны смастерить то, что, по их мнению, символизирует их отряд. На выполнение задание дается 35 минут. После этого ребята демонстрируют свой проект и рассказывают о нем.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка внутригруппового взаимодействия и раскрытия творческого и интеллектуального потенциала детей.*

### **«Урок №4. Достижение цели» - аукцион.**

Профессор Всезнамус привык достигать всех поставленных перед собой целей. Он считает, что для того, чтобы какая-либо мечта стала реальностью, нужно четко понимать, что для этого необходимо.

Каждый отряд должен подготовить к этому мероприятию от одного до трех предметов своими руками, которые они будут выставлять на аукцион.

Ребятам, которые играют роль покупателей, нужно собрать всю информацию о предметах, задавая вопросы продавцам, и решить, действительно ли он им нужен. Соответственно, ребятам, которые играют роль продающих, нужно как можно убедительнее доказать необходимость этой вещи.

*Педагогические задачи: создать условия для развития целеполагания и логических способностей детей.*

### **«Урок №5. Реализация цели» - арбат.**

Арбат – это одна из самых эффективных форм ориентирования на выполнение своих целей, так как, такие гуляния проходят с выставками, увеселениями, бродячим цирком и театром, песнями, играми, соревнованиями, веселым торгом. Одним словом, каждый может найти что-то полезное для себя.

На поляне ДОЛКД «Пионер» располагаются станции, подготовленные каждым отрядом, на одних станциях можно заработать, а на других – тратить. Детям необходимо выполнить все задания, зарабатывая за это денежные единицы - «пионерчики». В конце мероприятия ребята могут потратить заработанные деньги на приятные подарки.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и раскрытия творческих способностей детей.*

### **«Урок №6. Анализ цели» - интеллектуальная игра.**

Научно доказано, что залог успеха – это постоянное обдумывание и рассмотрение различных вариантов возможных исходов.

Игра проходит в формате «Что? Где? Когда?», в конце мероприятия определяется победитель.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка целеполагания и интеллектуальных способностей детей.*

### **«Урок №7. Уделяй время новостям» - коллективно-творческое дело.**

Ежедневное чтение газет способствует развитию правильного распределения времени, ведь в них содержится много информации, которую человеку было бы полезно узнать. Если взять за привычку начинать утро с ознакомления со свежими новостями, то это повлияет на грамотное распределение дел на оставшийся день.

Перед отрядами лежит стопка журналов и список названий статей, которые им нужно найти к определенному времени. После того как время прошло, журнал убирается ведущим. Одновременно с поиском статей, ребята должны создавать отчет о том, что они прочитали из этой статьи. В конце участники смены рассказывают, что они успели найти. Отряд, который нашел больше всего статей признается самым быстрым и ловким.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента, творческих и логических способностей детей.*

### **«Урок № 8. Распределение времени» - игровой ажиотаж.**

По статистике исследователей в области управления временем, большой процент людей в повседневной жизни постоянно откладывают дела на потом, вне зависимости от того являются ли они важными или срочными. И, с течением времени, их накапливается невероятное количество. Данный урок предназначен для исправления взглядов ребят.

Отряды должны составить лист с делами, которые им необходимо выполнить за сегодняшний день. После этого ведущий говорит, что на выполнения задания есть всего 1 час. Ребята должны выбрать для себя срочные и необходимые дела, которые им нужно успеть сделать. По окончании часа участники смены приходят и отчитываются о своих результатах.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и логических способностей детей.*

### **«Урок №9. Способность ценить время» - квест.**

Ученые считают, что нужно находить время не только на самосовершенствование, но и на отдых, особенно, активный. Это дает человеческому мозгу время на перевод духа и расклад мыслей по полочкам.

Изначально у ребят есть в запасе время – 10 минут, которым они могут распорядиться в течение игры. Его можно тратить, терять, находить. Только в конце игры у участников смены есть цель – найти спрятанный клад. Использовать они смогут только свое оставшееся время.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка тайм-менеджмента и познавательных способностей детей.*

### **«Урок №10. Полезные знакомства» - РВС.**

По мнению коммуникологов для эффективного существования людям нужно заводить полезные знакомства и уметь находить общий язык со всеми.

Отрядам выдается лист с вопросами, где вопросы написаны на разных языках мира. Для того, чтобы ответить на эти вопросы, они должны найти вожатых, которые знают перевод данного вопроса. Ребята должны проявить свои коммуникативные качества и выполнить все задания вожатых для того, чтобы они подсказали.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и познавательного интереса детей.*

### **«Урок №11. Пробуй новое» - выставка.**

Для более быстрого получения результата в области коммукаведения нужно разрабатывать новые методы и создавать изобретения для упрощения коммуникации. С этой целью Академия «Сверхлюдей» ежегодно проводит выставку с новейшими изобретениями.

Отряды приглашаются для принятия участия в этом мероприятии. Они должны изобрести свой прибор. Количество разработок неограниченно.



Отряд, создавший самое эффективное изобретение, становится победителем выставки.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и раскрытие творческого потенциала детей.*

### **«Урок № 12. Смотри со стороны» - конкурс видеороликов.**

Еще один способ научиться проще коммуницировать – общаться с разными людьми.

Каждый отряд вытягивает цифру от 5-7, соответствующую номеру отряда, о котором нужно снять видеоролик. В ролике нужно показать каждого участника отряда. Тематика ролика свободная. На вечернем просмотре выбирается отряд, который снял самое интересное и содержательное видео.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эффективной коммуникации и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Урок № 13. Разберись досконально» - игровой азжиотаж**

Ученые области эмоционального интеллектуирования выявили огромное количество разнообразных эмоций человека, но, к сожалению, их количество настолько велико, что они не сумели сделать подробного описания каждой. Поэтому эмоции людей лучше увидеть вживую, чтобы до конца в них разобраться.

Каждый отряд получает первую картинку с эмоцией. После этого они должны найти водителя с такой же эмоцией. Когда они его находят, он рассказывает им о том, что означает его эмоция и дает вторую подсказку. Задача ребят – познакомиться со спектром эмоций и собрать их в одном учебном блокноте.

*Педагогическая задача: создать условия для развития эмоционального интеллекта и познавательного интереса детей.*

#### **«Урок №14. Попробуй понять» - игра по станциям.**

Иногда люди испытывают такие эмоции, с которыми они не в состоянии справиться самостоятельно. Для этого им нужна грамотная помощь и поддержка со стороны окружающих.

На территории находятся вожатые, которые не могут найти предметы, которые доставляют им радость. Задача ребят – найти вожатых, узнать, что они потеряли и помочь им в поисках.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка эмоционального интеллекта и познавательного интереса детей.*

#### **«Урок №15. Не стесняйся показать»- шоу – программа.**

Важным аспектом эмоциональной коммуникатологии является способность грамотно показывать свои эмоции окружающим. Для полного овладения этой наукой нужно долго и упорно тренироваться, ведь это очень важный навык, который позволяет лучше понимать внутреннее состояние человека.

Отрядам дается задание – поставить номер, в котором было бы включено, по крайней мере, 5 видов разных эмоций. После каждого выступления зрители пытаются отгадать, что выражали выступающие. По окончании программы, члены жюри выбирают лучший номер и объявляют победителя.

*Педагогическая задача: создать условия для развития эмоционального интеллекта и раскрытия творческого потенциала детей.*

#### **«Урок №16. Ознакомься со всем» - игровой ажиотаж.**

Для того, что трезво оценивать новую неизвестную ранее информацию, нужно брать во внимание ни один источник, а как можно большее количество.

По территории лагеря спрятаны части истории разных цветов. Каждому отряду присваивается собственный цвет, соответственно, подсказки

исключительно этих цветов им нужно найти. После нахождения всех частей отряды должны собрать ее части в правильном порядке и найти верный путь решения.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления и познавательного интереса у детей.*

### **«Урок №17. Анализируй» - мастер-класс.**

Анализ своих собственных способностей и способностей вашего временного коллектива, дает возможность трезво оценить, чего действительно может добиться каждый из вас и вы вместе.

Участники смены должны подумать над своими личными возможностями и возможностями их отряда. Затем, разделить их по 4 категориям: сильные стороны, слабые стороны, свои возможности и то, что пока не доступно. После проделанной работы, ребята рассказывают о возможностях своего отряда.

*Педагогическая задача: создать условия для развития системного и критического мышления и познавательного интереса детей.*

### **«Урок №18. Тренируй мозг» - интеллектуальная игра.**

Тренировка мозга логическими задачами и нахождением решения из трудных жизненных ситуаций является удачным способом самосовершенствования.

Интеллектуальная игра проводится следующим образом: каждый отряд делает «ставку» в пределах накопленной суммы баллов. Изначально у отрядов есть 10 баллов. Ответив правильно отряд суммирует баллы за 2 раунд. Ответив неправильно, отряд проигрывает поставленное количество баллов. Побеждает отряд, у которого по результатам игры наибольшее количество баллов.

*Педагогическая задача: создать условия для развития системного и критического мышления и познавательного интереса детей.*

### **«Урок №19. Придумывай новое» - конструкторская игра.**

Каждый день мы пользуемся большим количеством различных вещей для удовлетворения своих потребностей. Но мало кто задумывается, как бы выглядели вещи, если бы они выполняли какие-то другие функции.

Участникам смены предстоит создать современные вещи, но выполняющие какие-то другие функции. Но получить необходимые материалы не так уж и просто, сначала нужно пройти несколько испытаний различной творческой направленности.

*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Урок №20. Присмотрись» - конкурсно-игровая программа.**

Обычно люди смотрят на вещь или картинку и рассматривают все только со стороны ее истинного предназначения. А что если присмотреться?

Ребятам предстоит продемонстрировать все свои таланты, импровизируя прямо на сцене. В конце мероприятия определяется самый творческий отряд.

*Педагогическая задача: создать условия для развития навыка креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Урок №21. Придумывай» - игра по станциям.**

Креативность – это способность к принятию и созданию принципиально новых идей, отклоняющихся от традиционных или принятых схем мышления. Важно понимать, что креативность человека – это неоднородное свойство, имеющее несколько характеристик: гибкость, детализация, оригинальность и быстрота.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Башина Т. Ф. Креативность как основа инновационной педагогической деятельности // Молодой ученый. — 2013. — №4. — С. 521-525. — URL <https://moluch.ru/archive/51/6639/> (дата обращения: 30.04.2019).

Участники должны пройти несколько станций для ознакомления со всеми аспектами креативности. Отряды получают оценку от 0 до 5 на каждой точке. По окончании мероприятия подводятся итоги и выбирается самый креативный отряд.

*Педагогическая задача: создать условия для развития креативности и раскрытия творческого потенциала детей.*

### **«Выпускной»** - заключительное мероприятие.

Курсы всех предметов подошли к своему логическому завершению, и настало время выпускного бала. Профессор Всезнамус подводит итоги учебного года и выбирает лучшего ученика Академии «Сверхлюдей».

Отряды собираются все вместе для выполнения заданий, связанных с Soft Skills. По окончании главы королевств выбирают самого активного участника смены, чье имя будет зафиксировано на легендарной «Звездной дорожке».

*Педагогическая задача: подведение итогов смены.*

## Кадровое обеспечение программы

Киселева Елена Васильевна	Главный эксперт МКУДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
Лащёнова Марина Сергеевна	Руководитель учебно-методического отдела ГРЦ ОООД «ФорУс»
Долженко Кирилл Олегович	Заместитель начальника ДОЛКД «Пионер» по воспитательной работе
Овсянникова Софья Максимовна	Художественный руководитель ДОЛКД «Пионер»
Денишева Лилия Фархатовна	Методист старшей дружины ДОЛКД «Пионер»
Грушевой Роман Игоревич	Методист младшей дружины ДОЛКД «Пионер»
Стрельников Денис Васильевич	Педагог-организатор ДОЛКД «Пионер»

Вожатский отряд «Пламя» - постоянный педагогический состав, выпускники Школы вожатского дела МКУДО ГРЦ ОООД «ФорУс», педагоги дополнительного образования и инструкторы по физической культуре и спорту ДОЛКД «Пионер».

### Система мотивации

В программе педагогической деятельности особое внимание уделяется системе личностного роста и рейтинговой таблице отрядов.

#### *Система личностного роста*

- Для старшей дружины представляет собой, специально созданные, чек-листы, в которые за успехи прикрепляются «стики». В конце смены по количеству отличительных знаков в чек-листах определяется победитель смены.

- Для младшей дружины создаются специальные «круги здоровья», куда клеятся специальные наклейки. Круг разделен на 5 частей: физическое здоровье, социальное, интеллектуальное, психологическое и духовное. В течение дня педагоги оценивают успехи детей и утренние часы следующего дня награждают наклейками отличившихся.
- Ежедневно на старте дня вручается диплом «Лучше всех!» самому активному ребенку предыдущего дня каждого отряда.

#### *Рейтинговая таблица отрядов*

Для отслеживания успехов всех отрядов, создаётся баннер, на котором наклейками отмечаются достижения в разных отраслях:

- Наклейка «Победа» - вручается отрядам за победу в мероприятиях;
- Наклейка «ЧПП» - вручается отрядам за «чистоту, пунктуальность и хорошее поведение».
- Наклейка «Знак отличия» - вручается отрядам по итогам общего голосования другими отрядами и определения победителя в номинации «Признание».
- Наклейка «Скилломания» - вручается отрядам за успешное участие в мероприятиях по дружинам.

Наклейки вручаются методистами лагеря на утреннем старте дня и закрепляются на общем баннере.

#### **Предполагаемые результаты**

1. Оздоровление, развитие физических, творческих и интеллектуальных способностей детей и подростков, а также становление осознанной и гармоничной личности ребенка в условиях ДОЛ.
2. Создание в ДОЛ воспитательное пространство, способствующее формированию мотивации к ведению здорового образа жизни в рамках комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни»;

3. Развитие интереса и мотивации к изучению театрального дела;
4. Успешное развитие навыков Soft Skills с помощью тематических мероприятий и образовательных мастер-классов.
5. Развитие навыков целеполагания, тайм-менеджмента, эффективной коммуникации, эмоционального интеллекта, командообразования и креативности.

### **Диагностический блок в период летней кампании 2019 года**

Психологическая служба МКУДО ГРЦ ООД «ФорУс» исследует эмоционально-волевую сферу и групповую динамику временного детского коллектива с целью понимания динамики летних оздоровительных смен.

Мониторинговая деятельность психологической службы представлена психолого-педагогической диагностикой всех участников оздоровительно-образовательного процесса:

- качественный анализ психоэмоционального состояния в каждой смене;
- краткосрочные мониторинги по запросу;
- выявление причин и механизмов нарушений в психологическом здоровье, воспитании, личностном развитии и подбор методов коррекции в условиях временного детского коллектива. В психологический мониторинг эмоциональных состояний всех участников смены включены методики:
  - проективный тест «Кактус»;
  - психогеометрический тест С. Деллингер;
  - Проективный тест «Дерево с человечками» П. Уилсона в адаптации Л.П. Пономаренко;
  - методика эмоциональной самооценки Захарова. (см. Приложение 3)

Все тесты дополняют друг друга. Они позволяют комплексно и эффективно определить состояние эмоционально-волевой сферы, помогают своевременно выявить группу риска, отряды на которые стоит обратить внимание. Анализ проведен по следующим показателям: самооценка,



направленность личности, тревожность, агрессивность. **Самооценка** — это представление человека о важности своей личной деятельности среди других людей. Оценивание себя и собственных качеств и чувств, достоинств и недостатков, выражение их открыто или закрыто. Самооценка бывает высокая, адекватная, низкая. **Направленность личности**— понятие, обозначающее совокупность потребностей и мотивов личности, определяющих главное направление ее поведения. **Экстраверсия** – направленность на открытую коммуникацию, легкое и быстрое установление контактов. **Интроверсия** – направленность на себя и свои интересы.

Психометрический тест С. Деллингер позволяет увидеть некоторые черты и направленность личности участников смен по принципу геометрических фигур (квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, зигзаг).

**Квадраты**— трудолюбивые, усердные дети, с потребностью доводить до конца начатое, упорные, целенаправленные. Выносливые, терпеливые. Квадраты заслуженно славятся эрудитами. Мыслительный анализ — их сильная сторона. Они внимательны к деталям и подробностям. Любят раз и навсегда заведенный порядок. **Треугольник** – уверенные в себе, с потребностью всегда быть правыми и управлять положением дел, решать не только за себя, но и за других. Эти дети всегда ориентированы на результат, победу, поэтому склонны к риску, бывают нетерпимы к тем, кто колеблется в принятии решения. **Прямоугольник** – любознательные дети, проявляющих интерес ко всему происходящему и смелость. Такие дети открыты для новых идей, ценностей, способов мышления и жизни, легко усваивают все новое. Стремятся стать лучше в чем-то, ищут новые стили жизни. **Круг** – дети ориентированные на межличностные отношения, на контактность и взаимодействие. Высшая ценность для них — быть среди людей, находиться с ними в гармонии. Их отличает коммуникабельность, умение слушать, способность сопереживать, сочувствовать, эмоционально реагировать на переживания другого человека. Они пытаются сохранить мир в семье, в коллективе. Они счастливы, когда все ладит друг с другом. **Зигзаг**— эта

фигура символизирует креативность, творчество. Комбинирование абсолютно различных идей и создание на этой основе чего-то нового — вот что нравится Зигзагам. Они склонны видеть мир постоянно меняющимся, по этой причине нет ничего более скучного для них, чем рутинная работа, шаблон, правила и инструкции. Их раздражает четко и строго фиксированные обязанности, жесткая регламентация быта и работы.

Проективный тест «Дерево с человечками» П. Уилсона в адаптации Л.П. Пономаренко позволяет увидеть и позицию ребенка в отряде и на что направлен, отследить уровень адаптации и риски дезадаптации, выявить участников группы риска и скорректировать психологическое сопровождение ребят и работу вожатых.

По итогу каждой смены готовится анализ мониторинга летней смены и анализ мониторинга мнений вожатых. (см. Приложение 4) Мониторинг вожатых проводится при помощи анкеты и у вожатых есть возможность внести предложения, проанализировать взаимодействие других сотрудников и служб с ними.

### Список используемых источников

1. Агабабян А. Р., Арутюнян Н. Д. К вопросу взаимосвязи креативности с личностными характеристиками // Ананьевские чтения, 2007: Материалы научно-практической конференции. - СПб., 2015. С. 598–599.
2. Башина Т. Ф. Креативность как основа инновационной педагогической деятельности // Молодой ученый. — 2013. — №4. — С. 521-525. — URL <https://moluch.ru/archive/51/6639/> (дата обращения: 30.04.2019).
3. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей // Д. Б. Богоявленская. - М., 2002.
4. Бутенко А.В., Ходос Е.А. Критическое мышление: метод, теория, практика: Учебно-методическое пособие.-М.:МИРОС,2002.-176 с.
5. Вилюнас В.К. Психология эмоциональных явлений. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2011. - 143 с.
6. Гавра Д. Основы теории коммуникации. / Д. Гавра. - СПб.: Питер, 2011. - 288 с.
7. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект / Даниэл Гоулман; пер. с англ. А.П. Исаевой. - М.: АСТ: АСТ Москва: Хранитель, 2012. - 478 с.
8. Деревянко С.П. Эмоциональный интеллект: проблемы категориальности // Психология в современном информационном пространстве: материалы международной научной конференции / Смол. гос. ун-т. - Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2007. - Ч. 1. - С. 108-112.
9. Джон Вон Эйкен Ваш 25 час / Джон Вон Эйкен. - М.: Альпина Паблишер, 2017. - 110 с.
10. Кови С. Семь навыков высокоэффективных людей // С. Кови – 1989.
11. Крылова О. Н. Опыт применения технологии развития критического мышления на уроке 21 века: методические материалы для учителя / Под общ. редакцией Крыловой О.Н. СПб.: «Аграф», 2004. 100с.
12. Ломов Б.Ф. Личность в системе общественных отношений. - СПб.: Питер, 2002.

13. Монография «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», авт. А. Г. Щедрина.
14. Нахимова Е.А. Основы теории коммуникации: Учебное пособие / Е.А. Нахимова, А.П. Чудинов. - М.: Флинта, Наука, 2013. - 164 с.
15. Построение команды по Мередиту Белбину (интервью с М.Белбином). // Менеджмент в России и за рубежом. - 2005. - №3.
16. Прилепских О. С., Кобзарева И. И. Феномен осознанности в современной психологической науке и практике // Научный альманах. - 2015. - №8. - С. 1546.
17. Соснина М. А. Личный тайм-менеджмент, или Как управлять своим временем / М.А. Соснина. - М.: Феникс, 2016. - 256 с.
18. Темпл Ч., Мередит К., Стил Дж. Пособие. Как учатся дети: Свод основ. - М.: Изд-во Ин-та «Открытое общество», 1997.
19. Шварц, Тони То, как мы работаем, — не работает. Проверенные способы управления жизненной энергией / Тони Шварц, Жан Гомес, Кэтрин Маккарти. - М.: Альпина Паблишер, 2016. - 320 с.
20. Шиварев П. В. Колеса жизненного баланса // Журнал руководителя управления образованием. - 2016. - №3. - С. 1.

**Материально – техническое обеспечение программы деятельности  
детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер»  
«Лето о важном»**

<b>Мероприятие</b>	<b>Ресурс</b>	<b>Кол-во (штуки\килограммы\ метры)</b>
<i>Игровое сопровождение программы</i>	Обои светлого тона	4 рулона
	Блокнот со скиллкартами для заполнения	500 шт.
	Чек-лист для заполнения	500 шт.
	Клубок из ниток для вязания	100 шт.
	Объёмная сфера, разделённая на 7 частей (материал: дерево или пластик)	4 шт.
	Карта с 7 королевствами: «Командрики», «Стремлюшкины», «Успевашки», «Болтушки», «Чувствики», «Решалкины», «Творилкины»	Размер 2*2 м.  1 шт.
	Костюм волшебника (плащ, шляпа, борода, штаны, кофта)	1 шт.
	Карточка в виде круга, схематично разделена на 5 частей, на каждой части написан один из аспектов здоровья: «физическое здоровье», «психологическое здоровье», «духовное здоровье», «социальное здоровье», «интеллектуальное здоровье».	500 шт.
	Магнит с символикой лагеря «Пионер»	50 шт.
	Силиконовые браслеты с символикой лагеря «Пионер» разных цветов	150 шт.
	Деревянный значок в виде успешного человека	50 шт.
	Экоручка с символикой лагеря «Пионер»	150 шт.
	Экоблокнот с символикой лагеря «Пионер»	150 шт.
	Термокружка с символикой лагеря «Пионер»	30 шт.
	Ланч-бокс с символикой лагеря «Пионер»	30 шт.
	Дневник с символикой лагеря «Пионер»	50 шт.

## Планы мастер-классов по Soft Skills для старшей дружины

### Командообразование

- Шаг 1. Мультфильм о командообразовании.
- Шаг 2. Синхронизация понятий.
  - Что такое кооперация?
  - Что такое командообразование?
- Шаг 3. Основы команды.
- Шаг 4. Видео «Тележка».
- Шаг 5. КТД «Мозговой штурм».
- Шаг 6. Видео «Огонь».
- Шаг 7. 5 шагов синергии.

### Целеполагание

- Шаг 1. Видео «Почему важно ставить цели?»
- Шаг 2. Синхронизация понятий.
- Шаг 3. Обмен опытом (в микрогруппах).
- Шаг 4. Упражнение «Колесо баланса».
- Шаг 5. Инструмент «Искусство маленьких шагов».
- Шаг 6. Упражнение «Что такое SMART».
- Шаг 7. Упражнение «Моя цель на смену».

### Тайм-менеджмент

- Шаг 1. Синхронизация понятий.
- Шаг 2. Видео «Матрица Эйзенхауэра».
- Шаг 3. Инструмент «Матрица Эйзенхауэра».
- Шаг 4. Опрос: «Мой обычный день. Успеваю ли я?».
- Шаг 5. Инструмент «1–3–5».
- Шаг 6. Инструмент «Bullet Journal».
- Шаг 7. Инструмент «Анти-to-do».
- Шаг 8. Дзен-система продуктивности.
- Шаг 9. Инструмент «Стоп-листы»

### Эффективная коммуникация

- Шаг 1. Синхронизация понятий.
- Шаг 2. Видео «7 красных линий».
- Шаг 3. Портрет мастера коммуникации.
- Шаг 4. "Практика Vs теория".

- Шаг 5. Инструмент "Я послание".
- Шаг 6. Видео «Гвоздь».
- Шаг 7. Переговорные стратегии.
- Шаг 8. Упражнение «Техника бесконечного говорения».

### **Эмоциональный интеллект**

- Шаг 1. Синхронизация понятий.
- Шаг 2. Активация мозга.
- Шаг 3. Разнообразие эмоций.
- Шаг 4. Упражнение «Речь победителя»
- Шаг 5. Упражнение «Умение слышать»
- Шаг 6. Упражнение «Добрый глаз»
- Шаг 7. Шеринг или «дневник эмоций»
- Шаг 8. Упражнение «Похвали-ка!»

### **Системное и критическое мышление**

- Шаг 1: Синхронизация понятий.
- Шаг 2. Ситуации применения критического мышления.
- Шаг 3: Видео «5 шагов к принятию верных решений».
- Шаг 4: Заполнение карточек личного SWAT- анализа.
- Шаг 5. ТАП-аргументация.
- Шаг 6. Видео «Квадрат Декарта».
- Шаг 7. Упражнение Джеффа.

### **Креативность**

- Шаг 1. Синхронизация понятий.
- Шаг 2. Видео «Тест на креативность».
- Шаг 3. Методы креативности:
  - Латеральное мышление
  - CRAFT
  - Дизайн-мышление
  - ТРИЗ
- Шаг 4. Презентация метода креативности с сайта <http://creativity.vetas.ru/methods>
- Шаг 5. 13 инструментов креативности.
- Шаг 6. Упражнение «ТРИЗ».
- Шаг 7. 8 упражнений для развития креативности.

### Тематические огоньки по навыкам Soft Skills

#### *Тема 1. "Настоящий я".*

Сегодня твой первый день в лагере. Мы уверены, что он был очень насыщенным, и ты испытывал много разных эмоций. Сейчас ты сидишь в большом кругу - отряде, который на 21 день становится твоей семьёй. Расскажи им, пожалуйста, о себе, всё, что захочешь: что ты любишь и что не любишь, какой твой любимый цвет и чем больше всего в жизни гордишься. Постарайся быть искренним и настоящим. Мы уверены, им очень интересно послушать!

#### *Тема 2. «Я горжусь».*

Расскажи, пожалуйста, о тех своих сторонах и поступках, которыми ты по-настоящему гордишься. Это не обязательно могут быть поступки героев. Уступить место в транспорте, помочь товарищу с трудной задачей, поддержать и улыбнуться - тоже поступки. Мы знаем, тебе есть чем поделиться.

#### *Тема 3. Про любимых.*

У каждого из нас в жизни есть любимые люди. Расскажи, пожалуйста, о двух твоих самых близких и любимых людях. За что ты их любишь? Почему дорожишь ими?

#### *Тема 4. Команда.*

Сегодня начался блок развития навыка командообразования. Твой отряд - это тоже команда. Что больше всего тебе запомнилось сегодня? Что ты сможешь применить в жизни? Смогли ли Вы сегодня справиться со всеми заданиями?

#### *Тема 5. Единый механизм.*

Представь, что твоя команда, твой отряд - это единый механизм. Например, автомобиль. Какой частью механизма был бы ты? Почему?

#### *Тема 6. Цели.*

Начался блок развития навыка целеполагания. Ты уже знаешь, что у осознанного человека есть цель. Используя полученные сегодня знания, ответь на вопрос (прежде всего себе): тема твоего нахождения на смене (отдых, обучение, развлечение). Почему?

#### *Тема 7. Моя личная цель.*



Какую цель ты поставил себе на смену? Какой результат хочешь получить от этой смены? Какие инструменты помогут тебе осуществить планы?

*Тема 8. Мои победы.*

Сегодня мы начали развивать навык тайм-менеджмента. Как думаешь, важно ли это лично для тебя? Ты бы смог поделиться своей личной победой, когда ты правильно распределил время и выполнил важную задачу?

*Тема 9. Мой отряд - моя семья.*

Время... наверняка, его так мало в промежутках между мероприятиями. Да и сегодня тоже было нелегко всё успеть, да? Расскажи, пожалуйста, свои впечатления от дня и от мероприятий. Всё удалось успеть вместе с отрядом? Почему?

*Тема 10. Человек, о котором хочется говорить.*

Важнейшим инструментом «эффективной коммуникации» является обратная связь. Расскажите о каком-нибудь человеке, который находится в этой комнате. Почему вы хотите рассказать о нем? Какие его сильные и слабые стороны?

*Тема 11. Изменения к лучшему*

Мы находимся в лагере. Что бы ты хотел изменить здесь? Что бы ты хотел убрать или добавить?

*Тема 12. Моя вторая семья*

Ты прожил с ребятами из отряда уже на протяжении долгого периода времени. Что ты можешь сказать о своём отряде? Комфортно ли тебе здесь находиться?

*Тема 13. Приятное воспоминание*

В жизни каждого человека всегда происходят ситуации, которые оставляют в памяти самые яркие эмоции. Расскажи о своём самом приятном воспоминании из детства. Почему оно так ценно для тебя?

*Тема 14. Важное решение*

Очень часто случается так, что нам нужно принять какое-то важное решение, которое вполне может поменять твою жизнь. Какое твоё решение было самым важным в жизни?

*Тема 15. Выход из ситуации*

Представим, что твоему отряду дали задание - собрать весь мусор на территории. Что бы ты мог предложить, чтобы это занятие заняло как можно меньше времени?

*Тема 16. На что мы похожи*

Давайте пофантазируем: на что похож наш отряд? Почему именно на это?

*Тема 17. Произвести впечатление*

Расскажи о себе так, как будто ты знакомишься с новыми людьми. Что бы ты сказал о себе в первую очередь?

*Тема 18. Спектакль*

Сегодня ты посмотрел интересный спектакль. Какие эмоции ты испытал? Какими навыками пользовались его герои?

*Тема 19. Любимый навык*

Мы уже познакомились со всеми гибкими навыками. Какой тебе понравился больше всего, показался наиболее полезным?

*Тема 20. Итоги смены*

Вот и закончилась смена. Чему ты научился за 20 дней? Что тебе запомнилось больше всего?

Тест С. Деллингер.



Методика эмоциональной самооценки по А.В. Захарову

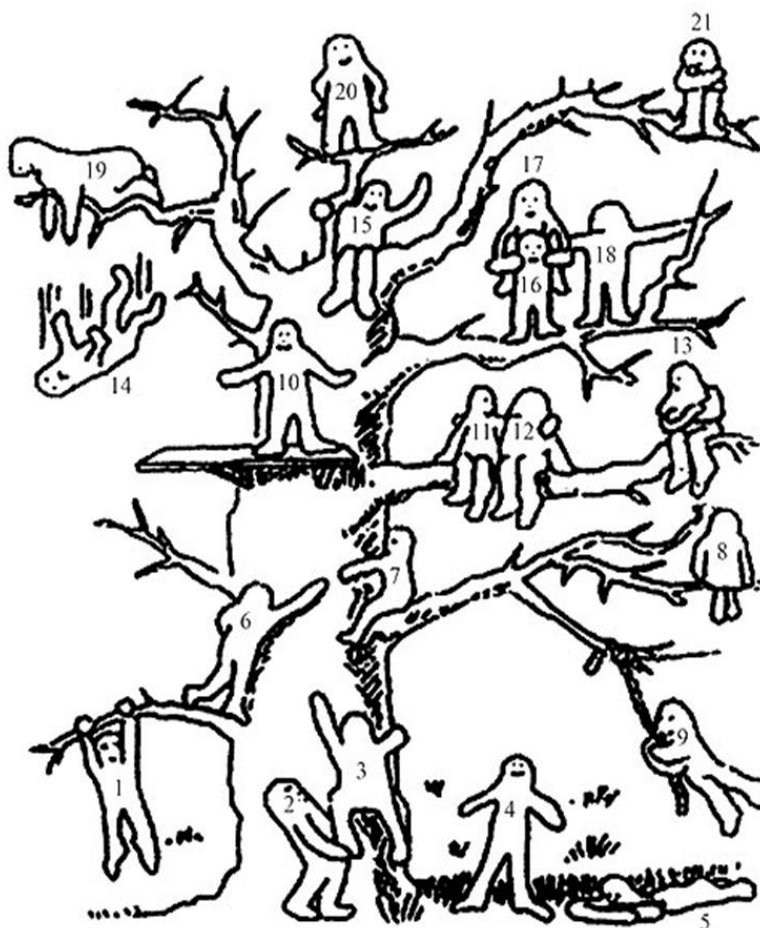
**Инструкция 2.** Представь себе что круги, которые ты видишь перед собой это люди. В каком круге стоишь ты? Напиши в этом круге букву «Я».



**Инструкция 3.**

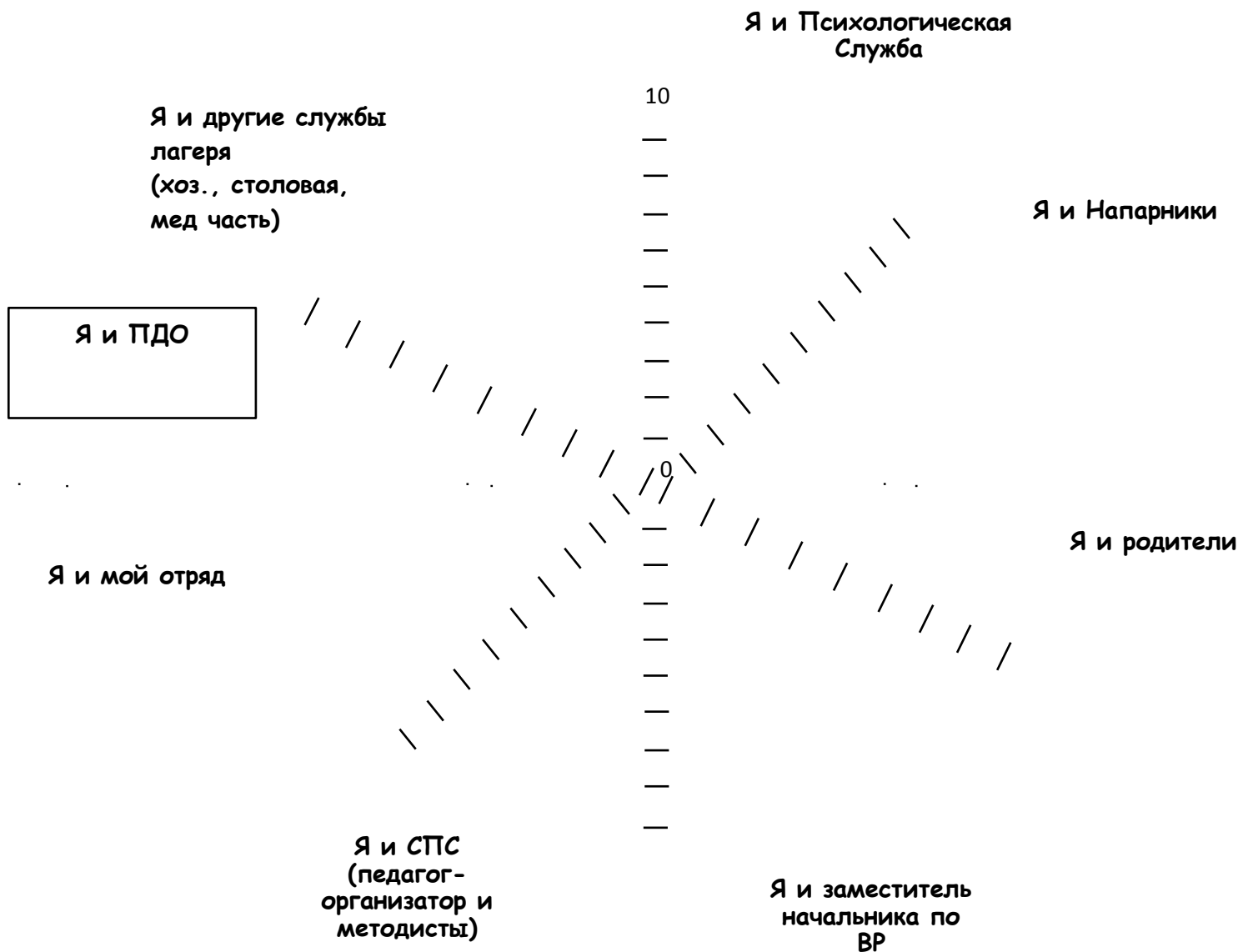
Нарисуйте пожалуйста Кактус

**Инструкция 3.** Рассмотрите это дерево. Вы видите на нем и рядом с ним множество человечков. У каждого из них разное настроение, и они занимают различное положение. Обведите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение в школе и ваше положение. Обратите внимание, что каждая ветка дерева может быть равна вашим достижениям и успехам.



ФИО \_\_\_\_\_

Оцените, пожалуйста по 10 бальной шкале уровень удовлетворенности взаимодействием Вас и других субъектов смены. Проанализируйте весь период лагерной смены внимательно. Поставьте оценку на шкале и заштрихуйте соответствующее поле. Нам очень важна ваша оценка и ваше мнение. Спасибо!



Здесь в свободной форме вы можете написать предложения, пожелания, критику, важные моменты, которые хотели бы отметить:

**КРИК ДУШИ:**