

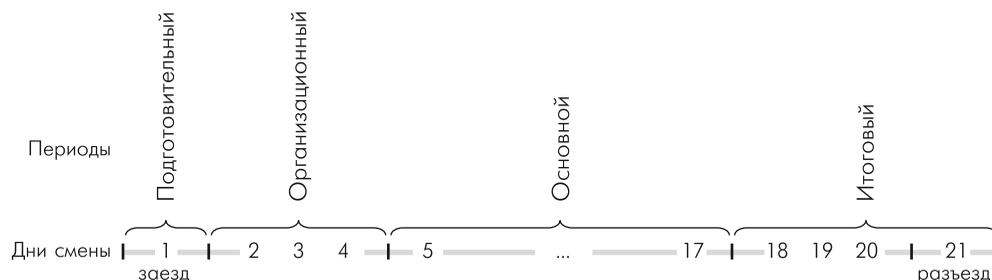
МАГИЯ ЛЕТА

В помощь педагогу-организатору

СМЕНА В ДЕТСКОМ ЛАГЕРЕ — ЭТО НЕ ПРОСТО 21 ДЕНЬ, А ПОЭТАПНО ОРГАНИЗОВАННАЯ ТВОРЧЕСКАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ ДЕТЕЙ.

Е. Епишкова,
С. Матчина,
методисты Детского
центра «Лазурный»

Периоды смены можно изобразить на таком графике:



Можно выделить три основных этапа (периода) летней смены, у каждого из которых — свои цели, задачи, содержание деятельности. На каждом из этих этапов в работе педагога есть свои особенности.

Организационный период (I этап)

Основная цель этого периода — адаптация ребёнка к условиям и особенностям летнего лагеря или центра. Дети знакомятся друг с другом, педагоги и воспитатели узнают об их интересах, определяют лидера, дают детям возможность проявить себя.

Педагог, в этот период в отряде вы — «пчёлка», собирающая горькую порою пыльцу, которая затем превратится в нектар.

Советы на организационный период педагогу-организатору

- До сбора нужно часто сменять временных командиров (это даст возможность увидеть на этом посту ребят-лидеров);
- лучше, чтобы ребята сами выбирали временного командира;
- индивидуальные беседы проводите только наедине;
- больше отрядных дел — это главный фактор формирования коллектива;
- больше перегруппировок в творческих делах в оргпериод;
- помните макаренковский принцип: трудную работу — лучшим;
- название, песня, девиз, эмблема — лицо отряда;
- дисциплина — главное условие благополучного пребывания в центре.

Именно поэтому, особенно в оргпериод, требуйте, чтобы чётко выполнялись все законы, нормы, режим дня, санитарно-гигиенические правила.

Основной период (II этап — выполнение поставленных перед сменой задач)

Основной период делится на два этапа, на каждом из которых решаются определённые задачи.



Задачи первого этапа основного периода:

- создать условия для проявления самобытности каждого ребёнка, его духовно-нравственного потенциала;
- развернуть деятельность клубов и кружков, которые соответствуют интересам и запросам ребёнка;
- создать условия для работы органов самоуправления;
- корректировать нормы общения, поведения, отношений.

На втором этапе основного периода задачи следующие:

- организовать коллективно-творческую деятельность;
- создать условия для полноценного функционирования органов детского самоуправления;
- показать знания, умения, навыки, полученные на занятиях кружков или клубных объединений;

- корректируются межличностные и коллективные отношения.

Итоговый период (III этап)

Подведение итогов прожитой смены, реадaptация детей к возвращению домой.

Педагог-организатор в это время

Работает по намеченному ранее плану; привлекает к коллективным делам каждого ребёнка; продумывает программу прощального вечера.

	I этап	II этап	III этап
Позиция педагога-организатора	Заботливая и справедливая, но строгая и требовательная мама	Сотрудничество с детьми; консультант-инструктор	Заботливая и справедливая, товарищ и друг
Основной вид деятельности педагога-организатора	Разъясняю, требую, добиваюсь выполнения требований. Инициатива исходит от вас. Показываю себя, сотрудников лагеря	Отрядные, межотрядные и общие дела. Старайтесь почаще уйти в сторону, не берите на себя всю ответственность, как в организационный период	Пожинание «плодов» организованной работы
Пик трудности	3–4-й день смены связан с процессом адаптации к новым условиям и новым видам деятельности. Необходимо снять напряжение, улучшить настроение детей	На 13–14-й день смены. Это «пик привыкания», время, когда ребята привыкли ко всему: к вам, совместной жизни, режиму, делам, лагерю	За 2–3 дня до отъезда. «Пик усталости». Постарайтесь улучшить настроение детей
Отрядная работа	Огонёк знакомства, игры, оргсбор, тематические беседы, турниры, конкурсы, оборудование отрядного места	Вечерние огоньки, спортивные, ролевые, деловые игры, прогулки в лес, творческие конкурсы, чтение книг	Конкурсы творческих дел, прощальный огонёк
Массовые дела	Открытие смены, вечер «Здравствуй, друг!»	Дни творчества и т.п.	Соревнования, шоу

Живая анкета «Здравствуйте!»

Проводится в форме подвижной игры. Каждый участник игры, отвечая на вопрос, может выбрать только один вариант ответа. На каждый из трёх вопросов предлагается три варианта ответа.

1. Наша компания (отряд) сегодня:
 - а) замечательная, потому что её все замечают;
 - б) просто мальчишки и девчонки, собравшиеся вместе;
 - в) у нас пока не получается сплочённого коллектива.
2. Для большинства ребят жизнь в «Лазурном» — это:
 - а) возможность провести время;
 - б) возможность проверить свои силы;
 - в) возможность найти новых друзей.
3. Среди нас:
 - а) все умеют и любят играть;
 - б) многие хотят быть просто болельщиками, зрителями;
 - в) слишком разные люди.

Игры на знакомство

«Дружба»

Играющие объединяются в круг по трое. За кругом — двое ведущих. Обходя круги, они выбирают играющих и встают на их место. Освободившиеся два человека становятся ведущими.

«Суета сует»

Для игры необходимо подготовить карточки. Всем игрокам раздаются карточки, разделённые на 9–16 клеточек. В каждой клеточке записано задание: вписать в неё имя человека, который самый...

- симпатичный;
- улыбчивый;



- голубоглазый;
- задумчивый и т.д.

Чем неожиданнее и разнообразнее задания, тем интереснее игра.

«Разговор спинами друг к другу»

Разбейтесь на пары и встаньте друг к другу спинами. По команде самый смелый в паре описывает внешность партнёра (цвет глаз, одежду, количество пуговиц), а партнёр оценивает точность описания по пятибалльной системе. Затем дети меняются ролями.

«Любимое занятие»

Все играющие садятся в круг (свободных мест нет). Ведущий стоит в центре и произносит фразу: «Поменяйтесь местами те, кто любит танцевать (играть на гитаре, любит мороженое, с именем Оля и т.д.)». Все меняются местами. Тот, кто остался без стула, становится ведущим.

«Представиться по-разному»

а) Каждый человек в круге должен «представить себя»: характерным жестом, выразительным словом, прочитав стихотворение, сделав свою визитку.

б) Группа встаёт в два круга: внешний и внутренний — лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение 2–3 минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, провести игру в танце.

«Поздороваться за руку с максимальным количеством людей»

Каждый должен за 1–3 минуты успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Руку надо пожимать доброжелательно, глядя человеку в глаза, обязательно называть своё имя.

Творческие задания «Ваш билетик»

Каждый участник этой игры получает билет, на котором написано задание.

Варианты творческих заданий

Вспомните и назовите семь народных игр.

Представьте, что вы ведущий шоу-программы «Поле чудес». Объясните тему игры.

Разделите игроков на команды для участия в подвижной игре «Хвост дракона».

Вспомните три конкурса и предложите всем принять участие в конкурсной программе «Самый, самый, самый...»

Нарисуйте ребус и предложите ребятам его разгадать.

Вспомните или придумайте игру, в которую можно сыграть всей семьёй на дне рождения.

Попробуйте вспомнить и показать основные элементы хоровода или покажите любую игру-танец.

Предложите участникам любую музыкальную викторину.

Организируйте конкурс скороговорок.

Проведите аукцион спортивных игр.

Вожатские заповеди

- Улыбнись! Грусть и злость оставь за порогом отряда. Шутка — выход из самого безвыходного положения.
- При неудаче не отчаивайся! Иначе тебе вожатской удачи не видать!
- Не обещай детям золотых гор, если у тебя их нет. Сказал — сделал!
- Имей своего «конька», он тебя вывезет. Рассчитывай свои силы и, не зная броду, не суйся в воду.
- Сделай свой приход в отряд праздником», имей в «кармане» что-либо заманчивое: интересную штуку, историю, сувенир.
- Помни о темпе! Не мешкай. Только успевай подавать идеи и замыслы. Если откажет двигатель фантазии, начнутся снижение и падение.
- Отрядная жизнь — как хорошая повесть, она должна иметь свою фабулу. И тайну, и загадку, отгадка которой впереди.

г. Смоленск