

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования детей детский
оздоровительно-образовательный центр «Орбита»

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«АКАДЕМГОРОДОК ЛИДЕРОВ»**

**для детей старших отрядов
на один сезон летней оздоровительной смены**

**Подпрограмма к образовательной программе
«Академия дел»**

(Авторы: Мартынова И.В. - заместитель директора по УВР,
педагог высшей квалификационной категории;
старший воспитатель Хоменко Л.Н. -
педагог высшей квалификационной категории;
руководитель Информационного центра Пархачёв П.И. -
педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории,
художественный руководитель Ковалёв А.С. - к.и.н. доцент)

Разработала: Шатова С.В.

воспитатель высшей квалификационной категории

**Железногорск
2015 г.**

Паспорт программы отряда

Название	Программа «Академгородок лидеров» для детей старших отрядов на один сезон летней оздоровительной смены, дополнение к образовательной программе «Академия дел».
Автор	Воспитатель МАОУ ДОД ДООЦ «Орбита» Шатова С.В.
Цель	Создание условий для реализации творческого и социального потенциала каждого ребёнка, через организацию жизнедеятельности детей в отряде в различных видах деятельности.
Сроки реализации	По продолжительности программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение лагерной смены (21 день).
Участники	Подростки старшего отряда в возрасте 12-16 лет (38-40 чел).
Реализаторы	Воспитатели, вожатые старшего отряда.
Краткое содержание программы	<p>Программа направлена на развитие и саморазвитие активности детей, создание условий для совместной и самоорганизации досуга и деятельности подростков в отряде детского лагеря. Способствует возможности ребенка заниматься разнообразной деятельностью по своему выбору, проявить свои творческие и социально-коммуникативные навыки, способности.</p> <p>Программа включает в себя различные виды деятельности, объединяет различные направления (спортивное, художественно-эстетическое, социально-личностное, культурно-досуговое). Организация отдыха и саморазвития основана на самостоятельном выборе деятельности подростков, на абсолютной добровольности и психологическом комфорте.</p> <p>Программа отряда «Академгородок лидеров» может использоваться для работы с подростками на любой смене сезона в рамках программы «Академия дел». Участниками могут быть подростки отряда из различных социальных групп, независимо от их способностей и уровня развития.</p>
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> • подростки отряда получают умения и навыки индивидуальной и коллективной деятельности, самоуправления, социальной активной самостоятельной личностной позицией, такие как: <ul style="list-style-type: none"> ✓ лидерские способности; ✓ чувство ответственности за ближнего, за коллектив; ✓ высказывание и отстаивание своей точки зрения; ✓ видение ошибок и умение находить пути их исправления; ✓ уважение мнения других. • реализован творческий потенциал ребенка; • научатся использовать продукты своей деятельности в игровой, в социальной сферах; • сформируется мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы.

Пояснительная записка

Актуальность данной программы состоит в том, что ее содержание включает направления деятельности, отвечающие современным требованиям и условиям образования. Это такие направления деятельности, как:

- спортивно-оздоровительное,
- художественно-эстетическое,
- социально-личностное,
- культурно-досуговое.

Перечисленные направления и их реализация в совокупности способствуют социализации и саморазвитию подростков.

Содержание программы представляет широкий спектр направлений деятельности, а также привлекательно и тем, что организация деятельности отвечает интересам детей, позволяет проявить творчество, самостоятельность; предусмотрена вариативность участия подростка в разнообразной деятельности; способствует удовлетворению потребности в самоутверждении. Включение детей в любые виды деятельности основано на личностно-ориентированном подходе.

Новизна в том, что данная программа основана на самостоятельном выборе деятельности, на абсолютной добровольности, интересе, удовольствии и психологическом комфорте. Речь идет об организации каникулярного досуга подростков в условиях отряда детского лагеря. Досуг – это возможность человека заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему выбору, то таким образом, организация досуга становится альтернативой негативным проявлениям в детской среде, и в то же время формой творчества и развития активности детей.

При разработке программы учитывались основные задачи программы данного учреждения «Академия дел» и стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года и задачи нового закона об образовании в РФ.

Цель проект-программы:

Создание условий для реализации творческого и социального потенциала каждого ребёнка, через организацию жизнедеятельности детей в отряде в различных видах деятельности.

Задачи

1. организовать игровое развивающее пространство отряда, стимулирующей каждого ребёнка к активной деятельности;
2. развивать социально-значимые качества ребёнка и коммуникативные навыки, направленные на взаимное признание и уважение, на сплочение отряда такие, как:

- открытость, умение выражать интерес друг к другу и свое отношение к другим;
 - заинтересованность в общей цели, чувство ответственности за ближнего, за коллектив, желание внести свою лепту в общее дело;
 - видение ошибок и умение находить пути их исправления;
 - готовность идти друг другу навстречу, оказать помощь ближнему;
 - терпение к недостаткам других;
 - умение считаться с интересами других;
3. развивать творческий потенциал ребёнка, включение его в развивающую коллективную и индивидуальную деятельность;
4. формировать мотивацию к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни и стремление к нестандартному решению проблем.

Принципы реализации программы «Академгородок лидеров» опирается на принципы программы МДОУ «Академия дел».

Воспитатели и вожатые работают с подростками, опираясь на следующие основные **идеи и принципы работы** с детьми, заложенные в программу МДОУ «Академия дел»:

- оздоровление;
- предоставление детям увлекательного и полноценного отдыха с максимальным использованием природных условий, физической культуры;
- внимание и забота, любовь и терпение, стремление понять ребёнка;
- принцип увлечённости – чтобы дети не скучали, были увлечены занятиями;
- принцип внимательности – чтобы в работе с ними учитывались их пожелания;
- принцип целесообразности – чтобы за время отдыха получали навыки и знания, которых раньше не имели;
- принцип самостоятельности – всё, что дети могут делать сами, они должны делать самостоятельно;
- принцип заботливого отношения – уметь слушать, видеть в ребёнке большого человека, помогать даже в мелочах, быть искренним.

Методы

- соуправление;
- взаимодействие;
- проектирование;
- стимулирование (поощрение, одобрение, награждение, предоставление привилегий).

Формы

- беседы, тренинги, диспуты;
- КТД;
- ситуационно-ролевые, деловые и имитационные игры;
- творческие конкурсы, инсценировки;
- работа временных органов самоуправления.

Технологии

- социо-игровая;
- коммуникативная;
- командообразования и коллективообразования;
- КТД;
- здоровьесберегающая.

Комплексное и систематическое применение данных технологий позволяет воспитателям, вожатым в достаточно короткий срок развивать уровень групповой сплочённости отряда, формировать благоприятный психологический климат в отряде, а также формировать полноценный работоспособный актив отряда, его команду.

Ожидаемые результаты:

- участники программы вступят в игровое взаимодействие со сверстниками со своей активной самостоятельной личностной позицией;
- подростки отряда получат умения и навыки индивидуальной и коллективной деятельности, самоуправления, социальной активной самостоятельной личностной позицией, такие как:
 - ✓ лидерские способности,
 - ✓ чувство ответственности за ближнего, за коллектив, за младших,
 - ✓ высказывание и отстаивание своей точки зрения,
 - ✓ видение ошибок и умение находить пути их исправления,
 - ✓ уважение мнения других;
- реализован творческий потенциал ребенка;
- научатся использовать продукты своей деятельности в игровой, в социальной сферах;
- сформируется мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;
- сформируются организаторские умения по подготовке и проведению мероприятий.

Организация развивающей, воспитывающей среды

Немаловажную роль играет организация игрового развивающего пространства отряда, стимулирующего каждого ребёнка к активной деятельности, где дети проводят большую часть времени: не только играют, общаются, совместно готовятся к мероприятиям, но и просто совместно проживают: отдыхают, поддерживают порядок в комнатах и корпусе, умываются, спят на соседних кроватях и т.п.

Таким образом, отрядная среда является как внутренней территорией личности, так и внешним окружающим пространством, стимулирующие детей к значимой социальной деятельности, социальному творчеству, созданию пространства отряда для себя и себя для окружающей среды, собственному сотворению себя как человека общества и культуры.

Особая забота воспитателей и вожатых – создать условия для детской инициативы по оформлению помещений отряда и созданию уютной обстановки. Дети способны украсить по-своему стены холлов корпусов рисунками, композициями из различного материала. Это интерьер палат, служебных помещений; это территория лагеря, оборудованная как игровое пространство (клумбы, беседки, лавочки). Лагерь – это новое жилище, новое окружение, и у каждого ребёнка должно быть личное пространство жизни в лагере. На вечернем "Совете" (ритуальный сбор отряда для обсуждения всех идей, отрядных мероприятий, итогов дня и т.д.) можно предложить детям оформить холл отряда, спальни, свои кровати, места хранения личных вещей, графики дежурств, списки или изображения детей по комнатам, уголка отряда и т.д. При этом предварительно обсуждаются все предложения детей, как это можно сделать не повредив стены, мебель; какие элементы можно внести, создав близкую атмосферу домашнего уюта или в современном стиле.

Комфорт – это наличие мест, ниш, беседок, которые реализуют потребность быть со всеми, в узкой компании, быть в одиночестве, уединении. Предложить детям оформить на прикрепленной к отряду территории лавочки, беседки, где ребёнок, если хочет, может побыть в уединенном месте, и при этом мог заняться какой-либо деятельностью (читать, рисовать, поиграть с другом в спокойные игры). Покой – это закономерная часть досуга.

Окружающая природа также может стать источником познания – если грамотно организовать просветительскую работу в отряде и творческом объединении. Все, что окружает лагерь: лесная зона, река, дачный массив и т.п. – есть источник социально важных знаний и открытий для ребят. Природа становится предметом заботы и поддержания чистоты прилегающих территорий, изготовление кормушек для белок, прополка газонов и вазонов, полив цветов и т.д.

Отряд – полигон самого различного труда, конструирования, где можно творить, выражать себя в прикладных видах деятельности, облагораживая изделиями из

природного материала, дерева, бисера, глины не только помещения и территорию своего отряда, но и всего лагеря. Предложить подросткам оказать помощь младшим отрядам в оформлении их территории и корпусов: поделиться своими идеями, пригласить в гости в свой отряд, приготовить им подарки своими руками, рисунки, поделки для интерьера.

Все тексты, вся внешняя наглядность (картины, рисунки, эмблемы, значки) есть образовательная среда лагеря. Эти тексты должны быть понятийно точными и информативными. Но для того, чтобы они были простыми и понятными для детей, вызывали положительные эмоции, – создать условия для участия детей в оформлении отрядных уголков, газет, плакатов, новостей, объявлений, правил поведения (в столовой, в отряде, в лесной зоне, на спортивной площадке, правил общения и т.п.).

По инициативе детей можно, например, провести конкурс на оформление правил в лагере; пригласить поучаствовать в конкурсе детей других отрядов. При этом нацелить детей, чтобы знаки были не запрещающими, а рекомендательными (например: не "нельзя бросать мусор", а "подними бумажку", "выброси в урну"). Можно предложить детям оформить в общественном месте "Доску объявлений", "Почту общений", "Доску идей", где могли бы принимать участие дети всего лагеря. Во время дежурства отряда по лагерю, дети могут на центральной арке оформить приветствие для родителей; изготовить знаки отличия дежурных; в столовой придумать оригинальные таблички на столы для всех отрядов ("Приятного аппетита", эмблемы отрядов, знаки "Самый чистый стол", "Не будь хрюшей" или др.), красиво оформленные салфетки и любые элементы сервировки.

Задача воспитателя: заинтересовать детей, подать одну идею – в ответ будет куча идей, и помочь детям их реализовать. Все это создает единую информационную, познавательную и творческую среду лагеря, созданную руками детей, где старшие подростки являются инициаторами и организаторами.

Пространство отряда, лагеря создается руками детей на длительное (на смену) или предельно короткое время. Это делается не только в соответствии с планом работы, но и спонтанно и неожиданно, нарушая привычное, воодушевляя на творческое, остроумное, необычное. Ведущая траектория – создание такой воспитывающей среды, которая побуждала бы к социальному взрослению и становлению личности.

Основное содержание

Программа «Академгородок Лидеров» рассчитана на подростков старших отрядов (13-16 лет) на один сезон летней оздоровительной смены и реализуется на основе образовательной программы «Академия Дел» МАОУ ДОД ДООЦ «Орбита».

Суть игры «Академия Дел» заключается в следующем. Дети и подростки, приезжающие на смену становятся участниками одной команды. Отряд – это «Академгородок», входящий в единую Академию. Главной целью всех Академгородков является получение отличительного знака под названием «Орбит», который в конце каждого дня любой Академгородок может получить от "Высшего Совета Академиков". «Орбит» выдаётся за определённые успехи в работе Малой Академии.

Каждый Академгородок стремится набрать как можно больше «Орбитов» за:

- победу в различных спортивных, творческих, развлекательных, познавательных соревнованиях, конкурсах и играх;
- хорошую дисциплину;
- чистоту в отряде;
- дружные отношения;
- и т.д.

Игра начинается с момента знакомства с детьми и продолжается в течение 21 дня до отъезда из лагеря. Игровой замысел опирается на потребности и склонности ребят разного возраста. Для всех возрастов характерно стремление к романтике, приключениям, поиску своего «Я». Включению в игру способствует система стимулирования и игровой материал: игровые талисманы, эмблемы, легенда и т.п.

На итоговом этапе «Совет Академиков» изучает результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов. Определяются деятели заслужившие звание «академик», «почётный академик», «академик в золотом» в разных возрастных категориях. Основным событием итогового периода становится мероприятие, посвящённое закрытию лагерной смены и достижениям Малых Академий и Академии Дел в целом.

Программа «Академгородок Лидеров» реализуется в 3 этапа:

1. Организационный этап «Строительство и заселение Академгородка»

(продолжительность 3-4 дня)

Основная роль отводится знакомству, выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению отряда, выявлению лидеров, формированию законов отряда и условий совместной работы, подготовке к дальнейшей деятельности.

На этом этапе особенно важно найти верный тон, стиль взаимоотношения взрослых и подростков. Для этого необходимо:

- создание условий для осознанного принятия детьми, подростками правил, норм, требований жизнедеятельности и общения в отряде, на смене;
- проведение психолого-педагогической диагностики интересов, возможностей и способностей ребят (по программе «Академия Дел»);
- формирование основ самоуправления в детском объединении.

Мероприятия организационного периода:

1. заселение Академгородка (отряда);
2. знакомство с территорией Академгородка и всей Академией (отряда и лагеря): экскурсия по лагерю, рассматривание карт и планов лагеря;
3. проведение инструктажей по ТБ, ПБ, знакомство с правилами общей лагерной игры «Академия Дел», работой центров Академии, с режимом и распорядком дня, правил дежурства и поддержания чистоты;
4. игры на знакомство (см. программу «Академия Дел», прил. 3);
5. ситуационно-ролевые, деловые, имитационные и подвижные игры;
6. мониторинг, игры, тесты направленные на диагностику и анализ орг.периода (см. программу «Академия Дел», прил. 1-6);
7. создание проблемной ситуации, беседы, диспуты ("*Совет жителей*", "*Пижамный форум*"), после чего составляется план-сетка отрядных мероприятий, принимаются правила и законы совместной деятельности, выбираются органы самоуправления;
8. конкурсы: "Лучший проект Академгородка", "Лучший дизайн комнаты", проект комнаты отдыха "Я – как дома", "Самый оригинальный статус", "Лучшая идея визитки Академгородка" и т.д. – по инициативе детей);

9. подготовка к презентации своего отряда (запись музыкального сопровождения, репетиции, изготовление необходимых атрибутов, костюмов, декораций) – работа в Студиях и Факультетах;
10. другая работа в Студиях и Факультетах: оформление отрядного уголка, поддержания чистоты прилегающих территорий, полив цветов, организация игр в младших отрядах, рассматривание и воплощение различных детских идей и предложений.

На организационном этапе жители Академгородка сами решают, как будут жить в нем. Вместе они разрабатывают свою Конституцию (законы), Студии или Факультеты Академгородка (по видам деятельности).

Зачем в отряде законы? Выполнение их дисциплинирует детей, приучает быть более ответственными. Но важно, чтобы законы не насаждались взрослыми, а предлагались частично взрослыми и самими детьми, обсуждались и принимались совместно. Принятые таким образом законы легче воспринимаются и лучше выполняются ребятами.

Какими могут быть законы? –*Закон доброго слова; –Закон уважения; –Закон бережного отношения к природе; –Закон точного времени; –Закон чистоты; –Закон справедливости; –Закон помощи; –Закон здорового образа жизни; –Закон поднятой руки; –Закон Свободы и ответственности и т.д.*

В первый вечер сбор отряда можно провести в комфортной уютной обстановке типа "*Пижамного форума*" в холе на пледах, провести беседу в темноте со свечой. Это поможет подросткам в раскрепощенной неофициальной обстановке высказаться о впечатлениях первого дня, что они ожидают от смены, рассказать о себе, своих предпочтениях, интересах. На такой вечеринке предложить подросткам подумать, как можно уютней оформить свой Академгородок, что можно организовать в отряде. Вечером второго дня можно обсудить предложения детей по организации жизнедеятельности в отряде.

Жизнедеятельность осуществляется через органы управления (*Форум, Совет, Центр общественного мнения и т.д.* – выбор названия зависит от выбора детей). Каждый житель пытается осознать своё место в городе, собственную значимость. Кроме того, Академгородок (отряд) выбирает себе название, статус (девиз), эмблему, гимн, органы самоуправления: *декань, старосты, руководители студий, факультетов* (составление глоссария Академгородка). Решение принимается после обсуждения и голосования (открытого или тайного) по инициативе детей. Жизнь Академгородка может проходить под одним определённым статусом (девизом) или меняться каждый день по инициативе детей.

Примерная структура «Академгородка Лидеров» (изменяется, добавляется, реконструируется детьми)



2. Основной этап «Мы – Лидеры» (продолжительность 15-16 дней)

Этап личностной самореализации ребенка. Главный мотив этого временного отрезка – выбор видов деятельности, позволяющих наиболее полно реализовать личностный творческий потенциал. Профессор воспитания (воспитатель) с позиции главного организатора и руководителя переходит на позицию консультанта, координатора. В межличностном плане – это период конфликтов. Возникают отношения, которые можно разделить на отношения по симпатиям и деловые отношения. На это этапе большую роль начинает играть общественное мнение, складывающееся в детском объединении.

Основной этап смены часто делится на два самостоятельных периода: 1 период – учебно-демонстрационный, 2 период – демонстрационно-закрепляющий. Задачи каждого периода различаются по своему содержанию, а цель основного этапа остается общей: создание условий для реализации основного содержания программы смены по отношению к каждому подростку.

На 1 периоде (учебно-демонстративном) решаются задачи:

- овладение ребенком знаниями, умениями и навыками самоопределения в выборе видов деятельности Малых Академий лагеря или Факультетов и Студий отряда, роли и позиции в детском объединении, отвечающих ожиданиям, интересам и потребностям подростка в саморазвитии;
- создание условий для появления индивидуальности каждого ребенка, его творческого и нравственного потенциала;
- разворачивание деятельности Факультетов и Студий отряда развивающего и прикладного характера, отвечающих интересам и запросам детей и подростков;
- корректировка ценностно-мотивационных норм общения, поведения, отношений;
- создание условий для деятельности органа детского самоуправления Академгородка.

На 2 периоде (демонстрационно-закрепляющем) решаются следующие задачи:

- организация разнообразной творческой деятельности при активном участии детей в ее разработке и проведении;
- создание условий для демонстрации самодеятельности и самостоятельности участников программы в органах детского самоуправления лагеря и отряда;
- показ детских достижений и приобретений через разнообразные формы: игровые программы, творческие конкурсы, трудовые акции, мини-проекты, выставки и т.д.;
- диагностика и анализ индивидуальных и групповых действий, направленных на стимулирование успешности участников программы в разнообразных видах деятельности (см. программу «Академия Дел», прил. 7-8);
- корректировка межличностных и групповых отношений и взаимодействий.

Сюжетно-ролевая игра «Академия Дел» как форма жизнедеятельности Академгородка (отряда) даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. В течение всей игры, участники и организаторы, программы живут согласно уже сложившимся традициям лагеря и совместно установленным законам отряда, и действуют согласно своим ролям.

В каждом Факультете и Студии выбираются руководящие роли. Любой из жителей Академгородка может выдвинуть свою кандидатуру или другого жителя на руководящую должность по желанию. Если желающих много на одну должность, то при этом кандидаты должны презентовать себя: объяснить свое желание, охарактеризовать свои способности в данной области и т.д. Другие участники при этом могут задавать кандидатам вопросы ("*мини-пресс-конференция*"). Методом голосования выбирается кандидатура. Кроме того, обговаривается, что такие должности не статичны, а действуют на короткий срок (1-3 дня), что бы у других была возможность проявить себя в качестве лидера, организатора. Руководитель Факультета может выбрать из желающих себе помощников (*заместителей, проректоров, лаборантов и т.п.*)

На ежедневном сборе отряда ("*Совет жителей*", "*Вечерний форум*" и т.п.) при подведении итогов обсуждается, какая работа была сделана, что удалось, какие возникли трудности, нужна ли помощь руководителю и его факультету, какие новые идеи появились и т.д. Если возникли проблемы, подростки совместно со взрослыми выясняют причины неудач, намечают пути решения. Задача воспитателя и вожатых стимулировать подростков не на категоричные решения, а на оказание поддержки, помощи, и дать неудачнику шанс справиться с трудной задачей.

При такой организации попробовать себя в роли лидера одного из Факультетов предоставляется каждому жителю Академгородка. Даже, если подросток неуверен в своих силах, застенчив – при поддержке отряда может проявить свои способности, научиться быть более уверенным, доверять другим.

Разнообразие отрядных дел определяется разнообразием интересов и потребностей детей, необходимостью постоянной смены деятельности для сохранения активности восприятия, для достижения больших результатов; достичь тех целей, которые поставлены программой и которые определены совместно с детьми. Преимущество такой игровой среды в том, что появляется возможность приобщить всех детей и подростков к активной самостоятельной деятельности. Каждый может выбрать занятие по интересам в любой Малой Академии лагеря или Факультетах и Студиях своего Академгородка, это обеспечивается разнообразием предметного содержания и доступностью. Важно стимулировать детей в участии различных блоков чередуя их по выбору ребенка.

Можно создать в отряде "Стенд занятости", где каждый ежедневно отмечает, планируя на день, место своей деятельности (в каком центре он будет занят), на вечернем сборе каждый может поделиться своими успехами и впечатлениями (это служит информацией для новостей Студии «Пресс-центра»).

Научно-исследовательский центр обрабатывает накопленные предложения и идеи, поступившие через "Почту" и на предыдущем вечернем Совете, и выносит самые интересные на обсуждение. При подготовке к какому-нибудь мероприятию (мини-проект, творческое выступление, флэшмоб, конкурс, помощь младшему отряду и т.д.), задействуются несколько Факультетов и Студий, которым даются задания по намеченному плану. При этом участникам блоков при необходимости приходится обращаться к Малым Академиям лагеря.

Например: для создания видеоролика для презентации отряда на конкурс, участники «Пресс-центра» выполняют работу в Малой Академии Информационного Центра. Для проведения мини-проекта по охране природы, участники Студии "зеленых" обращаются в Малую Академию Добрых дел. Предложив игру "Зарница", Научно-исследовательский центр разрабатывает правила, условия игры; Дизайнерский факультет готовит атрибуты (погоны, флаги, повязки санитарам, знаки отличия командирам и т.д.); Спортивно-игровой факультет приглашает к участию другие отряды (или отряд), формирует команды, намечает задействованную территорию, обращается в Малую Академию Спорта для консультации и получения необходимого спортивного инвентаря (веревки, носилки) и т.д.

Кроме того, при необходимости могут создаваться дополнительные временные студии или факультеты (*курсы*) при подготовке к какому-нибудь мероприятию, где также выбирается руководитель и помощники. Например: к спектаклю – *студия актерского мастерства, хореографические курсы*; к Дню АО ИСС – *астрономическая лаборатория*; к Дню безопасности – *курсы пожарного* и т.д.

Ведущей технологией проект-программы является игровая, т.к. игра раскрывает творческий потенциал ребёнка, развивает интеллектуальные, творческие и физические способности, формирует позитивные навыки общения со сверстниками, привлекает ребят к сознательному выбору активного и здорового образа жизни. Поэтому большое внимание на основном этапе уделяется играм, направленным на развитие коммуникативных навыков, толерантного отношения друг к другу, на сплочение коллектива (*см. прил. 1*).

Дети с удовольствием играли в эти игры: в начале под руководством вожатых и воспитателя, а после освоения сами играли, изменяли правила, вспоминали другие знакомые им игры и проводили эти игры с младшими отрядами, модифицируя некоторые из них, упрощая задания.

3. Итоговый этап «Мы – Выпускники» (продолжительность 3-4 дня)

Время подведения итогов и самоанализа ребенка. Детям надо выяснить, чему они научились, что приобрели, что из приобретенного опыта может быть полезно в дальнейшей жизни.

Значение педагогов (профессора воспитания, ассистента профессора), как главных организаторов снова усиливается.

Опыт свидетельствует, что в заключительный период происходит немало ЧП, связанных с нарушением лагерного режима. Это вызвано синдромом скорого окончания смены. Поэтому заключительный период с точки зрения безопасности ребенка является очень важным.

Детское объединение становится более сплоченным, общие интересы выступают на первый план. Настроение, несмотря на близкую разлуку, мажорное.

Педагогические задачи, решаемые в заключительный период смены:

- групповой анализ и демонстрация индивидуальных и групповых достижений;
- оценка и самооценка лично-значимых результатов участия в программе;
- создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены, поощрение наиболее активных участников деятельности органов самоуправления и центральных дел и событий смены;
- стимулирование положительных изменений в личности участников смены;
- организация дел, снимающих психологическое состояние временности пребывания, вызванное скорым отъездом;
- диагностика и разработка индивидуальных программ саморазвития.

В программе лагеря «Академия дел» разработана система стимулирования. После старта игры каждый отряд (Академгородок) создаёт свой «Экран успеваемости и успеха» для оценки коллективных и личных достижений. За победу в различных делах Академгородок и его отдельные жители могут получить знак успеха на свой экран в виде «Орбитов». Задача каждого Академгородка – собрать как можно больше «Орбитов», что поможет выявить лучший Академгородок в номинациях: «Самый дружный», «Самый творческий», «Самый спортивный», «Самый читающий», «Самый информированный», «Самый добрый», «Самый интеллектуальный», «Супер-Академгородок», «Отряд-Академик».

Для индивидуальной системы роста каждого ребёнка разработаны индивидуальные знаки успеха. Цвет и название Академий остаются прежними, а ребёнок набирает «Орбиты» в разных Малых Академиях в личном зачёте.

Немаловажное значение будет иметь стимулирование в отряде в течении смены: доска почета Академгородка, звания, отличительные знаки, переходящие призы группам (комнатам), Факультетам, Студиям. На заключительном этапе при подведении итогов на отрядном Совете присуждаются призы, грамоты, медали, сувенирные подарки особо отличившимся и самым активным. Все это по инициативе и выбору детей изготавливается своими руками в студиях отряда.

Основными событиями итогового периода лагеря становятся Большой спектакль или Большой концерт выпускников и мероприятие, посвящённое закрытию лагерной смены и достижениям Малых Академий и Академии Дел в целом.

В отряде таким событием является не столько заслуженные награды и Вечер Выпускников, а сколько теплая обстановка последнего прощального вечера, на котором подростки обмениваются контактами, пожеланиями, подарками и сувенирами на память, поют песни, вспоминают интересные моменты и случаи в отряде, делятся впечатлениями, чему научились, как встретились в первый день заезда и как сдружились. Как показывает опыт, большее впечатление на детей производят моменты, которые дались нелегко, когда случались непредвиденные трудности, которые подросткам пришлось преодолеть, чтоб добиться успеха.

Литература

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Сто отрядных дел.- Кострома: МЦ «Вариант», 2000.
2. Вайндорф-Сысоева М. Е. Основы вожатского мастерства. Учебно-методическое пособие. М.: ЦГЛ, 2005. – 160 с.
3. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М., 1989.
4. Лутошкин А.Н. Как вести за собой.- М., 1996.
5. Марфина С.В. Летний лагерь от А до Я / С.В.Марфина; худож.Е.А.Афоничева. – Ярославль: Академия развития, 2007.
6. «Орлёнок», книга вожатого.- М.: «Собеседник», 2005.
7. «Решаем и планируем вместе» (методическое пособие в помощь организатору). – Москва., 1998.
8. Сартан Г.Н. Тренинг самостоятельности у детей. – М., 2005.
9. Таран Ю. Н. Каникулы: социально-педагогические ориентиры. Н.Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2006. – 112 с.
10. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. Большое путешествие. - Ярославль, 2007.

Приложение 1

Подборка игр, направленных на развитие коммуникативных навыков, толерантного отношения друг к другу, на сплочение коллектива

Радио

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание: Дети садятся в круг. Ведущий садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребёнок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников - цвет волос, глаз, рост, одежду...) пусть он подойдёт к диктору». Дети внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побыть каждый желающий.

Передай сигнал

Цель: игра для преодоления защитных барьеров, отгораживающих сверстников друг от друга.

Содержание: Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребёнку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево и вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придёт снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра проводится 3-4 раза. Главное условие-общение без слов.

Изобрази пословицу

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

Содержание. Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу: “Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”,

“Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты”,

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”,

“Как аукнется, так и откликнется”.

Опиши друга

Цель: развивать наблюдательность, внимание к окружающим людям.

Содержание. С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают причёску, одежду и лицо своего партнера. После этого

описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок. Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

Разговор через стекло

Цель: развить умение понимать другого через мимику и жесты.

Содержание. Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

Закорючка

Цель: Развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры.

Слепец и поводырь

Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Содержание. Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

Диалоги

Цель: умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами.

Содержание. Участники разбиваются на пары.

Каждой паре предлагается побеседовать на тему «Моя семья» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказал партнер.

В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им дается второе задание – рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.

Игра-ситуация

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Содержание. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

1. Два друга поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в футбольным мячом одного из ребят твоего отряда – попроси его.
3. Ты увидел на улице плачущего на лавочке ребенка младшего отряда – твои действия (разыграть диалог).
4. На тебя очень обиделся твой друг (например, гулял с девочкой, которая ему очень нравится) – попробуй поговорить и помириться с ним.
5. Ты потерял свою ценную для тебя вещь – твои действия (подходить спрашивать).
7. Ребята из другого отряда играют в интересную игру – попроси, чтобы они тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

Молчаливая картина

Цель: формирование умения понимать другого человека, действовать для достижения общих с ним целей.

Содержание. Участники делятся на группы по 5 человек, это более оптимальное количество. Каждой группе выдаются кисточки и краски (либо карандаши, фломастеры) и один на всех лист (лучше ватмана). Задача участников заключается в том, чтобы не договариваясь, за определенное количество времени, сообща нарисовать картину. Ведущий должен задать тему для каждой группы. По окончании конкурса жюри выбирает лучшую картину. Хорошо, если каждый игрок в конце расскажет о своих ощущениях.

Взаимопонимание

Цель: чувство единства, доверия, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание. Создаются маленькие группы по три человека. Ведущий выбирает, кто из участников «не имеет» слуха, кто зрения, кто речи, и оглашает какое – либо задание. Например, группа к концу игры должна прийти всем составом до определённого места. Лишённые хотя бы одного способа восприятия окружающего мира, люди становятся практически беспомощными. Эта игра учит детей помогать друг другу.

Цифровая биржа

Цель: умение принимать инструкцию, выполнять действия избегая конфликтных ситуаций.

Содержание. Для нее нужно 10 человек. Каждому из них выдают по несколько бумажных листков (оптимальный вариант-10). Участники проставляют на них цифры по порядку. Нужно собрать листки с одинаковыми цифрами. Кто справится первым — победил. Дети учатся общаться, договариваясь об обмене цифрами. Главная загвоздка в том, что бывают случаи, когда несколько участников начинают собирать одинаковые цифры.

«Сиамские близнецы»

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия.

Необходимые приспособления: перевязочный бинт, лист бумаги, восковые мелки.

Содержание.

Первый вариант игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую – другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают цветной мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование 5-6 минут (вначале можно без временных ограничений – дать игрокам получить опыт взаимодействия в паре).

Другой вариант игры: одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

Король

Цель: формировать у детей адекватную самооценку, привить новые формы поведения.

Содержание. Детям предлагается поиграть в игру, в которой каждый может побывать королем в течение минут пяти. Выбирается первый участник в роли короля, остальные дети становятся его слугами и должны делать все, что приказывает король. Естественно, король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть или оскорбить других детей, но он может приказать, например, чтобы слуги ему кланялись, подавали питье, были у него на «посылках» и т. п. Когда приказы короля выполнены, выбирается другой исполнитель роли, за время игры в роли короля могут побывать 2-3 ребенка.

Дальнейшее обсуждение:

- Как ты чувствовал себя, когда был королем?
- Что тебе больше всего понравилось в этой роли?
- Легко ли было тебе отдавать приказы другим детям?
- Что ты чувствовал, когда был слугой?
- Легко ли тебе было выполнять желания короля?
- Как далеко добрый король может заходить в своих желаниях?

Путанка

Вариант 1. «Путанка в кругу». Игроки встают в круг и берутся за руки. Руки расцеплять нельзя! Игроки запутывают круг – не расцепляя рук, перешагивая через руки, оборачиваясь и так далее. Когда путанка готова, в комнату приглашается водящий. Ему нужно распутать игроков обратно в круг, не расцепляя их рук.

Это очень веселая и увлекательная игра, в которую с огромным удовольствием играют и малыши, и подростки, и взрослые. Попробуйте – Вам понравится!

Вариант 2. «Змейка». Игроки встают в линию и берутся за руки. Затем они запутываются (первый и последний игроки – то есть «голова» и «хвост» змеи проходят под руками игроков, переступают через руки и так далее). Задача водящего – распутать змею, не расцепляя рук игроков.

«Что изменилось?»

Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты (или отворачиваются). Оставшиеся игроки вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и парой.

Циферблат

Цель: тренировка внимания, включение участников в активное групповое взаимодействие.

Описание. Участники, сидящие в кругу, образуют «циферблат часов» — каждый из них соответствует определенной цифре. Проще всего, если участников 12 — тогда каждому соответствует одна цифра. При другом числе играющих кому-то придется изображать 2 цифры или, наоборот, на какие-либо цифры придется по 2 человека. Это несколько усложнит игру, но и сделает ее более интересной. Если участников более 18, то целесообразно сделать сразу 2 циферблата. После этого кто-нибудь заказывает время, а «циферблат» его показывает — сначала встает и хлопает в ладоши тот, на чью цифру пришлось показание часовой стрелки, затем — минутной. Первые 1-2 заказа времени может сделать ведущий, потом — каждый из участников по кругу.

Обсуждение: краткий обмен впечатлениями, а также соображениями о том, какие качества развиваются в этой игре и для чего они нужны.

Хлопок по коленям

Цель: служит хорошей интеллектуальной разминкой, развивает внимательность, создает условия для наблюдения за партнерами по общению.

Содержание. Участники, сидя в кругу, кладут руки на колени своих соседей таким образом, чтобы правая рука каждого оказалась на левом колене соседа справа, а левая — на правом колене соседа слева. После этого им предлагается считать по кругу по часовой стрелке таким образом, чтобы цифры произносились в порядке, соответствующем расположению рук на коленях: тот, кто начинает, произносит «один», сосед справа произносит «два» (так как его рука лежит по порядку следующей), сосед слева — «три», а «четыре» — опять тот, кто начинал счет и т. д. Кто ошибся — выбывает из игры. Счет продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет примерно половина участников. В качестве усложнения можно предложить участникам считать в обратном направлении или прибавлять или вычитать по единице от каждого следующего числа.

Скалолаз

Цель: формирование доверия, ломка пространственных и психологических барьеров между участниками; развитие навыков невербальной коммуникации (общения без помощи слов посредством жестов, мимики и т. д.) и координации совместных действий; физическая и эмоциональная разминка.

Содержание. Участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу», на которой торчат выступы («коряги»), образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача водящего — пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т. е. не поставив свою ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников. Водящий сам выбирает способ решения этой задачи. Переговариваться нельзя. Проведение упражнения удобнее всего организовать в форме цепочки — участники с одного конца «скалы» поочередно пробираются к другому, где вновь «встраиваются» в нее.

Обсуждение: обмен эмоциями, возникшими по ходу игры. Какие чувства появлялись у водящих и у составляющих «скалу» при выполнении данного упражнения? Что помогало, а что мешало справиться с заданием?

Эстафета с шариками

Цель: установление взаимопонимания в парах. Выработка умения действовать скоординированно с партнерами, быстро, решительно и ловко.

Подготовка: четыре надутых воздушных шарика (плюс несколько запасных).

Описание. Участники делятся на 3-4 равные команды, включающие четное число участников (для возможности работы в парах). Между ними проводится эстафета по следующим правилам: первая пара из каждой команды получает воздушный шар, с которым должна пройти по дистанции (6-10 м), попасть им в намеченную мишень (приблизительно 50 x 50 см) и вернуться назад. При этом брать шар в руки нельзя, он все время должен находиться в воздухе, а партнерам разрешено касаться его строго поочередно. Потом шар передается следующей паре из своей команды и т. п., пока он не побывает у каждой пары. Выигрывает команда, завершившая эстафету быстрее. Как вариант упражнения, шар зажимается двумя участниками между собой любым способом, трогать его руками запрещается. Пара, уронившая шарик, начинает с начала дистанции.

Обсуждение: какие эмоции возникли по ходу игры? Что за качества, помимо ловкости, требуются, чтобы добиться победы в такой эстафете? Где еще нужны эти качества?

Чепуха

Смысл упражнения: внешне упражнение напоминает шутку, однако получившиеся тексты иной раз оказываются весьма неожиданными и заставляют задуматься над теми проблемами, которые значимы для участников.

Описание. Каждый участник получает лист бумаги и пишет на нем ответ на вопрос ведущего, после чего загибает лист таким образом, чтобы его ответ не был виден, и передает своему правому соседу. Тот письменно отвечает на следующий вопрос ведущего, вновь загибает лист, передает дальше и т. д. Когда вопросы закончились, каждый участник разворачивает лист, оказавшийся у него в руках, и вслух, как связный текст, читает записанные на нем ответы.

Примерный перечень вопросов:

- Кто?
- Где?
- С кем?
- Чем занимались?
- Как это происходило?
- Что запомнилось?
- И что в итоге получилось?

Обсуждение: достаточно попросить участников высказаться, какой из получившихся текстов показался им наиболее интересным и чем именно.

Угадай рифму

Цель: развитие невербальной экспрессии (способность выражать свои мысли и состояния посредством мимики и жестов, без помощи слов), наблюдательности и умения понимать собеседников на основе их мимики и жестов. Тренировка беглости и гибкости владения речью (способность к быстрому подбору рифм тесно связана с этими качествами).

Содержание. Участники делятся на две команды. Ведущий произносит слово из числа распространенных в русском языке, к которому легко подобрать множество рифм (например, можно использовать: дом, нос, день, суп, лед, гол, май). Одна команда придумывает к нему три рифмы.

Их задача — продемонстрировать эти рифмы другой команде таким образом, чтобы те смогли угадать их. При этом говорить или показывать на окружающие предметы нельзя, нужно продемонстрировать слова только с помощью мимики и жестов. Потом ведущий произносит следующее слово, команды меняются ролями, и игра повторяется (общая длительность 4- 6 раундов). Формального определения победителей в этой игре не предусмотрено, однако игрокам можно пояснить, что более эффективна та команда, которая тратит меньше времени на подбор рифм и придумывание того, как их продемонстрировать, а также те, чьи рифмы быстрее отгадываются соперникам.

Обсуждение: кому больше понравилась роль придумывающего и демонстрирующего рифмы, а кому отгадывающего, почему? Какие варианты предложенных рифм и способы их демонстрации запомнились, показались наиболее интересными, чем именно? Для чего важно уметь передавать определенную информацию без помощи слов, а также понимать такую информацию, передаваемую другими людьми?