



СЕКРЕТЫ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР ОТ «ЛЕСНОЙ СКАЗКИ»

С. ГОЛОЛОВА

«Восхождение»

Цели:

1. Сплочение коллектива.
2. Развитие творческих способностей.

Условия проведения: просторный холл, зал, ведущий должен способствовать созданию доброжелательной атмосферы, эмоционально поддерживать коллектив.

Участники: 18–20 человек, ведущий.

Материалы и оборудование: 2 коробка спичек, покрывало, 40 листов бумаги (20+20- разных цветов), яйцо, нитки, бумага, скотч, пластиковый стаканчик.

Ход занятия

Ведущий: (погружение) Поднимите руку те, у кого сейчас хорошее настроение. Поднимите руку те, у кого сейчас плохое настроение. Поднимите руку те, у кого здесь есть друзья. Поднимите руку те, кто знает, что мы сейчас будем делать. В нашем тренинге есть одно важное условие — задание засчитывается, если его выполнили все участники.

Сначала поздороваемся.

1. Игра «Каруселька».

Ребята образуют внешний и внутренний круг и начинают двигаться по кругу. После команды «СТОП» образовавшиеся пары должны поздороваться лбами, носами, левой/ правой щекой, спинами, коленями, пяточками и т.д.

2. Игра «Порядковый счёт».

Все стоят в кругу. Задача отряда просчитать 1-20, при условии, что каждый говорит число только один раз (в идеале ребята должны сообразить, что очередность нужно передавать друг другу взглядом).

3. Игра «Олимпийский огонь».

В упражнении «порядковый счёт» каждый должен запомнить свой номер. Отряд выстраивается в холле в произвольной форме. Всем раздаётся по спичке. У первого в руках коробок. Участник, который получил в игре «Порядковый счёт» первый номер зажигает спичку, несёт её ко 2 участнику и зажигает его спичку и так до последнего участника. Если спичка тухнет, всё начинается заново.

77

Исследования
и эксперименты
[95 – 100]





4. «Молекулы».

По команде все начинают беспорядочно двигаться. Ведущий останавливает движение командой «Объединиться по 2» (по 3,4...). Ребята в 2,3.... Должны крепко обняться.

5. Упражнение «Коврик».

Вся группа стоит на покрывале, их задача — не ступая на пол, перевернуть покрывало на другую сторону. Если кто-то наступает на пол, упражнение начинается сначала.

6. Упражнение «Снежки».

Отряд делится на 2 команды. Каждый делает себе по 2 шарика (комкает бумагу). Шарик 2-х групп должны быть разных цветов. Команды выстраиваются в разных концах холла и по команде ведущего начинают закидывать друг друга шариками. Игра прекращается по команде «Стоп». Выигрывает та команда, на чьей стороне будет меньше шариков своего цвета.

7. Упражнение «Рекорд группы».

Ведущий подсчитывает количество участников и предлагает группе поставить рекорд — перекинуть мяч столько раз, сколько участников.

- Не уронить.
- Кидать мяч только тому, чей взгляд поймали.

8. Упражнение «Мы похожи».

Цель упражнения: знакомство, повышение доверия.

- Ты похож на меня тем, что...
- Я отличаюсь от тебя тем, что...

9. Упражнение «Шанхайцы».

Участники берутся за руки и закручиваются в спираль. В этом положении они должны присесть и пройти некоторое расстояние.

10. Упражнение «Передача чувств»

Вся группа встаёт в затылок друг за другом. Последний поворачивает предпоследнего и передаёт чувство (радость, гнев, счастье...).

11. Упражнение «Массаж».

Ребята образуют круг, стоя в затылок друг другу. Все кладут руки на плечи впереди стоящего и делают массаж шеи, плеч, рук и спины. Через минуту все поворачиваются на 180° и делают то же самое.

12. Упражнение «Треугольники» (по желанию).

Завязать всем глаза, в кабинете положить верёвку. Участники должны её найти и сделать из неё равнобедренный треугольник.

13. Упражнение «Летающее яйцо». (яйцо, нитки, бумага — 1 м, пластиковый стаканчик, скотч — 80 см)

Создать конструкцию, чтобы яйцо не разбилось.

Правила

1. 10 мин. — обсуждения.
2. 10 мин. — выполнение.
3. Выполняется молча, слово — штраф 1 мин.

Ведущий: всем спасибо за участие. Предлагаю всем сесть на стулья в круг и поделиться своими впечатлениями. (*обсуждение*) Жду вас на следующем занятии.



Занятие «Игровые формы»

Цель: ознакомление ребят с различными формами и видами мероприятий.

Участники: 8–11 класс, 20–25 человек.

Время и место проведения: 1 час, просторный холл.

Необходимые материалы: ватман, маркер, листы А4 — 5 штук, ручки.

Ход мероприятия

Ведущий приветствует ребят.

Разминка — игра «Гром. Ураган. Землетрясение»

Ребята делятся на группы по 3 человека. Два человека изображают домик с крышей, один — житель домика. Когда ведущий говорит «Гром», жители должны поменяться домиками. При слове «Ураган» домики находят новых жителей. При слове «Землетрясение» все меняются.

Ведущий делит ребят на 5 групп. Раздаёт бумажки с буквами (С, Р, И, Т, Д, В — 5 штук). Все расходятся по секторам согласно полученным бумажкам.

1. Спортивное направление.
2. Развлекательное и музыкальное.
3. Интеллектуальное.
4. Творческие, конкурсные.
5. Другое.

На каждой станции лежит листок:

Уровень отряда	Уровень межотрядный	Уровень лагеря

Ведущий объясняет, что каждая группа набрасывает мероприятия, которые они знают, которые проводятся в лагере.

На одну станцию — 5 минут. Затем переход по вертушке. Всего — 25 минут.

Далее ведущий каждой группы выступает с тем, что наработано. Ведущий фиксирует на ватмане. Ребята фиксируют в блокнотах.

Формы, которые может дополнить ведущий:

Спортивное направление: весёлые старты, спартакиада, зарядка, игры, олимпийские игры, плавание, игры на местности, полоса препятствий, походы, знатоки спорта, спортивный КВН, туризм, спортивные встречи.

Развлекательные и музыкальные: бал, дискотека, КВН, конкурс юмора.

Интеллектуальные: аукцион знаний, викторина, декады наук, интеллектуальный футбол, конкурс эрудитов, брейн-ринг, познавательные экскурсии.

Творческие: вечер поэзии, конкурс рисунков, конкурсные программы.

Игра «Игра». Ведущий называет слово «игра». Ребята по очереди называют слова на последнюю букву предыдущего слова. Слова должны быть формами мероприятий.





С	1		С	2		С	3		С	4		С	5
Р	2		Р	3		Р	4		Р	5		Р	1
И	3		И	4		И	5		И	1		И	2
Т	4		Т	5		Т	1		Т	2		Т	3
Д	5		Д	1		Д	2		Д	3		Д	4
В	С		В	Р		В	И		В	Т		В	Д

Занятие «Формы организации свободного времени»

Игра в широком понимании — это воображаемая реальная деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе с целью отдыха, развлечения, обучения и т.д.

Виды игр

Два основных вида:

По правилам (подвижные — эстафета, интеллектуальные — «Брейн-ринг»);
Со скрытыми правилами (сюжетно-ролевые).

По содержанию:

- спортивные,
- подвижные,
- интеллектуальные,
- дидактические,
- технические,
- музыкальные,
- творческие,
- юнкорские,
- деловые,
- психологические (тренинги).

Развитие творческого воображения.

По форме: праздники, тренинги, состязания, эстафеты, ролевые, шоу-программы, КТД, игры по станциям.

По времени: игры-минутки, получасовые, одно-двухчасовые.

По месту: в помещении, на свежем воздухе.

По количеству: отряд (класс), общие, один на один.

С ребятами проигрываются игры, заранее определённые для каждого направления.

Например:

«Покер» (интеллектуальная) Суть такова: ведущий задаёт всем участникам вопрос. Отгадавший поднимает руку и, получив право голоса, сообщает свою версию. Если ответ верен, ведущий даёт игроку очко и предлагает ответить на следующий вопрос. Если снова прозвучал правильный ответ — участник получает ещё один балл. И так до первого неправильного ответа «сжигающего» все набранные в серии ответов очки. Однако игрок вправе вовремя остановиться и передать право ответа аудитории. В этом случае вся его «добыча» остаётся в целостности и сохранности. Если же через некоторое время участник вновь захочет вступить в борьбу, то отсчёт очков новой серии снова начнётся с нуля, но баллы, набранные в предыдущем раунде остаются в его копилке.



Вопросы

1. Сосновый лес и датский математик (*Бор*).
2. Название мыса и музыкальный инструмент (*Горн*).
3. Приспособления для подъёма тяжести и русский поэт (*Блок*).
4. Немецкий философ и узкая полоса на краю изделия (*Кант*).
5. День недели и персонаж романа Дефо (*Пятница*).
6. Животное, которое называется морским, но боится воды (*Морская свинка*).
7. Птицы, у которых перья покрыты не перьями, а чешуёй (*Пингвин*).
8. Самая большая птица (*Страус*).
9. На берегу какой реки стоят города 8 стран? (*Дунай*).
10. Хоккейное наказание? (*Буллит*).
11. Искусство составления букетов (*Икебана*).
12. Какое слово выкладывал Кай изо льда? (*Вечность*).
13. Ч то написано на домике Пятачка? (*Посторонним в...*).
14. Теорема Пифагора ($c^2 = a^2 + b^2$).
15. У какой страны русскими мастерами был позаимствован принцип ма-трёшки? (*Япония*).

«Пять точек» (РТВ) — ведущий выдаёт участникам по небольшому листочку и объясняет правила. Каждый должен нарисовать на листе 5 произвольных точек и передать этот листок соседу. Получивший листок с 5 точками должен нарисовать по этим точкам законченный предмет. Предмет заранее указывается ведущим.

«Фигуры» (лидерская) — участники встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами построить-ся квадратом, треугольником и т.д., используя только устные переговоры.

Этапы и правила разработки мероприятия

Игра «Стадион»

Отряд делится на три группы, каждая группа получает игровое поле и 2 набора карточек.

1. Группам необходимо разложить на игровом поле карточки с этапами организаторской работы так, как они считают нужным. После выполнения задания ведущий проверяет выполнение задания.

Этапы организаторской работы

СТАРТ — получение задания.

1 этап — определение цели и усвоение -задач.

2 этап-обеспечение работы (условия, средства, исполнители).

3 этап — планирование работы и распределение обязанности.

4 этап — оперативное руководство (согласование, учёт, контроль)

5 этап — анализ эффективности и подведение итогов работы

ФИНИШ — отчёт о выполнении задания.

Теперь остановимся на каждом этапе немного подробнее.

81

Исследования
и эксперименты
[95 — 100]





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

СТАРТ — всё начинается с того, что вам поручили организовать какое-то дело, либо вы сами проявили инициативу что-то провести, что ценнее хотя бы уже потому, что эта идея не навязана, а увлекает вас.

1 ЭТАП — готовит мероприятие обязательно какой-то коллектив, но небольшой (инициативная группа — до 8 человек). Главные вопросы на данном этапе: Что за мероприятие? (игра, конкурс, вечер или др.)- это определит форму и сценарий.

- Кто участвует (вся школа, параллель, 1 класс),
- Зачем это дело? (его цель).

Цель — это то, чего Вы хотите добиться, итоговый результат.

2 ЭТАП — какое помещение? (нужно знать заранее);
какая материально-техническая база есть? Что может потребоваться для этого конкретного дела?

договориться с администрацией о проведении дела;

заручиться подтверждением об участии;

кто сможет ещё вам помочь (спонсоры, родители, друзья);

если вы готовите конкурс, соревнование, то главное — разработать очень чёткое положение.

3 ЭТАП — теперь нужно спланировать всё, что предстоит сделать: сценарий; оформление; задания участникам;

призы; репетиции;

афиши объявления по радио;

ведущий, его помощники;

распределить, кто, за что отвечает и к какому сроку это надо выполнить.

4 ЭТАП — на нём очень важна роль лидера. Он должен всё держать в своих руках, кого-то к кому-то «подключить», помочь, подбодрить.

Назначить ответственных, их проконтролировать.

Перед делом дня за 2 нужно ещё раз всем собраться, чтобы всё окончательно уточнить, подготовить.

5 ЭТАП. После проведения дела необходимо снова всем собраться и проанализировать его.

Как велась подготовка?

Правильно ли были распределены обязанности? Что получилось, что нет?

Почему? Обязательно похвалить всех!

ФИНИШ. Отчитаться в творческой форме (газета, передача, видео).

2. После того, как участники игры познакомились с этапами организаторской работы, ведущий предлагает игрокам распределить между этапами организаторской работы 12 правил.

1. Получив задание — разберись в нём.
2. Не пренебрегайте опытом других — он ваш помощник.
3. Учитывайте все возможности членов коллектива.
4. Определите, что вам понадобится в работе
5. Составляя план дела, не стройте воздушных замков, исходите из реальных условий.
6. Работа должна быть понятна каждому.
7. Каждый несёт персональную ответственность за свой участок работы.
8. Объединяя людей, плачивайте коллектив.

[31 - 60]
Управление
и проектирование

82



9. Координируйте свою работу.
10. Доверяй, но проверяй.
11. Будьте внимательны при завершении работы.
12. Итоговый анализ — залог успешной работы в дальнейшем.

Во время итогового обсуждения раскрывается содержание этих правил.

Ведущий говорит, что по данным этапам ребята будут разрабатывать игры на 3 этапе и благодарит всех за хорошую работу.

Занятие «Работа в группе»

Цели и задачи:

- Развитие умения работать в группе;
- Формирование интереса к активным методам работы в коллективе;
- Сплочение группы;
- Развитие творческих способностей.

Время и место проведения: 1 час, просторная аудитория, комната.

Количество участников: 12-16 человек.

Материалы и оборудование: на группу из 4-5 человек — 4 листа картона, 1 тюбик клея, линейка, карандаш, 2 таблицы «Секретный проект» (то есть для группы или отряда из 16 человек все необходимые материалы умножаются на 4); лист А4 с 2 линиями одинаковой величины.

Ход занятия

Упражнение «Креативное приветствие» — 5 минут.

Цель: создание позитивного настроения.

Участники делятся на 2 группы и образуют 2 круга — внешний и внутренний. Участники внешнего круга движутся по часовой стрелке, участники внутреннего — против часовой стрелки. По команде ведущего движение останавливается, и участники должны поприветствовать друг друга как будто не виделись уже очень давно, но сделать это без помощи слов, то есть невербально.

Упражнение «Башня» — 20 минут.

Цель: отработка навыков групповой работы, выявление лидера, развитие воображения, отработка навыков невербального общения в команде.

Участники образуют группы по 4-5 человек. Каждой группе выдаётся материал: 4 листа картона, 1 тюбик клея, линейка, карандаш.

Ведущий: «Ребята, сейчас каждая группа — это строительная фирма. Вы — конкуренты. Каждой фирме поступил заказ от государства на постройку башни. Та фирма, которая построит самую высокую и прочную башню выигрывает грант. Ваша задача из предложенных материалов построить башню. В постройке должны быть использованы все материалы и не должны привлекаться лишние. Каждый человек в команде должен быть задействован в строительстве, иначе на вас будет наложен штраф. Сейчас вам даётся 5 минут на обсуждение технологии построения башни и распределение ролей. После чего в течение 10 минут вы должны будете построить башню, не пользуясь речью. То есть строительство должно вестись молча, могут использоваться





лишь жесты и звуки. Выигрывает та фирма, чья башня будет самой высокой, прочной и оригинальной. Башня должна иметь естественную опору, то есть её нельзя прислонять или приклеивать. Прочность проверяется способностью башни выдержать вес линейки. Есть ли какие-нибудь вопросы? Приступайте к обсуждению».

Упражнение «Кузнечик» — 5 минут.

Цель: разрядка, акцентировать внимание на влияние каждого участника на работу команды.

Ребята садятся на колени в кругу. В руках у каждого должен быть предмет (по мере возможности, у всех однотипный, например, ботинок). Все начинают петь песню «В траве сидел кузнечик» и в такт словам передавать предметы по кругу. Постепенно темп увеличивается и предметы передаются всё быстрее. В конце упражнения следует обратить внимание на то, что когда один или несколько участников сбиваются, это влияет на работу всей группы.

Упражнение «Секретный проект» — 25 минут.

Цель: отработка навыков активного взаимодействия в группе при решении общей задачи.

Ведущий: «Ваша организация только что поручила каждому из вас принять участие в созданной команде, задачей которой является работа над секретным проектом. Сейчас вам будут предложены списки из 20 направлений менеджерской деятельности, причём все эти направления расположены в произвольном порядке (раздаются списки). Вам следует расположить их в должном порядке, в соответствии с той последовательностью, которой вы будете придерживаться в работе над проектом. Эта последовательность будет проанализирована руководством, и только после этого вам будет дано «добро» на начало действий по реализации проекта.

Этап 1. В вашем распоряжении есть несколько минут до того, как ваша команда соберётся в полном составе в первый раз. Посмотрите список видов деятельности и, не обсуждая его ни с кем, расположите эти виды в той последовательности, которой, по вашему мнению, необходимо придерживаться в работе над проектом».

Участники самостоятельно ранжируют список.

Этап 2. «А сейчас, собравшись вместе, придите к согласию относительно порядка принимаемых мер».

Участники ранжируют список в группе.

Далее ведущий зачитывает правильный порядок ранжирования и участники сравнивают с ним результаты индивидуального и группового ранжирования. Результаты сравниваются и делается вывод о том, какой вид работы — индивидуальный или групповой — наиболее эффективен.

[31 - 60]
Управление
и проектирование

84

Таблица

Вид деятельности	1	2	3	3-1	3-2
1. Найти квалифицированных работников.					
2. Измерить степень продвижения к целям (отклонения от них).					



Таблица (окончание)

Вид деятельности	1	2	3	3-1	3-2
3. Определить необходимые для проекта задания и должности.					
4. Разработать стратегии (приоритеты, последовательность, распределение во времени основных этапов).					
5. Разработать возможные альтернативные меры.					
6. Продумать возможные последствия деятельности каждого специалиста.					
7. Распределить ответственность, полномочия.					
8. Определить цели проекта (желаемые результаты).					
9. Обучить кадры в соответствии с новыми обязанностями.					
10. Собрать и проанализировать информацию на настоящее время.					
11. Принять меры коррекции (пересмотреть планы).					
12. Определить бюджет фирмы.					
13. Сопоставить качество работы участников с должным уровнем.					
14. Определить негативные последствия каждого предпринятого действия.					
15. Определить основной план действий.					

Упражнение «Эксперимент Аша». — 5 минут.

Цель: изучение феномена давления группы.

Ведущий пускает по кругу участников лист с 2 нарисованными линиями одинакового размера и задаёт каждому вопрос: «Эти линии одинаковые или верхняя больше?» Обязательное условие: ведущий заранее договаривается с 4-5 участниками группы (желательно, чтобы это были лидеры), что те сядут в начало круга и будут утверждать, что верхняя линия больше. В конце круга подводятся итоги — подверглась ли группа влиянию лидеров.

Занятие: «Show — man. Show — woman»

Цели и задачи: дать базовые знания и отработать на практике основные навыки выступления.

Возраст участников: от 13 лет (8–11 классы)

Количество участников: 20–30 человек

Время и место проведения: 1,5 часа, просторная комната;

Оборудование: карточки для практического задания.





Ход занятия

Участникам предлагается назвать правила поведения на сцене. (5 мин) Таким образом, выявляются

Законы сцены:

- ⊙ Этика поведения на сцене.
- ⊙ «Четвёртая стена».
- ⊙ Уважение к партнёрам.
- ⊙ Уважение к сцене.
- ⊙ Знание текста, сценария.
- ⊙ Поведение за кулисами.
- ⊙ Уважение к зрителю.

Работа над голосом.

Выясняется, каким должен быть голос ведущего: (5 мин)

- ⊙ Чёткая дикция
- ⊙ Естественный (учитывается сценарий)
- ⊙ Без дефектов
- ⊙ Мелодичный
- ⊙ Мягкий
- ⊙ Не грубый

Работа с микрофонами (5 мин):

- Рабочий угол микрофона 45°,
- Расстояние до микрофона 20-25 см.
- Категорически запрещается:
 - ✓ Ронять микрофон
 - ✓ Подносить к динамикам
 - ✓ Дуть, стучать, чихать, кашлять (Проверка производится голосом)
 - ✓ Наступать на шнуры микрофона
 - ✓ Если **микрофон** на стойке, то желательно, чтобы шнур был обмотан вокруг неё.

Подбор костюма и грима ведущего.

Необходимо помнить о том, что костюм ведущего должен соответствовать сценарию мероприятия.

Грим обязательно должен соответствовать костюму. Отмечается то, что юноши — ведущие также как и девушки обязательно гримируются.

Тело и движения

- Внешность/одежда («на ступеньку» параднее слушателей)
 - помогают завоевать уважение аудитории.
- Визуальный контакт (примерно по 5 секунд с каждым)
 - вовлекает слушателей;
 - разрушает барьеры между вами и слушателем.
- Поза
 - позволяет расслабиться и вам, и вашей аудитории;
 - демонстрирует вашу компетентность и помогает занять устойчивую позицию.
- Жесты и выражение лица
 - показывают ваши воодушевление и чувства.



Голос и интонации

- Язык
 - добавляет выразительности, пробуждает интерес у слушателей.
- Использование пауз
 - позволяет спокойно дышать, трезво и собранно думать;
 - придаёт речи расстановку;
 - помогает избежать слов-паразитов.
- Разнообразие интонаций
 - показывает эмоции;
 - придаёт ясность вашему выступлению с помощью чёткого произношения.

Содержание

- Способы привлечения слушателей
 - плакаты/иллюстрации/слайды;
 - графики и диаграммы;
 - вопросы к аудитории;
 - раздаточные материалы;
 - время для вопросов и ответов.
- Юмор
 - снимает напряжение и у вас, и у слушателей;
 - показывает ваши человеческие стороны: характер, личное отношение к чему-либо и т. п.

Импровизация (практическое задание)

Учащимся выдаются карточки с различными ситуациями, которые могут произойти с ведущими на сцене /ПРИЛОЖЕНИЕ №1/, им предлагается показать, как выйти из этих **ситуаций**. Далее идёт обсуждение действий участников и выбирается правильный вариант импровизации.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

1. На сцене упали декорации.
2. В зале и на сцене погас свет.
3. Вы забыли слова сценария.
4. У вас отключён микрофон.
5. В зале слышно, что происходит за кулисами.
6. В начале находится трое зрителей, и больше никого нет.
7. Выступающие отменили свой номер.
8. У вас сломался каблук.
9. На сцену вышел ребёнок и не уходит.
10. На сцену не выходит тот, кто должен выступать.
11. Вы объявляете не тот номер.
12. У вас развязался шнурок, вы падаете.
13. Непристойные выкрики из зала.
14. Вы поскользываетесь и падаете.
15. Загорелся занавес.
16. Вам в глаз светят лазерной «указкой».





- 17. Включается не та фонограмма.
- 18. В вас летит тухлый помидор.
- 19. Выступающие выходят не вовремя.
- 20. В чале попрыскали **газовым** баллончиком.

Занятие «Разработка игровых программ»

Цели и задачи: знакомство с этапами и правилами разработки мероприятий с учётом выбранной формы (творческие, интеллектуальные, дискуссионные и спортивные игры); развитие умения работать в группе; развитие творческого воображения.

Участники: 10–15 человек;

Возраст: 8–11 класс;

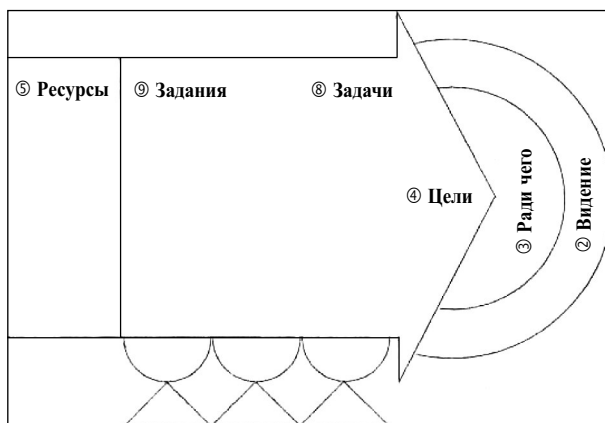
Время и место проведения: 1 час, просторная аудитория со столами и стульями;

Оборудование: стрелка планирования.

СТРЕЛКА ПЛАНИРОВАНИЯ

Сколько раз ты ловил себя на мысли, что все перевернулось с ног на голову из-за недостаточно продуманного плана действий? А сколько раз опускались руки от глобальности и неприступности так мешающей проблемы?

На этой странице открывается возможность ничего подобного больше не допускать: перед вами схема организации и планирования сколь угодно большого мероприятия или проекта — *стрелка планирования*.



[31 - 60]
Управление
и проектирование

88

1. Как это ни банально, начать надо с *названия проекта*. Потом это поможет и тем, кто не сможет не опоздать, и тебе самому, если на планирование уйдёт больше одного захода.

2. На следующем шаге важно подумать, чего же мы, собственно, хотим, а точнее, каким мы хотим *видеть результат исполнения проекта*, который мы только начинаем планировать. Надо во всех деталях описать, каким стало (вер-



нее, станет) то, что заставило всех здесь собраться, после того как план уже сработает.

3. Гораздо позже у тебя и твоей группы почти наверняка возникнет необходимость убедить в необходимости этого проекта власти, спонсоров и т. д., — так что теперь не помешало бы и самим решить, *что же делает проект таким важным и ценным*. Проведите «мозговой штурм» для выявления тех положительных перемен, к которым он приведёт, и других его достоинств.

4. Теперь, имея в чёткой форме «видение», можно приступать к выписыванию *целей*. На этом шаге важно определить общие направления будущей работы. Они не должны быть слишком конкретными, их задача — назвать «конечные точки». Примером может быть: «Найти спонсора на 300 тысяч рублей». О том, как найти, разговор пока не идёт. Здесь же часто используются всевозможные «уменьшить»/«увеличить».

5. Всё это время мы двигались от конца стрелки к её началу; сейчас же изменим это направление и задумаемся *о ресурсах*, то есть о том, что есть в нашем распоряжении. Это исключительно важно, чтобы потом не делать лишнего. Например, если потребуется пойти за чем-либо к директору крупной фирмы, надо будет сначала договориться о встрече, основательно подготовиться к разговору и перепробовать массу всевозможных уловок, чтобы добиться от него того, что вам нужно. Если же в вашей группе есть человек, который с этим директором на дружеской ноге, потребуется лишь один звонок. Такой человек — один из ваших ресурсов. Другими могут быть время, добровольные помощники и т. п.

6. Пока не возвращаясь в центр стрелки, заметим, что некоторые аспекты проекта просто *обязаны* быть обеспечены. Выпишем их в поля «*критические факторы успеха*», чтобы потом всегда держать их на виду. Это вещи, без которых проект не сработает; то, что важно настолько же, насколько человеку — любой из его органов. Среди критических факторов успеха могут быть согласие властей, наличие некоторого минимума людей и денег и т. д.

7. Рядом есть и поле «*препятствия*». Запишем в него то, что может стать *непреодолимым* препятствием для всего проекта в том виде, какой мы выбрали (скажем, стихийное бедствие). Это позволит сэкономить время и быстрее переформулировать постановку задачи так, чтобы проблема, о которой идёт речь, перестала бы иметь отношение к делу или нашла бы решение.

8. Теперь вернёмся в стрелку. Сейчас всё готово для того, чтобы начать углубляться в детали. Поле «*задачи*» предназначено для того, чтобы в нём *конкретно* расписать составляющие *всех* пунктов поля «цели». При этом надо помнить о создании условий для *всех* критических факторов успеха. В нашем примере с поиском трёх сот тысяч рублей там могли бы оказаться такие подпункты:

- найти организацию, владеющую информацией о благотворительных фондах;
- обзвонить найденные фонды;
- встретиться с представителями выбранного фонда и т. д.

Важно не упустить ни одну деталь при такой конкретизации ради следующего поля:

9. «*Задания*». Оно же и самое главное. В нём для каждого пункта «задач» рассматриваются *все необходимые шаги для их выполнения*. Здесь же каждому





шагу назначается время и человек, за него отвечающий. Возьмём для примера «Найти организацию...»:

- узнать телефон нужных справочных — Вася, до 3 мая;
- обзвонить справочные — Вася, 3 мая, до обеда;
- выбрать подходящие фонды — Вася, 3 мая, после обеда.

Здесь не случайно один и тот же Вася отвечает за все три шага поиска. Это связано с самой процедурой заполнения графы «задания». Она такова.

После того, как всё готово с задачами, ведущий раздаёт листочки бумаги и ручки и предлагает всем членам группы разобрать поровну все задачи. Эти люди автоматически становятся ответственными (Васями из примера) и для каждой задачи расписывают себе все действия, необходимые для её выполнения. После этого бумажки вывешиваются в поле «задания» и сверяются; одинаковые задания (если есть) вешаются одно на другое.

Стрелка заполнена! А теперь оглянемся...

Что же получается? Во-первых, мы имеем набор элементарных *заданий*. Каждый набор заданий ведёт к выполнению какой-то одной *задачи*, потому что просто был из неё сделан. Дальше, реализация всех задач (уже обеспеченная) гарантирует выполнение поставленных *целей*. И наконец, эти цели, набранные по сути дела из нашей казавшейся нереальной *мечты*, записанной как «*видение*», просто автоматически гарантируют её исполнение, причём ко времени последней даты в заданиях.

Дискуссионное занятие «Здоровым быть модно!»

Цель: предложить участникам задуматься над вопросами о здоровье.

Участники: 8–11 кл.

Правила проведения дискуссии: проводится в большом помещении, на одной стене надпись: "Да", на противоположной — "Нет", между ними — "Не знаю" ("Не знаю" может включать ответы: "Не могу точно определить", "Не задумывался", "Может быть" и т.д.)

Дискуссию проводят двое ведущих: один читает тезисы, второй работает с залом.

Ребята стоят в центре, из трёх вариантов ответов ("Да", "Нет", "Не знаю") выбирают наиболее отражающий их точку зрения по данному тезису. Затем, в зависимости от своего ответа, переходят под соответствующую надпись на стене. По желанию они могут прокомментировать свой выбор. О желании высказаться сигнализируют поднятием руки. Отвечают только те, кому дан микрофон вторым ведущим. Если желающих, озвучить свой выбор, нет, то ведущий может дать микрофон любому участнику дискуссии.

Тезисы не объясняются и не комментируются ведущими.

Дискуссия проводится в быстром темпе.

Тезисы

1. Я знаю всё о своём здоровье.
2. Здоровым быть модно!
3. Я готов пожертвовать здоровьем, ради вредной привычки.



4. Я не доверяю нашей медицине.
5. Я уверен, что нет ничего невозможного.
6. Меня интересуют вопросы экологии.
7. Моё здоровье зависит от настроения.
8. Я не доверяю БАДам.
9. Движение — это жизнь.
10. Я доверяю рекламе о лекарственных средствах.
11. Я хочу попасть в Книгу рекордов Гиннеса.
12. Я больше доверяю платным услугам.
13. Я хочу стать участником Олимпийских игр.
14. Я люблю город, в котором живу.
15. «Здоровая нация!» — это реально.
16. Заботиться о своём здоровье — мой гражданский долг.
17. Я согласен, что совершеннолетие наступает в 18 лет.
18. Я с уверенностью смотрю в будущее.
19. Я за пересадку органов человека.
20. В жизни надо попробовать всё.
21. И другие...

Игра «Аукцион ценностей»

Цель: содействие процессу становления ценностных ориентаций.

Материалы: бланк с ценностями, маркеры.

Правила проведения игры:

Игра состоит из двух этапов: аукцион и обсуждение итогов игры, после распродажи ценностей.

Сюжет игры «Аукцион ценностей» соответствует названию: объявляется аукцион, на котором распродают жизненные ценности. Задача участника — приобрести как можно больше ценностей, имеющих для него наибольшее значение.

В начале игры ведущий вывешивает бланк со списком жизненных ценностей. Участники должны оценить каждый пункт списка и выбрать пять наиболее важных ценностей, за которые он собирается бороться. Затем ведущий предлагает высказаться, и выбор участников аукциона фиксирует в «плане аукциона». Далее объясняется, что «валютой», за которую можно будет приобретать ценности, является 1000 условных единиц. Ценность, которая привлекательна для большего числа игроков, имеет большую игровую «стоимость». Наименьшая стоимость ценности — 50 условных единиц.

Начинается процесс аукциона. Ведущий объявляет игровой «лот»: наименование и стоимость ценности. Повышать цену можно на сумму условных единиц, кратную 50 (50,100,150 и т.д.). Объединять условные единицы участникам нельзя.

Ценность считается купленной, если предложенную за неё цену ведущий назвал 3 раза под счёт и произнёс слово «ПРОДАНО» или если за ценность было предложено 1000 условных единиц. Рядом с ценностью ведущий записывает стоимость, за которую купили ценность, и имя покупателя.



**Вопросы для обсуждения:**

- Почему именно эти ценности набрали наибольшую стоимость?
- Все ли довольны купленными лотами?
- Не хотели бы вы изменить выбор?
- Как вы считаете, изменился бы выбор ценностей у ваших друзей, если бы они участвовали в данном аукционе?

В обсуждении важно обратить внимание участников на то, как менялось отношение к тем или иным ценностям по мере изменения их «цены», достижений игроков в процессе выполнения упражнения на ловкость. Ведущий также может проинформировать участников о результатах опроса, проведённого в начале игры. В ходе обсуждения ведущий может предложить каждому участнику назвать ту ценность, которую он считает основной, определяющей жизнь человека.

Экономическая игра**Учебно-тематический план**

№	Название раздела	Количество часов
1.	Знакомство с биржей труда.	1
2.	Экскурсия по бирже труда.	1
3.	Диагностика.	1
4.	Трудоустройство.	3
5.	Открытие фирм.	2
6.	Работа на бирже труда, проверка нарядов.	2
7.	День бизнеса: презентация лучших фирм, аукцион.	3
8.	Работа на бирже: выявление штрафников.	2
9.	Диагностика.	1
10.	Подведение итогов: выявление лучших работников, бригад, фирм.	1
11.	Ярмарка.	3
12.	Награждение: вручение грамот и талисманов.	1

Основное содержание программы

Трудовая деятельность, её назначение — преобразование окружающей действительности, и общественно полезная деятельность, назначение которой — воздействия на духовную сферу жизни окружающих людей. Именно в школьном



возрасте они выполняют существенную роль в процессе социализации личности. Для растущего человека в современных условиях это ещё и вхождение в мир рыночных отношений. В последнее время возник широкий интерес к занятиям вне сферы профессиональной деятельности — к сфере досуга, хобби, имеющим тесную связь с трудовой деятельностью: дизайн, шитье, вязание, изготовление украшений и т.д. Трудовая деятельность — это то, без чего не может быть нормальное воспитание детей.

Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных ресурсов, как в игре. Игра — деятельность абсолютно свободная, лишённая всякой навязанной извне необходимости. Её движитель — непосредственная заинтересованность играющего, её источник — живой интерес ребёнка. Поскольку ролевые игры копируют взрослую жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт общественных отношений людей, опыт социальных переживаний. Переживания детства часто остаются на всю жизнь.

Поэтому наряду с традиционными направлениями работы в детском центре были разработаны и реализованы специальные программы, которые нацелены на развитие, прежде всего, тех качеств, которые слабо выражены у детей, нуждающихся в особой заботе государства.

В то же время предлагаемое содержание и формы могут быть использованы в любом центре, где собраны дети из семей. Не менее важное значение в программе имеет создание условий по формированию умений и навыков по самообслуживанию: несложные работы по уходу за помещениями, где они проживают и территорией, за которой закреплён определённый отряд.

Выбор определённого труда осуществляется каждым ребёнком, при этом учитываются его интересы, профессиональная направленность, возраст и пол. Именно через выбор различных видов работы, через профессиональные пробы формируется устойчивый интерес к той или иной профессии.

Чтобы дети на своём личном опыте могли усвоить рыночные отношения, вводится условная заработная плата в виде «берендеев».

В связи с этим конечный результат труда (размер заработной платы, овладение умениями, сформированность интереса к профессии, профессионализм в деле) зависит от количества и качества выполняемой работы, овладения определёнными трудовыми навыками и степенью включённости в трудовую деятельность. Объём выполненной работы ребёнком определяется количеством нарядов: чем больше это количество, тем соответственно выше зарплата.

Режим работы зависит от характера работы, желания самого ребёнка выполнять тот или иной вид труда и определяется самими детьми и педагогами.

Сами участники решают вопрос об оплате труда, которая определяется характером работы: постоянная или временная.

Постоянная работа предполагает оплату по окладу, который указывается в договоре. Оплата на временной работе складывается из количества нарядов, выполненных работником, и качества выполненной работы. На информационном стенде указываются виды работ и соответствующая плата за них.

На бирже труда, где содержится вся информация о работниках и о выполненных ими работах, осуществляется денежное обращение и расчёт с работником. Работник вправе в определённые часы получать «берендеи» и тратить их.





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

По истечении определённого времени, которое устанавливается собранием коллектива лагеря, дети получают оплату за работу.

Вот примерные виды работ:

№	Вид работы (профессии)	Характер работы
1.	Уборка территории	Временная
2.	Уборка в помещении	Временная
3.	Помощник вожатого	Постоянная
4.	Помощник инструктора по физической культуре	Постоянная
5.	Подмастерье	Постоянная
6.	Организатор игр	Постоянная
7.	Работник пресс-центра	Постоянная
8.	Парикмахер	Постоянная (временная)

[31 - 60]
Управление
и проектирование

94



«ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА»

Журнал для специалистов в области педагогических измерений. В каждом выпуске раскрываются различные аспекты истории, теории, технологии и практики тестирования.

Шесть номеров в год.

ИНДЕКС - 81152