

# СЕКРЕТЫ УСПЕХА ЛАГЕРЯ «ЛИДЕР»

**Уже не первый год ученики московской гимназии № 1504 проводят школьные каникулы в образовательном лагере «Лидер», который находится в Костромской области. Педагоги лагеря стремятся привить ребятам жизненную стойкость, гражданственность, оптимизм и позитивные жизненные ориентиры. После первой же смены, проведённой в лагере, в школьниках происходят положительные изменения. «Лидерцев» отличают мобильность, умение работать в группе, находить общий язык с окружающими, брать на себя ответственность в трудных ситуациях. Обладая такими качествами, они становятся помощниками классных руководителей, инициаторами и организаторами многих полезных дел в школе. А значит, в опыте гимназии по организации работы с детьми в летний период есть объективная ценность.**

**Сергей Кашкаров,**  
руководитель  
лагеря «Лидер»,  
заместитель  
директора  
московской  
гимназии № 1504

Деятельность лагеря «Лидер» — это одно из звеньев образовательной системы гимназии, которая включает в себя единые программы, целевые ориентиры, стратегию, тактику, диагностические методики и т.д. Важнейшую миссию педагоги нашего учебного заведения видят в подготовке молодёжи к руководству и управлению различными системами и социальными группами, в воспитании человека с активной жизненной позицией. Работая по образовательной программе «Лидеры нового тысячелетия», мы решаем, такие задачи:

- выявление будущих лидеров, т.е. тех детей, которые пользуются авторитетом среди товарищей, мотивированны к организаторской деятельности, активны и инициативны, способны оказывать влияние на других и вести за собой;
- формирование у гимназистов лидерской компетентности и управленческой культуры;
- создание условий, стимулирующих инициативу, творчество, потребность в самосовершенствовании и саморазвитии не только активных подростков, но и тех, кому на первых порах необходимы поддержка и помощь взрослых.

Образовательный процесс в лагере строится на научной и концептуальной основе, он программно, методически и кадрово обеспечен. Программа выездного лагеря «Лидер» реализуется поэтапно, посменно в период зимних и летних каникул (8–10 дней в смену). *Первая ступень «Познай себя»* для учащихся 6–7-х классов. Вот некоторые темы этой ступени:

Познай себя — свои способности, возможности, характер, человеческие и деловые качества. Социально значимые качества личности. Что такое самовоспитание? Способы самовоспитания. Что такое ценности? О целеустремлённости. Личные цели. Выбор целей. Личные и общественные идеалы. Нравственные ориентиры и т.д.

*Вторая ступень «Я и моя группа», «Ступени личностного роста»* для учащихся 8–9-х классов. Темы: Организованный ли ты человек? Как работать над собой? Организуй себя сам. Маршруты личностного роста. Азбука самостоятельности. Как управлять собой? Программа самовоспитания. Быть принятым и быть признанным. Этические диалоги. Представление о лидерстве и лидерских способностях. Дневник будущего лидера. Социальная и коммуникативная практика. Оценка своего личностного роста и т.д.



*Третья ступень «Как вести за собой»* для учащихся 10–11-х классов. Темы: Вести за собой. Что это значит? Составляющие организаторской работы. Организаторские знания, умения. Семь шагов к успеху. Организаторские способности. Организаторские качества. Как организовать работу. Правила хорошей работы. Способы организации коллектива. Коллектив и его лидер. Портреты и характеристики социальных групп и коллективов. Стадии развития коллектива. Коллектив и личность. Стили, методы руководства и организации. Умение слушать, слышать, говорить. Правила общего спора. Постигание искусства диалога. Правила дискуссии. Техника речи. Возможности взаимопонимания. Как избежать конфликтов. Как договориться с другими и т.д.

Обучение по программе «Лидеры нового тысячелетия» даёт ребятам знания, умения, опыт, необходимые для эффективного взаимодействия с другими людьми, оказывает влияние на формирование жизненных интересов, идеалов и ценностных ориентиров, способствует личностному росту, самопознанию, самоопределению и самореализации; помогает подросткам осознать себя как личность, расширить сферу своего общения и социального творчества, освободиться от комплексов, создаёт ситуации успеха и душевного комфорта, даёт возможность адаптироваться в социальной среде, найти дорогу в жизни.

Формирование коллектива лагеря «Лидер» происходит в зависимости от того, какие педагогические задачи ставят перед собой организаторы. Разновозрастные отряды создаются в случае, когда необходимо эффективное взаимодействие ребят, уже овладевших некоторыми знаниями и умениями, с теми, кто только к этому стремится. Таким образом, мы создаём условную социальную среду, способствующую развитию лидерских качеств. Отряды из ребят одного возраста организаторы формируют, если перед ними стоит задача развития уже сложившихся отношений. Тем самым создаются условия для коллективного творчества. В соответствии с педагогическими задачами определяется также профиль смены: спорт, юные журналисты, лидеры детских объединений, одарённые дети и т.д.

Подготовка лидеров в выездном лагере опирается на ключевые идеи:

- формирование личностных идеалов и целевых ориентиров;
- свободное и коллективное творчество, полезность и эффективность деятельности;
- формирование особой лидерской культуры и компетентности;
- развитие и саморазвитие личности посредством неформального объединения и коллективного творчества;
- самореализация в деятельности, имеющей личностную и социальную значимость;
- создание особого жизненного пространства, насыщенного яркими событиями, романтикой, приключениями, дружбой и товариществом, церемониями и традициями, открытиями.

Программа лагеря включает в себя спецкурсы, учебные практикумы по организаторской технологии, психологии общения, риторике, сценическому мастерству, технике самоорганизации, саморегуляции, организаторской этике, психологии личностного роста, игровым технологиям, диагностике личностного роста. Учебные занятия дополняются тренинговыми занятиями, ролевыми упражнениями, деловыми играми, мастер-классами, общими и групповыми делами, коллективной творческой деятельностью.

*Аквариум* — предназначен для изучения действий участников группы. Ребята делятся на две команды. Первая из них обсуждает пути решения какой-либо проблемы. Вторая команда в это время наблюдает и оценивает действия первой. По окончании выполнения задания проводится обсуждение результатов, а затем члены команды меняются ролями. Метод развивает навыки владения техникой обратной связи, даёт возможность по-иному взглянуть на проблему.

*Алгоритм* — участники получают описание различных ситуаций, определяют варианты очерёдности и последовательности их развития, составляют алгоритм действий.

*Брифинг* — представление конкретных ярких фактов и краткого резюме по заданной теме с последующими ответами на вопросы.

*Вертушка* — школьники разбиваются на несколько малых групп (5–7 человек). Каждая из них получает лист с обозначенной проблемой (вопросом). В течение короткого времени (5–10 минут) в группах идёт обмен мнениями, затем принимается решение, которое записывается на листе бумаги. По общему сигналу группы обмениваются записями, знакомятся с ними, уточняют и дополняют выводы. В заключение работы анализируются результаты.

*Групповая динамика* — коллективный анализ характера и эффективности взаимодействия в группе. Метод расширяет понимание поведенческих проявлений



и реакций подростков, стимулирует личностный рост и социальное взаимодействие, формирует коллектив на рефлексивной основе.

*Дебаты* — обмен мнениями между фракциями, придерживающимися противоположных взглядов, с целью выработки общих положений.

*Дискуссия в кругу*. Обсуждение вопросов по правилам дискуссии. Поочередно каждый участник, высказав свою позицию по тому или иному вопросу, передаёт символический знак (талисман) следующему участнику. На завершающем этапе приводятся уточнения, краткие комментарии, подводятся итоги. Метод активизирует всех участников дискуссии, в том числе пассивных, позволяет принимать и учитывать различные точки зрения, коллективно продвигаться к истине, компромиссу, общему решению.

*Индивидуальный маршрут* (траектория) — определение направлений, этапов и способов самосовершенствования личности и лидерского роста на основе диагностических показаний и потенциальных возможностей.

*Альтернативный выбор* — приём, позволяющий диагностировать уровень культуры и социальной компетентности подростков с помощью создания воображаемых ситуаций нравственного выбора и анализа предполагаемых (принимаемых) действий (оценок).

*Поиск близких и противоположных понятий* — приём, позволяющий раскрыть сущность того или иного понятия на основе сопоставления, сравнения его с другими, близкими и противоположными ему.

Пример: ключевое понятие «Достоинство»

<i>близкие понятия</i>	<i>противоположные понятия</i>
гордость	гордыня
самоуважение	высокомерие
самолюбие	самовлюблённость
честь	тщеславие

*Коллективное целеполагание* — совместное выявление и постановка группой значимых целей и задач.

*Коллективный анализ* — характеристика и оценка тех или иных событий, действий, их результат с позиции каждого участника и в диапазоне установленных правил, критериев, обсуждаемых вопросов. Выработывает привычку к самоанализу, восприятию иных мнений, сравнению их со своей точкой зрения, оценке своих и коллективных действий, успеха и неудач.

*Маршрутная игра* — поочередное или одновременное (после общего старта и получения инструктажа) продвижение команд (5–7 человек) по установленному или выбранному маршруту (расписанию), на котором коллективно выполняются разнообразные задания. Правилами игры устанавливаются временные ограничения. Используется единая система оценки выполнения заданий. Оценки фиксируются в заранее выданных командам маршрутных листах и в общей таблице у диспетчера после прохождения каждого этапа. По окончании игры подводятся её итоги.

*Метод прогнозов* — разработка прогнозов, предсказаний, суждений о состоянии какого-либо явления, процесса в будущем. Метод связан с планированием, программированием, проектированием, управлением.

*Метод кейсов* — предоставление рабочей группе некоторого набора документов, информации в виде конкретных фактов по какой-либо проблеме (ситуации) для дальнейшего обсуждения, анализа и вынесения решения (рекомендаций). Создаёт модель реальной деятельности, позволяющую применить полученные знания.

*Метод ротаций* — назначение руководителей, организаторов, распределение заданий и подбор участников команд для дальнейших коллективных действий на основе рейтинга их компетентности, личных симпатий, готовности и способности работать в тех или иных условиях.

*Метод инструкций* — письменное или устное разъяснение основных позиций, правил, положений, порядка, способов организации тех или иных действий. Используют как заранее подготовленные инструкции, так и составленные самими учащимися, которые могут быть серьёзными и шуточными по форме и содержанию.

*Моделирование* — исследование каких-либо процессов и явлений путём построения и изучения их знаковых, эталонных, экспериментальных или абстрактных моделей, образцов.

*Учебная карусель* — комплексное обучение групп школьников, поочередно сменяющих друг друга. Технология: установочное занятие, деление по группам, работа в малых группах по различным формам и методикам, рефлексия в группах, общий анализ, презентация результатов. Занятия могут проводиться как по одной общей теме, так и по различным. Если группы остаются на местах, то переходы осуществляют тренеры.

**В лагере «Лидер»  
есть свои законы:****Закон доброго  
отношения к людям**

Подумай о товарищах,  
потом о себе. Будь  
чист в мыслях, словах  
и поступках. Уважая  
себя, уважай других.  
Будь общительным.  
Активно помогай  
другим.



*Коллективное планирование* — совместное обсуждение и выбор конкретных дел на определённый период времени, позволяющих решать намеченные цели и задачи.

Условия эффективности коллективного планирования:

- право выбора: работать в группе или самостоятельно;
- поддержка любой инициативы, идей, в том числе «бредовых»;
- включение в работу как можно большего числа детей и взрослых;
- стимулирование активности;
- увлечение перспективой;
- увлечение творчеством.

Приёмы организации коллективного планирования:

- открытый конкурс — публичная подача предложений с их обоснованиями и аргументацией;
- закрытый конкурс — приём предложений от участников коллективного планирования с последующим афишированием авторства, оценка значимости и весомости содержания запланированных действий;
- анкета предложений (мнений);
- специальный выпуск газеты «Что делать?», «Твоё предложение!», «Творческие группы предлагают!»;
- аукцион полезных советов и идей;
- тематические задания по планированию для различных творческих групп (туристов, музыкантов, членов редколлегии, спортсменов и т.д.);
- «трибуна мнений»;
- защита проектов коллективных творческих дел;
- игра-эстафета «Планируем вместе»;
- «Банк идей» (копилка интересных предложений);
- разведка полезных и интересных дел.

На видном месте выставляется почтовый ящик, в который ребята опускают свои предложения (пакеты предложений) и вопросы. Можно выставить плакат с рекламой, на котором желающие сделают свою запись. Важно, чтобы как можно больше ребят стали участниками планирования жизни своего коллектива.

Итоги разведки интересных дел и конкурсов проводятся на общем сборе группы, на котором происходит планирование дел и определяется:

- Кто будет участвовать в планируемых делах?
- Кто будет организатором и исполнителем того или иного дела?
- Когда и где оно будет проводиться?
- Для чего и для кого планируется?
- Какие результаты ожидаются?
- Как организовать подготовку, чтобы добиться успеха?

В ходе коллективного планирования школьники учатся мыслить, прежде всего, с позиции реальных организаторов.

*Упражнение «Это Я».* Эта игра даёт возможность участникам без слов представить себя. Время игры — 45 минут.

Материалы: лист бумаги формата А3 для каждого участника, стопка старых журналов, ножницы, клей, фломастеры.

1. Попросите участников сделать коллаж на тему «Это Я», используя иллюстрации, символы или слова из старых журналов. Таким образом каждый ребёнок может показать, что он любит делать, где он бывает и где охотно бы оказался, каковы его цели, его успехи и т.п. Каждый клеит эти вырезки на свой лист картона так, чтобы получился интересный коллаж.

2. Соберите готовые коллажи и развесьте их на стенах. Пусть участники попытаются догадаться, кому принадлежит та или иная работа.

3. Затем каждый автор представляет свой коллаж и обсуждает с группой его отдельные компоненты.

4. Подчеркните ещё раз, что композиция коллажа выявляет уникальность каждого автора, но, поскольку многие темы



повторяются в разных работах, можно говорить о некоторой общности в группе.

*Упражнение «Дух группы».* Позволяет участникам получить свод правил и целей совместной работы. Время игры — 30 минут.

Материалы: ватман и цветные фломастеры.

1. На листе ватмана участники рисуют символический дом.

В качестве фигуры можно также изобразить:

- школу, где учатся члены группы;
- большое дерево с множеством веток и плодов;
- плот, на котором все отправляются в длительное путешествие;
- гору, на которую необходимо подняться.

Ведущий предлагает участникам игры пофантазировать и представить, что это тот дом, в котором некоторое время предстоит всем жить. У каждого участника есть одна минута на то, чтобы подумать, какое поведение и какие правила будут полезны для совместной деятельности, а какие нет.

2. Попросите ребят написать внутри дома ключевые слова — названия качеств, чувств, ощущений, которые кажутся им полезными для эффективной работы в группе и комфортного проживания в домике. Скорее всего, они запишут такие слова: дружба, взаимоуважение, умение слушать, поддержка, радость.

3. За пределами рисунка подростки записывают то, чего они хотели бы избежать: предубеждение, невнимательность, индивидуализм и т.д.

4. Домик вырезается по контуру и вывешивается на видном месте, чтобы к нему можно было вернуться в конце дня. Таким образом, ребята всегда будут помнить о том, как следует вести себя друг с другом. И поскольку речь идёт о правилах, которые определяют не взрослые, а сами дети, скорее всего, они будут относиться к ним серьёзно.

5. Затем можно придумать название улицы, города, страны, где стоит этот необычный дом с необычными жителями.

6. Все негативные характеристики, оставшиеся вне рисунка, можно демонстративно порвать или сжечь, чтобы избежать их проявления в совместной деятельности группы.

Ведущее место среди методов, используемых для развития лидерских качеств, занимают деловые игры. В процессе работы с имитационной моделью деловых отношений участники игры осваивают разнообразные способы и технологии решения актуальных задач, отрабатывают различные виды деятельности. На фоне положительных эмоциональных состояний и коллективных действий в ходе деловых игр совершенствуются практические умения и навыки, развивается творческая интуиция, методология решения проблем, расширяется коммуникативная практика, благодаря чему у ребят возникает новое отношение к себе, к окружающим людям, к результатам совместной деятельности.

*Деловая игра «Круглый стол».*

Все школьники выступают в роли экспертов по решению актуальной проблемы, поставленной педагогом, который участвует в игре в качестве члена команды. Стиль обсуждения должен быть максимально демократичным. Все участники размещаются по кругу, благодаря чему создаётся атмосфера доверия и доброжелательной соревновательности, исключается критика личностных особенностей авторов любых, даже самых фантастических проектов решения поставленной проблемы. Организуется обсуждение представляемых гипотез, подкрепление их авторской аргументацией, защита своих и оппонирование чужих идей.

*Деловая игра «Пресс-конференция».* Участники делятся на две команды — экспертов и журналистов-скептиков. Журналисты должны сформулировать

### **Закон творческого отношения к делу**

**Каждое дело творческое — иначе нельзя.**

**Каждое дело с пользой — иначе зачем.**

**Лучше трудно, чем нудно.**



### **Правила честности**

- сказал — сделал;
- не уверен — не обещаю;
- ошибся — признаюсь;
- забыл — попроси прощения;
- говори то, что знаешь.

**Закон самосовершенствования**

Быть завтра лучше,  
чем вчера.

Наша цель — активно  
и творчески улучшать  
окружающую нас  
жизнь, развивать  
в себе лучшие  
человеческие качества,  
учиться сотрудничеству  
и взаимопониманию.



Не можешь — сумей!  
Не знаешь — узнай!  
Не бойся тропы  
ответной.

Пробуй! Дерзай!  
Сверкай!

Чтоб жизнь интересная  
стала песней.

вопросы по определённой тематике, на которые экспертам необходимо ответить таким образом, чтобы найти оригинальное решение проблемы.

*На деловой игре «Совещание»*

Каждый из участников выступает в роли специалиста-консультанта. Ведущий координирует игровые действия. Его задача заключается в комплексном решении обсуждаемой проблемы с активным привлечением к этому всех присутствующих «специалистов».

*Проектно-деятельностная ролевая игра «Реклама»* с элементами наглядно-демонстрационных и театральных действий. Игра проводится в различных формах, жанрах, стилях. Используются многообразные сюжеты, из таких областей, как искусство, экономика, политика, социальная сфера, культура, охрана здоровья и окружающей среды и др. Особым воспитательным эффектом обладает социальная реклама, затрагивающая сферу человеческих отношений, морали, нравственности, этических и общечеловеческих ценностей и отношений.

Такие игры, помимо развития креативных и коммуникативных способностей, влияют на формирование адекватных оценочных суждений, умений аргументированно убеждать, привлекать внимание, использовать приёмы психологического воздействия.

*Деловая игра «Мозговой штурм».* Цель игры — генерация новых идей либо выработка наиболее эффективного, нестандартного, оригинального решения важной проблемы с использованием творческих возможностей «группового интеллекта» и конструктивного оппонирования. Участники игры делятся на три команды: управленцы, генераторы идей (учёный совет, академики, конструкторское бюро и т.п.) и аналитики. Задача первой группы состоит в организа-

ции игры, подведении итогов; задача второй группы — генерация и отбор наиболее эффективных идей и предложений. Задача группы аналитиков заключается в выявлении наиболее рациональных, весомых и значимых идей, представленных второй группой, их обсуждение, оценка с позиций эффективности, качества, реальности осуществления и полезности. В состав последней группы входят эрудированные, творчески одарённые ребята — эмоциональные и деловые лидеры.

Формирование команд — дело сложное. От этого во многом зависит общий результат игры. Лучше, если эту процедуру возьмёт на себя опытный педагог-руководитель, хорошо знающий психологические, интеллектуальные и креативные особенности и возможности ребят.

Деление команд по желанию участников либо на основе «случайного выбора» (по алфавиту, именам, расчёту, другими игровыми способами) более привлекательно для ребят, однако менее эффективно. Оно может быть использовано, если участники игры обладают способностями приблизительно одного уровня.

Этапы работы в режиме «мозгового штурма»:

- создание первоначального интереса и целеполагания;
- формирование команд;
- постановка привлекательной познавательной проблемы;
- принятие правил «мозгового штурма»;
- обмен информацией, общение в группах;
- инициирование, генерация идей, выдвижение гипотез;
- синтез и фиксирование идей, их ранжирование (по новизне, степени значимости, эффективности, оригинальности и реальности осуществления);
- представление идей, их защита;
- постановка вопросов группой аналитиков и экспертов;
- конструктивное обсуждение коллективного продукта;



- принятие решения;
- определение перспектив развития идеи и реализации проекта;
- рефлексия, анализ результатов.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Как работали группы?
- Достигнута ли общая цель?
- Каким образом складывались отношения в группе?
- Удалось ли создать обстановку деловитости, комфортности для продуктивной деятельности?
- Что этому способствовало?
- Чьи идеи были наиболее удачны?

По итогам «мозгового штурма» можно определить и назвать (объявить, наградить) победителей в тех или иных номинациях, заранее предложенных руководителями или группой управленцев.

Следующим этапом «мозгового штурма» могут быть определение форм и способов реализации, коллективное планирование дела и его реализация. Важно помнить, что неосуществлённые проекты дают отрицательный эффект в воспитательном плане.

Правила «мозгового штурма»:

- правило активности: каждый старается внести свой интеллектуально-творческий вклад в общий банк идей;
- правило оперативности: время на работу ограничено;
- правило свободы: каждый имеет право на высказывание своего мнения;
- правило запрета на любую критику и отрицательную оценку чужих предложений и точек зрения;
- правило мобильности или «Правило семи»: для более эффективной работы оптимальное число участников группы не должно превышать 7–8 человек.

Права, предоставляемые участникам игры:

- право участвовать в «мозговом штурме»;
- право на помощь: в затруднительных ситуациях помогают опыт и компетентный совет специалиста, а также умная книга;

- право на шум: в ходе работы допустимы обсуждение идей, поддержка, эмоциональное «заражение».

При проведении «мозгового штурма» необходимо стремиться к большому количеству идей. Они подобны семенам. Не все семена смогут выжить, поэтому посадить их надо много. Кроме того, следует *стремиться к разнообразию идей*. Когда перебираются разные варианты, создаётся больше возможностей для выявления новых интересных способов решения проблемы.

Важно, чтобы участники игры чувствовали себя свободно. Людям приходит в голову больше новых мыслей, если они получают от этого удовольствие. Это происходит, когда они могут говорить,

не опасаясь отрицательной реакции окружающих.

Осуждение останавливает течение мыслей и сбивает человека с ритма. И новые идеи, подобно мыльным пузырям, могут лопнуть из-за «колкости» или зевка, исчезнуть от насмешки или хмурого взгляда.

Желательно, чтобы в группе был человек, который записывает идеи, высказанные членами команды. Каждую из них стоит обсудить. Девяносто девять идей не будут иметь значения, но сотая, возможно, изменит мир.

Методический арсенал педагогов лагеря «Лидер» наполнен упражнениями, которые эффективно влияют на развитие интегративного мышления, ценностного самосознания, формирование личностных идеалов и корпоративных ценностей.

*Девиз* — это короткое изречение, в котором лаконично сформирован жизненный или деловой принцип. Творческим группам мы предлагаем сочинить и проговорить девиз для последующих

**Закон 0:0** — закон точности во времени, словах, исполнении поручений.



**Правила доброты**

- помогать слабым, маленьким, больным, старым, попавшим в беду;
- прощать ошибки;
- не завидовать;
- сочувствовать другим.



коллективных действий (соревнование, трудовой десант, митинг и т.д.).

*Аббревиатура* — это сокращение названия до первых букв. Попробуйте расшифровать такие аббревиатуры: ЛИДЕР, ЛАГЕРЬ, ТВОРЧЕСТВО, ДРУЖБА.

В прежние времена, как, впрочем, и сейчас, у каждого города был и есть свой герб; существовали также фамильные гербы. Попробуйте нарисовать и представить свой фамильный герб (или герб лагеря «Лидер»).

Мы часто предлагаем ребятам (используя календарь, который пришёл к нам из Древнего Рима) составить календарь пребывания в лагере, давая название каждому дню, каждому событию.

Очень часто на улицах города, в учреждениях можно встретить запрещающие и предупреждающие таблички: «По газонам не ходить!», «Проход запрещён», «Осторожно, злая собака» и т.д. Ребята могут придумать 5–6 *табличек, призывающих и разрешающих* активно действовать, стать организаторами и участниками тех или иных дел, событий.

Существует множество *специализированных магазинов*, где продаётся мебель, книги, обувь, есть магазины для полных людей, для детей, охотников, рыболовов и т.д. А мы в лагере открываем виртуальный магазин для лидеров. Ребята должны решить, какие отделы могут быть в этом магазине, какие товары предложены покупателям, и организовать презентацию.

*Объявления* — один из источников информации. Составить объявление — немалое искусство. Каждому участнику игры мы предлагаем составить объявление о своих предложениях по расширению лидерской компетентности.

Жёсткий регламент школьной жизни создаёт в поведении ребят определённые стереотипы. Они недостаточно самостоятельны в своих действиях, эмоциях, творчестве. А в лагере «Лидер» созданы условия для их свободного творчества, которое часто принимает игровые формы.

Преподаватели демонстрируют ребятам образцы делового и творческого сотрудничества, стимулируют интерес, провоцируют их на интегрирование идей, организуют работу коллектива. Поэтому между взрослыми и детьми в лагере складываются открытые, дружеские и партнёрские отношения. Они поддерживаются творческими делами, уже сложившимися традициями, нормами, правилами, особой формой культуры, а ещё — коллективно осознанным эмоциональным чувством «мы — лидерцы».

Особое место в культурном пространстве лагеря занимают песни. С вокальной распевки начинается и завершается день, песни сопровождают любое творческое дело. Они объединяют, придают эмоциональную окраску любому событию, а содержание песен создаёт для ребят идеалы, жизненные ценности.

Вот только несколько строк из наших песен:

В пути не ищи ты дороги лёгкой,  
Позволить не смей минутный привал.  
Движение, движение без остановки —  
Вот идеал, идеал!

Традиционные формы взаимодействия в лагере — свечка (коллективный анализ дня), орляцкий круг, песни орляцкого круга, общие сборы «Расскажи мне о себе», «Расскажи мне обо мне», коллективные творческие дела, маршрутные и познавательные игры, праздник юности «Алые паруса».

Церемонии: открытие и закрытие лагерной смены, подъём и вынос флага, выпела лагеря, посвящение в хартию будущих лидеров, вручение отличительных знаков — «Будущий лидер», «Лидер», «За особые заслуги», «За полезность в делах» и др.

Мы любим свой лагерь, любим свою работу, рады тому, что всё получается, и готовы делиться своими секретами успеха с теми, кому интересен наш опыт. **НО**