

ТЕРРИТОРИЯ ЛЕТА – ЛЕГКО, если ты активный!



Юлия Анатольевна Аракелян,
заместитель начальника детского лагеря «Звёздный»
по научно-методической работе ВДЦ «Орлёнок»



Татьяна Викторовна Тютина,
заместитель начальника детского лагеря «Звёздный»
по образовательной работе ВДЦ «Орлёнок»

- педагогические средства программы оздоровления
- новые формы двигательной активности
- инициатива подростка
- целевая группа
- организаторские способности подростка
- лидерский компонент

Педагогический коллектив нашего лагеря для удовлетворения интересов, запросов каждого подростка разработал и апробировал в летний период новые педагогические формы: союз «Физкульт-ура!» (обучение различным спортивным и дворовым играм, проведение их членами союза для команд лагеря), союз творческих сил (объединения, где ребёнок может реализовать свои способности и достичь успеха в различных областях творческой деятельности), Школа креативной инициативы детей (обучающие занятия, консультации и другие средства сопровождения инициативных подростков, направленные на помощь

им в реализации придуманных идей в конкретные дела, начиная с освоения алгоритма подготовки дела и заканчивая поиском заинтересованных в нём участников), IQ-проект (пространство интеллектуально-творческой направленности). Отзывы детей свидетельствуют, что эти средства эффективны в работе и дают подросткам возможность реализовать себя в выбранных видах деятельности. Решая оздоровительные задачи, наша программа не приобретает узкую физкультурно-оздоровительную направленность, а, наоборот, демонстрирует подростку разнообразие видов полезной для здоровья деятельности.

Школа креативной инициативы детей

Наша цель: создать условия для реализации и развития организаторских способностей подростков.

Педагогический коллектив лагеря «Звёздный» постоянно ищет новые приёмы и способы, чтобы заинтересовать подростка стать не просто участником смены, но и автором ярких событий в ней.

Появление в авторской программе лагеря «Школы креативной инициативы детей» связано с тем, что во-первых, мы столкнулись с трудностью в проведении обучающих занятий по подготовке коллективно-творческих дел. Приехавшие дети имели разный уровень организаторских знаний и умений (в смене участвовали и ребята из детских общественных объединений, и подростки, не имеющие опыта организаторской деятельности). Тогда возникла идея создать такое пространство, в котором дети могли бы пополнить свои знания и умения. Во-вторых, в логике смены традиционно в конце организационного периода команды проводят коллективное планирование своей деятельности — создают командный проект, подготовка каждого дела поручается детско-вожатской творческой группе. Но... в течение смены у детей также возникают идеи дел, а вместе с ними — проблемы в поиске единомышленников (творческой группы) и целевой группы (участников), так как механизма решения этой задачи в основной период смены нет. Тогда и возникла идея создать такое пространство, куда дети могли бы обращаться в течение всей смены со своими идеями, где им могли бы помочь найти тех, вместе с кем можно подготовить дело.

Проблема обозначена — надо решать! Как-то сразу появилось название ШКИД — Школа креативной инициативы детей. Почему креативной инициативы? Следуя доброй орлятской традиции: каждое дело творчески — а иначе зачем?

Смущало слово «школа», но недолго. Посоветовались с ребятами, им показалось, что летом школа — это даже «прикольнo». ШКИД — звучит интересно и немного дерзко.

Первоначальную информацию о ШКИДе участники смены получают на презентации программы смены и на командном деле по вводу в тематику смены, где обсуждается пакет документов по смене, полученный на её презентации.

На следующий день проводится информационный марафон, площадки которого — внеотрядные объединения, где каждый подросток на протяжении всей смены может проявить себя в разных направлениях деятельности.

Далее в команде проходит дело на корректировку индивидуальной цели подростка (дело в системе работы с конвертом «Я — расту!»), где подросток дополняет свою цель на смену задачами, направленными на самореализацию в конкретных пространствах смены. Затем проходит обучающее занятие «Есть идея!» (знакомство с понятием «идея» и способами выработки идеи).

После этого в лагере объявляется заявочная кампания идей в ШКИД, где каждый подросток может заявить о своей инициативе — провести дело или мастер-класс для других детей.

По окончании заявочной кампании все ученики ШКИД в зависимости от характера инициатив делятся на учебные группы, для каждой из которых проводится обучающее занятие:

- для организаторов мастер-классов — лидер-класс «Как создать свой мастер-класс» (проходит в четыре этапа: изучение ресурсов и возможностей, создание рекламы, подготовка описания мастер-класса, изучение различных способов подведения итогов мастер-класса);

Информационный листок ШКИДа

Ш	Школа Место для получения полезных и интересных знаний	К	Креативной (От лат. «сотворение») – творческая, созидательная, новаторская деятельность)	И	Инициативы (От лат. «начало») – первый шаг в каком-либо деле, предприимчивость	Д	Детей Человек, не достигший совершеннолетия
----------	--	----------	--	----------	--	----------	---

Дорогой друг!

Ты творческий, инициативный человек? Ты любишь проводить время с пользой? Ты не остаёшься в стороне, когда придумывается интересная деятельность? Если на эти вопросы твой ответ «ДА», то тебе к нам – в Школу Креативной Инициативы Детей. Тебя не пугает слово «школа»? – ведь каникулы – пора отдыха! А каким должен быть отдых активного и творческого человека? Конечно же, отдых любого человека должен быть ИНТЕРЕСНЫМ!!! Так вот, у кого есть идеи, как сделать наше пребывание на Черноморском побережье, в ВДЦ «Орлёнок», в детском лагере «Звёздный», в своей команде ИНТЕРЕСНЫМ, – приходите в нашу необычную школу – Школу Креативной Инициативы Детей.

- для организаторов дела — дело «От идеи к делу» (проходит в пять этапов: изучение ресурсов и возможностей, изучение алгоритма подготовки и проведения коллективно-творческого дела, изучение алгоритма работы в творческой группе, написание разработки дела, подбор наиболее эффективного способа подведения итогов дела);

- для организаторов «круглого стола», дискуссии и т. п. — дело по подготовке дискуссионных форм работы (проходит в два этапа: исследование наиболее актуальных проблем, подбор информации (данные статистики, мнения и т.п.)).

Далее во всех случаях определяются ответственные педагоги-преподаватели ШКИД и идёт непосредственная подготовка к проведению — занятия консультационного характера.

Этот механизм особенно удобен в организации детских мастер-классов, их подготовке, корректировке. За каждым направлением мастер-классов (прикладные, спортивные, танцевальные и др.) закрепляется преподаватель, который ко-

ординировал подготовку и проведение мастер-классов. После проведения дела или мастер-класса преподаватели ШКИД встречаются с детьми-организаторами и помогают им провести анализ собственной деятельности, сделать выводы.

Итак, создан такой механизм, при котором подросток сам выбирает свою позицию в смене: участник, активный участник, помощник, организатор, лидер-организатор событий смены.

Союз «Физкульт-Ура!»

Физкультурно-оздоровительная деятельность занимает центральное место в каждой летней смене. Но часто организация всех спортивных игр и мероприятий проходит под руководством воспитателей или инструкторов по физической культуре. Дети выступают лишь в роли активных участников, хотя многие из них желали бы быть организаторами игр для своих сверстников.

Союз «Физкульт-ура!» — это пространство, объединяющее несколько площадок, которое позволяет каждому ребёнку не только узнать новые подвижные игры, но и попробовать себя в роли их организаторов.

Сегодняшние подростки свободное время проводят у компьютеров, а если и занимаются двигательной активностью, то только в специально организованных взрослых секциях. Нечасто можно встретить ребят, которые играют в дворовые игры и умеют организовать собственный активный, полезный для физического развития досуг. Основная идея создания союза «Физкульт-ура!» — ознакомить детей с различными играми, которые впоследствии они могут проводить у себя во дворе. Чтобы облегчить эту задачу, выбираются игры, которые не требуют сложного инвентаря.

В организационный период на презентации программы смены подростки получают необходимую информацию. Во время «Информационного марафона» задают все необходимые, возникшие к этому времени вопросы.

Работа включает четыре этапа.

1-й этап. На уровне лагеря проходит заявочная кампания: любой желающий может прийти и записаться на ту площадку, организатором которой он хотел бы стать. Подросток может выбрать только одну площадку, так как занятия будут проходить в одно время.

В опыте союза «Физкульт-ура!» пять площадок: «Дворовые игры» («Знамя», «Казак-разбойники»), «Настольные игры», «Пляжные эстафеты, игры», «Подвижные игры», «Игры-пятиминутки» («Себе — соседу», «Телеграмма», «Сантики — Фантики — Лимпопо» и т.д.).

2-й этап. В одно и то же время, в течение трёх-четырёх дней с ребятами каждой площадки, которые заявили на участие, проигрываются игры предлагаемые вожатыми и детьми. После этого подростки выбирают из числа предложенных игр те,

которые они будут самостоятельно организовывать для других команд.

3-й этап. Выявляются дети-организаторы, которые проводят игры по всем площадкам. Площадки работают ежедневно, через них проходят все команды лагеря.

4-й этап. Дети-организаторы совместно с вожатской творческой группой готовят и проводят итоговое дело союза «Физкульт-ура!».

Дети, ставшие организаторами площадок, получают сертификаты.

Союз творческих сил

В ходе работы творческой группы, анализирующей интересы подростков и возможности детского лагеря, определяются направления деятельности союза — «Территории».

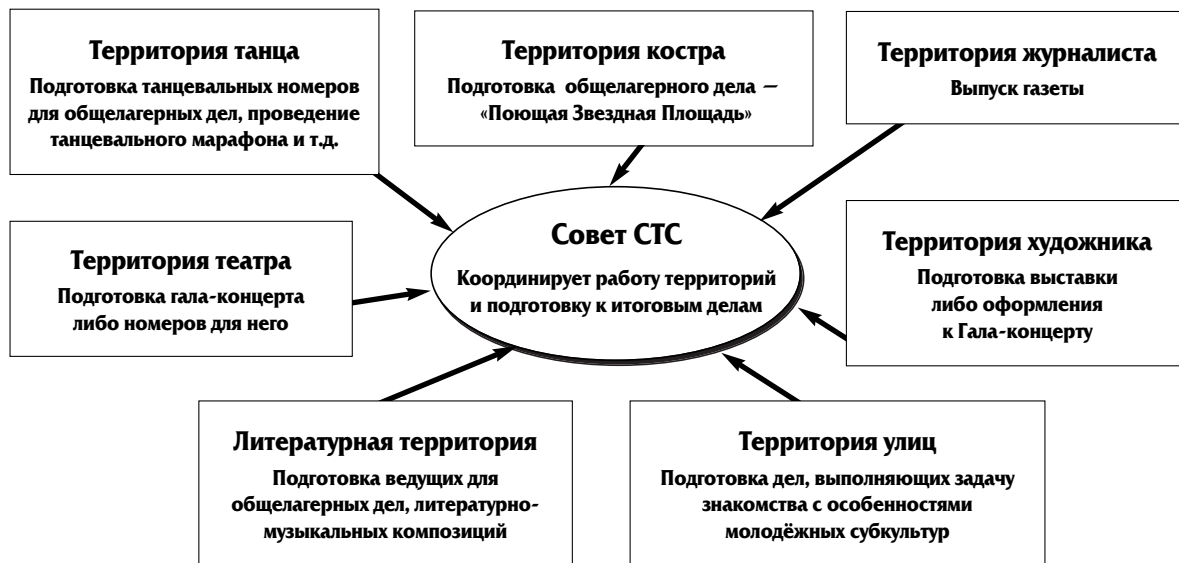
Количество «территорий» не ограничено, оно может меняться. В каждом направлении может работать несколько объединений, отличающихся по тематике и/или по возрасту. Особенности творческих видов деятельности позволяют создавать и разновозрастные объединения.

Каждый педагог, входящий в творческую группу, выбирает направление («территорию») исходя из собственного интереса. Затем, совместно с куратором, определяется план работы, итоговое дело.

Начало работы — «Информационный марафон», на котором каждый подросток узнает о структуре и механизме работы Союза творческих сил. Затем проходит заявочная кампания, где ребёнок выбирает направление. После заявочной кампании начинается работа «территорий», которая делится на четыре этапа:

1. Вводный этап, задачи которого:

- познакомить с педагогом и группой;
- ознакомить с профилем деятельности «территории»;



● определить перспективу деятельности, в том числе итоговое дело.

2. Обучающий этап, задача которого — организовать интересную для всех участников деятельность, направленную на создание конкретного продукта (итогового дела) и получение подростком профильных знаний и умений.

3. Подготовительный этап, задачи которого:

- ознакомить ребёнка с алгоритмом «Десять шагов успешной подготовки дела»;
- подготовить итоговое дело.

4. Итоговый этап, задачи которого:

- провести итоговое дело;
- подвести итоги работы территории и союза.

IQ-проект

Одно из желаний большинства подростков в любом лагере — отдохнуть. При этом отдых редко связывается с проявлением активности и часто сводится к простому общению со своими сверстниками. Именно это и послужило отправной точкой создания проекта, который расширяет рамки такого общения, позволяя каждому подростку самостоятельно выбрать его тему и помогая найти разнообразные способы, объединённые формой конкурсно-иг-

ровой программы, наполненной разнообразным интеллектуально-познавательным содержанием.

IQ-проект родился как летний вариант конкурсно-игровой программы и представляет собой около 40 «станций» различной направленности, где ребята могут посостязаться между собой в творчестве, спорте, смекалке и т.д. Каждый ребёнок играет сам за себя и в то же время за команду (победителями становятся не только индивидуальные участники, но и команда, набравшая в сумме больше число баллов). IQ-проект планируется на вторую половину смены, когда ребята не только показывают свои возможности, но и демонстрируют то, чему они научились в лагере.

В программе можно стать не только участником. В каждой смене есть те, кто хочет стать организатором, но уровень их опыта, личностные качества не позволяют им сразу взяться за подготовку большого дела. IQ-проект идеально для них подходит, такие ребята в основном и становятся организаторами площадок, что даёт им толчок к дальнейшему активному участию в смене.

Отбор организаторов площадок IQ-проекта может происходить несколькими способами в зависимости от особенностей смены:

- ребята, которые становятся руководителями площадок, выбираются вожатыми, вошедшими в творческую группу IQ-проекта, из своих команд или из всех команд лагеря;
- перед стартом IQ-проекта проходит заявочная кампания, где дети сами заявляют на роль организаторов;
- в лагере объявляется так называемый кастинг организаторов IQ-проекта, ими становятся те подростки, которые сами придумывают свою площадку.

Перед стартом каждый участник получает индивидуальный маршрутный лист, где указано, как называются площадки IQ-проекта и где они находятся. Всё сделано для того, чтобы ребёнок смог самостоятельно, без помощи своего воспитателя, ориентироваться в программе. За каждое выполненное задание участник получает пять баллов, за невыполненное — три. Участник, набравший 120 и более баллов, становится победителем IQ-проекта и получает личный пазл в одной из «Территорий ЛЕТА». Стать победителем не так уж и сложно, главное — участвовать. Площадки проекта работают в течение 3–4 дней по полтора часа.

Все полученные баллы фиксируются у участника в его маршрутном листе, поэтому он сам может отследить свой маршрут, выбрать площадку по своему интересу и скорректировать свои дальнейшие действия.

Принимая участие в любом из пространств лагеря, подросток может стать организатором каждого вида деятельности — творческого, спортивно-оздоровительного и т.д. Мы стараемся сделать так, чтобы подростки, принимающие участие в нашей программе, смогли через новые, не классно-урочные, формы получить знания по лидерскому компоненту. **НО**

Ψ КОНСУЛЬТАЦИЯ ПСИХОЛОГА

Совет второй

Дайте классу «разогреться»

Обычно методисты предлагают классному руководителю дать трём–четырёх ученикам задание к очередному классному часу подготовить по короткому сообщению на темы, связанные с будущей экскурсией. Многие классные руководители пытаются следовать этим рекомендациям, но, честно говоря, КПД у них получается низким.

Что по этому поводу можно найти в социоигровой педагогике? Устроить на классном часе групповую работу. Прямо «здесь и сейчас» начать знакомиться с экспозицией.

Первый этап. Класс делится на три–четыре команды, каждая из которых получает по паре книжек. За одну минуту каждая из команд ищет в доставшихся им книжках какой-нибудь очень-очень интересный, необычный, неожиданный факт, связанный с темой будущей экскурсии.

По истечении минуты между командами проводится конкурс: у кого найденный в книжке факт оказался самым-самым.

Второй этап. После такого конкурса-разминки командам даётся аж три минуты, для того чтобы они за отведённое время «накопали» как можно больше интересных, необычных, удивительных фактов по теме экскурсии.

Когда отведённое время истечёт, все команды подводят черту в своих шпаргалках-записях и выводят на доске число, сколько же у них набралось «битов информации». Условие: чтобы найденная информация не повторяла ту, что была произнесена какой-нибудь группой на прошлом этапе.

Третий этап. Ну, и наконец после всего этого каждая команда выбирает из своего списка что-то одно самое-самое и показывает его другим командам в виде «живой фотографии». Тогда как все остальные пункты своего перечня просто зачитываются с листочка вслух.

В результате у всех зрителей будут обострены и внимание, и сообразительность. Ведь им придётся перевести соседские «живые фотографии» в членораздельную речь, чтобы выяснить, что же такое обнаружила в книжке та или иная команда.

Думается, что после такого классного часа весь класс будет весьма основательно «разогрет» для экскурсии.