

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Городской ресурсный центр по организации
отдыха и оздоровления детей «Формула успеха»
Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер»**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

«Разумное лето»

для детей от 7 до 17 лет

Срок реализации программы
с 02 июня по 28 августа 2024 г.

Авторы программы:

Чегова В.Д, методист ДОЛКД «Пионер»

Усманов А.А., методист ДОЛКД «Пионер»

Новосибирск

2024

Оглавление

1. Информационная карта программы	3
2. Пояснительная записка	7
2.1 Актуальность программы	7
2.2. Новизна программы	8
2.3 Понятийный аппарат программы	8
3. Краткая характеристика участников программы	9
4. Педагогическая идея программы	9
5. Целевой блок программы	12
5.1 Цель программы: создание условий для оздоровления и интеллектуального развития детей через вовлечение в интерактивную среду оздоровительного лагеря. 12	
6. Критерии оценки качества реализации программы и способы их оценивания ..	14
7. Содержание и средства реализации программы	14
7.1 Этапы разработки и реализации программы	14
7.2 . Содержание программы	19
7.3 . Развивающая деятельность	20
7.4 Механизмы реализации программы	21
7.4.1. Обучение вожатых	22
7.4.2. Коллективная отрядная деятельность	22
7.4.3. Спортивная и здоровьеразвивающая деятельность	22
7.4.4. Детское самоуправление	23
7.4.5. Игровые тренинги	23
7.4.6. Дополнительное образование	24
7.4.7. Система стимулирования, мотивации и оценивания	24
7.4.8. Формы организации развивающей деятельности	24
8. Содержание сегментов программы «Разумное лето»	25
8.1. Развитие ментального интеллекта	25
8.2. Развитие духовного интеллекта	26
8.3. Развитие физического интеллекта	28
8.4. Развитие эмоционального интеллекта	29
9. Условия реализации и ресурсное обеспечение программы	31
9.1. Информационный ресурс	31
9.2. Кадровый ресурс	31
9.3. Информационно-методический ресурс	33
9.4. Природно – климатический ресурс	33
10. Риски и способы их минимизации	34

1. Информационная карта программы

1	Наименование педагогического отряда	Педагогический отряд «Пламя»
2	Наименование детского загородного лагеря	Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер»
3	Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Разумное лето»
4	Авторы программы	Методисты ДОЛКД «Пионер» Чегова В.Д, Усманов А.А.
5	Контактный телефон, ссылки на официальные социальные сети	8-913-930-90-52
6	Цель программы	Цель: создание условий для оздоровления и интеллектуального развития детей через вовлечение в интерактивную среду оздоровительного лагеря. Задачи программы: 1. Формировать позитивную эмоционально – психологическую среду во временном детском коллективе и детском оздоровительном лагере в целом как условие адаптации и комфортного пребывания детей в детском оздоровительном лагере. 2. Включать детей в различные виды двигательной активности как условие развития всех компонентов здоровья. 3. Организовать разнообразные формы жизнедеятельности детей как условие поддержки успешной социализации и самореализации участников программы, удовлетворения их творческих потребностей. 4. Вовлекать детей в различные виды креативной, физкультурно – спортивной, познавательной и коммуникативной деятельности как условие развития видов ментального, эмоционального, физического и духовного интеллекта.
7	Адресат проектной деятельности (категория и количество участников, география программы)	Участники программы – дети: – в возрасте от 7 до 17 лет, – из полных и неполных семей (в том числе в ТЖС, из детских центров, находящиеся под опекой), – проживающих в Новосибирской области и соседних областей, – впервые прибывших в лагерь, и тех, кто имеет опыт отдыха в ДОЛ, – впервые прибывших в ДОЛКД «Пионер», и тех, кто имеет опыт отдыха в ДОЛКД «Пионер» и в других загородных учреждениях. Дети разделены на две дружины и отряды согласно половозрастному критерию. Для каждой дружины разработано содержание сегментов программы, соответствующих возрасту детей.
8	Сроки реализации программы	02.06.2024 – 28.08.2024
9	Направление деятель-	Направленность программы - социально-гуманитарная

	ности, направленность программы	
10	Краткое содержание программы	Программа направлена на развитие у участников программы четырех видов интеллекта, способствующих индивидуальному развитию ребенка и определению особенностей его самосознания, отношения к миру, самочувствия и поведения. Программа «Разумное лето» имеет структуру, состоящую из 4 – х программных сегментов, соответствующих числу смен, каждая из которых направлена на достижение основной цели программы. Каждый сегмент (смена) посвящен развитию одного вида интеллекта и содержит персональный игровой сюжет для старшей и младшей дружины. 1 смена: развитие ментального интеллекта; Сегмент «Нет времени откладывать», способствует развитию у участников смены функций ментального интеллекта: умения делать выводы, аргументировать, выявлять взаимосвязь объектов и явлений, видеть изменения во времени, находить пути решения проблемы через игровой сюжет для младшей дружины «Хроника жизни», игровой сюжет для старшей дружины «Не упusti самое важное» и игровые тренинги: «Я понимаю», «Я анализирую», «Я решаю». 2 смена: развитие духовного интеллекта, Сегмент «Гармония. Мир. Спокойствие», способствует развитию у участников умения определять смысл сложившейся ситуации, выстраивать бесконфликтное взаимодействие, учит позитивному отношению к семейным ценностям через игровой сюжет для младшей дружины «История двух братьев. Мое кафе» и игровой сюжет для старшей дружины «Реалити-шоу «Искусство вежливости» и игровые тренинги: «Гармония с ситуацией», «Гармония отношений». 3 смена: развитие физического интеллекта, Сегмент «Ощути реальность» способствует пониманию и принятию своего физического тела, тренировке пластичности, мелкой моторики, воспитанию ценностного отношения к здоровью через игровой сюжет для младшей дружины «По ту сторону реальности» и игровой сюжет для старшей дружины «Грани реальности» и игровые тренинги: «В гармонии с собой», «В движении», «До кончиков пальцев». 4 смена: развитие эмоционального интеллекта. Сегмент «Немного о чувствах» способствует развитию навыков понимания чужих чувств, уровня принятия своих чувств, умения выражать позитивные чувства через игровой сюжет для старшей дружины «Я чувствую» и игровой сюжет для младшей дружины «Энергия чувств» и игровые тренинги: «Понимаю тебя», «Понимаю себя», «Выражаю чувства».
11	Результат реализации программы	Предполагаемые результаты выполнения задач программы «Разумное лето»:

		Задача 1 – по результатам итогового анкетирования детей в итоговом периоде смены во временных детских коллективах и в лагере создана комфортная эмоционально – психологическая среда, наблюдается положительная динамика сплоченности ВДК, участники программы позитивно взаимодействуют между собой и с вожатыми, выстроены доверительные дружеские доброжелательные детско – взрослые отношения; не менее 75% детей хотят вернуться в этот лагерь, к этим вожатым. Задача №2: – по результатам математического подсчета 100% участников смены включены во все виды двигательной активности (подвижные игры на воздухе, спортивно – физкультурные мероприятия) с учетом допустимых нагрузок, рекомендуемых для разных групп здоровья; – по результатам итогового опросника дети оценивают свое состояние как «Я чувствую себя отдохнувшим», «У меня радостное настроение», «Я наполнен силами»; – по результатам функциональных проб выявлена выраженная высокая эффективность оздоровления детей в лагере и составляет не менее 93%. Задача №3: – по результатам математического подсчета 100% участников смены стали участниками мероприятий, организованных вожатыми совместно с детским самоуправлением различных форм: отрядные дела, дружинные события, линейки и торжественные праздники с использованием Государственной символики, беседы в рамках «Разговоры о важном», концертные шоу – программы, творческие проекты, игры, игровые тренинги, ярмарки. А также приняли участие в воркшопах, творческих мастерских, беседах, просмотрах фильмов и социальных роликов по теме программы с обсуждением, в итоговых огоньках и рефлексии; – по результатам итоговых опросников не менее 75% детей удовлетворены уровнем участия в программных мероприятиях, собственной самореализацией, обусловленной опытом проживания социальных ролей: организатор, ведущий, исполнитель, администратор, разработчик, идейный вдохновитель, наставник, транслятор мнения, ответственное или оценивающее лицо; – по анализу итогового вечернего огонька дети реализовали ожидания от пребывания на смене; не менее 75% опрошенных высказывают мнение «Мне понравилась смена», «Я получил полезную информацию», «Я делал впервые...», «Я изменил отношение к...», «Я по – настоящему отдохнул», «Я получил много положительных эмоций». Задача №4: – 100% участников смены вовлечены в креативную, физкультурно – спортивную, познавательную и комму-
--	--	--

		никативную деятельность; – по анализу рейтинговой системы оценивания и результатам тестирования участники программы расширили кругозор знаниями о видах интеллекта: ментальный, эмоциональный, физический и духовный; о ценности и возможности интеллектуального развития.
12	Место работы авторской группы	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула успеха», ДОЛКД «Пионер»
13	Опыт реализации программ	4 года
14	Дата разработки программы	1 марта 2024 года
15	Почтовый адрес организации	630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14, тел. +7 (383) 309-00-39 https://www.forus-nsk.ru/
16	Ф.И.О. руководителя организации	Директор МАУ ДО ГРЦ ООД «Формула успеха» - Маньков Сергей Петрович Начальник ДОЛКД «Пионер» - Харченко Александр Юрьевич
17	Особая информация и примечания	Продолжительность программы – 84 календарных дней, продолжительность одного программного сегмента – 21 день

2. Пояснительная записка

«Быть сильным хорошо, быть умным лучше вдвое.»

Иван Крылов

Одним из целевых показателей стратегии «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2018 года определено и должно быть достигнуто воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно – нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально – культурных традиций.

В соответствии с принятой в 2015 г. «Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» одним из направлений работы с детьми является «Социально – коммуникативное развитие», включающее в себя развитие у детей нравственных чувств, сопереживания и формирования позитивного отношения к людям, оказание помощи детям в выработке моделей поведения в различных трудных жизненных ситуациях, в том числе проблемных, стрессовых и конфликтных.

Всесторонне развитие личности является объективной необходимостью, вытекающей из потребностей общества. Одной из важнейших сторон которого является интеллектуальное развитие.

2.1 Актуальность программы

Актуальность проблемы определяется необходимостью решения задачи повышения степени умственного развития детей. Это в значительной степени обусловлено вызовами новой технологической реальности и возросшими требованиями к использованию интеллектуальных ресурсов российских граждан в сложившейся социально – экономической ситуации.

В современных психологических исследованиях у нас в стране и за рубежом особое место занимают исследования, направленные на диагностику интеллекта человека и его творческих способностей.

В социально-психологической среде нашего общества также прослеживается ряд тенденций, придающих данной теме особую важность:

- 1) возникновение трудностей в освоении человеческих чувств, по причине возникновения дефицита родительского внимания;
- 2) преобладание коммуникаций в социальных сетях, приводящих в эмоциональному оскудению детей и подростков;
- 3) осложнение взаимоотношений с окружающими людьми вследствие увеличения уровня личностной тревожности под воздействием быстро сменяющихся социальных, экономических и технологических условий;
- 4) слабая учебная успеваемость и социально – эмоциональная компетентность обучающихся;
- б) воспитательная ценность государственных символов и традиционных церемоний и их использование в процессе реализации программы воспитания;

7) противоречивость педагогического процесса и психологических законов процесса познания и интеллектуального развития личности детей и подростков.

Среди отечественных и зарубежных авторов проблемами психологии способностей, интеллекта и креативности активно занимались Г.Дж. Айзенк, А. Бине, Л.С. Выготский, В.Н. Дружинин, Р. Кеттелл, П.А. Нечаев, Ж. Пиаже, С. Кови, С.Л. Рубинштейн, О.К. Тихомиров, П. Торренс, М.А. Холодная, В.Д. Шадриков, В. Штерню, Д. Векслер, И.А. Домашенко. Также при разработке программы мы опирались на труды Д.Гоулмана «Эмоциональное лидерство: Искусство управления людьми на основе эмоционального интеллекта», А.А. Данилкова, Н.С. Данилковой «Детский оздоровительный лагерь: организация и деятельность, личность и коллектив», «Роль детских лагерей в развитии ребенка», А.Н. Лутошкина «Эмоциональная жизнь детского коллектива», Д.В. Люсина «Социальный интеллект: Теория, измерение, исследования», А.Г. Щедриной «Здоровый образ жизни» и комплексная программа организации воспитательно – образовательной и оздоровительной деятельности «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», а так же фундаментальные работы зарубежных и отечественных авторов.

2.2. Новизна программы

Новизна программы заключается в ее преемственности с предыдущей программой в вопросах направленности программ, целевых установок, направлений деятельности, учет повторяемости участников смен, их творческих предпочтений и ожиданий. Программа не является стереотипной. Напротив, ежегодно авторский коллектив находит новые тенденции и пути развития и воспитания детей, и, применяет их в существующих условиях лагеря, максимально используя его ресурсы и инфраструктуру. Внедряя игровые тренинги в развивающую игровую деятельность детей, педагогический отряд ожидает получения высоких показателей заинтересованности среди участников, что подтвердит стабильность выбора детей ДОЛКД «Пионер» и его педагогического отряда «Пламя».

2.3 Понятийный аппарат программы

Интеллект – (от лат. – разумение, понимание, постижение) в психологии понимают в качестве общей способности к познанию и решению проблем, которая оказывает влияние на достижение успеха в любом виде деятельности и является основанием для других способностей.

Ментальный интеллект – способность думать, анализировать, выражать свои мысли устно и письменно, создавать абстрактные образы и прочие мыслительные конструкции.

Физический интеллект – связан с физическим телом, физическим мироощущением, стремлением к здоровью, красоте, необходимые для достижения желаемого уровня благосостояния и комфорта.

Духовный интеллект – признак личности, способной ставить жизненные цели, искать и находить свою жизненную миссию, сопоставлять свои поступки с жизненными ценностями.

Эмоциональный интеллект – способность человека распознавать и правильно трактовать эмоции других людей, понимать их намерения и мотивы действий, а также понимать свои собственные эмоции и желания, уметь ими управлять, необходим для успешного межличностного общения, работы в команде, лидерства.

Эмоция – это реакция человеческой психики на различные жизненные ситуации и поведение других людей.

Чувство — эмоциональный процесс человека, отражающий субъективное оценочное отношение к реальным или абстрактным объектам.

Компонент – составная часть, элемент чего-либо.

Сегмент – часть круга.

Игровой тренинг – это комплекс игровых упражнений, которые помогают каждому участнику развивать те или иные навыки.

3. Краткая характеристика участников программы

Участники программы – дети:

- в возрасте от 7 до 17 лет,
- из полных и неполных семей (в том числе в ТЖС, из детских центров, находящиеся под опекой),
- проживающих в Новосибирской области и соседних областей,
- впервые прибывших в лагерь, и тех, кто имеет опыт отдыха в ДОЛ,
- впервые прибывших в ДОЛКД «Пионер», и тех, кто имеет опыт отдыха в ДОЛКД «Пионер» и в других загородных учреждениях.

Дети разделены на две дружины и отряды согласно половозрастному критерию. Для каждой дружины разработано содержание сегмента программы, соответствующее возрасту детей.

4. Педагогическая идея программы

В разных психологических и педагогических источниках понятие «интеллект» раскрывается по-разному.

Д. Векслер под интеллектом понимает способность успешно мериться силами, жизненными обстоятельствами, используя накопленный опыт и знания. То есть, интеллект рассматривается им как способность человека адаптироваться к окружающей среде.

Психолог И.А. Домашенко: «Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях».

Итак, интеллект – это совокупность качеств индивида, которая обеспечивает мыслительную деятельность человека. В свою очередь он характеризуется:

- эрудицией: суммой знаний из области науки и искусства;
- способностью к мыслительным операциям: анализу, синтезу, их производным: творчеству и абстрагированию;
- способностью к логическому мышлению, умением устанавливать причинно – следственные связи в окружающем мире;

– вниманием, памятью, наблюдательностью, сообразительностью, различными видами мышления: наглядно – действенным, наглядно – образным, словесно – логическим, речью и т.д.

Интеллектуальное развитие – это формирование способности к овладению и пользованию различными типами мышления (эмпирическим, образным, теоретическим, конкретно – историческим, диалектическим и т.д. в их единстве). Его органической частью является умение подвергать самостоятельному анализу события и явления действительности, делать самостоятельно выводы и обобщения, а также речевые развития: владение и свободное пользование словарным богатством.

Известный американский коуч Стивен Кови выделяет 4 вида интеллекта:

1. Физический интеллект – тело (PQ – Physical Quotient), способность действовать в соответствии со своими мыслями и чувствами, а также добиваться желаемого.
2. Ментальный интеллект – разум (IQ – Intelligence Quotient), способность думать, анализировать, выражать свои мысли устно и письменно, создавать абстрактные образы и прочие мыслительные конструкции.
3. Эмоциональный интеллект – сердце (EQ – Emotional Quotient), способность человека распознавать и правильно трактовать эмоции других людей, понимать их намерения и мотивы действий, а также понимать свои собственные эмоции и желания, уметь ими управлять.
4. Духовный интеллект – дух (SQ – Spiritual Quotient), способность делать свой выбор в любой ситуации, ставить жизненные цели, искать и находить свою жизненную миссию, сопоставлять свои поступки с жизненными ценностями. (Приложение 4 – Описание видов интеллекта)

Стивен Кови в свое время получил степень MBA в Гарварде и степень доктора философии в Мормонском университете Бригама Янга, а его работа в реальном секторе экономики отмечена званием «Предприниматель года». Наибольшую известность ему принесла его книга «7 навыков высокоэффективных людей», переведенная на многие языки мира. Помимо собственно набора навыков, необходимых для того, чтобы стать эффективным, Стивен Кови обращает внимание, что у каждого из нас для этого гораздо больше возможностей, чем мы думаем. Эти дополнительные возможности как раз и заключаются в наличии нескольких типов интеллекта. У каждого человека эти типы интеллекта развиты в разной степени и каждый может развить любой тип своего интеллекта дополнительно.

Таким образом, вырабатываются новые взгляды на механизмы развития интеллекта, а новые идеи могут послужить важнейшим строительным материалом для множества других теорий.

Интеллектуальные способности ребенка имеют сложную структуру. Интеллектуальные способности человека включают в себя множество компонентов, которые взаимосвязаны между собой и реализуются в выполнении

ребенком разнообразных социальных ролей, реализовать которые призваны детские лагеря.

Концепция программы: необходимость решения задачи повышения степени умственного развития детей в значительной степени обусловлено вызовами новой технологической реальности и возросшими требованиями к использованию интеллектуальных ресурсов российских граждан в сложившейся социально – экономической ситуации. Условия оздоровительного лагеря - благоприятная среда для развития различных видов интеллекта у детей через различные виды деятельности.

Педагогическая команда ДОЛКД «Пионер» приняла решение об использовании модели 4 – х видов интеллекта и разработала программу «Разумное лето», так как это является логическим продолжением программы лета 2023 «Эмоция – лето», в процессе которой ребята изучали эмоции свои и других людей, учились их определять, называть, выражать, контролировать, заносили свои наблюдения в «дневник эмоций». Программа «Разумное лето» имеет целевую установку и структуру, состоящую из 4 – х программных сегментов, каждый из которых направлен на достижение основной цели программы.

Распределение сегментов по сменам обусловлено результатами анализа командой педагогов итогов реализации программ 2022 и 2023 годов, а именно факторов:

- 1) процент «возвращаемости» детей в ДОЛКД «Пионер»;
- 2) процент досрочного выбывания,
- 3) характеристика категорий детей по сменам в 2022 и 2023 годах;
- 4) уровень оценивания реализации программы всеми участниками образовательных отношений (дети, родители, вожатые, руководство учреждения);
- 5) области совпадений видов интеллекта и компонентов здоровья комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни».

По итогам анализа было выявлено:

- 1) «возвращаемость» контингента составила от 45% до 63%;
- 2) досрочное выбытие – от 4% до 7% (семейные обстоятельства, претензий к лагерю нет);
- 3) категория детей по сменам: 1-я смена – большинство детей младшего и среднего возраста, 2-я смена – большинство средних подростков, 3-я смена – 75% спортсменов, 4-я смена – старшие подростки, среди которых наибольший процент «повторно отдыхающих» с прошлых лет, наиболее творческие, инициативные;
- 4) уровень оценок и отзывов детей и их родителей о реализации программ в 2022 и 2023 годах – высоко оценили от 89% до 93%;
- 5) виды интеллекта и компоненты здоровья комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» совпадают на 100%, что позволит более эффективно решать задачи обеих программ и достичь высокой эффективности их реализации.

Учитывая эти результаты, по решению старшего педагогического состава были определены содержания и названия сегментов, направленные на развития у участников программы видов интеллекта, способствующих индивидуальному развитию ребенка и определению особенности его самосознания, отношения к миру, самочувствия и поведения.

Каждый сегмент посвящен развитию одного вида интеллекта и содержит персональный игровой сюжет (Приложение 2). Названия видов интеллекта, сегментов и игровых сюжетов представлены в таблице 1.

Таблица 1. Название видов интеллекта, сегментов, игровых сюжетов

Смена	Название вида интеллекта	Название сегмента	Название игрового сюжета
1 смена	Ментальный	«ВРЕМЯ»	Младшая дружина «Хроника жизни» Старшая дружина «Не упусти самое важное»
2 смена	Духовный	«ГАРМОНИЯ»	Младшая дружина «История двух братьев. Мое кафе» Старшая дружина «Реалити-шоу «Искусство вежливости»
3 смена	Физический	«РЕАЛЬНОСТЬ»	Младшая дружина «По ту сторону реальности» Старшая дружина «Грани реальности»
4 смена	Эмоциональный	«ЧУВСТВА»	Младшая дружина «Энергия чувств» Старшая дружина «Дитя погоды»

5. Целевой блок программы

5.1 Цель программы: создание условий для оздоровления и интеллектуального развития детей через вовлечение в интерактивную среду оздоровительного лагеря.

5.2 Задачи программы:

1. Формировать позитивную эмоционально – психологическую среду во временном детском коллективе и детском оздоровительном лагере в целом как условие адаптации и комфортного пребывания детей в детском оздоровительном лагере.
2. Включать детей в различные виды двигательной активности как условие развития всех компонентов здоровья.
3. Организовать разнообразные формы жизнедеятельности детей как условие поддержки успешной социализации и самореализации участников программы, удовлетворения их творческих потребностей.
4. Вовлекать детей в различные виды креативной, физкультурно-спортивной, познавательной и коммуникативной деятельности как условие развития ментального, эмоционального, физического и духовного интеллекта.

5.3 Предполагаемые результаты

Предполагаемые результаты выполнения задачи №1.

- по результатам итогового анкетирования детей в итоговом периоде смены во временных детских коллективах и в лагере создана комфортная

эмоционально – психологическая среда, наблюдается положительная динамика сплоченности ВДК, участники программы позитивно взаимодействуют между собой и с вожатыми, выстроены доверительные дружеские доброжелательные детско – взрослые отношения; не менее 75% детей хотят вернуться в этот лагерь, к этим вожатым.

Предполагаемые результаты выполнения задачи №2.

- по результатам математического подсчета 100% участников смены включены во все виды двигательной активности (подвижные игры на воздухе, спортивно – физкультурные мероприятия) с учетом допустимых нагрузок, рекомендуемых для разных групп здоровья;

- по результатам итогового опросника дети оценивают свое состояние как «Я чувствую себя отдохнувшим», «У меня радостное настроение», «Я наполнен силами»;

- по результатам функциональных проб выявлена выраженная высокая эффективность оздоровления детей в лагере и составляет не менее 93%.

Предполагаемые результаты выполнения задачи №3.

- по результатам математического подсчета 100% участников смены стали участниками мероприятий, организованных вожатыми совместно с детским самоуправлением различных форм: отрядные дела, дружинные события, линейки и торжественные праздники с использованием Государственной символики, беседы в рамках «Разговоры о важном», концертные шоу – программы, творческие проекты, игры, игровые тренинги, ярмарки. А также приняли участие в воркшопах, творческих мастерских, беседах, просмотрах фильмов и социальных роликов по теме программы с обсуждением, в итоговых огоньках и рефлексии;

- по результатам итоговых опросников не менее 75% детей удовлетворены уровнем участия в программных мероприятиях, собственной самореализацией, обусловленной опытом проживания социальных ролей: организатор, ведущий, исполнитель, администратор, разработчик, идейный вдохновитель, наставник, транслятор мнения, ответственное или оценивающее лицо;

- по анализу итогового вечернего огонька дети реализовали ожидания от пребывания на смене; не менее 75% опрошенных высказывают мнение «Мне понравилась смена», «Я получил полезную информацию», «Я делал впервые...», «Я изменил отношение к...», «Я по – настоящему отдохнул», «Я получил много положительных эмоций».

Предполагаемые результаты выполнения задачи №4.

- 100% участников смены вовлечены в креативную, физкультурно-спортивную, познавательную и коммуникативную деятельность;

- по анализу рейтинговой системы оценивания и результатам тестирования участники программы расширили кругозор знаниями о видах интеллекта: ментальный, эмоциональный, физический и духовный; о ценности и возможности интеллектуального развития.

6. Критерии оценки качества реализации программы и способы их оценивания

Для оценивания результатов программы определены критерии и способы, размещенные в таблице 2.

Таблица 2. Критерии и способы оценивания

Критерии	Способы оценивания
Эмоциональный комфорт Сплоченность ВДК Взаимодействие детей между собой Взаимодействие детей с вожатыми Дружба Доброжелательность Желание сменить отряд или вожатого Желание вернуться в этот лагерь, к этим вожатым	Входное, текущее и итоговое анкетирование Итоговый вечерний огонек «Стикерфон»
Ощущение восполнения физических сил Ощущение восстановления эмоциональных сил Удовлетворение от участия в программных мероприятиях Удовлетворение от самореализации и получения опыта исполнения ролей (организатор, разработчик идей, ведущий, участник творческого выступления, администратор, член жюри, координатор, исполнитель ответственных поручений, наставник) Удовлетворение ожиданий от смены Ценностное отношение к интеллектуальному развитию	Анализ рейтинга отрядов и «Паспортов Интеллектуалов» Итоговый опросник Итоговый вечерний огонек
Знания о видах интеллекта	Тест «Интеллект» Опросник об уровне информированности о каждом виде интеллекта

Диагностический инструментарий представлен в Приложении 3

7. Содержание и средства реализации программы

7.1 Этапы разработки и реализации программы

Период подготовки, разработки и реализации программы длится с января по сентябрь текущего года и включает аналитическую, планирующую, реализующую деятельность, отображенную в таблице 3.

Таблица 3. Содержание этапов подготовки, разработки, реализации и анализа программы.

Содержание этапа	Ответственные
Подготовительный этап: Январь – май 2024	
Изучение итогов реализации программы ДОЛКД «Пионер» 2023 г.	Заместитель начальника по воспитательной работе (далее Зам.нач.по ВР) Методисты
Анализ «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», научных и иных информационных ресурсов	Зам.нач.по ВР Методисты

для формирования идеи и целевого блока программы	
Обучение вожатых – новичков в «Школе вожатского дела», опытных вожатых в «Школе вожатского дела – 2.0»	Учебно – методический отдел центра «ФорУс»
Разработка, согласование, утверждение дополнительной общеразвивающей программы «Разумное лето»	Зам.нач.по ВР Методисты Педагог – психолог Руководитель спортивного направления
Разработка символики, логотипов сегментов, путеводителей, карт, шкал внешних, внутренних, личных достижений.	Зам.нач.по ВР
Подготовка перечня игрового инвентаря и макетов декораций для игровых сюжетов: «Часы», «Кабинет Мэра», «Осколки реальности», «Вежливое кафе», «Реалити – шоу «Искусство вежливости», «Сомниум», «Сетенс», «Мультивселенная», «Энергопоток» Изготовление костюмов главных персонажей: Мэр, Иван Петрович, Директриса, Аркадий, Хрониксы, Таинственный Неизвестный, Вioлетта, Черные Эмпаты, Белые Эмпаты, Дитя Погоды, Богиня порядка. Рада. Подготовка и закуп раздаточного игрового материала: игровой кубик, лото, карта – пазл, карта города, карты меню кафе, звезды Мишлен, эссенция чистоты, мешочки с Интеллектумом, весы для взвешивания, очки чувственности.	Зам.нач.по ВР Методисты
Подбор диагностических материалов: анкета для родителей, детей, вожатых, анкета «Я и мои достижения»	Зам.нач.по ВР
Подбор игровых тренингов	
Подготовка презентационных материалов по теме «Виды интеллекта»	Зам.нач.по ВР Методисты
Анкетирование родителей в период продажи путевок с целью определения ожидания от смены	Зам.нач.по ВР
Изучение вожатыми возрастных особенностей интеллектуального развития детей разного возраста	Зам.нач.по ВР
Мастер – классы для вожатых от менторов программы «Дедлайн как искусство», «Риск потери цели» «Профилактика конфликта», «Контроль эмоций»	Зам.нач.по ВР
Анкетирование вожатых с целью определения готовности к смене, возраста детей, с которыми готов работать, ожидания от смены.	Зам.нач.по ВР
Работа с вожатским отрядом «Пламя», педагогами дополнительного образования по ознакомлению с видами интеллекта, а также наполнению базовыми знаниями о интеллектуальном развитии детей, необходимыми для её реализации в основной и организационный период (изучение теоретических материалов, проведение обучающих тренингов)	Зам.нач.по ВР Методисты Педагог – психолог Руководитель спортивного направления
1.Основной реализационный этап: 2.06. – 28.08.2024	
Организационный период смены: 1 – 3 дни смены	
Адаптация детей во временном детском коллективе через игры на знакомство: «Именной челендж», «Факты», «Одеяло», «Звуки, зна-	Вожатые ПО «Пламя»

ки», «Суета сует», «Часы», «Эпохи и люди», игры на формирование ВДК: «Я,ты,мы», «Космическая скорость», «Клоун», «Пионерский круг», «Близнецы», «Паровоз» и др. Игры на выявление лидеров: «Три перемены», «Плащ», «Скала», «Стороны света», «Джостик», «Положи руку», «Бесконечное кольцо», «Скульптура», «Проводник» и др.	
Знакомство с правилами безопасной жизнедеятельности и взаимодействия	
Тестирование детей на выявление актуального уровня сформированности интеллектуальных способностей (констатирующее обследование), тест «Интеллект»	
Деятельность на сплочение ВДК: игры на сплочение; работа вожатых по созданию комфортного эмоционального фона, атмосферы защищенности через доброжелательный тон, уважение, внимательность, позитивный настрой, одобрение.	
Включение детей в интенсив – атмосферу программы смены, мотивация: дружинное событие – знакомство «Салют, Пионер!» отрядное событие «Интеллект, на старт».	
Ежедневная публикация на официальном сайте учреждения https://www.forus-nsk.ru/ , на официальной странице социальной сети https://vk.com/dolpioneer?from=search промежуточных результатов реализации программы: фото и видеоролики с мероприятий, отзывы детей, интервью детей, вожатых, педагогов, администрации.	Зам.нач.по ВР Методисты
Основной период смены: 4 – 18 дни смены	
Проведение выборов в Лидер – центр и первый сбор Лидер – центра	Вожатые ПО «Пламя»
Погружение в тематику программы. Введение в содержательный контекст программы и установка индивидуальных и коллективных траекторий развития активного пространства, запуск игровых сюжетов младшей и старшей дружин сегментов «Время», «Гармония», «Реальность», «Чувства»	Методисты Руководитель спортивного направления
Реализация ключевых мероприятий: 1 сегмент «Ментальный интеллект. Время». Игровой сюжет младшей дружины «Хроника жизни»: Игра-погружение «Потерянное время», творческая программа «Мой дар», ситуационная игра «Лучший день», поисковая игра «Лабиринт», конструкторская игра «Самое важное». Игровой сюжет старшей дружины «Не упусти самое важное»: «Карьерный рост» - игра погружение, «Личное досье» - творческая программа, «Первые улики» - ситуационная игра, «Тайные документы» - логическая игра, «Решение не ждет» - дебаты. 2 сегмент «Духовный интеллект. Гармония.» Игровой сюжет для младшей дружины «История двух братьев. Моё кафе»: «Моё кафе» - творческая программа, «Традиционные блюда» - игра по станциям, «Сохранить и дополнить» - ситуационная игра, «С распростертыми объятиями»- деловая игра. Игровой сюжет для старшей дружины «Реалити-шоу «Искусство вежливости»: «Первое впечатление» - игра погружение, «На балу» - творческая программа, «Должники по списку» - игровая коллаборация, «Пре-	Методисты ДОЛКД «Пионер»

ступление и наказание» - дебаты, «К вершине» - ситуационная игра, 3 сегмент «Физический интеллект. Реальность» Игровой сюжет для младшей дружины «По ту сторону реальности»: «В мире грез» - игра погружение, «Воображай в реальности» - творческая программа, «В потаенных уголках» - ситуационная игра, «По страницам» - поисковая игра. Старшая дружина «Грани реальности» «Мы спим?» - игра-погружение, «Что случилось?» - творческая программа, «Иллюзорное подземелье» - динамичная игра, «В глубь» - ситуационная игра, «Обрывки памяти» - конструкторская игра. 4 сегмент «Эмоциональный интеллект. Чувства» Игровой сюжет для младшей дружины «Энергия чувств»: «Навстречу к звездам!» - игра погружение, «К путешествию готовы!» - творческая программа, «У источника» - игровая коллаборация, «Увядание позади» - конструкторская игра. Игровой сюжет для старшей дружины «Дитя погоды»: «На новом месте» - игра-погружение, «Игры начнутся сегодня» - творческая программа, «Пир на весь мир» - динамичная игра, «Достойный»- лидерская игра, «Принять свои чувства» – дебаты, «Сигнальный выстрел» - фоновая игра	
Проведение игровых тренингов	Вожатые ПО «Пламя»
Организация отрядной деятельности по выработке навыков, качеств, отношений видов интеллекта:	Старший вожатый
Мастерские, клубы дополнительного образования: «Танцевальная мастерская», «Вокальная мастерская», «Художественная мастерская», «Мастерская слова», «Открытое пространство «Зона талантов», «Экологический клуб «ДоброСлед»,	Педагог – организатор
Организация двигательной, спортивной и здоровьесберегающей деятельности «Тур – клуб «Высота», «Спортивный клуб «Искра», подвижные игры в отрядах, мероприятия программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни»	Руководитель спортивного направления Вожатые ПО «Пламя»
Мотивационная и стимулирующая деятельность, рейтинговая система оценивания «Интеллектум» ежедневное вручение отрядам в отрядный зачет порции «Интеллектума», в индивидуальный зачет – «Паспорт Интеллектуала» наклейку «Интеллектум», «Стикерфон» - оценивание коллективом детей уровня настроения и эмоционального комфорта в ВДК	Педагог – организатор
Методическое сопровождение вожатской деятельности (планирование, анализ, рефлексия, разработка, реализация отрядных дел и программ)	Зам.нач.по ВР Старший вожатый Методисты ДОЛКД «Пионер»
Методическое сопровождение и курирование самоуправленияЛидер – центра, подготовка лидеров к организации и проведению блоков мероприятий.	Старший вожатый
Ежедневная рефлексия	Педагог – психолог Вожатые ПО

	«Пламя»
Ежедневная публикация промежуточных результатов реализации программы на официальных пабликах учреждения	Зам.нач.по ВР
Кризисные дни смены – 8 – 12 дни смены	
Поддержка уровня эмоционального комфорта детей. Ежедневный мониторинг настроения педагогом – психологом.	Вожатые Педагог – психолог
Поддержка уровня эмоционального комфорта вожатых. Ежедневный мониторинг старшим педагогическим составом психологического состояния вожатых, мотивационные мероприятия на планерках.	Зам.нач.по ВР Методисты Старший вожатый
Мастер – классы для вожатых от научного руководителя Киселевой Е.В. «Вожатские этажи»	Научный руководитель
Квартирник «Частичка души»	Методисты
«За трибуной» - внутриотрядная акция	Вожатые
«Мы вас любим» - акция - сюрприз от вожатых	Вожатые
«Едины» - детская акция	Самоуправление
Отрядные игры на вторичное знакомство и сплочение ВДК	Вожатые
Организационная работа по профилактике у детей и вожатых выгорания, эмоциональной усталости и другим рискам кризисных дней смены. При необходимости внесение корректировок в программу.	Зам.нач.по ВР
Информационный обмен с лидерами мнений (дети, родители, педагоги), промежуточные диагностики	Педагог – психолог Вожатые ПО «Пламя»
Заключительный период смены: 19 – 21 дни смены	
Финальные игры 1 смена: младшая дружина – финальная игра «Эликсир молодости» 1 смена старшая дружина – финальная игра «Рассекречено» 2 смена: младшая дружина – финальная игра «Пир на весь мир» 2 смена старшая дружина – финальная игра «Финальный экзамен» 3 смена: младшая дружина – финальная игра «Картина сложилась» 3 смена старшая дружина – финальная игра «Время на исходе» 4 смена: младшая дружина – финальная игра «По дороге домой» 4 смена старшая дружина – финальная игра «Переворот». Итоговые общие мероприятия программы: 1 смена: Гала-концерт «Это по любви», 2 смена: Вожатское шоу «Акселерация души», 3 смена: Вожатский спектакль «Не реально!», 4 смена: Вожатское шоу «Играя на чувствах». Гала-концерт «Встреча перед расставанием» (на каждой смене). Вечерние итоговые огоньки с анализом изменений ВДК, коллективных и индивидуальных достижений обобщением знаний, навыков о видах интеллекта, подведением итогов дружинных игр, акции «Спасибо».	Методисты
Мониторинг развития критериев интеллектуальных способностей	Зам.нач.по ВР

Рефлексия (отряды, дружины, вожатые, спс)	Зам.нач.по ВР
Выявление победителей конкурсов «Лучший вожатый», «Лучшая вожатская команда», «Вожатый открытие»	Старший педагогический состав
Определение лучших методических разработок отрядных дел для выдвижения на конкурс методических разработок	Зам.нач.по ВР Старший вожатый
Подведение итогов программы, награждение, вручение благодарственных писем.	Методисты Руководитель спортивного направления
Подготовка итоговой информации к итоговому педагогическому совету смены	Зам.нач.по ВР
Ежедневная публикация промежуточных результатов реализации программы на официальных пабликах учреждения	Зам.нач.по ВР
3. Аналитико – рефлексивный: сентябрь-декабрь	
Формирование аналитической справки «Анализ оценки качества реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето» педагогами, участниками смены и их родителями»	Зам.нач.по ВР Методисты ДОЛКД «Пионер» Руководитель спортивного направления Педагог – психолог
Подготовка резюме – рекомендация на детей, вожатых и педагогов	Зам.нач.по ВР Педагог – психолог
Изучение обратной связи от родителей (Сферум, ВК, сайт учреждения, «ГИС, Фламп) с целью определения оценки качества реализации программы и оценивания ее эффективности	Зам.нач.по ВР
Публикация итоговых результатов реализации программы на официальных пабликах учреждения	Зам.нач.по ВР

7.2. Содержание программы

В лагере ежегодно разрабатывается, утверждается и реализуется программа воспитания «Программа воспитания в ДОЛКД «Пионер». Актуальные направления программы воспитания в 2024 году:

- нравственно – патриотическое воспитание, воспитание гражданина Российской Федерации, воспитание уважения и любви к Родине;
- выполнение требований «Положения об использовании государственных символов и традиционных церемоний в ДОЛКД «Пионер» на каждой смене в летний каникулярный период 2024 года;
- решение задач сохранения общечеловеческих, гражданско – патриотических принципов и общественно значимых ориентиров социального развития подростков;
- исполнение Указа Президента России «О проведении Года семьи в Российской Федерации» от 22.11.2023 №875 через организацию торжествен-

ных и информационно – просветительских мероприятий, посвященных этой тематике; на 2 – й смене в сегменте «Духовный интеллект» проведение цикла событий, посвященных семейным ценностям;

– профилактика конфликтов, кризисных состояний, антивиталяного поведения, воспитание жизнестойкости;

– укрепление здоровья и здоровый образ жизни. Летом 2024 года мы продолжаем педагогическую традицию по реализации комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», созданную автором научных работ о здоровье А.Г. Шадринной и внедренную в реализацию в 2005 г.

Программа обеспечивает целостный здоровьесохраняющий подход в организации познавательной, развивающей и воспитывающей деятельности в процессе отдыха и оздоровления детей, к их психическому и физическому состоянию; предусматривает познание ребёнком составляющих здорового образа жизни. «Педагогика здоровья» содержит компоненты здоровья: физическое, эмоциональное, духовное, интеллектуальное, что обеспечивает решение задач по развитию одноименных видов интеллекта у детей. Система компонентов здоровья предусматривает соподчинение культурно – образовательных мероприятий общей цели – достижению максимального эффекта по оздоровлению детей в период пребывания в лагере при использовании возможностей педагогического коллектива вожатых.

7.3. Развивающая деятельность

Смены представлены как сегменты. Если лето представить в виде замкнутого круга, то смена – часть этого круга, т.е. сегмент. Каждый сегмент направлен на раскрытие содержания одного вида интеллекта, имеет цель и задачи, которые «работают» на достижение общей цели программы.

Развитие интеллектуальных способностей в каждом сегменте реализуется через:

1. Участие в мероприятиях игрового сюжета;
2. Игровые тренинги.

Информация о содержании развивающей деятельности представлена в таблице 4 «Развивающая деятельность».

Таблица 4 «Развивающая деятельность»

Вид интеллекта	Развивающая деятельность
Ментальный интеллект	«Я понимаю» – игровой тренинг
	«Я анализирую» – игровой тренинг
	«Я решаю» – игровой тренинг
	«Карьерный рост» - игра погружение
	«Тайные документы» – логическая игра
	«Решение не ждет» – дебаты
	«Личное досье» - творческая программа
	«Первые улики» - ситуационная игра
	«Лучший день» - ситуационная игра
	«Тайные документы» - логическая игра
	«Лабиринт» - поисковая игра
	«Самое важное» - конструкторская игра

Духовный интеллект	«Гармония с ситуацией» – игровой тренинг
	«Гармония отношений» – игровой тренинг
	«Любовь к родному месту» - игра-погружение
	«Моё кафе» - творческая программа
	«Традиционные блюда» - игра по станциям
	«Сохранить и дополнить» - ситуационная игра
	«С распростертыми объятиями»- деловая игра
	«Поговорим о важном» (дебаты)
	«Должники по списку» – игровая коллаборация
	«Преступление и наказание» – дебаты
	«К вершине» – ситуационная игра
	«На балу» - творческая программа
	«Должники по списку» - игровая коллаборация
	«Преступление и наказание» - дебаты
	«К вершине» - ситуационная игра
Физический интеллект	«В гармонии с собой» – игровой тренинг
	«В движении» – игровой тренинг
	«До кончиков пальцев» – игровой тренинг
	«В мире грез» - игра погружение
	«Мы спим?» - игра-погружение
	«Жить здорово» – экспериментальная лекция
	«В потаенных уголках» – ситуационная игра
	«По страницам» – поисковая игра
	«Воображай в реальности» - творческая программ
	«Что случилось?» - творческая программа
	«В потаенных уголках» - ситуационная игра
	«В глубь» - ситуационная игра
	«По страницам» - поисковая игра
	«Иллюзорное подземелье» - динамичная игра
	«Обрывки памяти» - конструкторская игра
	«Картина сложилась» - финальная игра
Эмоциональный интеллект	«Время на исходе» - финальная игра
	«Понимаю тебя» – игровой тренинг
	«Понимаю себя» – игровой тренинг
	«Выражаю чувства» – игровой тренинг
	«Навстречу к звездам!» - игра погружение
	«На новом месте» - игра-погружение
	«К путешествию готовы!» - творческая программа
	«Игры начнутся сегодня» - творческая программа
	«Пир на весь мир» - динамичная игра
	«Достойный»- лидерская игра
	«Принять свои чувства» - дебаты
	«Сигнальный выстрел» - поисковая игра
	«У источника» – игровая коллаборация
	«Увядание позади» – конструкционная игра
	«Переворот» - финальная игра
	«По дороге домой» - финальная игра

7.4 Механизмы реализации программы

Программа реализуется через механизмы:

7.4.1. Обучение вожатых

– вожатые – новички проходят обучение в «Школе вожатского дела» с ноября по май, участвуют в инструктивном сборе, проходят итоговое тестирование, проходят конкурсный отбор в лагерь;

– вожатые, имеющие опыт, проходят обучение в «Школе вожатского дела 2.0» с декабря по май, участвуют в мастер – классах, семинарах, конкурсах.

7.4.2. Коллективная отрядная деятельность

– осуществляется в рамках программы отрядной деятельности, связанной целевой установкой с программой лагеря и направлена на решение её задач;

– в программу отрядной деятельности включены игры на сплочение, игровые тренинги, направленные на профилактику конфликтов, антивиталяного поведения, развитие навыков жизнестойкости и жизнеспособности;

– содержит разные формы организационной деятельности: отрядная планерка, вечерние итоги дня, беседы, настольные, конструкторские, логические, деловые, подвижные игры, игровые тренинги на развитие видов интеллекта;

Проводятся:

– в подготовительный период – в период приобретения путевок предварительное анкетирование родителей с целью определения ожидания от смены; предварительное анкетирование вожатых с целью определения возраста детей, с которыми им работать и ожиданий от смены;

– в течение смены – входное и текущее анкетирование детей на адаптацию и эмоциональный комфорт, тестирование детей на определение показателей в рамках общеразвивающей программы; текущее анкетирование вожатых на определение эмоционального комфорта в вожатском отряде, уровня эмоционального выгорания;

– по окончании смены – опросник детей о результативности смены, личной удовлетворенности от самореализации, тестирование на определение динамики показателей в рамках общеразвивающей программы; опросник для вожатых на определение удовлетворенности от смены, самореализации;

– в постлагерный период – получение обратной связи от родителей с целью анализа эффективности реализации программы (2ГИС, Фламп, сайт учреждения, ВК, Сферум).

7.4.3. Спортивная и здоровьеразвивающая деятельность

- Тренировки по общей физической подготовке
- Утренние зарядки
- Комплекс дневных оздоровительных зарядок
- Спортивно – развлекательные игры «Хочу здоровым быть», «Триумф», «Веретено», «Знай наших»
- Спартакиада «Пионерские игры»
- Спортивно – патриотическая игра «Они сражались за Родину»
- Товарищеские матчи

- Деятельность спортивного клуба «За Россию»
- Конкурс агитационных плакатов о ЗОЖ
- «Законы здоровья – законы будущего»
- Экспериментальная лекция «Без вреда»

7.4.4. Детское самоуправление

– реализуется с целью развития лидерского потенциала, развития коммуникативной культуры детей, инициативности и ответственности, формирование навыков общения и сотрудничества посредством организации Лидер – центра для детей старшей дружины, а также системы чередования творческих поручений для детей младшего школьного возраста;

– состав лидер – центра – дети и подростки среднего и старшего школьного возраста, ответственные за реализацию ключевых мероприятий смены, реализацию отчётного контента для социальных сетей;

– в состав системы ЧТП входят 3 творческие группы, сформированные из участников отряда для выполнения ряда творческих дел;

– описание структуры, функционала, вариативности участия в детском самоуправлении, система взаимодействия и определения его участников представлены в Приложении 6.

7.4.5. Игровые тренинги

Игровые тренинги проводятся в течение смены перед ключевыми мероприятиями и направлены на развитие интеллектуальных способностей, которые необходимы для решения игровых задач сегмента в текущем времени в перспективе для личностного развития.

Игровые тренинги на развитие ментального интеллекта на 1 смене:

– «Я понимаю» – тренинг на умение делать выводы, аргументировать.

– «Я анализирую» – тренинг на способность выявлять взаимосвязь объектов и явлений.

– «Я решаю» – тренинг на выбор пути решения проблемы.

Игровые тренинги на развитие духовного интеллекта на 2 смене:

– «Гармония с ситуацией» – тренинг на выработку способности определять смысл сложившейся ситуации.

– «Гармония отношений» – тренинг на развитие навыка бесконфликтного общения.

Игровые тренинги на развитие физического интеллекта на 3 смене:

– «В гармонии с собой» – тренинг на понимание и принятие своего физического тела.

– «В движении» – тренинг на развитие пластичности у детей.

– «До кончиков пальцев» – тренинг на развитие мелкой моторики.

Игровые тренинги на развитие эмоционального интеллекта на 4 смене:

– «Понимаю тебя» – тренинг на повышение уровня понимания чужих чувств.

– «Понимаю себя» – тренинг на повышение уровня принятия своих чувств.

– «Выражаю чувства» – тренинг на повышение умения выражать позитивные чувства.

7.4.6. Дополнительное образование

В ДОЛКД «Пионер» реализуются программы дополнительного образования четырех направленностей:

- художественная: «Танцевальная мастерская», «Вокальная мастерская», «Художественная мастерская», «Мастерская слова», «Открытое пространство «Зона талантов»;
- естественнонаучное «Экологический клуб «ДоброСлед»;
- туристско – краеведческое «Тур – клуб «Высота»;
- физкультурно – спортивное направление «Спортивный клуб «Искра».

Реализация программ реализуется в форматах мастерских, воркшопов, открытых пространств. Каждая из программ направлена на раскрытие видов интеллекта и основных аспектов здоровья и способствуют созданию успеха и удовлетворению эмоциональных, физических, умственных и творческих способностей.

7.4.7. Система стимулирования, мотивации и оценивания

Рейтинговая система оценивания деятельности «Интеллектум» представлена в двух формах: отрядной и индивидуальной. Отрядная система мотивации реализуется по следующим номинациям: «Признание», «Чистота – порядок», «Пунктуальность», «Здоровье», «Победа», подразумевающим ежедневное получение Интеллектума – мешочка определенного цвета и веса, соответствующего уровню изучения видов интеллекта, необходимого для размещения на чаше весов, представляющих собой ежедневный рейтинг отряда, по итогам которого определяется победитель в номинации «Лучший отряд» на каждой из дружин.

Индивидуальная система рейтинга для каждого ребенка подразумевает ежедневное получение наклеек «Интеллектум» в «Паспорт интеллектуала» по следующим номинациям: «Спорт», «Интеллект», «Лидерство», «Творчество», «Признание». По итогам смены в каждой из номинаций определяется победитель на каждой из дружин.

7.4.8. Формы организации развивающей деятельности

Мастер – класс, шоу – проект, творческий проект, литературный проект, вокальный проект. музыкальная, литературная, театральная, поэтическая гостиная; гостевание, читка, квартирник, спектакль выставка, игровая конкурсная программа, игровой тренинг, сбор самоуправления, выборы в органы самоуправления, мозговой штурм, клубные встречи, беседы, квест, спартакиада, игровой ажиотаж, настольные, интеллектуальные, конструкторские, ситуационные, спортивные, военно – патриотические, детективные игры, отрядное дело, тематический день, акция, экспериментальная лекция, торжественная линейка, митинг, шоу – программа, спевка, фестиваль, ярмарка, га-ла – концерт.

8. Содержание сегментов программы «Разумное лето»

Каждый сегмент программы реализуется в течение одной смены, направлен на развитие одного вида интеллекта и упакован в игровые сюжеты для младшей и старшей дружины с учетом возрастных характеристик детей. Таким образом, за лето 2024 года планируется реализовать 8 игровых сюжетов.

Ключевые мероприятия и игровые механики представлены в Приложении 2. План-сетки мероприятий смен представлены в Приложении 1.

8.1. Развитие ментального интеллекта

1 сегмент программы «Ментальный интеллект. Время.»

Первый сегмент реализуется на первой оздоровительной смене.

Цель 1-го сегмента программы: содействие развитию критического и логического мышления, как основных навыков ментального интеллекта.

Задачи 1-го сегмента программы:

1. Создать доброжелательный, комфортный для детей и вожатых психологический климат через установление доброжелательного отношения между вожатыми и детьми, мотивацию и позитивный настрой вожатых.
2. Вовлечь детей в двигательную активность, творческий досуг, лидерскую и спортивную деятельность.
3. Содействовать успешной социализации и реализации творческого потенциала участников смены через создание ситуаций успеха, мотивацию и систему стимулирования.
4. Способствовать развитию у участников смены функций ментального интеллекта: умения делать выводы, аргументировать, выявлять взаимосвязь объектов и явлений, видеть изменения во времени, находить пути решения проблем через игровые тренинги, рейтинговую систему стимулирования, вовлечение в мероприятия игровых сюжетов «Хроники жизни» (младшая дружина) и «Не упusti самое важное» (старшая дружина).

Ожидаемые результаты

Участники 1-й смены владеют информацией о ментальном интеллекте, умеют делать выводы, аргументировать свою позицию, определяют взаимосвязь объектов и явлений, умеют видеть изменения во времени, находят пути решения проблемы.

Критерии ментального интеллекта и способы оценивания

- уровень информированности о ментальном интеллекте (опросник)
- умение делать выводы, аргументировать (результаты вечерних огоньков, обсуждения фильмов, ситуаций)
- способность выявлять взаимосвязь объектов и явлений (результаты игровых мероприятий смены)
- умение видеть изменения во времени (результаты игрового сюжета смены)
- умение находить пути решения проблемы (педагогическое наблюдение в течение смены).

Игровой сюжет 1-го сегмента для младшей дружины

«Хроника жизни»

На первой летней смене ребята младшей дружины встречают Ивана Петровича, маленького мальчика, оказавшегося в теле пожилого человека. Всё из – за того, что он не следил за своим временем. Похитители времени – Хрониксы (методисты) присвоили его время, посчитав, что оно ему совсем не нужно.

Ребятам предстоит помочь Ивану Петровичу (методист) вернуть своё время, научиться правильно им пользоваться и преодолеть чары Хрониксов. В ходе смены отряды получают время (годы, дни и часы), на которое Иван Петрович возвращается назад. Отряд, заработавший наибольшее количество времени, побеждает. Поможет им на этом пути важное качество, которое ребята будут тренировать в течение смены – умение ценить, беречь и распоряжаться временем. Ибо, это важный признак ментального интеллекта.

Игровой сюжет 1-го сегмента для старшей дружины

«Не упусти самое важное»

Проснувшись, участники смены оказываются в большом кабинете, похожем на зал заседания. Оказывается, что все они являются представителями «Новой администрации» одного из городов, их всего – 4. Как они оказались в этих должностях, и что от них требуется, они не помнят. Другие работники мэрии обращаются к «Новой администрации» так, как будто они уже давно с ним знакомы. Оказавшись на месте мэра, отрядам необходимо выяснить – что произошло, как ни здесь оказались и зачем. «Новым» приходится вести себя так, как будто они уже не первый год этим занимаются, разбираться в системе управления городом, людьми, отношениями, а главное, временем. Ведь именно со временем, а точнее со своевременностью, «Новых» большие проблемы. Параллельно под руководством Губернатора и помощников секретарей «Новым командам управления» (отрядам) нужно грамотно решать проблемы, возникающие в городе, балансируя все показатели благополучия для того, чтобы как можно дольше оставаться на должности, и получить как можно больше информации.

В завершение смены, когда «Новые» получают опыт решения игровых проблем, формулирования выводов, аргументации позиции, выявления взаимосвязи объектов и явлений и, с помощью этих навыков и умений, они смогут успешно завершить путешествие и открыть тайны ментального интеллекта.

8.2. Развитие духовного интеллекта

2 сегмент программы «Духовный интеллект. Гармония»

Второй сегмент реализуется на второй оздоровительной смене.

Цель 2-го сегмента программы: содействие развитию духовного интеллекта.

Задачи 2-го сегмента программы:

1. Создать комфортную психологическую среду во временных детских коллективах для успешной социализации и самореализации.

2. Вовлечь участников программы в активную творческую, лидерскую, спортивную деятельность.

3. Раскрыть функции духовного интеллекта через участие участников программы в мероприятиях игровых сюжетов «Реалити-шоу «Искусство вежливости» (старшая дружина), «История двух братьев. Моё кафе»

4. Способствовать через игровую и трениговую деятельность повышению информированности о духовном интеллекте, развитию у участников умения определять смысл сложившейся ситуации, выстраивать бесконфликтное взаимодействие, учить позитивному отношению к семейным ценностям.

5. Создать условия для мотивации участников через рейтинговую систему стимулирования

Ожидаемые результаты

Участники 2 смены владеют информацией о духовном интеллекте, определяют смысл сложившейся ситуации, владеют навыком бесконфликтного общения, выражают позитивное отношение к семейным ценностям.

Критерии духовного интеллекта и способы оценивания

- уровень информированности о духовном интеллекте (опросник),
- способность определять смысл сложившейся ситуации (результаты вечерних огоньков, обсуждений фильмов, бесед)
- навык бесконфликтного общения (результаты игрового тренинга «Лагерь без конфликтов»)
- отношение к семейным ценностям (беседы, просмотр и обсуждение фильмов).

Игровой сюжет 2-го сегмента для старшей дружины

«Реалити-шоу «Искусство вежливости»

Ребята становятся участниками «Реалити – шоу «Искусство вежливости». Их расформировывают по группам (отряды), за которыми следят старшие ученики. Участникам предстоит пройти испытания, и, зарабатывая очки уважения, стать лучшим группой реалити – шоу. За делами школьного реалити – шоу и достижениями всех участников следит директриса школы «Вежд» (методист), которой предстоит оценивать поведение подопечных. Интрига скрывается в умении каждого вести себя достойно в любых ситуациях, определять их смысл, не давать оценок и советов, когда этого никто не просит, отличать важное от пустяков, ценить, любить, уважать, выделять главное, опираться на вечное, что и означает – развивать Духовный интеллект.

Игровой сюжет 2-го сегмента для младшей дружины

«История двух братьев. Мое кафе»

На второй летней смене ребята младшей дружины знакомятся с Аркадием (методист), который решает открыть сеть кафе «Вежливое кафе» с атмосферой домашнего уюта и набирает новый персонал, который будет создавать свои авторские кафе не с целью обмена жизнь на деньги, а с целью реа-

лизации мечты – получать удовольствие от любимого дела, людей, отношений; учиться строить новые цели и планы.

Отряды делятся на кафе-офисы, определяют вид кухни, создают атмосферу кафе и помогают Аркадию объединить кафе-офисы в сеть «Мое кафе». В течение смены ребята развивают свои кафе, развивая свои навыки. На этом пути они претерпевают катаклизмы отношений, внешнего и внутреннего мира, что помогает им осознать, что плыть по течению – не самый лучший вариант, лучше вовремя подумать о жизненных целях. Получая и используя новые навыки бесконфликтного общения, позитивного отношения к духовным ценностям, участники развивают духовный интеллект и зарабатывают звезды Мишлен. Победит команда-офис, получившая наибольшее количество звёзд.

8.3. Развитие физического интеллекта

3 сегмент «Физический интеллект. Реальность»

Третий сегмент реализуется на третьей оздоровительной смене.

Цель 3-го сегмента программы: содействие развитию физического интеллекта.

Задачи 3-го сегмента программы:

1. Создать комфортную психологическую среду во временных детских коллективах для успешной социализации и самореализации.
2. Вовлечь участников программы в активную творческую, лидерскую, спортивную деятельность.
3. Раскрыть функции физического интеллекта через участие участников программы в мероприятиях игровых сюжетов: «Грани реальности» (старшая дружина), «По ту сторону реальности» (младшая дружина).
4. Способствовать через игровую тренинговую деятельность повышению уровня информированности о физическом интеллекте, понимания и принятия своего физического тела, пластичности, мелкой моторики, ценностного отношения к здоровью.
5. Создать условия для мотивации участников через систему стимулирования

Ожидаемые результаты

Участники 3 смены владеют информацией о физическом интеллекте, понимают и принимают свое физическое тело, у них повышен уровень пластичности, мелкой моторики, они проявляют ценностное отношение к здоровью.

Критерии физического интеллекта и способы оценивания

- уровень информированности о физическом интеллекте (опросник),
- понимание и принятие своего физического тела (самооценивание, опросник)
- пластичность (результаты мероприятий)
- мелкая моторика (результаты игр)
- ценностное отношение к здоровью (тест – беседа)

Игровой сюжет 3-го сегмента для старшей дружины

«Грани реальности»

На 3 летней смене ребята и вожатые из старшей дружины являются жителями города Сомниум, который охватил феномен общего сна. Жители города начали терять тонкую грань между сном и реальностью, потому что сон практически ничем не отличается от реальности, но эта реальность искажена. Во время сновидений жители встречаются «Неизвестного» (методист), они не понимают – помогает он им разобраться с ситуацией или наоборот путает. Постепенно горожане (отряды) учатся отличать сон от реальности, находят триггер для определения и раскрыть личность «Неизвестного». В ходе смены участники учатся понимать и принимать своё физическое тело, развивать пластичность тела и мыслей, и, используя эти качества, получают «осколки неискаженной реальности». Отряд с наибольшим числом «осколков» побеждает, а все участники смены получают много полезной информации о физическом интеллекте.

Игровой сюжет 3-го сегмента для младшей дружины

«По ту сторону реальности»

С помощью древнего забытого ритуала участники 3 летней оздоровительной смены вместе с девочкой Виолеттой, сокращено Ви, (методист) попадают в сказочный мир снов, из которого не так просто выбраться. Разбившись на бригады, ребята начинают изучать сон, в который они погрузились, а также информацию о снах в целом, развивать физический интеллект, для того чтобы составить ритуал возвращения в реальный мир, пробуждения. Зарабатывая пазлы за победу в мероприятиях, маленькие исследователи тренируют координацию, мелкую моторику, учатся соотносить физическое состояние с эмоциональным, определяя свою роль в целостной картине сложившейся ситуации. Пробуждаясь ото сна в игровой реальности, они учатся осознавать себя в реальности настоящей, что является признаком физического интеллекта.

8.4. Развитие эмоционального интеллекта

4 сегмент «Эмоциональный интеллект. Чувства»

Четвертый сегмент реализуется на четвертой оздоровительной смене.

Цель 4-го сегмента программы: содействие развитию эмоционального интеллекта.

Задачи 4-го сегмента программы:

1. Создать комфортную психологическую среду во временных детских коллективах для успешной социализации и самореализации.
2. Вовлечь участников программы в активную творческую, лидерскую, спортивную деятельность.
3. Раскрыть функции физического интеллекта через участие участников программы в мероприятиях игровых сюжетов: «Дитя погоды» (старшая дружина) и «Энергия чувств» (младшая дружина).
4. Способствовать через игровую и трениговую деятельность повышению уровня информированности об эмоциональном интеллекте, уровня

понимания чужих чувств, уровня принятия своих чувств, умения выражать позитивные чувства.

5. Создать условия для мотивации участников через систему стимулирования.

Ожидаемые результаты

Участник программы 4 смены владеют информацией об эмоциональном интеллекте, понимают чувства других людей, принимают свои чувства, умеют выражать позитивные чувства.

Критерии эмоционального интеллекта и способы оценивания

- уровень информированности об эмоциональном интеллекте (опросник),
- уровень понимания чужих чувств (Анкетирование, педагогическое наблюдение)
- уровень принятия своих чувств (Анкетирование, педагогическое наблюдение)
- умение выражать позитивные чувства (Анкетирование, педагогическое наблюдение)

Игровой сюжет 4 сегмента для старшей дружины «Дитя погоды»

В ходе четвёртой летней смены ребята попадают в мир, где люди делятся на белых и тёмных эмпатов, между которыми происходит борьба за власть над "Сентенсом", городом в котором разворачиваются события. Предводитель тёмных эмпатов – Дитя Погоды, человек, от настроения которого меняется погода. Ребятам предстоит разобраться в чувствах и разрешить конфликт, объяснить тёмным эмпатам, что мир наполнен не только злобой и ненавистью. В каждом из отрядов преобладает своё чувство – отличительная черта их поселения. В ходе мероприятий участники учатся понимать и принимать свои и чужие чувства, выражать их; развивая эмоциональный интеллект, зарабатывают очки чувственности. Отряд, владеющий наибольшим объемом чувственности», побеждает.

Игровой сюжет 4-го сегмента для старшей дружины «Энергия чувств»

Путешественники (отряды) по мультивселенным в этот раз попали в мир, где эмоции и чувства являются видами энергии, которые питают все живое. Недавний баланс и гармония в системе энергий резко сменяется на неизведанное – по загрязняющей энергии, который отравляет все экосистемы планеты. К путешественникам за помощью обратилась местная Богиня порядка (методист). Теперь ребятам необходимо, построив карту местности, начать постепенную очистку, а также выяснить природу данной экологической проблемы. На подмогу путешественникам пришла местная жительница по имени Рада (методист), которая очень хочет спасти свой родной дом. Чем более качественно ребята очищают территории и источники энергии, тем больше эссенций чистоты они получают, которые необходимы для перехода на другие территории. Но для этого необходимо научиться понимать и принимать свои и чужие чувства, выражать их. Победителем смены становится

отряд искателей приключений, который заработал больше всех эссенций, что демонстрирует высокий уровень эмоционального интеллекта.

9. Условия реализации и ресурсное обеспечение программы

9.1. Информационный ресурс

К информационному обеспечению программы относится ведение педагогической документации и организационно – методическая работа с педагогическими кадрами.

Виды педагогической документации:

- программа лета, план – сетки смен, должностные инструкции и журналы инструктажей участников педагогического процесса, путеводители вожатого.

Формы работы с вожатыми и педагогами:

- сбор – погружение за 1 день до смены, включающий административный час, психологический игровой тренинг, игротехнику, мастер – класс по сценическому искусству, погружение в тематику лета, смены и проекта;
- планерки;
- конкурс методических разработок между вожатыми Центра;
- консультирование в вопросах подготовки к участию в научно – практической конференции в рамках ежегодного фестиваля лагерей;
- оказание психологической поддержки участников педагогического процесса, включение специалистов в проблемные ситуации;
- проведение диагностики педагогической деятельности;

Информационное сопровождение текущих и промежуточных результатов реализации программы

Ежедневная публикация на официальном сайте на официальной странице социальной сети промежуточных результатов реализации программы: фото и видеоролики с мероприятий.

ДОЛКД «Пионер» обладает комплексом информационных ресурсов, благодаря которым происходит информационно – медийное сопровождение деятельности лагеря: раздел на официальном сайте МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс» учреждения [https://www.forus – nsk.ru/](https://www.forus-nsk.ru/) , на котором размещена ознакомительная информация о ресурсах лагеря, его истории, условиях пребывания и приобретения путёвок, официальная группа «ВКонтакте» <https://vk.com/dolpioneer?from=search>, в которой ежедневно публикуются новости, посты, фото и веодоотчёты о ходе реализации программы, отзывы детей и интервью детей, интервью вожатых, педагогов, администрации и осуществляется обратная связь.

9.2. Кадровый ресурс

Подбор педагогических сотрудников в ДОЛКД «Пионер» осуществляется из числа уже опытных педагогов, студентов педагогических вузов и колледжей, сертифицированных выпускников курсов «Школы подготовки вожатых» ГРЦ «ФорУс» и Новосибирского государственного педагогического университета.

Возглавляет работу педагогического состава лагеря опытный командный состав, профессионалы организации детского отдыха: начальник лагеря, заместитель начальника по воспитательной работе, 2 методиста, педагог организатор, руководитель спортивного направления, старший вожатый, педагог – психолог. Структура кадрового ресурса для реализации данной программы представлена в Таблице 5

Таблица 5. Структура кадрового ресурса ДОЛКД «Пионер»

Консультирование	Дейч Б.А., Киселева Е.В.	Научные консультанты МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
Методическое сопровождение	Долженко К.О.	Начальник УМО МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
	Ренжина Э.А.	Заместитель начальника УМО МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
	Фарафонов Д.В.	Методист УМО МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
	Дзюбан Н.А.	Методист УМО МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
Административное управление	Харченко А.Ю.	Начальник ДОЛКД «Пионер» (опыт работы начальником лагеря – 2 года)
Организация мероприятий программы, педагогическое сопровождение, оценка и коррекция уровня реализации мероприятий, эмоционального и психологического настроения детей и педагогов	Усманов А.А.	Методист младшей дружины (опыт работы в сфере детского отдыха – 6 лет).
	Чегова В.Д	Методист старшей дружины (опыт работы в сфере детского отдыха – 7 лет).
	Кузьмина Ю.М.	Педагог – психолог (оконченное педагогическое образование по направлению подготовки «Психология и педагогика»; 3 года опыта работы психологом, 5 лет опыта работы в сфере детского отдыха).
		Руководитель спортивного направления (опыт работы в сфере детского отдыха – 3 года).
		Педагог – организатор (опыт работы в сфере детского отдыха 7 лет)
	Вожатые ПО «Пламя» (23 вожатых и 4 помощника вожатых в смену), окончившие школу вожатского дела ГРЦ «ФорУс», имеющие сертификат государственного образца о получении профильного образования «Вожатый», а также студенты и практиканты из НГПУ, бойцы студенческих педагогических отрядов.	
	Педагоги дополнительного образования (5 человек, все имеют профильное педагогическое образование).	

Повышение компетенций вожатых и развитие вожатского отряда «Пламя».

- традиционный конкурс «Лучшая вожатская команда смены», «Вожатый – открытие смены», «Лучший вожатый смены»;
- участие в конкурсе МАУ ДО ГРЦ ОООД «Формула успеха»: «Лучшая методическая разработка»;
- участие в педагогической конференции по итогам лета;
- участие в ежегодном областном фестивале «Из лета в лето»;
- участие в форумах, фестивалях в г. Пермь, г. Сочи.

9.3. Информационно-методический ресурс

В ГРЦ «ФорУс», филиалом которого является ДОЛКД «Пионер», на протяжении долгого времени реализуется образовательная программа школы подготовки вожатых «Вожатый XXI века». В течение года слушатели школы проходят теоретическую подготовку на занятиях в городе, а затем посещают инструктивные сборы в лагере для практической подготовки к летней кампании. Непосредственно перед летом проводится внутренний инструктивный сбор на базе ДОЛКД «Пионер», где происходит полное погружение в традиции, историю и основную деятельность педагогического отряда «Пламя».

Перед каждой сменой педагогический состав готовится к реализации программы на оздоровительной смене.

Методическая база лагеря включает материалы:

- План – сетки мероприятий смен
- Описание игровых сюжетов и ключевых мероприятий
- Диагностический инструментарий
- Тренинги на развитие ментального интеллекта: «Я понимаю», «Я анализирую», «Я решаю»; тренинги на развитие духовного интеллекта: «Гармония с ситуацией», «Гармония отношений»; тренинги на развитие физического интеллекта: «В гармонии с собой», «В движении», «До кончиков пальцев»; тренинги на развитие эмоционального интеллекта: «Понимаю тебя», «Понимаю себя», «Выражаю чувства».
- Комплекс оздоровительных зарядок «Здоровье на ура!»
- Вожатский сборник «500 минут в игре»
- Сборник КТД «Помощь вожатому»
- Методические рекомендации «Возрастные особенности детей», «Копилка отрядных игр», «Легенды лагеря»
- «Бортовик» (блокнот содержит анализ дня, периодов смены, а также справочную информацию об организации педагогической деятельности отрядного вожатого)
- Отрядный уголок, отражающий организацию отрядной жизнедеятельности, результаты мониторингов, результативность по изучению концептов, информацию о безопасном поведении
- Программы дополнительного образования

9.4. Природно – климатический ресурс

Лагерь расположен на берегу Бердского залива Обского моря и занимает площадь 5,2 га. По всей территории лагеря расположено множество всевозможных лиственных и хвойных растений, кустарников и цветов, имеются искусственные зеленые насаждения, аллеи. Территория ДОЛКД «Пионер» богата природными ресурсами, которые позволяют эффективно реализовать программу, используя территорию лагеря, организовывая двигательную, творческую, интеллектуальную деятельность на свежем воздухе с пользой для физического здоровья, также организовывать исследовательскую деятельность: наблюдение за погодными явлениями, наглядное знакомство с полезными растениями, насекомыми в условиях их естественного обитания. Бо-

гатый естественный природный ландшафт позволяет организовать деятельность тур – клуба и проводить тренировки по отработке навыка ориентирования на местности.

Таким образом, использование данных рекреационных ресурсов при проведении различных мероприятий позволяет обеспечить комфортный, оздоравливающий и развивающий детский отдых.

10. Риски и способы их минимизации

Реализация программы связана с различными рисками, обусловленными внутренними и внешними факторами и анализ рисков – это важное условие успешной реализации программы. Предполагаемые риски и способы их минимизации представлены в Таблице 6

Таблица 6. Возможные риски и способы их минимизации

Предполагаемые риски	Способы минимизации
Неблагоприятные погодные условия	Перенесение мероприятий на другую площадку; Альтернатива дела из методического резерва; Адаптация механизма проведения мероприятия под условия помещения; Проведение мероприятия в форме отрядного дела или путём объединения двух отрядов в одном отрядном месте;
Введение дополнительных эпидемиологических ограничений	Проведение мероприятий на свежем воздухе; Организация открытых пространств неформального образования и воркшопов; Соблюдение социальной дистанции и масочного режима
Значительное превышение числа детей младшего возраста	Увеличение количества отрядов на младшей дружинке Увеличение количества подвижных мероприятий
Игровая утомляемость или психологическое выгорание детей	Контроль эмоционального и физического состояния детей через ежедневные диагностики, наблюдение, и, в случае необходимости введение замены мероприятий, видов деятельности, игры на повторное знакомство, вечерние огоньки «Тайны»
Конфликты в отряде	Введение технологий восстановления, примирения.
Психологическое выгорание вожатых	Педагог-психолог: проведение расслабляющих и восстановительных процедур, релакс; Старший пед.состав: корректировка плана дня, усиленный выходной, игровые активности для вожатых.
Недостаточный уровень профессиональной подготовки и компетентности вожатых и старшего педагогического состава	Проведение углубленного стресс – интенсива, тренингов «Вожатские этажи»; Индивидуальная работа с педагогами по коррекции содержания отрядной работы; Организация системы наставничества в течение смены

Список литературных и нормативно – правовых источников

1. Бартошек И.Ф. Теория, проблемы и типология лидерства в детском движении и ученическом самоуправлении // Психология, социология и педагогика. – 2018. – № 4.
2. Блонский П.П. Память и мышление. – 3 – е изд. М.: URSS, 2018, 208 с. 15.
3. Вилинбахов Г.В., Калашников Г.В., Шендрик А.Н. Государственные символы России Герб. Флаг. Гимн. — М.: «Издательство «Гамма – пресс», 2018. — С. 160.
4. Виноградова Н. Ф. Основы духовно – нравственной культуры народов России. 5 класс: метод. пособие. – М.: Вентана – Граф, 2018. – 64 с.
5. Гоулман Д. Эмоциональное лидерство: Искусство управления людьми на основе эмоционального интеллекта// Пер. с англ. — 3 – изд. — М.: Альпина Бизнес Букс, 2008. — 301 с.
6. Георгян А. Р. Психолого – педагогическое сопровождение процесса формирования гражданской идентичности дошкольников в условиях поликультурного образования // Полилингвальное образование как в основа сохранения языкового наследия и культурного разнообразия человечества. – 2013. – №5 (20). – С. 39 – 46.
7. Глебова М.В. Умственное воспитание школьников: содержательные аспекты // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2014. Т.3, № 3. С. 130 – 145.
8. Данилков А. А., Данилкова Н. С. Детский оздоровительный лагерь: организация и деятельность, личность и коллектив // Новосибирск: Изд. НГПУ. – 2016. – С. 86 – 91.
9. Данилков А.А., Данилкова Н.С. Роль детских лагерей в развитии ребенка // Народное образование. – 2016. – № 2 – 3. – С.105 – 113
10. Зеер Э. Ф. Компетентностный подход к образованию// Образование и наука. – 2015. – №3. – С.27 – 40.
11. Зубахин А.А., Хацкевич Т.Л. Равнение на флаг! Сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами РФ и символами «Орлёнка» /1 – е издание, ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с.
12. Киселев Н. Н., Киселева Е. В. Воспитывающая среда образовательной организации: сущностные характеристики, компоненты, ресурсы// Модели создания воспитывающей среды в образовательных организациях, организациях отдыха детей и их оздоровления: наука, технологии, практики. – М.: МПГУ, 2018. – С. 104 – 112.
13. Киселева Е.В. Педагогическая экспертиза процесса воспитания в образовательной организации // Диссертация на соискание ученой степени доктора педагогических наук. – Москва. – 2020.
14. Козлов О. А. Информационная культура личности в контексте развития современного информационного общества// Человек и образование. – 2017. – №4 (53). – С. 46 – 52.

15. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей. – М.: Владос, 2001. – С. 98 – 104.
16. Лазарева А.Г. Организация жизни детей в летнем лагере. Воспитание школьников. – 2018. – №2. – С.17 – 21.
17. Лутошкин А. Н. Эмоциональная жизнь детского коллектива// Педагогика и психология. – 1978. – №4. – 1 – 40 с.
18. Люсин Д. В. Социальный интеллект: Теория, измерение, исследования. — М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2004. — 176 с.
19. Педагогика здоровья и здорового образа жизни. Программа организации воспитательно – образовательной и оздоровительной деятельности ГООЦ «Тимуровец». – Новосибирск, 2015 г. – 50 с.
20. Шульга И. И. Реальность и перспективы менеджмента в детском оздоровительном лагере// Педагогическая экспертиза летнего детского отдыха: сборник научно – методических материалов. – Новосибирск: НГПУ. – 2008.
21. Щедрина А. Г. Здоровый образ жизни // Методологические, социальные, биологические, медицинские, психологические, педагогические, экологические аспекты. – Новосибирск. – НГМУ. – 2007.
22. <https://4brain.ru/blog/kak-stat-umnee-4-tipa-intellekta-po-stivenu-kovi> (дата обращения 15.04.2024)
23. <http://www.psyworld.ru/for-students/cards/general-psychology/995-2010-12-17-09-20-08.html> (дата обращения 15.04.2024)
24. <https://moluch.ru/conf/stud/archive/454/17355/> (дата обращения 15.04.2024)

1.2 Нормативно – правовые источники

Настоящая программа разработана с учетом:

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 № 6 – ФКЗ, от 30.12.2008 № 7 – ФКЗ, от 05.02.2014 № 2 – ФКЗ, от 01.07.2020 № 11 – ФКЗ).
2. Конвенция об охране нематериального культурного наследия (принята 17.10.2003 Генеральной конференцией Организации Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры).
3. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124 – ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
4. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
5. Федеральный закон от 21.11.2011 № 323 – ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации».
6. Федеральный закон «О персональных данных» от 27.07.2006 № 152 – ФЗ.
7. Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и разви-

тию» и отдельные законодательные акты Российской Федерации» от 28.07.2012 № 139 – ФЗ.

8. Указ Президента Российской Федерации «О Стратегии национальной безопасности России» от 02.07.2021 г. № 400.

9. Указ Президента России «О проведении Года семьи в Российской Федерации» от 22.11.2023 №875

10. Постановление Правительства РФ от 16.09.2020 №1479 «Об утверждении Правил противопожарного режима в Российской Федерации».

11. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996 – Р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

12. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 22.05.2017 №978 – Р «Основы государственного регулирования и государственного контроля организации отдыха и оздоровления детей».

13. Приказ Минобрнауки России от 13.07.2017 №656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления».

14. Приказа Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

15. Приказ Министерства образования и науки России от 13.07.2017 № 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления».

16. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (вместе с «СП 2.4.3648 – 20. Санитарные правила...»).

17. Приложение к Письму Департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки и науки России от 11.12.2006 № 06 – 1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования».

18. Приложение к письму Департамента дополнительного образования детей, воспитания и молодёжной политики Министерства образования и науки России от 26.10.2012 № 09 – 260.

19. Письмо Министерства просвещения России от 15.04.2022 № СК – 295/06 «Об использовании государственных символов Российской Федерации».

20. Устав организации МАУ ГРЦ ДО ООД «ФорУс».

Приложения к программе «Разумное лето»

Приложение 1

План-сетки старшей дружины

План-сетка мероприятий

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»

1-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»

«Не упусти самое важное»

Старшая дружина

02 июня – 22 июня 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	02.06 Вс.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	03.06 Пн.	Игры на знакомство, взаимодей- ствии Функциональные пробы	Работа над имиджем отряда Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток	Игра по станциям «Ментальный интеллект» Дискотека Итоги дня
3	04.06 Вт.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток «Водная феерия» - игровой экшн	«Карьерный рост» - игра- погружение Огонёк-анализ орг. периода
4	05.06 Ср.	Работа ДО Игры на командообразование Оформление отрядного места	Подготовка к программе визиток «Я понимаю» Первый игровой тренинг ментального интеллекта	«Личное досье» Программа визиток
5	06.06 Чт.	Работа ДО «Раз, два- чистота» - Акция, посвящённая чистоте	Подготовка к тематической акции «Душа поэта» - Тематическая акция	Отрядное дело №1 Дискотека
6	07.06 Пт.	Работа ДО «Триумф» - спортивная игра	«Первые улики» - ситуационная игра Подготовка к гостеванию	«Мы вам рады!» Гостевание отрядов
7	08.06 Сб.	Работа ДО «День города» - игра по станциям	Выполнение кейсовых заданий по самоуправлению Отрядное дело №2	Литературный вечер «Страницы жизни» Тематический огонек
8	09.06 Вс.	Подготовка к творческому проек- ту	Подготовка к игре «Подарок соседу» - Тематическая акция	«Экстренный сбор» - конструкторская игра Тематический огонёк
9	10.06 Пн.	Работа ДО Подготовка к творческому проек- ту	Подготовка к творческому проекту «Я анализирую» - Второй игровой тренинг ментального интеллекта	«На страницах книги» - Творческий проект (1 тур)
10	11.06 Вт.	Работа ДО Тематический подъём «Мы вас любим!» - Акция от вожатых	Отрядное дело №3	Дискотека Тематический огонёк
11	12.06 Ср.	Торжественная линейка, посвя- щенная Дню России, «Широка страна моя родная» - Конкурс видеороликов	«Станция «Стрела» - Конкурс видеороликов, «Это родина моя» - Игровой ажиотаж	«Тайные документы» - логиче- ская игра
12	13.06 Чт.	Работа ДО «Хозяин морей» - Конструкторская игра	Подготовка к квартирнику	Подготовка к творческому про- екту Квартирник «Частица души»
13	14.06 Пт.	Работа ДО, Подготовка к открытию спарта- киады	Торжественная линейка открытия спартакиады, Футбольный матч «Пламя- дети» в рамках спартакиады «Пионерские игры»	Тематический огонёк
14	15.06 Сб.	Работа ДО Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	«Пионерские игры» - спартакиада Отрядное дело №4	«Битва интеллекта» - интеллек- туальная игра

15	16.06 Вс.	Торжественное открытие «День первых», «Будь в движении» - Игра-ходилка	Проект «Классные встечи», Командные соревнования в рамках спартакиады «Пионерские игры»	Дискотека
16	17.06 Пн.	Работа ДО Товарищеский матч по баскетболу «По «Пламя» - дети»	Подготовка к игре «Я решаю» - третий игровой тренинг ментального интеллекта	«Решение не ждет» - дебаты Тематический огонек
17	18.06 Вт.	Фотографирование, VR активности, Дела отрядные Товарищеский матч по баскетболу «Дети-Пламя»	Торжественная церемония закрытия спартакиады Отрядное дело №5	«Что делать дальше?» Игровая коллаборация
18	19.06 Ср.	Церемония награждения от ПДО «Добейся успеха» Весёлые старты	«От всего сердца» акция Подготовка к вожатскому шоу	Вожатское шоу
19	20.06 Чт.	Линейка закрытия смены Подготовка к гала-концерту	Подготовка к гала-концерту	«Последний шанс» Игровой экшн
20	21.06 Пт.	«Рассекречено»- Финальная игра Акция «Спасибо»	«Это по любви» Гала-концерт	Дискотека Итоговый огонёк
21	22.06 Сб.	Отъезд		

План-сетка мероприятий
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»
2-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»
«Реалити-шоу «Искусство вежливости»
Старшая дружина
24 июня – 14 июля 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	24.06 Пн.	Засед, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	25.06 Вт.	Игры на знакомство, взаимодей- ствие Функциональные пробы	Работа над имиджем отряда Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток Игра по станциям «Частичка души»	Дискотека Итоги дня
3	26.06 Ср.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток Игровой тренинг	Подготовка к игре «Первое впечатление» Игра- погружение Огонёк- анализ орг. периода
4	27.06 Чт.	Работа ДО Оформление отрядного места	Оформление отрядного места Подготовка к программе визиток	«На балу» Программа визиток
5	28.06 Пт.	Работа ДО Подготовка к спевке	Оформление отрядного места Отрядное дело №1	«Не забывайте, что мы все вме- сте» Спевка Выполнение тематического задания творческого направле- ния
6	29.06 Сб.	Работа ДО Оформление отрядного места	«Гармония с ситуацией» - Первый игровой тренинг духовного интеллекта Подготовка к гостеванию	«Привет, сосед!» Гостевание отрядов
7	30.06 Вс.	Подготовка к творческому проек- ту	Оформление отрядного уголка Подготовка к игре	Дискотека Тематический огонёк
8	01.07 Пн.	Работа ДО Подготовка к творческому проек- ту	«Представители, приготовиться!» Спортивная игра Подготовка к творческому проекту	«Моя история» Творческий проект, 1 тур
9	02.07 Вт.	Работа ДО «Раз, два- чистота!» Акция, посвящённая чистоте Подготовка к игре	«Должники по списку» - игровая кол- лаборация Отрядное дело № 2	«Раз, два, три- жги!» Конкурсно- игровая дискотека
10	03.07 Ср.	Работа ДО «Триумф» Спортивная игр	«На проверку!» - Тематическая игра	«За трибуной» Внутриотрядная акция «Душевные строки» - Литературно-музыкальная гос- тиная
11	04.07 Чт.	Работа ДО Тематический подъём «Подарок соседу» Тематическая акция	Отрядное дело № 3 «Мы вас любим» Акция- сюрприз от вожатых	Дискотека Тематический огонёк
12	05.07 Пт.	Работа ДО «Гармония отношений» - Второй игровой тренинг духовно- го интеллекта	Подготовка к творческому проекту Подготовка к игре	«По частям» Игра по станциям в рамках педагогики здоровья «Преступление и наказание» - дебаты
13	06.07 Сб.	Работа ДО Съёмка промо-ролика для творче- ского проекта	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №4	«Мисс и Мистер» Творческий проект (2 тур)
14	07.07 Вс.	Торжественное открытие «День Первых» Классная встреча от РДДМ	«Будь в движении» Игра по станциям Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	Индивидуальные соревнования в рамках спартакиады
15	08.07 Пн.	Работа ДО Творческая акция «Символ люб- ви»	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	«К вершине» - ситуационная игра

16	09.07 Вт.	Работа ДО «Пионерские игры» - линейка закрытия спартакиады	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №5 «Поговорим о важном» - дебаты	Подготовка к игре «Все по полкам» Тематическая игра
17	10.07 Ср.	Работа ДО Подготовка к вожатскому шоу	Подготовка к творческому проекту «От всего сердца» акция	«» вожатское шоу Тематический огонёк
18	11.07 Чт.	Работа ДО Подготовка к ярмарке «Копейка рубль бережёт» Ярмарка	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №6	«Жить здорово!» Экспериментальная лекция
19	12.07 Пт.	Выставка мастерских ДО Линейка закрытия смены	Подготовка к творческому проекту	«Вот это кино!» Творческий проект (3 тур)
20	13.07 Сб.	«Финальный экзамен» - финаль- ная игра Акция «Спасибо»	Сбор вещей Подготовка к гала-концерту	«Это по любви» Гала- концерт Подведение итогов смены Дискотека Итоговый огонёк
21	14.07 Вс.	Отъезд		

План-сетка мероприятий
 Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»
 3-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»
«Грань реальности»
 Старшая дружина
 17 июля – 06 августа 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	17.07 Ср.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	18.07 Чт.	Игры на знакомство, взаимодей- ствие Работа над имиджем отряда Функциональные пробы	Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток Игра по станциям «О нас»	Дискотека «Мы спим?» - игра погруже- ние Итоги дня
3	19.07 Пт.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток «Будь готов»- игра на командообразо- вание	«Что случилось?» - Программа визиток Огонёк-анализ орг. периода
4	20.07 Сб.	Работа ДО Оформление отрядного места	«В гармонии с собой» – Первый игровой тренинг физического интеллекта	«Раскол» - конструкторская игра Дискотека
5	21.07 Вс.	Аудио-акция «Великие строки»	Подготовка к спевке Отрядное дело №1	Спевка Тематический огонёк
6	22.07 Пн.	Работа ДО «Триумф» - спортивная игра	Подготовка к гостеванию «Иллюзорное подземелье» - динамич- ная игра	Гостевание отрядов
7	23.07 Вт.	Работа ДО «Реальный мир» - ситуационная игра	Подготовка к творческому проекту	«В глубь» - игровая коллабо- рация Дискотека
8	24.07 Ср.	Работа ДО Конструкторская игра «Хозяин морей»	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №2	Творческий проект, 1 тур
9	25.07 Чт.	Работа ДО Подготовка к МиМ	«В движении» – Второй игровой тренинг физического интеллекта	«МиМ» - конкурсno-игровая программа
10	26.07 Пт.	Работа ДО «Разговор о важном» - творческая встреча	Спортивно-патриотическая игра «Они сражались за Родину» Подготовка к творческому проекту	«В потаенных уголках» - конструкторская игра Огонёк-анализ
11	27.07 Сб.	Работа ДО Тематический подъём «Без вреда» - экспериментальная лекция	Отрядное дело №3 Дела отрядные “Сюрприз” - акция от вожатых	Дискотека Тематический огонек
12	28.07 Вс.	Конкурс видеороликов «Будь здо- ров!»	Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 2 тур
13	29.07 Пн.	Работа ДО «Разговор о важном» - творческая встреча	«До кончиков пальцев» – Третий игровой тренинг физического интеллекта	Отрядное дело №4 Литературно-музыкальная гостинная
14	30.07 Вт.	Работа ДО Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	«Пионерские игры» - спартакиада	«Трещина» - Поисковая игра
15	31.07 Ср.	Работа ДО Видео-акция «ДоброСлов»	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	«Миражи» - тематическая игра Дискотека
16	01.08 Чт.	Работа ДО Игровой тренинг	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 3 тур
17	02.08 Пт.	Работа ДО Торжественная линейка закрытия спартакиады «Пионерские игры»	Отрядное дело №5	«Жить здорово» – экспери- ментальная лекция
18	03.08 Сб.	Выставка мастерских ДО «Обрывки памяти» - конструкторская игра	«От всего сердца» акция	Спектакль

19	04.08 Вс.	«Законы здоровья» - конкурс агитационных плакатов	Отрядное дело №6	«Время на исходе» - финальная игра Дискотека
20	05.08 Пн.	Линейка закрытия смены Акция «Спасибо»	Подготовка к гала-концерту	«Встреча перед расставанием» Гала-концерт Подведение итогов смены Дискотека Итоговый огонёк
21	06.08 Вт.	Отъезд		

План-сетка мероприятий
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»
4-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»
«Дитя погоды»
Старшая дружина
08 августа – 28 августа 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	08.08 Чт.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	09.08 Пт.	Игры на знакомство, взаимодействие Функциональные пробы Работа над имиджем отряда	Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток Игра по станциям «Тропа Пионеров»	«На новом месте» - игра погружение Дискотека Итоги дня
3	10.08 Сб.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток «Будь готов»- игра на командообразование	«Игры начнутся сегодня» - Программа визиток Огонёк-анализ орг. Периода
4	11.08 Вс.	Оформление отрядного места «Понимаю тебя» – Первый игровой тренинг эмоционального интеллекта	Отрядное дело №1	«Смерч» - поисковая игра Дискотека
5	12.08 Пн.	Работа ДО Аудио-акция «Великие строки»	Оформление отрядного места	«Пир на весь мир» - игровая коллаборация Тематический огонёк
6	13.08 Вт.	Работа ДО «Здорово жить!» - экспериментальная лекция	Подготовка к гостеванию «Достойный» - 1 этап лидерская игра	Гостевание отрядов
7	14.08 Ср.	Работа ДО «Триумф» - спортивная игра	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №2	«Достойный» - 2 этап лидерской игры Дискотека
8	15.08 Чт.	Работа ДО Конструкторская игра «Хозяин морей»	Подготовка к творческому проекту Деловая игра «Под подозрением»	Творческий проект, 1 тур
9	16.08 Пт.	Работа ДО Подготовка к МиМ	«Достойный» - 3 этап лидерской игры	«МиМ» - конкурсno-игровая программа
10	17.08 Сб.	Работа ДО «Понимаю себя» – второй игровой тренинг эмоционального интеллекта	Спортивно-патриотическая игра «На страже Родины» Отрядное дело №3	Огонёк-анализ
11	18.08 Вс.	Тематический подъём «Без вреда» - экспериментальная лекция	Подготовка к творческому проекту «Нашим любимым» - конкурс видеороликов	«Принять свои чувства» - дебаты Дискотека
12	19.08 Пн.	Работа ДО Конкурс видеороликов «Будь здоров!»	Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 2 тур
13	20.08 Вт.	Работа ДО «Разговор о важном» - творческая встреча	Отрядное дело №4 «Детство, детство, ты куда бежишь» - шоу-программа	Театрализованная читка
14	21.08 Ср.	Работа ДО Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	«Пионерские игры» - спартакиада	Спортивный праздник «Страна героев» «На Ивана да на Купала» - динамичная игра
15	22.08 Чт.	Работа ДО Торжественная линейка, посвященная Дню государственного флага Российской Федерации	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	Отрядное дело №5 Дискотека
16	23.08 Пт.	Работа ДО «Выражаю чувства» – третий игровой тренинг физического ин-	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 3 тур

		теллекта		
17	24.08 Сб.	Работа ДО Торжественная линейка закрытия спартакиады «Пионерские игры»	«Знания-сила» - интеллектуальная игра	«Сигнальный выстрел» - фоновая игра
18	25.08 Вс.	Видео-акция «ДоброСлов»	«От всего сердца» акция	Вожатское шоу
19	26.08 Пн.	Выставка мастерских ДО	Акция «День именинника» Отрядное дело №6	Дискотека «Переворот» - финальная игра
20	27.08 Вт.	Линейка закрытия смены Акция «Спасибо»	Просмотр фильма Подготовка к гала-концерту	«Встреча перед расставани- ем» Гала-концерт Подведение итогов смены Дискотека Итоговый огонёк
21	28.08 Ср.	Отъезд		

План-сетки младшей дружины

План-сетка мероприятий

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»

1-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»

«Хроника жизни»

Младшая дружина

02 июня – 22 июня 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	02.06 Вс.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	03.06 Пн.	Игры на знакомство, взаимодействие Функциональные пробы	Работа над имиджем отряда Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток	Игра по станциям «Ментальный интеллект» Дискотека Итоги дня
3	04.06 Вт.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток «Водная феерия» - игровой экшн	«Потерянное время» - игра- погружение Огонёк-анализ орг. периода
4	05.06 Ср.	Работа ДО Игры на командообразование Оформление отрядного места	Подготовка к программе визиток «Я понимаю» Первый игровой тренинг ментального интеллекта	«Мой дар» Программа визиток
5	06.06 Чт.	Работа ДО «Раз, два- чистота» - Акция, посвящённая чистоте	Подготовка к тематической акции «Душа поэта» - Тематическая акция	Отрядное дело №1 Дискотека
6	07.06 Пт.	Работа ДО «Триумф» - спортивная игра	«Лучший день» - ситуационная игра Подготовка к гостеванию	«Мы вам рады!» Гостевание отрядов
7	08.06 Сб.	Работа ДО «Назад в прошлое» - игра по станциям	Выполнение кейсовых заданий по самоуправлению Отрядное дело №2	Литературный вечер «Страницы жизни» Тематический огонек
8	09.06 Вс.	Подготовка к творческому проекту	Подготовка к игре «Подарок соседу» - Тематическая акция	«Опережая события» - конструкторская игра Тематический огонёк
9	10.06 Пн.	Работа ДО Подготовка к творческому проекту	Подготовка к творческому проекту «Я анализирую» - Второй игровой тренинг ментального интеллекта	«На страницах книги» - Творческий проект (1 тур)
10	11.06 Вт.	Работа ДО Тематический подъём «Мы вас любим!» - Акция от вожатых	Отрядное дело №3	Дискотека Тематический огонёк
11	12.06 Ср.	Торжественная линейка, посвященная Дню России, «Широка страна моя родная» - Конкурс видеороликов	«Станция «Стрела» - Конкурс видеороликов, «Это родина моя» - Игровой ажиотаж	«Лабиринт» - поисковая игра
12	13.06 Чт.	Работа ДО «Хозяин морей» - Конструкторская игра	Подготовка к квартирнику	Подготовка к творческому проекту Квартирник «Частичка души»
13	14.06 Пт.	Работа ДО, Подготовка к открытию спартакиады	Торжественная линейка открытия спартакиады, Футбольный матч «Пламя- дети» в рамках спартакиады «Пионерские игры»	Тематический огонёк
14	15.06 Сб.	Работа ДО Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	«Пионерские игры» - спартакиада Отрядное дело №4	«Битва интеллекта» - интеллектуальная игра
15	16.06 Вс.	Торжественное открытие «День первых»,	Проект «Классные встечи», Командные соревнования в рамках	Дискотека

		«Будь в движении» - Игра- ходилка	спартакиады «Пионерские игры»	
16	17.06 Пн.	Работа ДО Товарищеский матч по баскетболу «По «Пламя» - дети»	Подготовка к игре «Я решаю» - третий игровой тренинг ментального интеллекта	«Самое важное» - конструкторская игра Тематический огонек
17	18.06 Вт.	Фотографирование, VR активно- сти, Дела отрядные Товарищеский матч по баскетболу «Дети-Пламя»	Торжественная церемония закрытия спартакиады Отрядное дело №5	«Хранители порядка» Игровая коллаборация
18	19.06 Ср.	Церемония награждения от ПДО «Добейся успеха» Весёлые старты	«От всего сердца» акция Подготовка к вожатскому шоу	Вожатское шоу
19	20.06 Чт.	Линейка закрытия смены Подготовка к гала- концерту	Подготовка к гала- концерту	«Последняя секунда» Игровой экшн
20	21.06 Пт.	«Эликсир молодости»- Финальная игра Акция «Спасибо»	«Это по любви» Гала-концерт	Дисотека Итоговый огонёк
21	22.06 Сб.	Отъезд		

План-сетка мероприятий
 Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»
 2-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»
«История двух братьев. Мое кафе»
 Младшая дружина
 24 июня – 14 июля 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	24.06 Пн.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	25.06 Вт.	Игры на знакомство, взаимодей- ствие Функциональные пробы	Работа над имиджем отряда Игры на взаимодействие и сплоче- ние Подготовка к программе визиток Игра по станциям «Частичка души»	Дискотека Итоги дня
3	26.06 Ср.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток Игровой тренинг	Подготовка к игре «Любовь к родному месту» Игра- погружение Огонёк- анализ орг. периода
4	27.06 Чт.	Работа ДО Оформление отрядного места	Оформление отрядного места Подготовка к программе визиток	«Моё кафе» Программа визиток
5	28.06 Пт.	Работа ДО Подготовка к спевке	Оформление отрядного места Отрядное дело №1	«Не забывайте, что мы все вместе» Спевка Выполнение тематического задания творческого направ- ления
6	29.06 Сб.	Работа ДО Оформление отрядного места	«Гармония с ситуацией» - Первый игровой тренинг духовного интеллекта Подготовка к гостеванию	«Привет, сосед!» Гостевание отрядов
7	30.06 Вс.	Подготовка к творческому проек- ту	Оформление отрядного уголка Подготовка к игре	Дискотека Тематический огонёк
8	01.07 Пн.	Работа ДО Подготовка к творческому проек- ту	Подготовка к творческому проекту	«Моя история» Творческий проект, 1 тур
9	02.07 Вт.	Работа ДО «Раз, два- чистота!» Акция, посвящённая чистоте Подготовка к игре	«Традиционные блюда» - игра по станциям Отрядное дело № 2	«Раз, два, три- жги!» Конкурсно- игровая дискоте- ка
10	03.07 Ср.	Работа ДО «Триумф» Спортивная игр	«На десерт!» - Тематическая игра	«За трибуной» Внутриотрядная акция «Душевные строки» - Литературно-музыкальная гостиная
11	04.07 Чт.	Работа ДО Тематический подъём «Подарок соседу» Тематическая акция	Отрядное дело № 3 «Мы вас любим» Акция- сюрприз от вожатых	Дискотека Тематический огонёк
12	05.07 Пт.	Работа ДО «Гармония отношений» - Второй игровой тренинг духовно- го интеллекта	Подготовка к творческому проекту Подготовка к игре	«По частям» Игра по станциям в рамках педагогики здоровья «Преступление и наказание» - дебаты
13	06.07 Сб.	Работа ДО Съёмка промо-ролика для творче- ского проекта	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №4	«Мисс и Мистер» Творческий проект (2 тур)
14	07.07 Вс.	Торжественное открытие «День Первых» Классная встреча от РДДМ	«Будь в движении» Игра по станциям Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	Индивидуальные соревнова- ния в рамках спартакиады
15	08.07 Пн.	Работа ДО Творческая акция «Символ люб- ви»	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	«Сохранить и дополнить» - ситуационная игра

16	09.07 Вт.	Работа ДО «Пионерские игры» - линейка закрытия спартакиады	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №5	Подготовка к игре «С распростертыми объяти- ми» - деловая игра
17	10.07 Ср.	Работа ДО Подготовка к вожатскому шоу	Подготовка к творческому проекту «От всего сердца» акция	«» вожатское шоу Тематический огонёк
18	11.07 Чт.	Работа ДО Подготовка к ярмарке «Копейка рубль бережёт» Ярмарка	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №6	«Жить здорово!» Экспериментальная лекция
19	12.07 Пт.	Выставка мастерских ДО Линейка закрытия смены	Подготовка к творческому проекту	«Вот это кино!» Творческий проект (3 тур)
20	13.07 Сб.	«Пир на весь мир» - финальная игра Акция «Спасибо»	Сбор вещей Подготовка к гала-концерту	«Это по любви» Гала- концерт Подведение итогов смены Дискотека Итоговый огонёк
21	14.07 Вс.	Отъезд		

План-сетка мероприятий
 Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»
 3-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»
«По ту сторону реальности»
 Младшая дружина
 17 июля – 06 августа 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	17.07 Ср.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	18.07 Чт.	Игры на знакомство, взаимодей- ствие Работа над имиджем отряда Функциональные пробы	Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток Игра по станциям «О нас»	Дискотека «В мире грез» - игра погру- жение Итоги дня
3	19.07 Пт.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления Игровой тренинг	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток «Будь готов»- игра на командообра- зование	«Воображай в реальности» - Программа визиток Огонёк-анализ орг. периода
4	20.07 Сб.	Работа ДО Оформление отрядного места	«В гармонии с собой» – Первый игровой тренинг физическо- го интеллекта	«Дорожные приключения» - конструкторская игра Дискотека
5	21.07 Вс.	Аудио-акция «Великие строки»	Подготовка к спевке Отрядное дело №1	Спевка Тематический огонёк
6	22.07 Пн.	Работа ДО «Триумф» - спортивная игра	Подготовка к гостеванию «Заоблачными тропами» - поисковая игра	Гостевание отрядов
7	23.07 Вт.	Работа ДО Деловая игра «Игровой бум»	Подготовка к творческому проекту	«Круговорот событий» - игровая коллаборация Дискотека
8	24.07 Ср.	Работа ДО Конструкторская игра «Хозяин морей»	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №2	Творческий проект, 1 тур
9	25.07 Чт.	Работа ДО Подготовка к МиМ	«В движении» – Второй игровой тренинг физическо- го интеллекта	«МиМ» - конкурсno-игровая программа
10	26.07 Пт.	Работа ДО «Разговор о важном» - творческая встреча	Спортивно-патриотическая игра «Они сражались за Родину» Подготовка к творческому проекту	«В потаенных уголках» - конструкторская игра Огонёк-анализ
11	27.07 Сб.	Работа ДО Тематический подъём «Без вреда» - экспериментальная лекция	Отрядное дело №3 Дела отрядные “Сюрприз” - акция от вожатых	Дискотека Тематический огонек
12	28.07 Вс.	Конкурс видеороликов «Будь здо- ров!»	Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 2 тур
13	29.07 Пн.	Работа ДО «Разговор о важном» - творческая встреча	«До кончиков пальцев» – Третий игровой тренинг физического интеллекта	Отрядное дело №4 Литературно-музыкальная гостинная
14	30.07 Вт.	Работа ДО Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	«Пионерские игры» - спартакиада	«По страницам» - Поисковая игра
15	31.07 Ср.	Работа ДО Видео-акция «ДоброСлов»	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	«Между строк» - тематиче- ская игра Дискотека
16	01.08 Чт.	Работа ДО Игровой тренинг	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 3 тур
17	02.08 Пт.	Работа ДО Торжественная линейка закрытия спартакиады «Пионерские игры»	Отрядное дело №5	«Жить здорово» – экспери- ментальная лекция
18	03.08 Сб.	Выставка мастерских ДО	«От всего сердца» акция	Спектакль

19	04.08 Вс.	«Законы здоровья» - конкурс агитационных плакатов	Отрядное дело №6	«Картина сложилась» - финальная игра Дискотека
20	05.08 Пн.	Линейка закрытия смены Акция «Спасибо»	Подготовка к гала-концерту	«Встреча перед расставанием» Гала-концерт Подведение итогов смены Дискотека Итоговый огонёк
21	06.08 Вт.	Отъезд		

План-сетка мероприятий
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Разумное лето»
4-й летней оздоровительной смены в ДОЛКД «Пионер»
«Энергия чувств»
Младшая дружина
08 августа – 28 августа 2024 года

	Дата	Утро	День	Вечер
1	08.08 Чт.	Заезд, встреча-сюрприз «Счастье каждому», расселение Проведение инструктажей по ТБ	Игры на знакомство Экскурсия по лагерю	«Салют, Пионер!» Программа знакомств Огонёк-знакомств
2	09.08 Пт.	Игры на знакомство, взаимодей- ствие Функциональные пробы Работа над имиджем отряда	Игры на взаимодействие и сплочение Подготовка к программе визиток Игра по станциям «Тропа Пионеров»	«Навстречу к звездам!» - игра погружение Дискотека Итоги дня
3	10.08 Сб.	Линейка открытия смены Презентация ДО Формирование самоуправления	Практико-ориентированная акция «Эвакуация» Подготовка к программе визиток «Будь готов»- игра на командообра- зование	«К путешествию готовы!» - Программа визиток Огонёк-анализ орг. периода
4	11.08 Вс.	Оформление отрядного места «Понимаю тебя» – Первый игровой тренинг эмоци- онального интеллекта	Отрядное дело №1	«Делу время, а потехе: «хе- хехе»» - динамическая Дискотека
5	12.08 Пн.	Работа ДО Аудио-акция «Великие строки»	Оформление отрядного места	«У источника» - игровая коллаборация Тематический огонёк
6	13.08 Вт.	Работа ДО «Здорово жить!» - эксперимен- тальная лекция	Подготовка к гостеванию «Творческий БУМ» - ситуационная игра	Гостевание отрядов
7	14.08 Ср.	Работа ДО «Триумф» - спортивная игра	Подготовка к творческому проекту Отрядное дело №2	«Кабы не было зимы» - шоу-программа Дискотека
8	15.08 Чт.	Работа ДО Конструкторская игра «Хозяин морей»	Подготовка к творческому проекту Деловая игра «Под подозрением»	Творческий проект, 1 тур
9	16.08 Пт.	Работа ДО Подготовка к МиМ	«Защитники» - конструкторская игра	«МиМ» -конкурсно-игровая программа
10	17.08 Сб.	Работа ДО «Понимаю себя» – второй игро- вой тренинг эмоционального интеллекта	Спортивно-патриотическая игра «На страже Родины» Отрядное дело №3	Огонёк-анализ
11	18.08 Вс.	Тематический подъём «Без вреда» - экспериментальная лекция	Подготовка к творческому проекту «Нашим любимым» - конкурс ви- деороликов	«С Первوماем» - игровой ажитаж Дискотека
12	19.08 Пн.	Работа ДО Конкурс видеороликов «Будь здоров!»	Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 2 тур
13	20.08 Вт.	Работа ДО «Разговор о важном» - творче- ская встреча	Отрядное дело №4 «Детство, детство, ты куда бежишь» - шоу-программа	«Увядание позади» - кон- структорская игра Театрализованная читка
14	21.08 Ср.	Работа ДО Торжественная линейка открытия спартакиады «Пионерские игры»	«Пионерские игры» - спартакиада	Спортивный праздник «Страна героев» «На Ивана да на Купала» - динамичная игра
15	22.08 Чт.	Работа ДО Торжественная линейка, посвя- щенная Дню государственного флага Российской Федерации	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	Отрядное дело №5 Дискотека

16	23.08 Пт.	Работа ДО «Выражаю чувства» – третий игровой тренинг физического интеллекта	«Пионерские игры» - спартакиада Подготовка к творческому проекту	Творческий проект, 3 тур
17	24.08 Сб.	Работа ДО Торжественная линейка закрытия спартакиады «Пионерские игры»	«Знания-сила» - интеллектуальная игра	«Душевные разговоры» - динамичная игра
18	25.08 Вс.	Видео-акция «ДоброСлов»	«От всего сердца» акция	Вожатское шоу
19	26.08 Пн.	Выставка мастерских ДО	Акция «День именинника» Отрядное дело №6	Дисотека «К дороге домой» - фи- нальная игра
20	27.08 Вт.	Линейка закрытия смены Акция «Спасибо»	Просмотр фильма Подготовка к гала-концерту	«Встреча перед расставани- ем» Гала-концерт Подведение итогов смены Дисотека Итоговый огонёк
21	28.08 Ср.	Отъезд		

Ключевые мероприятия, игровая механика

1-я летняя оздоровительная смена

1 сегмент «МЕНТАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ. ВРЕМЯ.»

Игровой сюжет 1-го сегмента для младшей дружины «Хроника жизни»

Перед ключевыми мероприятиями в течение 1-й смены проводятся игровые тренинги на развитие ментального интеллекта: «Я анализирую» – тренинг на способность выявлять взаимосвязь объектов и явлений; «Я решаю» – тренинг на выбор пути решения проблемы; «Я понимаю» – тренинг на умение делать выводы, аргументировать.

Игровая легенда

Мир наполнен удивительными творениями, разукрашен самыми яркими красками и звучит, как самая гармоничная мелодия. Человеку остаётся лишь успевать наслаждаться окружающим миром, открыв сердце и душу. Как хорошо, что человек располагает целой жизнью – сотнями тысяч часов, миллионы минут на то, чтобы прожить нечто прекрасное. Время — это ресурс, который, к сожалению, нельзя купить, одолжить, закупорить в банке, отложив «на потом». Им можно воспользоваться с умом или неразумно растратить и потерять.

Ваня был обычным мальчиком, который не ценил время и не понимал, как важно правильно им распоряжаться. Он опаздывал, прогуливал уроки и постоянно бездельничал. Хрониксы, злые колдуны из тайной организации, обратили внимание на безволие, равнодушие и пренебрежительное отношение Ивана к времени своей жизни. Они решили преподать урок мальчику, забрав у него время, которым он так не дорожил.

И вот Ваня, теперь уже Иван Петрович, оказавшись в теле пожилого человека, осознал, насколько важно грамотно использовать свое драгоценное время. Хранители порядка заметили бесчинство Хрониксов и даровали некоторым детям частицу своей силы. Одаренные объединились в команды, чтобы помочь Ивану Петровичу.

Ребятам необходимо помочь вернуть потерянное время, научить его ценить и разумно им распоряжаться. Только так они смогут разрушить колдовство Хрониксов и вернуть Ивану Петровичу его закономерный временной путь в жизни.

Вместе они поймут, что время — это самый ценный источник, который необходимо беречь и использовать разумно. Совместными усилиями они смогут одолеть чары Хрониксов и вернуть Ивану Петровичу возможность исправить свои ошибки и жить в гармонии со временем, ведь если это не сделать, злые колдуны могут добраться до каждого из нас.

Механика

Идея игрового сюжета - развитие у детей ментального интеллекта и навыков Тайм-менеджмента через участие в игровых мероприятиях, выполнения игровых заданий, погружения в ситуацию успеха.

Рольевые установки:

Методист – «Иван Петрович» – главный герой сюжета, до потери времени – Ваня.

Дети (участники программы) – «Одаренные», помогают Ивану Петровичу (Ване)

Методисты – «Хрониксы» - отрицательные персонажи, отнимающие время.

Вожатые – «Хранители порядка» - помогают Одаренным.

Одаренные готовы помочь Ивану Петровичу вернуть своё время. Им предстоит не только разрешить проблему главного героя, но и разрушить колдовство Хрониксов навсегда.

После игры-погружения в тематику смены, каждый отряд получает свой атрибут от Хранителей порядка:

1. Логика
2. Вниманиe
3. Память
4. Концентрация

Отряды отображают свои атрибуты в названии, девизе и отрядном уголке. Также по итогу игры-погружения отряды получают «Измеритель времени», на котором будет отображаться время (годы, дни, часы), на которое Иван Петрович возвращается назад. Отряд, получивший наибольшее количество времени, будет вознагражден. С каждым мероприятием Иван Петрович молодеет, это будет проявляться в поведении, голосе, одежде и манере речи.

Для того, чтобы вернуть время, ребятам с главным героем предстоит пройти испытания от Хрониксов и выполнять дополнительные задания от Хранителей порядка.

К финалу программы участники будут владеть информацией о важности временно-го ресурса, будут обладать навыками планирования и ранжирования целевых установок.

Ключевые мероприятия: «Потерянное время» - игра-погружение

Содержание:

Участники смены являются представителями 4-х групп одаренных. Группы знакомятся с Иваном Петровичем, узнают о том, как можно решить его проблему и побороть чары злых колдунов. Но у них не получится сделать это так просто, ведь Хрониксы зашифровали информацию о себе.

Задание:

1. Познакомиться с личностью Ивана Петровича.
2. Расшифровать информацию о Хрониксах.
3. Расшифровать информацию о Хранителях порядка.

Место проведения: Территория лагеря.

Задачи:

1. Побудить интерес к игровому сюжету.
2. Способствовать развитию ментального интеллекта через способность создавать мысленные образы.
3. Развивать социально-психологическое здоровье.

«Мой дар» - творческая программа

Содержание:

Время пошло - Одаренным предстоит познакомиться друг с другом. Ребятам дано специальное задание от Хранителей порядка, представить свой дар и продемонстрировать всем свои способности.

Задание:

Каждый отряд готовит творческое выступление, в котором участники должны продемонстрировать уникальность своего дара и доказать Хранителям, что именно они оказались достойными. Во время выступления отряды должны использовать декорации, костюмы, музыкальное сопровождение, световые эффекты, для более детального раскрытия идеи своего номера.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Создать условия для знакомства отрядных коллективов между собой для дальнейшего позитивного взаимодействия.
2. Предоставить возможность для реализации творческого потенциала через образное перевоплощение.

3. Повышать уровень межличностного взаимодействия в процессе выполнения заданий;
4. Развивать интеллектуальное и социальное здоровье.

«Лучший день» - ситуационная игра

Содержание:

Группы Одаренных получают испытание от Хрониксов. Раньше день Вани не был спланирован — он никогда не наблюдал за временем, целыми днями играл во дворе, спал и отдыхал, лёжа в постели, а важные дела оставлял «на потом» и просто не успевал делать. Ребятам нужно будет помочь спланировать день Вани так, чтобы ему на всё хватило времени. Хранители Порядка распределит по территории лагеря подсказки для Одаренных.

Задание:

Ребята находят подсказки на футбольном поле, выполняют задания и знакомятся с такими понятиями как «Время-поглотитель», «Техническое время» и «Полезное время». Найдя все подсказки, ребятам необходимо будет спланировать дела в течение дня Ивана Петровича разумно и с пользой.

Место проведения: футбольное поле.

Задачи:

1. Развивать способность думать.
2. Способствовать выработке навыка планирования времени.
3. Содействовать развитию интеллектуального и физического здоровья.

«Лабиринт» - поисковая игра

Содержание:

Хрониксы заметили, что ребятам кто-то помогает и им это очень не понравилось. Начинается настоящее противостояние между Хрониксами и Хранителями порядка. Хрониксы переместили участников во временные лабиринты, из которых практически невозможно выбраться. Хрониксы лично находятся в этом лабиринте и если они коснутся одаренного, то заберут порцию его времени. Хранители пытаются помочь ребятам, но в лабиринтах их силы крайне слабы, все что они смогли, это оставить им записки. Далее ребятам придется самим справиться с этим испытанием. Время в этих лабиринтах протекает намного быстрее, чем в реальном мире, поэтому, чем дольше отряды находятся в лабиринте, тем больше они его потеряют. Известно одно, чтобы выбраться из лабиринта, нужно отыскать ключ.

Задание:

Отряды находят конверты с подсказками к следующему месту. Им предстоит идти по конвертам, чтобы в итоге найти ключ. Хрониксы (вожатые) мешают им это сделать, если они прикоснутся к участнику из отряда, то забирают «порцию» времени всего отряда. Ребятам предстоит аккуратно обходить Хрониксов, ведь они не могут двигаться дальше определенной территории. Как только отряд найдет ключ, ему нужно будет открыть дверь - выход из лабиринта. В ходе мероприятия отряды теряют свое время, чем дольше находишься в лабиринте - тем больше заработанного времени сгорает.

Место проведения: территория лагеря.

Задачи:

1. Развивать способность анализировать.
2. Выбатывать способность выполнения заданий в условиях ограниченного времени;
3. Создать ситуацию успеха;
4. Развивать интеллектуальное и эмоциональное здоровье.

«Самое важное» - конструкторская игра

Содержание:

Испытания от Хроников становятся все сложнее. Теперь ребята - строители своего города. Каждое здание — это цель, которую хочет достичь Иван Петрович. Ребятам предстоит помочь Ивану Петровичу разработать «План достижения целей» и ранжировать цели, распределяя их по степени важности и масштабности от стратегических к тактическим.

Задание:

Построить на ватмане такой город, в котором Иван Петрович сможет достичь целей. Для этого Одаренные получают информацию от главного героя - каких целей он хочет достичь, определяют какие цели наиболее важные. Чем важнее цель, тем выше уровень здания, которое построят дети.

Место проведения: клуб "Айсберг".

Задачи:

1. Развивать способность анализировать, стратегически мыслить.
2. Содействовать выработке навыков у участников определять масштаб целей.
3. Развивать интеллектуальное и социальное здоровье.

«Эликсир молодости» - финальная игра

Содержание:

Одаренные почти справились со своими задачами, Ваня вернул свой первоначальный возраст и понял, насколько важно время. Теперь ребятам предстоит разрушить чары Хроников навсегда. Сделать это не так просто, ведь Хроники не готовы сдать свои позиции. Ребятам помогут Хранители порядка. Участникам предстоит сделать вывод о том, что время - важный жизненный ресурс человека, которым вправе пользоваться только он сам, а не кто-то другой. Хранители все это время внимательно следили за Хрониками, чтобы определить их слабое место. Им оказались часы, которые весели в клубе «Айсберг» с первого дня.

Задание:

Время, заработанное отрядами, суммируется. Теперь этот временной фонд, который они могут использовать для выполнения финального задания. Одаренным предстоит победить Хроников навсегда, которые в финальной схватке будут наиболее изощренны.

Место проведения: Территория лагеря

Задачи:

1. Мотивировать участников на положительное завершение игрового сюжета.
2. Создать ситуацию успеха для победы в финальной игре.
3. Воспитывать ценностное отношение к времени, как к важному ресурсу жизни человека.

Игровой сюжет для старшей дружины «Не упусти самое важное»

Игровая легенда:

Были ли у вас мечты стать мэром и управлять целым городом? Хотелось ли вам определять судьбу тысячи людей и стать самым важным и уважаемым человеком среди них?

В один момент это становится вашей реальностью.

Проснувшись в большом кабинете, похожем на зал заседаний, вы обнаруживаете себя за большим столом с огромной стопкой бумаг.

Вбежавшие секретари не обращают особенного на вас внимания, для них вы как будто не появились только что в этих креслах.

Благодаря осторожным вопросам, прочтению множества документов и собственным догадкам вам удастся выяснить, что все вы являетесь представителями «Новой администрации» одного из городов, их всего - 4.

Как вы оказались в этих должностях, и что от вас требуется, вы не помните. Оказавшись на месте мэра, вам необходимо выяснить что произошло, как вы здесь

оказались и зачем. «Новым» приходится вести себя так, как будто они уже не первый год этим занимаются, разбираться в системе управления городом, людьми, отношениями, а главное, временем. Ведь именно со временем, а точнее со своевременностью, у «Новых» большие проблемы. Параллельно под руководством Губернатора и помощников секретарей «Новым командам управления» (отрядам) нужно грамотно решать проблемы, возникающие в городе, балансируя все показатели благополучия для того, чтобы как можно дольше оставаться на должности, и получить как можно больше информации.

Новое путешествие начинается здесь, в этом мистическом городе, где вы становитесь не только его управляющим, но и его спасителем. Будьте готовы к вызовам и испытаниям, которые поджидают вас в этом захватывающем мире приключений и загадок. Действия отдыхающих первой смены определяют судьбу города и его жителей - смогут ли они справиться с этой невероятной ответственностью?

Механика

Каждый отряд является отдельным городом. У каждого города есть администрация и отличительные особенности: название, флаг, лозунг, которые они подготовят в ходе первого мероприятия. Участники смены выполняют функцию представителей администрации.

Появившись на посту мэра, ребятам придется решать проблемы своего города, принимать сложные решения, от которых зависит состояние показателей благополучия, которые отражают обстановку в городе: экология, влияние, армия, финансы.

Механика принятия решений строится на выборе между двумя возможными опциями – на каждую ситуацию будет даваться 2 варианта решения, и последствия будут зависеть от выбора. У каждого показателя есть диапазон, в котором он может изменяться, от 1 до 1000. В случае, если показатель достиг или ушел в отрицательное значение, а также, если превысил 1000, то «Время» обнуляется.

Показатель Времени отражает период от момента «пробуждения» отряда в мэрии. По итогу всех активностей, участники получают очки «времени», которые отображаются на счетчиках. Один раз в 4 дня происходит собрание совета представителей лично с губернатором, на котором можно поучаствовать в аукционе и заработать санкции, которые могут помочь участникам в балансе показателей или в принятии решений, или помешать.

Основная задача отрядов выяснить, как они стали «Новой администрацией», почему это произошло, узнать больше о городах, которыми они управляют. Однако это сделать будет не так просто. Не смотря на статус, доступ ко многим документам и информации будет недоступен.

В ходе дружинных мероприятий участники выяснят, что место, в котором они находятся это симуляция и, в случае, если показатели зашкаливают или опускаются до 0, должно произойти смещение с должности. Но этого не происходит и изменяется только показатель времени на счетчике.

В течение развития сюжета участники получают информацию о том, что данная симуляция первая в своем роде, и участники смены являются ее тестировщиками. А губернатор, который, как казалось участникам, чутко следил за городами, оказывается наблюдал и смотрел за управленцами, так как он является главным ученым разработчиком системы, жаждущий перенести весь мир в проецируемую иллюзорную нейроинтерактивную модель, в которой всё будет подконтрольно автоматизированным процессам роботов.

Это оказывается предысторией к игровому сюжету, реализованному на 3 летней оздоровительной смене 2023 года «Система МИР. Пробуждение» в ДОЛКД «Пионер».

Ключевые мероприятия «Карьерный рост» - игра погружение

Содержание:

Оказавшись в зале заседаний, Одаренным необходимо выяснить обстановку в остальных кабинетах резиденции. А также необходимо добыть документы, в которых будут описаны их должностные обязанности и как их правильно выполнять, то есть ребята узнают о механике принятия решений и о том, что любой их выбор несет определенные последствия. Помимо этого, ребята узнают о механике 4 показателей и течении времени в этом месте.

Задание:

1. Ознакомится со способами управления городом, решения проблем;
2. Ознакомится с механикой 4 показателей;
3. Придумать и сделать наглядные отображения для каждого показателя в отрядный уголок.

Место проведения: Территория лагеря.

Задачи:

1. Создать благоприятные условия для знакомства участников ВДК;
2. Побудить интерес к игровому сюжету;
3. Способствовать развитию ментального интеллекта: логического, критического и креативного мышления.

«Личное досье» - творческая программа

Содержание:

Все ребята, приехавшие на смену, являются мэрами городов, которые входят в состав одного большого региона. На данном мероприятии им и предстоит узнать о том, чем же отличаются города между собой.

Задание:

Отряды должны приготовить творческое выступление, в котором им необходимо показать особенности своего города, его традиций и свою предвыборную программу, то почему именно они смогут управлять городом дольше остальных.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Создать благоприятный эмоциональный фон для продуктивного межличностного взаимодействия.
2. Развивать способность создавать образы.
3. Создать условия для реализации творческого потенциала через образное перевоплощение.

«Первые улики» - ситуационная игра

Содержание:

Проведя уже какое-то время на посту, ребята успели освоиться и готовы начинать свое расследование. Они строят план по проникновению в секретные архивы и поиску документов, относящихся к метаморфозам их появлению в административных должностях.

Задание:

1. Внимательно следить за ситуацией в резиденции.
2. Подстраиваясь под ситуацию, пробраться в архив.
3. Найти нужные документы.

Место проведения: Территория лагеря.

Задачи:

1. В процессе выполнения заданий способствовать развитию ментального интеллекта, навыков тайм-менеджмента и работы в команде.
2. Повышать уровень сплоченности отряда.
3. Укреплять интеллектуальное здоровье.

«Тайные документы» - логическая игра

Содержание:

Найденные документы требуют серьезных исследований. Но они разбросаны по всему архиву так, словно кто-то хотел запутать желающих с ними ознакомиться.

Сейчас необходимо все разложить в правильном порядке и в правильные папки, чтобы сложный и запутанный клубок событий начал распутываться.

Задание:

- 1.Расшифровать записи из архива.
- 2.Сопоставить разные части документов между собой.
- 3.Разложить документы в хронологическом порядке.
- 4.Дешифровать сложившуюся картину.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Задачи:

- 1.В процессе выполнения заданий способствовать укреплению интеллектуального здоровья развитию ментального интеллекта и способности думать.
- 2.Учить ориентированию в пространстве при выполнении игровых заданий.
3. Повышать уровень эрудиции.
4. Развивать логическое и критическое мышление.

«Решение не ждет» - дебаты**Содержание:**

В один момент, в зал заседания врывается губернатор с секретарями и с огромными стопками бумаг. Начинается экстренное заседание. Необходимо решить неожиданно навалившиеся проблемы граждан.

В отличие от предыдущих ситуаций, в этот раз выборов вариантов ответов не будет, будут лишь ограничения на каждый вопрос в зависимости от предыдущих решений глав.

Задание:

- 1.Основываясь на ситуации отрядных показателей благополучия, принимать взвешенные решения.
- 2.Аргументировать свой выбор.
- 3.Внимательно слушать просьбы граждан, они могут подсказать ответы на будоражащие вопросы главных героев.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Задачи:

- 1.Развивать ментальный интеллект через формирование навыка аргументации.
2. Содействовать повышению уровня эрудиции, логического и критического мышления.
3. Укреплять интеллектуальное и социальное здоровье.

«Рассекречено» - финальная игра**Содержание:**

Настал решающий момент, пришло время обнародовать всю найденную информацию и бросить вызов системе, пробудиться и выбраться из мира грёз. Однако симуляция не даст сделать это просто так - необходимо колоссальное количество энергии на его подавление. Однако, необходимой энергии нет, но в документах были найдены чертежи временного трансформатора, который преобразовывал время в необходимую энергию. Однако не у всех достаточно времени.

Это испытание - последний шанс заполучить недостающее время и, наконец, активировать процесс пробуждения.

Задание:

- 1.Заработать недостающее время.
- 2.Рассказать свою версию происходящего.

Место проведения: футбольное поле.

Задачи:

1. Способствовать укреплению физического, интеллектуального и социального здоровья, развитию ментального интеллекта через способность анализировать и создавать мыслительные конструкции.
2. Содействовать воспитанию ценностного отношения к временному ресурсу.
3. Создать условия для поиска позитивного решения проблемной ситуации и ситуации успеха.

2-я летняя оздоровительная смена **2 сегмент «ДУХОВНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ. ГАРМОНИЯ»**

Перед ключевыми мероприятиями в течение 2-й смены проводятся игровые тренинги на развитие духовного интеллекта: «Гармония с ситуацией» – тренинг на выработку способности определять смысл сложившейся ситуации; «Гармония отношений» – тренинг на развитие навыка бесконфликтного общения.

Игровой сюжет для младшей дружины «История двух братьев. Моё кафе» **Игровая легенда**

Много лет назад братья Аркадий и Борис основали кафе «Домашний аромат» – уютное место для посетителей, где каждый будет чувствовать себя как дома. Их заведение стало очень популярным, благодаря приятной атмосфере, вкусной еде и дружелюбному персоналу. Со временем братья начали стремиться к расширению бизнеса и увеличению прибыли.

Они начали разрабатывать новое меню с необычными блюдами, увеличивать количество посадочных мест с целью привлечения клиентов. Но в этом процессе кафе потеряло свою уникальность и стало похоже на множество других заведений среднего уровня. Гости перестали ощущать теплоту и уют «Домашнего аромата», и постепенно посещаемость начала снижаться.

Аркадий осознал, что они отошли от своей первоначальной цели и потеряли то, что делало их кафе особенным. Он решил начать все заново – что нужно сделать, чтобы вернуть теплоту домашней атмосферы в свой бизнес. Возможно, необходимо каждое кафе наделить своим стилем и характером? А что если этот характер будет национальным? Основатель нашел новое место для создания кафе и пригласил молодых и талантливых рестораторов, которые разделяли его видение создания самобытного и гостеприимного места.

Рестораторам предстоит воссоздать атмосферу домашнего уюта, создать своё собственное кафе с характером и стилем общения, научиться вежливо, интересно общаться с людьми, создать и чтить традиции этого общения – как главного показателя успешности кафе.

Механика

В основе идеи смены лежит развитие у детей духовного интеллекта и навыков бесконфликтного общения. Развитие данных аспектов происходит посредством мероприятий, а именно за счет их наполнения и игровых заданий.

Рольевые установки:

Аркадий, владелец сети кафе – методист.

Директора отрядных кафе – вожатые.

Рестораторы – участники программы.

Каждый отряд воссоздает атмосферу кафе национальной кухни с культурой общения (азиатская, грузинская, русская и итальянская кухня). Это проявляется в отрядном уголке, названии, девизе, поведении, традициях, правилах общения.

После игры-погружения каждый отряд получает «Журнал кафетерия» (Журнал с мебелью для кафе). Отряды зарабатывают «коинсы» и могут обменивать их у Аркадия на различные элементы антуража из журнала для их собственного кафе.

За каждый элемент антуража начисляется определенное количество очков уюта, при достижении нужного уровня отряд получает «звезду Мишлен», которая крепится на входную дверь в отрядное место. Кафе, заработавшее наибольшее количество «Звезд Мишлен», выигрывает. Для того, чтобы заработать «коинсы», отрядам нужно будет выполнять поручения от Аркадия.

Ключевые мероприятия **«Любовь к родному месту» - игра-погружение**

Содержание:

Ребята знакомятся с Аркадием – основателем сети кафе, они обучаются механике обустройства своего заведения и получают свое первое задание. Им предстоит пройти стажировку и доказать директору, что они достойны.

Задание:

1. Познакомиться со способами обустройства кафе национальной кухни.
2. Пройти испытание.
3. Получить журналы.

Место проведения: клуб «Айсберг»

Задачи:

1. Расширять кругозор.
2. Развивать позитивное взаимодействие между участниками ВДК.
3. Развивать духовный интеллект через развитие способность выделять ценности, ставить и достигать цель.

«Моё кафе» - творческая программа

Содержание:

Создание кафе начинается с изучения культуры кухни, которую представляет отряд. Ребят предстоит поставить номер, в котором они показывают свой отряд и свои традиции.

Задание:

Каждый отряд готовит творческое выступление, в котором участники должны продемонстрировать уникальность своего кафе и доказать Аркадию, что именно они оказались достойными. Во время выступления отряды должны использовать декорации, костюмы, музыкальное сопровождение, световые эффекты, для более детального раскрытия идеи своего номера.

Место проведения: Айсберг.

Задачи:

1. Повышать уровень межличностного взаимодействия;
2. Развивать духовный интеллект через воспитание уважения к культуре другого народа.
3. Создать условия для реализации творческого потенциала через образное перевоплощение.

«Традиционные блюда» - игра по станциям

Содержание:

Основатель сети собирает все свои кафе для обмена опытом. Ребятам предстоит подготовить локации с информацией о традиционных блюдах своей кухни традициях общения. Им предстоит узнать истории и легенды разных стран.

Задание:

1. Подготовить станцию

2. Пройти все станции

Задачи:

1. Развивать духовный интеллект через расширение кругозора в сфере национальных традиций.
2. Развивать навык самопрезентации.

«Сохранить и дополнить» - ситуационная игра

Содержание:

Рестораторы познакомились с традициями разных стран, изучили их особенности и готовы предложить им новые традиции гостеприимства, сочетанные с традициями своего народа. Полученная гармония не должна подавить индивидуальность, но должна гармонично вписаться в существующее. Но для этого необходимо разработать и представить «Гармонию традиций» с целью сохранения и дополнения существующих.

Задание:

1. Обобщить традиции разных стран
2. Разработать и предложить новые традиции гостеприимства.

Задачи:

1. Расширять кругозор в сфере национальных традиций.
2. Развивать навык самопрезентации.
3. Развивать духовный интеллект через поиск миссии культурных традиций.

«С распростертыми объятиями»- деловая игра

Содержание:

Графики продаж и посещаемости начали падать. Возникают конфликтные ситуации. Владелец сети решил, что сотрудникам стоит пройти повышение квалификации. Он подготовил для них различные испытания, в процессе которых сотрудники смогут улучшить свои навыки.

Задание:

Ребята примеряют на себя разные роли работников кафе. Учатся решать конфликтные ситуации и отыгрывают различные ситуации

Место проведения: Футбольное поле

Задачи:

1. Формировать навык решения кейсов.
2. Развивать социальное здоровье.
3. Развивать духовный интеллект через умение сопоставлять свои поступки с жизненными ценностями.

«Пир на весь мир» - финальная игра

Содержание: Грядет день X, главные критики мира направляются к нам, чтобы проверить каждое кафе на уровень гостеприимства, качество обслуживания, оригинальность блюд, гигиену, наличие лицензий, декораций, соответствующих стилистике кафе.

Задание:

1. Узнать критерии оценивания.
2. Подготовить кафе для приема критиков.
3. Проявить высокий уровень гостеприимства.
3. Успешно пройти проверку.

Место проведения: Территория лагеря.

Задачи:

1. Развивать качества гостеприимства, навыки коммуникации.
2. Вовлечь в игру 100% участников ВДК.
3. Создать ситуацию успеха, мотивировать участников на успешное завершение игрового проекта.
4. Развивать интеллектуальные способности к познанию.

Игровой сюжет 2-госегмента для старшей дружины «Реалити-шоу «Искусство вежливости»

Игровая легенда

Воспитанность и этикет — качества, которые со временем становятся все менее популярны, но новый проект «Реалити-шоу «Искусство вежливости», создан для популяризации образа воспитанного человека с положительными поведенческими привычками и моральными качествами.

Здесь нет места скучным урокам и тестам, вместо этого участники будут практиковать навыки вежливого общения, уважительного отношения к окружающим и умение разрешать конфликты мирным путем.

«Реалити-шоу «Искусство вежливости» — это возможность проявить себя с лучшей стороны.

Проект призывает всех желающих принять участие и проявить свои лучшие качества и научиться новым навыкам и принципам, которые помогут стать успешным и целеустремленным человеком.

Испытай удачу, оцени уровень своих моральных качеств, пройди все испытания и стань победителем проекта!

Игровая механика

Рольевые установки:

Методист дружины – директриса реалити-шоу.

Дети — студенты реалити-шоу.

Отряды – группы студентов.

Вожатые – наставники, отслеживающие результаты личных и групповых достижений студентов реалити-шоу.

Каждая группа имеет свой индивидуальный фирменный жест и музыку для приветствия, которые используют на переключках в начале мероприятий.

За победы в мероприятиях группы зарабатывают очки уважения, которые отображаются на шкале в кабинете директрисы. Также дополнительные очки можно получить в результате экстренных встреч с директрисой, которые проводятся незадолго до перехода групп на новый уровень обучения. Всего уровней обучения 3, для перехода на следующий необходимо иметь определенное количество очков уважения. В случае их нехватки, экстренные встречи помогут заработать нужное количество.

У каждого студента имеется индивидуальная карточка, на которой отображается его индивидуальные баллы, которые он может зарабатывать, выполняя индивидуальные задания от наставников, а также есть возможность потери этих баллов по причине невежливости. При помощи этих карточек наставники смогут отследить самого воспитанного и активного студента по итогам смены, который получит наибольшее количество индивидуальных баллов.

Задача участников в результате всех «испытаний» (мероприятий) заработать наибольшее количество очков уважения и стать абсолютными победителями реалити-шоу.

Ключевые мероприятия «Первое впечатление» - игра погружение

Содержание:

Новоприбывшие участники проекта приезжают на место проведения проекта, где им предстоит прожить следующие 18 дней. Для начала им необходимо обустроиться и познакомиться со всеми участниками, но немного в необычных обстановке и формате. (Внимание к внешности)

Задание:

1. Познакомиться с директрисой.
2. Презентовать себя, свои манеры, стиль общения.

3. Выполнить игровые задания.

Место проведения: футбольное поле.

Задачи:

1. Создать благоприятный эмоциональный фон для знакомства отрядных коллективов.
2. Побудить интерес к игровому сюжету;
3. Развивать интеллектуальное и социальное здоровье;
4. Развивать способность самопрезентации, доверительного и доброжелательного общения.

«На балу» - творческая программа

Содержание

Все ребята, приехавшие на смену, являются частью одного большого проекта, но, несмотря на это у них еще не выдавалось возможности познакомиться со студентами других групп. На данном испытании директриса предлагает студентам случайным образом выбрать временную эпоху человечества и сделать номер, в котором они отразят в творческом формате культурные особенности: обычаи и традиции того времени, рассматривая их в реалиях настоящего времени. За презентацию на балу студенты смогут получить временной промежуток.

Задание:

1. Выбрать эпоху, определить ее культурные особенности.
2. Приготовить творческое выступление.
3. Получить временной промежуток.

Место проведения: клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Создать условия для позитивного межличностного взаимодействия участников ВДК и реализации творческого потенциала через образное перевоплощение.
2. Развивать духовное здоровье и духовный интеллект через развитие способности к познанию.
3. Способствовать эстетическому воспитанию.

«Должники по списку» - игровая коллаборация

Содержание:

В этот раз директриса придумала новое испытание. Каждая группа организует геймерскую площадку с интересными заданиями, за которые можно как получить, так и проиграть знаки отличия, разного номинала, все зависит от сложности выполненного задания. По окончании откроется банк обмена знаков на очки уважения. Условия - проявление гостеприимства, доброжелательности, внимательности, уважения к другим и терпения.

Задание:

1. Организовать геймерскую площадку, придумать задания.
2. Подготовить антураж, костюмы.
3. Заработать как можно больше знаков отличия.

Место проведения: территория лагеря.

Задачи:

1. Содействие нравственному воспитанию, развитию навыков терпения, доброжелательного отношения к окружающим, как части духовного интеллекта.
2. Развивать креативность, организаторские способности.

«Преступление и наказание» - дебаты

Содержание:

Сейчас директриса намерена проверить умение ребят отстаивать свою точку зрения и аргументировать свою позицию. Студенты уже кое-чему научились, пришло время продемонстрировать свои навыки, решая кейсы.

Задание:

- 1.Обобщить групповое мнение о сложившейся ситуации, представленной в кейсе.
- 2.Подготовить инсценировку.
- 3.Продемонстрировать свою позицию и при необходимости аргументировать ее.

Место проведения: клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Содействовать развитию умений решения проблем, формирования и высказывания мнения.
2. Повышать уровень эрудиции.
3. Развивать интеллектуальное и духовное здоровье.

«К вершине» - ситуационная игра

Содержание:

Участников ждет новое испытание, в котором им предстоит разделить на команды для достижения общей цели. В процессе игры ребятам необходимо показать уровень доверия в команде, способности проявлять взаимовыручку и помощь друг другу для более быстрого и успешного прохождения испытания.

Задание:

- 1.Разделиться на группы, в которых ребята будут выполнять задания.
- 2.Распределить ответственность за подготовку реквизита для выполнения задания.
- 3.Помочь другим пройти полосу препятствий быстрее других.

Место проведения: футбольное поле.

Задачи:

- 1.Содействовать проявлению качеств: взаимовыручка, доверие, поддержка.
2. Развивать навык игры в команде.
3. Погрузить игроков в ситуацию успеха.

«Финальный экзамен» - финальная игра

Содержание:

Директриса уверена, что участники готовы и остались лишь сильнейшие, поэтому она готова провести финальное испытание, которое проверит участников по всем аспектам духовного интеллекта и позволит определить победителя проекта.

Задание:

1. Выполнить задания от наставников и директрисы.
2. Доказать, что участники достойны победы.

Место проведения: территория лагеря.

Задачи:

1. Мотивировать участников на победу.
- 2.Создать условия для позитивного взаимодействия.
3. Продемонстрировать уровень достижения всех студентов «Реалити-шоу «Искусство вежливости», не смотря на победу одной группы.

3-я летняя оздоровительная смена

3 сегмент «ФИЗИЧЕСКИЙ ИНТЕЛЛЕКТ. РЕАЛЬНОСТЬ.»

Перед ключевыми мероприятиями в течение 3-й смены проводятся игровые тренинги на развитие ментального интеллекта: «В гармонии с собой» – тренинг на понима-

ние и принятие своего физического тела; «В движении» – тренинг на развитие пластичности у детей; «До кончиков пальцев» – тренинг на развитие мелкой моторики.

Игровой сюжет для младшей дружины «По ту сторону реальности»

Игровая легенда:

Сон – это место безграничных возможностей, где мы можем стать кем угодно и сделать что угодно. Хочешь покорить небеса или погрузиться в самый глубокий океан? В мире снов все наши желания исполняются без ограничений. Но что, если ты мог бы погрузиться в сон так глубоко, что он ощущался бы как абсолютная реальность?

Мечтал ли ты когда-нибудь о том, чтобы стать главным героем своего собственного сновидения? Чтобы летать над знакомыми улицами, взмывать выше настоящих небоскребов и воплощать свои самые дерзкие фантазии в жизнь? Существует легенда о старинном ритуале, который обещает погрузить тебя в сон так глубоко, что ты будешь ощущать его как настоящую реальность, где все твои мечты станут явью. Готов ли ты отправиться в это захватывающее приключение в мире снов?

Девочка по имени Виолетта, смогла отыскать этот ритуал. Вместе с ней вам предстоит погрузиться в тот самый сон. Вы станете героями своего собственного сновидения, где каждый ваш шаг будет наполнен магией и загадками. Вы сможете попасть в «настоящий» парк аттракционов еще круче, чем Диснейленд, прокатиться на всех горках и каруселях.

Но даже самым захватывающим приключениям приходит конец и наступает момент, когда нужно возвращаться в реальность.

Но как это сделать? Ритуала для пробуждения нет, теперь вашей задачей становится найти выход из этого сновидения самостоятельно. Вам придется разгадать загадки, узнать больше о снах и преодолевать испытания, чтобы вернуться в реальный мир. Ваше приключение будет наполнено опасностями, но и возможностями, о которых вы даже не могли мечтать. Так что готовьтесь к самому захватывающему путешествию в вашей жизни – в мире снов.

Механика

Рольевые установки:

Отряд – бригада исследователей территории сказочного мира.

Вожатые – хранители сна.

После игры - погружения в тематику смены, каждый отряд получает дневник, в котором на протяжении всей смены необходимо будет записывать и отслеживать информацию, собранную о сне, она должна находиться в отрядном уголке на видном месте, после каждого мероприятия вожатые вместе с детьми записывают, что нового они узнали. Новая информация о снах будет подаваться устно в начале мероприятия, а также отражаться на механиках, действующих в играх.

За участие и победы в мероприятиях отряды получают пазлы, частички целостной картины происходящего. Тот отряд, что внесет наибольшую ясность в происходящее и в исследование сна, будет награжден.

С течением сюжета некоторым ребятам удастся проснуться в рамках одного мероприятия, в индивидуальном порядке, для более глубокого исследования сновидений. Процесс пробуждения и засыпания сопровождается специальной музыкой и светом, что позволит ребятам и вожатым отделить сон от яви.

За счет наполнения мероприятий и развития игрового сюжета, дети должны понять, что сон очень важный и нужный для нашего организма процесс; что неподобающее отношение к нему ведет к пагубным последствиям; что нужно очень внимательно относиться к процессам подготовки ко сну для его лучшего качества.

На финальной игре отряды, составив обратный ритуал, выясняют, что их страх не оправдался. Как оказалось, они спали не 21 день, а всего 8 часов, то есть 1 ночь.

Ключевые мероприятия

«В мире грез» - игра погружение

Содержание:

Попав, в сказочный мир, исследователям предстоит его изучить и найти выход из него. Чтобы не заблудиться в лабиринтах сонного мира, ребятам необходимо составить карту местности и отмечать, те места, где они уже были.

Задание:

1. Пройти задания для получения частей карты;
2. Составить карту местности.

Место проведения: территория лагеря.

Задачи:

1. Создать благоприятные условия для знакомства детей.
2. Погрузить участников в тематику игрового сюжета.
3. Способствовать интеллектуальному развитию.

«Воображай в реальности» - творческая программа

Содержание:

Сегодня участникам предстоит задуматься и найти информацию о понятиях «дух», «духовное развитие», «душа во сне». Как они взаимосвязаны? И связаны ли вообще? Несмотря на то, что исследователи находятся во сне, они все равно устают и им требуется отдых, поэтому они разбили ночлег. На утро исследователи готовы поделиться снами, что им приснились, потому что в этот раз они были особенно яркие, помимо этого недавно Ви нашла в одном из аттракционов книжку с описанием трактовки снов, так называемый «сонник». Ребята решили поинтересоваться, что могут значить их сны и готовы поделиться с остальными.

Задание:

1. Найти информацию о том, что такое сон человека и для чего он нужен; почему снятся сны.
2. Придумать сновидение и найти его трактовку.
3. Подготовить творческий номер, отражающий содержание сна и его трактовку.
4. Записать особенности и предназначения сонников.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Развивать фантазию и воображение.
2. Создать условия для творческой самореализации.
3. Развивать познавательные способности.

«В потаенных уголках» - ситуационная игра

Содержание:

Общее исследование территории закончилось, начинается подробное изучение всей местности. Начиная с южной части, каждой области, ребята начинают искать подсказки, связанные с природой снов. В этот раз они выяснят, что сон нужен организму для восстановления всех систем. В зависимости от ситуации (звука и контекста) у ребят появляются особые условия перемещения и выполнения заданий.

Задание:

1. Успешно выполнить все задания.
2. Получить подсказки о сне.
3. Записать новую информацию о сне в книгу.
4. Обсудить тему «Здоровый сон – здоровая реальность»

Место проведения: территория лагеря.

Задачи:

1. Воспитывать позитивное отношение к интеллектуальному здоровью.
2. Вовлечь 100% участников программы в физические и творческие активности.
3. Развивать интеллектуальный и физический интеллект через мироощущения.

«По страницам» - поисковая игра

Содержание:

Информация собрана, но в полной картине все еще не хватает кусочков, пазлов. Ребята отправляются на повторные поиски и заново исследуют территорию, и замечают разломы и помехи во сне, которые необходимо устранить, чтобы остаться в целостности и сохранности. Для этого команде необходимо разделиться. Какая-то часть останется во сне и будет восстанавливать сон, оставаясь в нем, а некоторым ребятам предстоит пробудиться и поработать извне, это возможно благодаря ритуалу, найденному Ви недавно, но, к сожалению, время ограничено, и ребята снова погрузятся в сон.

В этот раз ребятам предстоит узнать о фазах сна и о том, как они влияют на организм и чем отличаются друг от друга.

Задание:

1. Восполнить пробелы в картине.
2. Восстановить сон.
3. Узнать информацию о фазах сна.

Место проведения: корпуса, клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Развивать физический интеллект через познавательную деятельность.
2. Укреплять сплоченность ВДК.
3. Развивать игровой сюжет.

«Картина сложилась» - финальная игра

Содержание:

Когда все улики собраны, картина из пазлов почти собрана, настал момент финального действия: воплощение ритуала в жизнь! Необходимо по пунктам выполнить все необходимые действия для пробуждения. Но важно помнить, что окончательно пробудиться можно только совместно всей бригадой, по-другому ритуал не сработает.

Задание:

1. Выполнить все задания.
2. Применить все полученные знания и закончить игру.
3. Пробудить все остальные бригады (для отряда, который первым закончил игру).

Место проведения: клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Развивать лидерские качества и организаторские способности.
2. Создать ситуацию успеха.
3. Содействовать воспитанию стремления к здоровью, красоте тела, необходимых для достижения желаемого уровня благосостояния и комфорта.
4. Создать благоприятные условия для позитивного завершения игрового сюжета.

Игровой сюжет 3-го сегмента для старшей дружины «Грани реальности»

Игровая легенда

А если вся жизнь, которую вы проживаете, была бы сном?

А если завтра вы проснетесь другим человеком? Или то, что вы проснулись другим человеком это происки мозга, а ваша прошлая жизнь оказалась реальной? Сны — отражение реальности. Реальность — отражение снов.

Последнее время в городе Сомниум часто происходит феномен совместных сновидений, когда определенная группа людей встречается в мире, сотворенном мозгом во время сна. Сны людей в этом городе настолько реальны, что они совсем потеряли тонкую грань реальности, пролегающую между сном и явью. Это происшествие сильно мешало обычной жизни, не давало спокойно спать. Еще до появления феномена общего сна, засы-

пая, жители города встречали «Неизвестного», так его начали называть. Кому-то он помогал, кому-то наоборот мешал, а в редких случаях встречался даже в кошмарах.

Недавно жители города Сомниум снова встретилась в своем общем сне. Они решили исследовать этот мир, который казался им настолько реальным и живым. Путешествуя по улицам города, они обнаружили, что все здесь было таким же, как и в их обычной жизни - трава под ногами, деревья, здания. На своем пути они встретили Неизвестного. Кто же он? Враг или все-таки товарищ, который поможет им разобраться с этой проблемой?

Грань реальности начала стираться, жителям города предстоит раскрыть личность Неизвестно и разобраться со странным феноменом.

Механика.

В основе идеи смены лежит развитие у детей физического интеллекта, а также обучение детей правильному режиму сна. Развитие данных аспектов происходит посредством мероприятий, а именно за счет их наполнения и игровых заданий.

Рольевые установки:

Вожатые и дети - жители города Сомниум, попавшие в феномен общего сна.

Каждый отряд - регион, наделенный специальным атрибутом - ловкость, сила и интеллект. Атрибуты отображаются в отрядном уголке, названии и девизе, а также влияют на игровой сюжет.

Методист – «Неизвестный», он не разговаривает и является лишь фантомом. Общение с Неизвестным происходит посредством переписки на листе. Правила мероприятий будут объясняться через запись голоса с наложенным эффектом.

Регионы зарабатывают осколки реальности - ресурс, который помогает отряду приблизиться к полному разделению реальности и сна.

В ходе мероприятий отряды могут заработать артефакт - вещь, которую можно использовать во время мероприятий.

Артефакты делятся на 4 типа: Мифический, уникальный, редкий и обычный. Уникальные, редкие и обычные артефакты - одноразовые, в то время, как мифический артефакт является постоянным. После игры-погружения, каждый отряд получает один артефакт обычного класса. Регионы могут обменивать артефакты на осколки реальности или между собой. Артефакты имеют предрасположенность к атрибуту.

На мероприятиях предметы будут делиться на реальные и иллюзорные. Иллюзорные предметы - мираж, их невозможно использовать, либо их использование приводит к неправильному выполнению задания.

Также, раз в 2 дня будут открываться расколы. На их изучение понадобится несколько человек от отряда. Количество человек зависит от размера раскола, первый, нашедший раскол отряд, забирает его изучение себе. В расколах находятся артефакты уровня уникальный и мифический

После игры погружение жители попадают в иллюзорное подземелье. На каждом его этаже действуют свои законы, ребятам предстоит пройти все подземелье и отыскать разгадку загадочного феномена.

В ходе мероприятий ребята распутывают нить событий, в реальности они - группа ученых, отправившихся с помощью нейротехнологий в сон одного из жителей Сомниума, чтобы решить проблему феномена. Аппарат оказался дефектным, при перемещении память ученых частично стерлась. Неизвестный - ученый, оставшийся в реальности, он не переместился полностью для подстраховки, поэтому не может разговаривать. Прямые подсказки привели бы к сбою аппарата, он может только помочь ученым вернуть свою память, чтобы они разобрались со странным явлением.

Ключевые мероприятия

«Мы спим?» - игра-погружение

Содержание:

Жители встречаются на одной локации, где их встречает Неизвестный, с помощью его подсказок ребятам предстоит ознакомиться с реалиями иллюзорного мира, научиться

отличать реальные предметы от миража, чтобы выбраться из замкнутого круга. В конце мероприятия ребята обнаруживают странную дверь, кажется, там и находится разгадка.

Задание:

1. Ознакомиться с местностью
2. Научиться отличать реальность от миража
3. Открыть запечатанную дверь

Место проведения: Территория лагеря

Задачи:

1. Погрузить участников тематику игрового сюжета.
2. Создать благоприятные условия для знакомства.
3. Предоставить участникам информацию о снах, миражах с научной точки зрения.

«Что случилось?» - творческая программа

Содержание:

Что же всё-таки произошло? Почему жители города оказались в общем сне и кто такой Неизвестный? Ребятам предстоит показать в творческом выступлении свои догадки, отвечающие на поставленные вопросы.

Задание:

Каждый отряд готовит творческое выступление, в котором участники должны продемонстрировать уникальность своего региона и показать свой вариант развития событий. Во время выступления отряды должны использовать декорации, костюмы, музыкальное сопровождение, световые эффекты, для более детального раскрытия идеи своего номера.

Место проведения: Айсберг

Задачи:

1. Создать благоприятные условия для позитивного межличностного взаимодействия участников.
2. Содействовать эстетическому и нравственному воспитанию и интеллектуальному развитию.
3. Способствовать реализации творческого потенциала через образное перевоплощение.

«Иллюзорное подземелье» - динамичная игра

Содержание:

После открытия двери жители попадают в странное подземелье, на каждом этаже которого действуют свои законы. Ребятам предстоит исследовать все этажи, чтобы найти разгадку странного феномена. На данный момент они попали на первый этаж, он представляет замкнутое пространство с множеством расколов. На входе их встречает табличка с правилами, действующими на этом этапе.

Задание:

1. Ознакомиться с правилами этажа
2. Отыскать ключ на следующий этаж

Место проведения: Шатёр

Задачи:

1. Выбатывать навыки соблюдения правил, игры в составе команды
2. Повысить интерес к коллективному действию путем развития игрового сюжета.
3. Развивать физический интеллект, стремление развивать умственные способности и физические возможности.

«В глубь» - ситуационная игра

Содержание:

Ребята оказываются на следующем этаже. Местность с постоянно меняющимся освещением, на этот раз правила не встречают их на входе, жителям придется самим

разобраться с правилами, чтобы отыскать ключ, спрятанный на этаже. Вокруг нет подходящих дверей, возможно на этом этаже ключ - это не то, что мы привыкли видеть.

Задание:

1. Разобраться с правилами, действующими на этаже
2. Понять, что является ключом
3. Перейти на следующий этаж

Место проведения: клуб «Айсберг»

Задачи:

1. Развивать воображение.
2. Вовлечь 100% участников в игровой процесс.
3. Развивать физический интеллект, стремление развивать умственные способности и физические возможности.

«Обрывки памяти» - конструкторская игра

Содержание:

Ребята оказываются на следующем этаже. Это открытое пространство, на этом этаже нет особых правил, но по всей территории находятся записки с информацией для постройки нейронного модуля - проблески памяти ученых, которые во сне преобразовались в целый этаж подземелья. На записках находятся обрывки информации о произошедшем и инструкция, с помощью которой отрядам нужно построить устройство, для перехода в реальный мир. Листы с информацией находятся в труднодоступных местах, поэтому жителям придется постараться, чтобы достать их.

Задание:

1. Отыскать все записки
2. Построить устройство в соответствии с инструкцией

Место проведения: Территория лагеря

Задачи:

1. Создать ситуацию успеха.
2. Развивать навык взаимовыручки, умения договариваться.
3. Развивать стремление к укреплению физических возможностей как функции физического интеллекта.

«Время на исходе» - финальная игра

Содержание:

Память восстанавливается, от переизбытка информации устройство из реальности начинает перегружаться, что может привести к полному стиранию реальности для жителей. Время на исходе. Ребята узнают, что проблемой их города является кошмар, посетивший в одной из фаз сна - быстрой и медленной. Подземелье является олицетворением фаз сна - 1 этаж быстрый сон, 2,3 и 4 - стадии медленной фазы сна. Регионам предстоит спуститься обратно на нижние этажи, вспомнив все их правила, обнаружить и уничтожить кошмар, а после использовать нейронный модуль для перемещения в реальность. Успеют ли они это сделать?

Задание

1. Спуститься на нижние этажи.
2. Обнаружить и уничтожить кошмар.
3. Переместиться в реальность.

Место проведения: Территория лагеря

Задачи:

1. Развивать лидерские качества и организаторские способности.
2. Создать ситуацию успеха.
3. Развивать интеллектуальные способности как условие развития физического интеллекта.

4. Создать благоприятные условия для позитивного завершения игрового сюжета.

4-я летняя оздоровительная смена 4-й сегмент «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ. ЧУВСТВА»

Перед ключевыми мероприятиями в течение 4-й смены проводятся игровые тренинги на развитие ментального интеллекта: «Понимаю тебя» – тренинг на повышение уровня понимания чужих чувств; «Понимаю себя» – тренинг на повышение уровня принятия своих чувств; «Выражаю чувства» – тренинг на повышение умения выражать позитивные чувства.

Игровой сюжет 4-го сегмента для младшей дружины «Энергия чувств»

Игровая легенда:

Отдыхающие на четвертой смене станут участниками мульти вселенного путешествия, в котором они смогут узнать немного больше об эмоциональном интеллекте. Путешественники в этот раз оказались в загадочном мире, где эмоции и чувства превращаются в мощные потоки энергии, питающие всю жизнь на планете. Но недавно установившийся баланс и гармония в этой системе были нарушены загадочным загрязнением, которое начало токсично заражать все живое.

Изначально путешественники не собирались вмешиваться, но призыв помощи от безымянной богини порядка заставил их изменить свои планы. Теперь им предстоит строить карту местности, постепенно очищая ее от загрязнения, и разгадывать тайны экологической катастрофы. На помощь им приходит Рада, местная жительница, готовая бороться за спасение своего родного дома.

Впереди у них ждут захватывающие испытания и опасные приключения в борьбе за спасение мира от загадочного загрязнения энергий.

Игровая механика

Рольевые установки:

Отряды- искатели приключений мульти вселенного путешествия.

Вожатые – координаторы.

Методист – Рада.

Богиня Порядка – координатор движения энергетических потоков.

Являясь путешественниками по различным вселенным, ребята объединяются в отряды искателей приключений, у каждого из них есть своя фирменная кричалка и цвет, который должен отражаться в форме координаторов и в отрядном уголке.

Задачей искателей приключений является очистка потоков энергии, выяснить причину нарушений в системе и успешно вернуться в родной мир. Это задача - не простая. Координировать процесс восстановления движения потока с позитивной энергией будет Богиня порядка.

С помощью Рады, местной жительницы, желающей помочь путешественникам и родному миру, ребята составляют карту местности и обнаруживают, что есть 3 зоны, которые необходимо очистить, как их называли местные «зоны увядания». Путешественники начнут восстановление с первой зоны. За участие в мероприятиях ребята зарабатывают эссенции чистоты, которые далее будут необходимы для перехода на следующую зону. На карте, сделанной отрядами на первом мероприятии, ребята будут отмечать территории, которые они успешно очистили, а в зависимости оттого, на сколько успешно они прошли игру, они имеют право закрасить область на карте своим цветом определенным образом:

- 1 место – плотно закрашенная область гуашью;
- 2 место – плотно закрашенная область карандашом;
- 3 место – плотная штриховка области карандашом;
- 4 место – легкая штриховка области карандашом.

Отряд с наибольшим количеством эссенций будет вознагражден по итогам смены.

Ключевые мероприятия **«Навстречу к звездам!» - игра погружение**

Содержание:

Оказавшись в незнакомом мире, для начала, необходимо составить карту местности, на которой, впоследствии, можно будет отмечать уже очищенные территории. В этом отрядам поможет Рада, которая уже подготовилась и готова руководить отрядами, но на пути исследователей встретятся последствия загрязнения, которые надо устранить перед очищением самого источника.

Задание:

- 1.Подготовить карту.
- 2.Очистить первую зону увядания.

Место проведения: футбольное поле, территория лагеря.

Задачи:

- 1.Развивать интеллектуальные способности как одной из функций эмоционального интеллекта.
- 2.Вовлечь всех участников в коллективную игровую деятельность.
- 3.Вырабатывать способность принятия решения.

«К путешествию готовы!» - творческая программа

Содержание:

Для того, чтобы бороться со злом и справляться со всеми проблемами, появляющимися на пути, важно, что в этот момент рядом была сплоченная команда, верные товарищи, на которых всегда можно положиться. Отрядам предлагается выбрать качество, которое, по их мнению, больше всего характеризует слаженную команду, и через творческий номер показать то, как они понимают это качество.

Задание:

- 1.Выбрать качество, характеризующее слаженную команду;
- 2.Подготовить творческий номер, отражающий данное качество и его понимание отрядом.

Место проведения: клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Развивать эмоциональное здоровье и эмоциональный интеллект через познавательно-аналитическую деятельность.
2. Вовлечь всех участников в ситуацию успеха.
3. Создать благоприятные условия для сплочения коллектива.

«У источника» - игровая коллаборация

Содержание:

Одна третья работы выполнена, наступило время переходить к следующей зоне, для этого необходимо пройти энергетический барьер, затратив какое-то количество эссенций. После попадания на новую территорию, ребятам необходимо справиться с более серьезными загрязнениями и поискать подсказки происхождения дисбаланса в системе потоков.

Задание:

- 1.Перейти на 2 зону.
- 2.Выполнив задания и очистить ее.
- 3.Найти подсказки о том, что на потоки влияют негативные эмоции людей.

Место проведения: территория лагеря.

Задачи:

1. Развивать логическое и критическое мышление.
2. Содействовать воспитанию целеустремленности.

3. Создать условия для понимания своих чувств, и чувств других людей, а также для развития игрового сюжета и развития эмоционального интеллекта.

«Увядание позади» - конструкторская игра

Содержание:

Настал черед самой загрязнённой зоны, для ее очистки необходимо построить фильтры, которые не только помогут очистить поток, но и будет контролировать уровень загрязнения. И в случае необходимости, информировать Богиню порядка о нарушениях.

Задание:

1. Добыть чертежи фильтра.
2. Построить фильтр.
3. Установить фильтры в нужных местах.

Место проведения: клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Знакомить участников с силой воздействия позитивной энергии.
2. Развивать эмоциональное и интеллектуальное здоровье.
3. Способствовать расширению знаний об эмоциях как условии развития эмоционального интеллекта.
4. Развивать логическое мышление в процессе развития игрового сюжета.

«К дороге домой» - финальная игра

Содержание:

Последствия устранены, теперь можно углубиться и найти корень проблемы в прямом и переносном смысле, за все свое путешествие ребята заметили, что жители поселений вблизи зон увядания вели себя очень странно, теперь, когда появилась возможность поговорить с ними, выясняется, что у них проблемы с выражением чувств и эмоций. Научите местных жителей справляться с ними, для предотвращения последующих нарушений. И путь домой открыт!

Задание:

1. Выполнить задания от местных жителей;
2. Научить их правильно выражать эмоции и чувства;
3. Закончить путешествие.

Место проведения: клуб «Айсберг».

Задачи:

1. Вовлечь участников в коллективную игровую деятельность, направленную на сплочение коллектива.
2. Способствовать выработке позитивного отношения к умению выражать и контролировать эмоции.
3. Создать условия для логического и позитивного завершения игрового сюжета и развития эмоционального интеллекта.

Игровой сюжет 4-го сегмента для старшей дружины «Дитя погоды»

“Когда человек захвачен своими эмоциями и чувствами, он сам себе не хозяин.”

Раньше на острове «Сентенс» жили два народа - эмпаты и тёмные эмпаты. Предводители народов имели власть над погодой - вождь эмпатов отвечал за солнце, тепло и свет, в то время как вождь темных эмпатов был ответственен за дожди, ливни и управление различными погодными катаклизмами, что помогало им предотвратить бедствия. Оба народа дополняли друг друга и жили в согласии. До недавнего времени.

Всё изменилось, когда вождь темных эмпатов решил, что методы правления его собрата слишком мягки и неэффективны. Им двигали эгоизм и желание завладеть всей властью, объединив оба народа под своим правлением. Предводитель темных, с помощью

манипуляций, устроил переворот и захватил власть над всем островом. Народ эмпатов был крайне недоволен, но все проявления протеста были жестоко подавлены. Заняв трон эмпатов, темный вождь смог управлять всей погодой на острове. Его огромная магическая сила, большая власть и недовольство народа привели к нестабильному эмоциональному состоянию правителя. Теперь погодные условия на Сентенсе стали большой проблемой для жителей. Град сменялся засухой, постоянные смерчи и ураганы сметали дома, превращая жизнь в борьбу за выживание. Несмотря на это, тёмные эмпаты не собирались свергать “Дитя погоды” - так вождя называли в народе, ведь теперь они имели власть над эмпатами.

Именно на этот остров выбрасывает путешественников, потерпевших кораблекрушение. Им придётся разделить на группы, чтобы выжить до того момента, пока кто-нибудь не заметит их исчезновения.

Механика

Ролевые установки:

Участники смены – авантюристы.

Методист – Дитя погоды, вождь острова, человек с постоянно нестабильным эмоциональным состоянием.

Вожатые - участники партизанской ассоциации эмпатов (ПАЭ), организации, целью которой является не свергнуть правителя, а направить его на истинный путь и вернуть жизни острова в спокойное состояние..

В основе идеи смены лежит развитие у детей эмоционального интеллекта. Развитие данного аспекта происходит посредством мероприятий, а именно за счет их наполнения и игровых заданий.

Авантюристы после кораблекрушения попадают на остров «Сентенс». Погода на острове напрямую зависит от настроения предводителя.

Участники ПАЭ получают информацию от ПАЭ в социальной сети «ВКонтакте».

Чтобы выжить на острове отрядам предстоит зарабатывать ресурсы - их можно заработать самим либо получить напрямую от предводителя острова. Но ресурсы острова ограничены, поэтому Дитя Погоды начинает игры, в ходе которых останется лишь одна группа авантюристов, достойных остаться на острове. За прохождение испытаний на играх отряды получают очки чувствительности.

Дитя Погоды - непредсказуемый, его настроение меняется в короткий промежуток времени, что нередко приводит к катастрофам. Каждые 10 минут авантюристам придется любыми способами поддерживать хорошее настроение правителя.

В ходе мероприятий ребята знакомятся с эмпатами и тёмными эмпатами, узнают, что такое эмпатия и чувства. Учатся управлять своими эмоциями и чувствами без вреда для себя. Им предстоит помочь эмпатам вернуть гармонию на остров и попробовать исправить отношение к миру Дитя погоды.

Ключевые мероприятия

«На новом месте» - игра-погружение

Содержание:

Авантюристов выкидывает на песчаный берег, где, после недолгого пребывания, их встречает человек, представившийся предводителем города. Он сказал, что ресурсов в городе не хватит на всех, потерпевших кораблекрушение и предлагает совместно добыть ресурсы.

Задание:

1. Ознакомиться с местностью
2. Добыть ресурсы для выживания

Задачи:

1. Развивать интеллектуальные способности.
2. Вовлечь всех участников в коллективную игровую деятельность.
3. Вырабатывать способность принятия решения.

«Игры начнутся сегодня» - творческая программа

Содержание: Дитя погоды начал игры, он очень любит интересные зрелища, особенно связанные с творчеством. Первым заданием для авантюристов является подготовка номера. В нем они показывают, какие природные явления могут появляться в зависимости от чувств, которые проживает предводитель острова.

Задание:

Каждый отряд выбирает чувство и готовит творческое выступление, в котором они показывают это чувство и природное явление, которое оно может вызвать. Во время выступления отряды должны использовать декорации, костюмы, музыкальное сопровождение, световые эффекты, для более детального раскрытия идеи своего номера.

Задачи:

1. Создать благоприятные условия для сплочения коллектива и самореализации творческого потенциала участников.
2. Развивать эмоциональное здоровье и эмоциональный интеллект.
3. Вовлечь всех участников в ситуацию успеха.

«Пир на весь мир» - динамичная игра

Содержание:

Полученные ресурсы жизнеобеспечения не удовлетворяют эмоциональные потребности. Ведь, как известно, кроме хлеба нужны еще и зрелища, в которых живут эмоции и чувства. Каждому из отрядов необходимо пополнить запас эмоционального ресурса.

Дитя Погоды подготовил локации с различными эмоциями. Чтобы получить эмоциональный ресурс, авантюристам предстоит выполнить различные задания, связанные с умением проявлять и контролировать эмоции и определять чувства.

Задание:

1. Выполнить задания от вождя
2. Получить ресурсы.

Задачи:

1. Развивать логическое и критическое мышление.
2. Содействовать воспитанию лидерских качеств, выработке навыка успешного взаимодействия в команде.
3. Создать условия для понимания своих чувств, и чувств других людей, а также для развития игрового сюжета и развития эмоционального интеллекта.

«Достойный»- лидерская игра

Содержание:

Каждому отряду предстоит выбрать самых достойных, по их мнению, авантюристов. Дитя Погоды задумал грандиозное шоу, главными героями которого станут выбранные участники. Представителям отрядов придется пройти полосу препятствий и выполнить ряд специальных заданий, чтобы заработать как можно больше ресурсов и очков чувственности.

Задание:

1. Пройти полосу препятствий
2. Выполнить все задания

Задачи:

1. Познакомить участников с силой воздействия позитивных чувств.
2. Развивать эмоциональное и интеллектуальное здоровье.
3. Развивать интеллектуальные способности и навыки управления эмоциями в процессе развития игрового сюжета.

«Принять свои чувства» - дебаты

Содержание:

Предводитель острова проверяет авантюристов на осведомленность о чувствах и эмоциях. Ребятам предстоит изучить материалы и защитить свою позицию.

Задание:

Ребята получают тему. Одна команда готовит аргументы “за”, а вторая “против”, в это время 3 команда вместе с методистом являются жюри. Каждому отряду предстоит защитить свою позицию, чтобы получить как можно больше очков чувственности.

Задачи:

1. Создать условия для формирования умения аргументировать свой выбор, свою позицию, поддерживать, выражать позитивные эмоции и чувства
2. Расширять кругозор о чувствах и эмоциях
3. Развивать эмоциональное и интеллектуальное здоровье.

«Сигнальный выстрел» - поисковая игра

Содержание:

Партизанская ассоциация эмпатов отыскала на складах предводителя сигнальные огни, они спрятали их где-то на территории острова и затаились. Принести их в руки авантюристам было бы слишком опасно, Дитя погоды мог заметить это и разгневаться. Авантюристам в течение дня предстоит отыскать сигнальные огни, получая и следуя подсказкам ПАЭ, которые вожатые получают в мессенджере в течение дня. Но делать это стоит аккуратно, авантюристам запрещено блуждать по острову без разрешения вождя.

Задание:

1. Отыскать сигнальный огонь
2. Передвигаться, скрываясь от Дитя Погоды

Задачи:

1. Создать ситуацию успеха.
2. Вовлечь участников в развитие игрового сюжета.
3. Развивать навык взаимовыручки, умения договариваться, уважать чувства других.

«Переворот» - финальная игра

Содержание:

ПАЭ было решено лишить Дитя Погоды его силы, ведь именно из-за нее происходят все бедствия, из-за нее предводитель страдает от эмоциональной нестабильности. На древних руинах острова была найдена информация о том, что, соединив две силы воедино, человека настигает проклятие. Но решение есть - старинный обряд, который ведет к полному уничтожению магической силы. Авантюристам предстоит помочь ПАЭ провести обряд и запустить сигнальный огонь в небо, чтобы вернуться домой.

Задание:

1. Провести обряд
2. Пустить сигнальный огонь

Задачи:

1. Закрепить знания об эмоциях и чувствах.
2. Мотивировать участников на победу.
3. Создать условия для успешного завершения игрового сюжета и проявления позитивных чувств и эмоций.

Диагностический инструментарий

Опросник на 1 смене об информированности о ментальном интеллекте

Продолжи предложение:

Ментальный интеллект

это _____

Ментальный интеллект необходим для

Опросник на 2 смене об информированности о духовном интеллекте

Продолжи предложение:

Духовный интеллект это

Духовный интеллект необходим для

Опросник на 3 смене об информированности о физическом интеллекте

Продолжи предложение:

Физический интеллект это

Физический интеллект необходим для

Опросник на 4 смене об информированности об эмоциональном интеллекте

Продолжи предложение:

Эмоциональный интеллект это

Физический интеллект необходим для

Тест «4 вида интеллекта»

Напротив каждого качества укажи начальными буквами название вида интеллекта:

Ментальный интеллект – М

Духовный интеллект – Д

Физический интеллект – Ф

умение делать выводы, аргументировать	
способность определять смысл сложившейся ситуации	
мелкая моторика	
способность выявлять взаимосвязь объектов и явлений	
умение понимать чужие чувства	
навык решения проблемы	
позитивное отношение к духовным ценностям	
ценностное отношение ко времени	
навык бесконфликтного общения	
понимание и принятие своего физического тела	
умение принимать свои чувства	
пластичность тела и мыслей	
координация	
умение выражать позитивные чувства.	

Темы для обсуждения на итоговом вечернем огоньке:

1. «Достижения нашего отряда»
 - отношения в коллективе
 - отношения с вожатыми
 - доброжелательность
 - дружба
 - доверие
 - командная работа
2. «Личные достижения»
 - 1) Личные достижения по программным задачам 1 – й смены:
 - умения делать выводы, аргументировать позицию, планировать и делать все своевременно, беречь время, объяснять причины, видеть изменения, находить пути решения;
 - ценностное отношение к интеллектуальному развитию, как интеллектуального здоровья.
 - 2) Личные достижения по программным задачам 2 – й смены:
 - умение определять смысл сложившейся ситуации, выстраивать доброжелательные отношения в коллективе, не провоцировать и не развивать конфликты,
 - ценностное отношение к семье, позитивное отношение к необходимости развивать духовный интеллект, как признак духовно здоровой личности.
 - 3) Личные достижения по программным задачам 3 – й смены:
 - динамика в развитии пластичности, мелкой моторики, способности осознавать свое физическое тело; желание развивать тело, быть здоровым, красивым, успешным;
 - ценностное отношение к физическому здоровью, как признаку физического интеллекта, позитивное отношение к необходимости ведения ЗОЖ.
 - 4) Личные достижения по программным задачам 4 – й смены:
 - умение понимать и принимать свои чувства и чувства другого человека, умение выражать позитивные чувства;
 - позитивное отношение к важности сохранять и развивать эмоциональное здоровье как признак эмоционального интеллекта.

Итоговый опросник:

Подчеркни высказывания, которые соответствуют твоим ощущениям:

Я чувствую себя отдохнувшим	Я чувствую себя уставшим
Я наполнен силами	Я обессилен
Интеллект это ценность, его важно развивать	Интеллект будет сам развиваться по мере моего взросления
Мне понравилась смена	Мне не понравилась смена
Я удовлетворен уровнем своего участия в программе	Я не удовлетворен уровнем своего участия в программе
Я получил много положительных эмоций	Я не получил положительных эмоций
Я получил опыт:	Я принимал участие только в качестве зрителя
-ведущего	
- организатора	
- идейного вдохновителя	
- администратора	
- координатора	
- участника творческого выступления	
- члена жюри	
- наставника	
- советника	
После лагеря я смогу применить полученный на смене позитивный опыт	Я получил негативный опыт
Я хочу вернуться в тот лагерь, к этим вожакам	Я не вернусь в этот лагерь

Приложение 4

Описание видов интеллекта

Чтобы стать умнее, нужно развивать все типы интеллекта, имеющиеся в распоряжении. Но большинство из нас на протяжении жизни занимается развитием исключительно своего IQ, и этот процесс включает в себя чтение, обучение, профессиональный рост, хобби.

Очень немногие целенаправленно развивают эмоциональный интеллект, учатся наблюдать за людьми и воспринимать эмоции окружающих, брать под контроль свои собственные эмоции. И совсем мало тех, кто слышал, что есть еще два типа интеллекта, а значит, и дополнительные возможности стать умнее.

Известный американский коуч Стивен Кови выделяет 4 типа интеллекта:

1. Физический интеллект (PQ).
2. Ментальный интеллект (IQ).
3. Эмоциональный интеллект (EQ).
4. Духовный интеллект (SQ).

Стивен Кови в свое время получил степень MBA в Гарварде и степень доктора философии в Мормонском университете Бригама Янга, а его работа в реальном секторе экономики отмечена званием «Предприниматель года». Имя Стивена Кови включено в список 25 самых влиятельных людей Америки по версии журнала Time. А наибольшую известность ему принесла его книга «7 навыков высокоэффективных людей», переведенная на многие языки мира.

Помимо собственно набора навыков, необходимых для того, чтобы стать эффективным, Стивен Кови обращает внимание, что у каждого из нас для этого гораздо больше возможностей, чем мы думаем. Эти дополнительные возможности как раз и заключаются в наличии нескольких типов интеллекта. У каждого человека эти типы интеллекта разви-

ты в разной степени и каждый может развить любой тип своего интеллекта дополнительно.

А чтобы было понятнее, о чем конкретно идет речь, рассмотрим по порядку все типы интеллекта, которые выделяет Стивен Кови.

Наша природа состоит из 4-х значимых составляющих. Это тело, разум, сердце и дух. Каждой составляющей соответствуют четыре вида способностей, или интеллекта, которыми обладаем все мы: физический интеллект, или интеллект тела (PQ), ментальный интеллект (IQ), эмоциональный интеллект (EQ) и духовный интеллект (SQ).

Когда мы говорим об интеллекте, мы чаще всего имеем ввиду ментального интеллекта (IQ), т. е. способность анализировать, рассуждать, абстрактно мыслить, пользоваться языком, представлять и понимать. Тем не менее, это очень узкое понятие.

Ментальный интеллект (IQ)

Intelligence Quotient – это и есть тот самый интеллект, который человек в норме развивает всю жизнь: учится, совершенствуется в профессии, читает книги. Когда мы говорим об интеллекте как таковом, мы имеем в виду как раз именно ментальный интеллект. Так, ментальный интеллект – это наша способность думать, анализировать, выражать свои мысли устно и письменно, создавать абстрактные образы и прочие мыслительные конструкции.

Важность ментального интеллекта настолько велика, что люди постоянно пытаются измерить интеллект в целом и его составляющие в каких-то исчисляемых единицах. Классический пример – тест на IQ, более свежие примеры – тесты ВНО по различным предметам, призванные определить уровень знаний по отдельным дисциплинам и, как результат, уровень развития интеллекта, достигнутый за время обучения в среднем учебном заведении.

Правда, многие эксперты все более склоняются к мнению, что какие бы то ни было тесты нельзя считать истиной в последней инстанции, а их результаты – показателем уровня знаний и уж тем более интеллекта в целом. Любые тесты имеют свою определенную закономерность, и часто успешное прохождение теста свидетельствует лишь о том, что человек научился проходить тесты. Причем это касается как тестов ВНО, так и теста на IQ.

В качестве аргумента против 100-процентной объективности тестов указывается тот факт, что творческие личности – художники, писатели, музыканты – зачастую сильны лишь в своей области, а их аналитические способности и познания в точных науках могут быть заметно ниже среднестатистических. Но это никак не умаляет их заслуг в творчестве и не позволяет считать их интеллект недоразвитым.

Тем не менее работать над дальнейшим развитием интеллекта нужно всем. И даже представители сугубо творческих профессий, обладающие хорошо развитым кругозором, имеют больше шансов на успех, чем их коллеги, обладающие исключительно узкоспециальными знаниями. Однако есть и другие не менее важные составляющие успеха. И это, как вы уже поняли, другие типы интеллекта, которые мы еще не рассмотрели.

Физический интеллект (PQ)

Physical Quotient – это интеллект человека, связанный с физическим телом, физическим мироощущением, стремлением к здоровью и красоте, материальному достатку и комфорту. И это интеллект физического тела, который приводит в действие системы органов человека, чтобы обеспечить выживание, исцеление, развитие физического тела, необходимое для достижения желаемого уровня благосостояния и комфорта.

У человека есть возможность развивать и применять физический тип интеллекта наравне с любым другим. Склонность человека пользоваться физическим

интеллектом для решения повседневных задач можно определить по его заинтересованности в занятиях спортом, танцами, играми, рукоделием — в общем, всем, где требуется физическая сноровка. Иногда физический интеллект называют практическим, что вполне вписывается и в суть определения, и в аббревиатуру PQ — Practical Quotient.

Физический интеллект — важная базовая составляющая жизни человека, без которой было бы невозможно его выживание и развитие. Однако если по какой-либо причине развивается только физический интеллект, для гармонического развития личности этого совсем недостаточно. Человека от животного отличает интеллект ментальный, и тут тоже нужны кое-какие пояснения.

Физический интеллект (PQ) нашего тела — это тот вид интеллекта, о котором все мы все знаем, но зачастую игнорируем. Только представьте, сколько всего может делать тело без каких-либо усилий сознания. Оно приводит в действие дыхательную, кровеносную, нервную и другие жизненно важные системы. Оно постоянно следит за своим состоянием, разрушая отмершие клетки и борясь за выживание.

Наше тело — это блестящий механизм, превосходящий по возможностям даже самый-самый продвинутый компьютер. Способность действовать в соответствии со своими мыслями и чувствами, а также добиваться желаемого, отличает человека от всех живых существ, населяющих землю.

Эмоциональный интеллект (EQ)

Emotional Quotient — это способность человека распознавать и правильно трактовать эмоции других людей, понимать их намерения и мотивы действий, а также понимать свои собственные эмоции и желания, уметь ими управлять. На основе эмоционального интеллекта развиваются такие компетенции как навыки межличностного общения, работа в команде, лидерство и многие другие.

Эмоциональный интеллект давно занял прочное место в перечне так называемых soft skills, подлежащих обязательному развитию для всех, кто намерен добиться успеха в жизни. Более того, все громче звучат голоса экспертов из разных сфер, считающих, что нельзя недооценивать эмоциональный интеллект, и что именно составляющие его параметры более важны для успеха, чем собственно уровень IQ, на который было принято ориентироваться ранее.

Как и прочие виды интеллекта, EQ можно и нужно развивать. Как минимум, нужно научиться брать под контроль собственные эмоции, стараться не разрешать негативным мыслям захватить свое сознание, учиться слушать и слышать окружающих.

К слову, привести свои мысли и эмоции в порядок помогает матрица управления временем Стивена Кови: он предлагает разделить все свои дела и обязанности на четыре категории и планировать время под каждую из них. Тогда у вас останется меньше объективных причин для стресса и негатива и освободится больше времени для позитива в повседневной жизни. Однако максимального спокойствия и осознанности достигают лишь те, кто способен развить все типы своего интеллекта, в том числе и духовный.

Эмоциональный интеллект (EQ) — это самопознание, самосознание, социальная чувствительность, сопереживание и способность успешно общаться с другими людьми. Это ощущение своевременности и социальной уместности, а также смелость признавать слабости, выражать и уважать разные мнения. До начала девяностых годов, когда EQ стал предметом бурных обсуждений, его иногда характеризовали как функцию правого полушария, в отличие от функций левого. Левое полушарие считается аналитическим, отвечающим за мышление, язык, рассуждения и логику; правое же полушарие, более творческое, отвечает за интуицию, чувства и цельность. Крайне важно ценить оба полушария и с пониманием развивать и применять их уникальные способности. Сочетание умения мыслить и умения чувствовать делает человека более уравновешенным, здоровомыслящим и мудрым.

В огромном множестве исследований высказано мнение о том, что в долгосрочной перспективе эмоциональный интеллект является более значимым фактором успешного общения, взаимоотношений и лидерства, чем ментальный. Крупный специалист в области EQ Дэниел Гоулман писал:

«Для наивысшей производительности любого труда в любой области эмоциональная компетентность в два раза важнее чисто познавательных способностей. Для достижения успеха на наиболее высоких уровнях, на руководящих должностях эмоциональная компетентность, в сущности, является единственным преимуществом... С учетом того что эмоциональная компетентность на две трети или даже более определяет высокую производительность, подбор людей, обладающих такими качествами, или развитие этих способностей у сотрудников резко повышает результативность работы организации, что подтверждается статистическими данными. Какова статистика? На простых работах, например оператора станка или клерка, сотрудники, составляющие 1% наиболее эмоционально компетентных, были в три раза производительнее (по стоимости). На работах средней сложности, например продавцов или механиков, каждый человек, обладающий максимальной эмоциональной компетентностью, был в двенадцать раз производительнее (по стоимости)»

Духовный интеллект (SQ)

Spiritual Quotient – высший из всех видов интеллекта человека. Именно духовный интеллект делает человека личностью, способной ставить жизненные цели, искать и находить свою жизненную миссию, сопоставлять свои поступки с жизненными ценностями. Если эмоциональным интеллектом наряду с людьми обладают все высшие млекопитающие, то интеллект духовный – прерогатива исключительно человека.

Как раз в развитие темы духовного интеллекта появилась следующая книга Стивена Кови про так называемый «Восьмой навык». Как вы наверняка догадались по названию, эта книга стала своеобразным продолжением прогремевшего на весь мир бестселлера «7 навыков высокоэффективных людей».

У Стивена Кови восьмой навык – это способность обрести свой голос и вдохновить других людей обрести свои голоса. «Обрести свой голос» по Кови – это умение выбрать свой жизненный путь, который не обязательно совпадет, а скорее даже совсем не совпадет с усредненным опытом сотен тысяч людей. Это способность делать свой выбор в любой ситуации. По сути, свой голос – это «Путь к Величию», когда человек проживает жизнь со смыслом и осознанием ее смысла. Разумеется, такой подход невозможен без духовного интеллекта.

Во многом перекликается с этими идеями еще одна книга Стивена Кови «Главное внимание – главным вещам. Жить, любить, учиться и оставить наследие». Духовный интеллект предполагает способность оглянуться на свою жизнь и найти те самые несколько главных вещей, которыми следует заниматься в первую очередь. Стивен Кови, как мы видим, предлагает свой список таких «главных вещей»:

- Жить.
- Любить.
- Учиться.
- Оставить наследие.

Возможно, ваш личный список будет выглядеть как-то иначе, но суть одна: главным вещам в своей жизни следует уделять основное внимание. Также нельзя позволять второстепенной суете занимать главное место и основное время вашей жизни.

Это вовсе не значит, что человек не должен или ему не придется заниматься рутинной. Придется, однако, этот процесс можно упорядочить, выделив всему свое время. Этому, кстати, также может помочь ранее упоминавшаяся матрица управления временем.

Таким образом, теперь у вас есть еще один ответ на вопрос «Как стать умнее?» и конкретные подсказки, в каком направлении развиваться. Совершенно не сложно

определить, какие типы интеллекта у вас развиты в данный момент в большей степени, а чему следует уделить больше внимания. Дело осталось за малым — начать действовать.

Четвертый вид интеллекта — духовный интеллект (SQ). Проблематика SQ все более активно поднимается в научных исследованиях и философских/психологических дискуссиях. Духовный интеллект занимает центральное положение среди всех видов интеллекта, поскольку он в значительной степени задает направление развития остальных трех. Он отражает наше стремление к пониманию смысла и установлению связи с бесконечностью. Ричард Уолман, автор книги «Думаем душой», так пишет о духовном:

«Под духовным я понимаю древний и постоянный поиск человеком связи с чем-то более значимым и надежным, чем наше это, — с нашей душой, друг с другом, с миром истории и природы, с нераздельными веяниями духа, с тайной жизни».

Духовный интеллект также помогает нам разглядеть правильные принципы, являющиеся частью нашей совести, которые можно символически представить как компас. Компас — замечательная метафора для принципов, поскольку он всегда указывает на север. Секрет поддержания высокого морального авторитета кроется в том, чтобы неизменно придерживаться принципов, указывающих «истинный север».

Приложение 5

Игры для разных периодов смены

Игры оргпериода Игры на знакомства

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Имя

—

жест

Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

«Факты»

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален [1].

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит

напротив. Кто быстрее назвал — забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

Эпохи и люди

Участникам предлагается встречаться и здороваться под разную музыку, в разном настроении, в разном стиле, как будто люди из разных культур и эпох.

«Печатная машинка»

Данная игра направлена на закрепление знакомства, поэтому перед началом игры каждый сидящий (стоящий) в кругу напоминает всем свое имя.

Все участники игры становятся механизмами одной «печатной машинки», руки и ноги которых — клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно синхронно и ритмично движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой — говорят свое имя, когда левой — имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам — все молчат (так как это пробел). Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих.

«Печатная машинка» ломается, т. е. участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок перекрещивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. В конце игры выбираются сам работоспособные «печатные машинки».

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую — Леночкой, третью — Ленчиком. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится репетиция, т. к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-3 минутной репетиции начинается игра на выбывание.

Это игра на внимание, развитие памяти, а также она является игрой на знакомство (скорее проверкой как все запомнили имена присутствующих).

И др.

Игры на формирование ВДК

ПИОНЕРСКИЙ КРУГ Весь отряд встает в один большой "Пионерский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

БЕСЕДУЙТЕ НА ЗДОРОВЬЕ Игроки делятся на 2, равные по количеству команды и выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 5 метров. По сигналу ведущего, игроки начинают медленно сближаться и рассказывать о себе любую информацию, постепенно усиливая голос. После сближения, по сигналу ведущего, они расходятся, продолжая рассказывать о себе, но постепенно понижают голос. Результат - раскрепощение.

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

ВОДЯНОЙ Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегается (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

ДОТРОНЬСЯ ДО ОДЕЖДЫ ... ЦВЕТА Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

ЖАДИНА Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

ИЗБУШКА. Построить избушку так, чтобы пола касалось как можно меньше конечностей.

КАПИТАН. Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается «капитан». Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

КАРАБАС. На сплочение. Для проведения этой игры дети садятся в круг, вместе с ними садится воспитатель, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса – Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово: «КА – РА - БАС» и покажу на вытянутых руках какое – то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев.

КЛОУН. Для проведения этой игры необходимо разделить на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее. Недостатка смеха в этой игре не будет!

КЛУБОК. Та же самая верёвка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача – снова образовать круг. **КОСМИЧЕСКАЯ СКОРОСТЬ** Цель игры - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

КТО БЫСТРЕЕ? Команда выполняет задания быстро и четко. 1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды: квадрат; треугольник; круг; ромб; угол; букву; птичий косяк. 2-й вариант. Построиться в шеренгу по: • росту; • цвету волос; • алфавиту имен; • размеру ноги.

МАМА, РАСПУТАЙ Все игроки становятся в круг, вытягивают вперед 2 руки. По сигналу ведущего, каждый должен схватить руки двух людей, причем не своих ближайших соседей. Затем ведущий проверяет, правильно ли «связаны» игроки. Для этого он касается любого игрока и тот пускает «импульс» (т.е. жмет руку одному своему соседу). Сосед передает «импульс» следующему и т.д., пока «импульс» не дойдет до последнего. Если «импульс» прошел через всех игроков, значит игроки соединены правильно и их задача, не разрывая рук, распутаться в круг. Если «импульс» прошел не через всех игроков, то повторяют процедуру сцепления заново. Результат - сплоченность.

МУХА Квадрат 3 на 3. Ведущий ставит в какую-либо часть точку (муху). Дети говорят вправо, влево. Как перемещается муха - не видят. Нельзя делать обратные ходы.

МЮЛЛЕР И ШТИРЛИЦ Каждый игрок на листе бумаги, который дал ему ведущий, пишет (рисует) любую информацию о себе, но, не касаясь ярких примет своей внешности. Затем все эти листки вывешиваются на доску. В течение 10 минут каждый подходит к доске и подписывает листы по типу «кто есть кто». Затем идет обсуждение и выбирают Мюллера (человек, кто больше всех правильно угадал других) и Штирлица (кого никто не угадал). Результат - познание других и себя.

НАШЕ ОБЩЕЕ СОСТОЯНИЕ Давайте почувствуем наше общее состояние. Прислушайтесь! Послушайте тишину. А теперь нам всем очень весело (все смеются). А

теперь грустно (холодно, жарко)! А теперь все дружно крикнем: «Ура!» Результат – эмоциональный подъем.

НОСОК-ПЯТКА (МИНИТРЕНИНГ НА СБЛИЖЕНИЕ И СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ) Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

ПУТАНИЦА Все участники встают в круг, держась за руки. Выбирается водящий, который отходит так, чтобы не видеть, что делает остальная группа. Игроки, не размыкая рук, деформируют круг, запутывают цепочку. После того как цепочка запутана, приглашается водящий, задачей которого становится распутать всех и восстановить первоначальный круг.

СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ Дети сидят, по кругу передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказыванием о том, что они сейчас чувствуют, что хотят для себя и что могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая, хотят ли они что-нибудь сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом. Это упражнение формирует чувство близости с другими людьми, способствует принятию детьми друг друга, формирует чувства ценности других и самооценности.

СПИРАЛЬ Все игроки берутся за руки и выстраиваются в цепочку. Затем, по сигналу ведущего, «цепочка» закручивается в «спираль». А затем, коллективно выполняют задание ведущего. Например, подпрыгнуть. Упражнение применимо для больших групп. **СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА** Игроки выстраиваются в две шеренги, лицом друг к другу на расстоянии 50 см. Один игрок с закрытыми глазами проходит через строй (механизм стиральной машины). Игрок должен быть расслаблен. Задача других игроков – «постирать» ведущего, касаясь его, одергивая, поправляя. Не забывайте, что машина – «Indesit», а, следовательно, «стирка» должна быть щадящей и не приносить неприятных ощущений ведущего. Результат - раскрепощение.

ТРЕУГОЛЬНИК, КВАДРАТ ... Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.».

ФИГУРЫ Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкая, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

ФИКСАЦИЯ Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека, стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ Участники разбиваются на пары и встают в круг. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды

остаются зафиксированными до команды “Человек к человеку”. После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

Я + ТЫ=МЫ Играющие делятся на две команды. Обе шеренги становятся напротив друг друга. Вожатый задает критерии, по которым команды должны построиться на скорость и на качество. Например: построиться по росту, по цвету волос (от самых светлых к самым темным), по первым буквам имени, по размеру обуви, по длине волос, по цвету глаз и так далее. Дополнительным условием может быть - молчание участников во время выполнения заданий.

Игры на выявления лидера

Три перемены в одежде

Один человек выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.

Скала

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребята. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

Волшебный Плащ

Всем хорошо известен волшебный плащ чародея, которым он накрывал какого-либо героя, делая его невидимым для окружающих. Однажды такой случай произошел при дворе Северного короля. Сыновья весело играли во дворцовом саду. Вдруг один из мальчиков исчез. Но принцев было много, и никто не заметил случившегося. Только за ужином было обнаружено исчезновение одного из принцев. Все сразу догадались, что тут не обошлось без чар... Руководитель дает команду разбежаться по полю и кружиться с закрытыми глазами. По команде они останавливаются, садятся на корточки, а голову кладут на колени. Руководитель накрывает одного из игроков плащом и дает разрешение другим встать и открыть глаза. Выиграл тот, кто первым догадался, кого похитил волшебник.

Ехали Цыгане

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся “ехать”, и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончанию игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

Веревочка

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Шаг Вперед

Ребята становятся в шеренгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры — организаторы сразу хорошо видны.

Кто Быстрее

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по:

1. цвету волос (от светлого к темному или наоборот),
2. по размерам обуви (от меньшего к большему),
3. алфавиту;
4. длине волос,
5. цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

Руководящую должность берут на себя лидеры.

Четыре Стороны Света

Команда выстраивается в шеренгу, не плотно друг к другу. Как вы знаете, есть 4 стороны света. Участники закрывают глаза, им также нельзя разговаривать и договариваться. По хлопку ребятам надо подпрыгнуть на месте так, чтобы развернуться и оказаться смотрящими в одну из сторон. Дается три попытки. [авторская разработка]

Положи Руку

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

Джойстик

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком», передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

«Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. В руке у первого и последнего концы веревок. Необходимо, не отпуская рук, сделать кольцо и пропустить через него всю команду и вернуться обратно.

«Делай раз, делай два»

Игроки стоят за стульями. По команде ведущего: «Делай раз», — все должны одновременно поднять стулья. По команде: «Делай два», — все играющие должны оббежать стулья и сесть на них. Все действия должны выполняться одновременно. Игра способствует выявлению лидера — организатора, именно он должен догадаться первым подать команду опустить стулья в первом случае, и сесть — во втором.

«Скульптура»

Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию «Наш отряд» в Течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах. **«Проводник»**

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила: Запрет на разговоры. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. Последний – машинист поезда. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). Хлопок по обоим плечам – вперед. Хлопок по обоим плечам двойной – назад. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится – впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

«Волшебный мячик»

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующие задание: «Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту». После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных. Необходимо добиться того, чтобы ребята собственными, размышлениями и пробами дошли до следующего решения: Соединяя руки всех участников, построили колодец. Варианты могут быть и другие.

«Карета»

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

«Фотограф»

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они — большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Игры основного периода смены Игры и упражнений на сплочение коллектива

Упражнение “Возьми салфеток”

Цель: выявление представлений слушателей о себе.

Оборудование: пачка салфеток.

Ход упражнения:

Тренер передает по кругу пачку бумажных салфеток со словами: “На случай, если потребуются, возьмите, пожалуйста, себе немного салфеток”.

После того как все участники взяли салфетки, тренер просит каждого представиться и сообщить о себе столько фактов, сколько салфеток он взял.

Упражнение “Квадрат”

Цель: прочувствовать каждого участника группы.

Ход упражнения:

Постройте весь коллектив в круг, и пусть участники закроют глаза. Теперь, не открывая глаз нужно перестроиться в квадрат. Обычно сразу начинается балаган, все кричат, предлагая свою стратегию. Через какое-то время выявляется организатор процесса, который фактически строит людей. После того, как квадрат будет построен, не разрешайте открывать глаза. Спросите, все ли уверены, что они стоят в квадрате? Обычно есть несколько человек, которые в этом не уверены. Квадрат действительно должен быть ровным. И только после того, как абсолютно все согласятся, что стоят именно в квадрате, предложите участникам открыть глаза, порадоваться за хороший результат и проанализировать процесс. Так же можно строиться в другие фигуры.

Во время упражнений участники переживают сильные эмоции и делают массу выводов, поэтому после каждого этапа можно устраивать небольшое обсуждение, где можно говорить пожелания своим коллегам для улучшения работы. Самый главный вопрос здесь: каким образом задание можно было сделать качественнее и быстрее?

Очень хорошо, если каждый участник тренинга будет отмечен руководством, а еще лучше, если команды получают хорошие памятные призы.

Упражнение “Интуиция”

Цель: развитие умения прислушиваться к группе.

Ход упражнения:

Все участники сидят на стульях в кругу. Один участник на некоторое время выводится из помещения. Группа договаривается о каком-то задании, которое должен будет выполнить этот участник (например, снять цепочку с шеи Светы и повесить её Антону), и о звуке, который группа будет использовать для подсказок (мотив песни или просто какой-то звук).

Затем участник снова заходит в помещение, и ему сообщается, что он должен выполнять какое-то задание. Когда участник начинает приближаться к выполнению своего задания, звук группы становится громче.

Обычно это выглядит таким образом. Сначала участник пытается определить “объект” задания – проходит мимо всех участников, когда он доходит до Светы, звук становится совсем громким. “Объект” определен, теперь нужно выяснить, в чем же заключается задание. Участник пробует дальше: касается плеч, часов – тихий звук, цепочки на шее – громкий звук. Участник снимает цепочку и примеряет её на себя – звук становится тише. Идет мимо всех участников и доходит до Антона – звук становится громче, и т.д.

После нескольких кругов задания можно усложнить: поставить свой пустой стул в центр круга и сесть на него, поменяться с кем-то местами, найти и открыть зонтик и прогуляться под ним с кем-нибудь из других участников.

Упражнение “Путаница”

Цель: Выявление степени групповой сплоченности. Настрой участников на взаимодействие.

Ход упражнения:

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый участник обязан найти себе “друга по рукопожатию”. Затем все участники вытягивают левую руку и так же находят себе “друга по рукопожатию” (важно чтобы друзья по рукопожатию были разные). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое общение между участниками.

Игра «Угадай кто?»

Цель: развивать сплоченность, невербальную коммуникацию, внутреннюю эмоциональность, инициативность, сообразительность и гибкость мышления при помощи поз, движений, жестов, пантомимики.

Ход игры: для начала упражнения нам понадобится двое добровольцев. Они становятся друг напротив друга, так, что один стоит лицом ко всему классу, а второй – спиной к классу. Ведущий по очереди указывает на одного человека из класса, и тот, кто стоит лицом должен объяснить стоящему спиной, кого ему показали с помощью мимики, изображая характерные, отличительные манеры поведения, жесты указанного человека. После того, как человек отгадан, он выходит на место отгадывающего и пытается отгадать того, кого будут показывать ему. Игра продолжается до тех пор, пока не будет отгадан каждый присутствующий.

Обсуждение результатов: какие сложности вызвала данная игра? Что на ваш взгляд было сложнее – изображать или угадывать одноклассников

Система детского самоуправления

Детское самоуправление реализуется с целью развития лидерского потенциала, развития коммуникативной культуры детей, инициативности и ответственности, формирование навыков общения и сотрудничества посредством организации Лидер-центра для детей старшей дружины, а также системы чередования творческих поручений для детей младшего школьного возраста.

Детское самоуправление старшей дружины

Состав лидер-центра – дети и подростки среднего и старшего школьного возраста, ответственные за реализацию ключевых мероприятий смены, реализацию отчётного контента для социальных сетей, а также выступающих в роли наставников для детей более младшего возраста.

Представляет из себя следующую структуру:

«Орг-менеджер» - выбранный из числа кандидатов от отрядов, член органа самоуправления, отвечающий за помощь в придумывании и реализации отрядных, межотрядных, дружинных и общелагерных мероприятий;

«Медиа-менеджер» - выбранный из числа кандидатов от отрядов, член органа самоуправления, отвечающий за медиа-освещение проводимых мероприятий.

Формирование отрядного «Лидер-центра» происходит в первые 3 дня смены путем внутриотрядных выборов посредством тайного голосования. Желаясь баллотироваться в течение суток оставляют свои имена на бланке «Список кандидатов», который находится на общедоступном месте в отрядном корпусе. На третий день смены организуется отрядный сбор, на котором каждый из баллотирующихся кандидатов представляется и рассказывает о себе.

В качестве предвыборной кампании используется игра «Случайная команда», во время которой дети отряда по жребию объединяются в группы и прикрепляются к кандидатам, становясь его временной рабочей группой. Кандидатам предлагается в течение 30 минут решить кейс (зависит от отдела, в котором ребенок хотел бы состоять), который продемонстрирует их способности.

Кейсы:

1. Снять короткий видеоролик на заданную тему;
2. Организовать активность (игру, мастер-класс и т.п.).

По окончании заданного времени кандидаты представляют результат совместной с рабочей группой работы. По итогам проводится прямое равное тайное голосование.

На третий день смены бланки с именами победителей выборов предоставляются в Лидер-центр лагеря участниками которого становятся: один Орг-менеджер и один Медиа-менеджер от каждого отряда, набравшие наибольшее количество голосов в соответствующий категории.

Руководство органом самоуправления берет на себя вожатый-наставник, который отвечает за деятельность органа самоуправления, а также собрание Лидер центра, структура которого представлена на Рисунке 1.

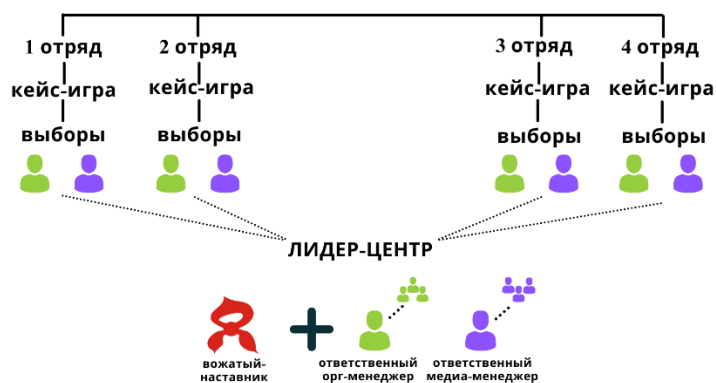


Рисунок 1. Структура Лидер-центра

Собрание Лидер-центра - высший орган самоуправления, представленный группой лидеров, содействующих соблюдению прав детей, представляющих интересы отрядов, иницирующих и реализующих различные идеи. Данное собрание проводится с участием всех представителей отрядного органа самоуправления, исходя из необходимости: хозяйственный – в начале и в конце смены, организационный – перед важными делами и по необходимости, утренний - ежедневно, информационный – по необходимости.

Далее, на собрании Лидер-центра составляется примерный план работы органа самоуправления, представленный следующими ключевыми мероприятиями:

- реализация отрядного мероприятия;
- реализация межотрядного мероприятия;
- реализация дружинного мероприятия;
- реализация общелагерного мероприятия.

Перед каждым мероприятием из числа участников Лидер-центра назначается ответственный Орг-менеджер и Медиа-менеджер.

После каждого ключевого мероприятия отряд имеет право заменить или добавить представителя. Вопрос замены актуален в случае добровольного отказа действующего менеджера. Вопрос добавления представителя актуален в случае эффективной работы действующего представителя отряда и изъявления желания у других детей отряда принять участие в работе самоуправления. Вопрос определения нового менеджера решается на собрании отряда путем голосования.

Детское самоуправление младшей дружины

Представляет собой систему чередования творческих поручений (ЧТП), в которую входят 3 творческие группы, сформированные из участников отряда для выполнения ряда творческих дел.

- Группа порядка - ответственная за соблюдение и наведение порядка и чистоты;
- Спорт-группа – группа ответственная за помощь вожатым в проведении утренней, а также дневной оздоровительной зарядки;
- Арт-группа – группа ответственная за выполнение творческих поручений.

Данная система внедряется на каждом отряде младшей дружины. Ее структура представлена на Рисунке 2.

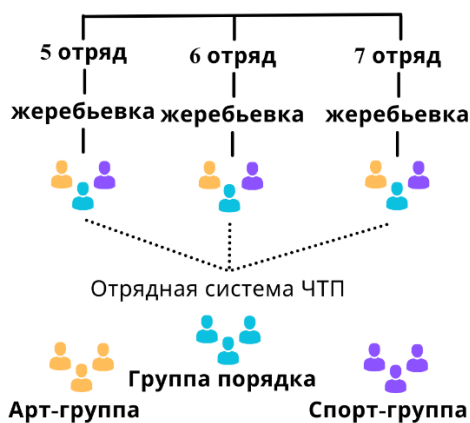


Рисунок 2. Структура системы ЧТП

Система ЧТП для детей младшего школьного возраста формируется на 3 день смены. Формирование групп происходит путем жеребьевки. Участники отряда по одному вытягивают значок с символом группы и закрепляют его на одежде. Примеры значков представлены на Рисунке 3.



Рисунок 3. Примеры значков групп

На протяжении 3-х дней группа выполняет поручения вожатых в соответствии со своей зоной ответственности. Каждые 3 дня происходит смена поручений. Также по инициативе участников группы ее состав может меняться при условии включения каждого участника отряда в ту или иную группу.