

Картотека творческих открытий

Ирина ФРИШМАН, заместитель директора Научно-практического центра СПО-ФДО, кандидат педагогических наук

Методические подсказки и советы, используемые в практике деятельности Международного союза детских общественных объединений «Союз пионерских организаций — Федерация детских организаций (СПО-ФДО)», надеемся, помогут наполнить жизнь наших детей и нашу яркими событиями и впечатлениями.

В Научно-практическом центре СПО-ФДО с 1990 г. разработано более 25 различных программ деятельности. Сегодня своими открытиями делится программа «Игра — дело серьезное», руководителем которой я являюсь.

Программа СПО-ФДО «Игра — дело серьезное»

Это исследовательская, комплексная программа, цель которой — поддержка, создание коллективов, объединений для реализации интересов, потребностей детей и подростков в развитии в детских общественных объединениях. Она имеет международный характер. В её рамках используются различные формы привлечения внимания общественности к игровой культуре детей и взрослых в общественных организациях («круглые столы», конференции, дискуссии, исследования, тематические смены в лагерях детского отдыха, выпуск методических пособий, праздники). У программы сегодня имеются экспериментальные площадки в республиках (Удмуртии, Марий Эл, Татарстане, Башкортостане, Мордовии, Коми) и областях России (Белгородской, Орловской, Костромской, Томской, Мурманской, Самарской, Саратовской, Пензенской, Свердловской, Оренбургской и т.д.).

Приоритетные направления программы:

1. «Игра как условие создания детских, разновозрастных объединений», ибо игра позволяет создать условия для встреч, творческих выездов, деятельности объединений.
2. Основные направления встреч:
 - «Игра собирает друзей» — создание творческих площадок, игротек для ребят разного возраста»;
 - «Молодецкие игры» — комплексная игровая программа для мальчиков»;
 - «Мастера-умельцы» — конкурсная программа для авторов-разработчиков различных видов игр и игрового инвентаря.
3. «Игры, конкурсы, состязания». Организация очно-заочной школы затейничества.
4. «Игра в школе». Обучение и подготовка кадров программы на базе Института молодёжи.
5. «Настольная, семейная игра». Проведение исследования и выпуск методических пособий по популярным сегодня играм детей и подростков. Оказание методической помощи, консультирование специалистов (по заявкам детских региональных организаций).

Карточка № 1

Форма:

открытый конкурс игровых программ.

Краткое описание.

Конкурс проводится в ходе подготовки и проведения праздника «Неделя игры и игрушки — путешествие в страну игр». У конкурса два этапа. Первый — заявочный. Рассматриваются творческие проекты, они представлены в виде описаний, макетов, аудиовизуальных и иных материалов, позволяющих судить об общей направленности, тематике, творческом уровне игровых программ. Второй этап — демонстрационный. Наиболее интересные программы представляются во время праздника «Неделя игры и игрушки». Эксперты и жюри

конкурса оценивают уровень проведения игровых программ на празднике «Путешествие в страну игр».

Педагогические возможности.

Неделя игры — это результат сотворчества детей и педагогов, психологов, родителей и всех тех, кто изобретает и организует игры сегодня. Творческая и педагогическая идея праздника выражается в разноплановом игровом общении детей и взрослых, в многообразных формах решения воспитательных задач средствами игры, в реализации права детей на досуг и игры, предусмотренного Конвенцией о правах ребёнка.

Рекомендации

1. В открытом конкурсе игровых программ могут принимать участие ребята от 10 до 16 лет, индивидуально или коллективно. Оптимальное число — от 5 до 15 команд. Во время конкурса создаются различные проектные группы, в состав которых входят руководитель, сценарист, режиссёр, исполнители, оформители.

2. Критерии оценки: новизна творческой идеи игровой программы; направленность содержания и особенность предполагаемого игрового материала; организационный и творческий уровень воплощения; перспективность игровой программы и потенциал её совершенствования.

3. Краткие советы. Необходимо продумать работу группы экспертов и подобрать необходимый методический материал для желающих оформить заявки на конкурс. Возможна следующая тематика игровых программ: «Встреча гостей» — фольклорно-игровая встреча; «Мир словесных игр»: шарады, викторины, загадки, ребусы; конкурсы «Смекалки», «Самоделок»; выставка «Мои любимые игры», «Игрушки нашего дома»; конкурс юных ведущих игровых и музыкальных программ, семейные игровые праздники «Играем всей семьёй».

Авторы идеи:

Л.А. Нисловская, С.В. Григорьев (Москва).

Карточка № 2

Форма:

продолжительная воспитывающая игра «Инициатива» для детских организаций Волгоградской области.

Краткое описание.

Детские объединения получают ценную бумагу — «облигацию», состоящую из 10 купонов и отрывного талона. Купон представляет собой конкретные задания, которые имеют свою номинальную стоимость. Выполнение заданий обеспечивает определённую сумму «инов» и погашается отметкой в отрывном талоне каждого купона. Детские объединения могут участвовать в выполнении заданий по всей облигации или купонов по выбору. Номинальная стоимость всей облигации — 5000 инов.

Облигация представляет собой 10 купонов: «Лидер», «Возрождение», «Детский орден милосердия», «Пионерское содружество», «Здоровый образ жизни», «Школа юного парламентария», «Зелёный мир», «Свой голос», «Бизнес и дети», «И мы — таланты». В соответствии с характером заданий детские объединения выполняют практические задания или направляют свои работы, информацию координаторам или учредителям игры. Руководит и координирует игру программный центр, в состав которого входят представители учредителей-организаторов игры.

Игра проходит в несколько этапов. На первом этапе формируются штабы игры, представляются образцы печатей, штампов, выбранных для погашения купонов. После старта игры формируется банк данных, который публикуется в областной детской газете «Новая улица». Районный, городской штаб анализирует участие детских объединений в выполнении заданий, погашает купоны, определяет рейтинг по заработанным по каждому купону суммам и направляет в ФДО отрывные талоны лучших 10 объединений по каждому купону в отдельности и в целом по облигации. Поэтапное участие в игре создаёт возможность включиться в неё новым участникам на следующем этапе.

Педагогические возможности.

Создание условий для активного участия в общественной жизни детских объединений; поддержка и развитие практических умений и навыков детей и подростков; воспитание патриотизма, гуманных отношений; пропаганда здорового образа жизни, содержательного свободного времени детей.

Рекомендации

1. Возраст участников — от 8 до 15 лет. Принимают участие детские общественные объединения в школах, учреждениях дополнительного образования, культуры, по месту жительства. Число участников — от 10 до 1000 чел. Участие может быть индивидуальным или коллективным. Набор ролей: организатор, лидер группы, эксперт, оформитель, корреспондент, мастер.

2. Критерии оценки: активность при выборе и выполнении заданий; мастерство каждого участника; инициатива и творчество во время выполнения заданий на каждом этапе игры; самоуправление в группе, результативность каждого участника игры; развитие идеи, проектов, программ детской общественной организации.

3. Краткие советы по проведению. Привлечение и координация всех заинтересованных структур и ведомств. Участие учредителей в обеспечении программы игры «Инициатива»: *Управление образования администрации города* (информационно-методическое обеспечение программы игры, представление призового фонда), *Управление образования администрации области* (информирование учреждений образования области, координация деятельности учреждений дополнительного образования, оказывающих организационную методическую помощь детским объединениям, предоставление призовым путёвок в лагерь, предоставление призового фонда), *Комитет культуры администрации области* (подготовка и проведение фестиваля детского художественного творчества, предоставление путёвок в лагерь, приобретение призового фонда для детских объединений, победителей конкурса «И мы — таланты»), *государственный образовательный центр* (организация семинаров для педагогов, работников учреждения дополнительного образования), *Институт молодёжной политики и социальной работы* (проведение инструктивного и аналитического семинаров для организаторов на всех этапах игры), *Ассоциация содействия детям-инвалидам* (организация встреч, заметки-советы для объединений участников программы «Детский орден милосердия», содействие в организации игровой программы по купону «ДОМ», подведение итогов игры по купону «ДОМ»), *областной эколого-биологический центр* (содействие через станции юных натуралистов, детский экологический парламент, подведение итогов по купону «Зелёный мир»), *Областной центр детско-юношеского туризма* (содействие через станцию юных туристов, подведение итогов по купону «Возрождение», предоставление туристической базы для проживания, старта и финиша игры, семинарских занятий), *Областной краеведческий музей* (организация научно-консультативной помощи детским объединениям по купону «Возрождение», организация экскурсий в музей участниками игры).

Авторы идеи:

В.Я.Клочкова, И.А.Злочевский (г. Волгоград).

Карточка № 3

Форма:

игровой марафон.

Краткое описание.

Игровой марафон состоит из двух этапов: первый — интеллектуальные и творческие задания — конкурсы, которые предлагаются два раза в месяц; второй — развлекательное шоу «Счастливый билетик». В нём могут принять участие марафонцы и все желающие. Победители конкурсов определяются каждые две недели, а вот призёры и чемпионы — на финише игрового марафона. На каждом этапе игры определяются 14 победителей конкурсов. Победитель любого конкурса получает право выбора: либо получить «сладкий приз», либо — диплом победителя 3-й степени. Обладатели трёх дипломов 3-й степени имеют право обменять их либо на более солидный приз, либо на диплом 2-й степени. Два диплома 2-й степени

дают право на лишний день каникул. Три диплома 2-й степени предполагают выбор приза либо право на участие в финале игрового марафона. Суперфиналисту и чемпиону необходимо стать обладателем двух дипломов 1-й степени. Участникам развлекательного шоу «Счастливый билетик» выдаются медали (жетоны) по количеству заработанных баллов — золотая (3 балла), серебряная (2 балла), бронзовая (1 балл). На финише по сумме баллов определяются чемпион и призёры. Остальным вручаются поощрительные призы.

Педагогические возможности.

Игра рассчитана на учебный год, но её можно либо продлить, либо завершить раньше; помогает организовать содержательный досуг школьников; развивает общие интересы детей и их родителей; знакомит участников с различными видами игровой деятельности.

Рекомендации

1. Участники: ученики 1–11-х классов. На каждом этапе в игре могут участвовать от 3 до 100 человек. В шоу-программах «Счастливый билетик» число участников не ограничено. Набор ролей: автор идеи, сценарист, писатель, актёр, постановщик номера, корреспондент, оформитель и т.д.

2. Критерии оценки: правильность и чёткость выполнения игровых заданий; творчество, фантазия, импровизация при выполнении заданий; качество подачи игрового материала, аккуратность при оформлении результатов.

3. Краткие советы по проведению. Для организации игрового марафона необходим штаб или общий орган управления. В школе № 1 г. Сарова Нижегородской области организатором игрового марафона был разновозрастный Клуб любителей игр и потех (КЛИП), работающий по программе СПО-ФДО «Игра — дело серьёзное». Материальную поддержку осуществлял городской отдел по делам молодёжи.

Автор идеи:

О.Н. Архипкина (г. Саров).

Москва