

ИГРАЯ УСПЕХ, БЫТЬ ГОТОВЫМ К УСПЕХУ

Программа
формирования лидерских
качеств личности подростка
«Игра  Успех»



Все дети играют в «Дочки-матери», «Школу», «Больницу», «Магазин», «Войну». Через эти игры они осваивают разные виды отношений – воспитание, обучение, заботу, обмен, конфликт. В игре дети не просто осваивают нормы поведения и отношений, но дают себе самооценку – низкую или высокую. От уровня самооценки и самоуважения зависит самочувствие ребёнка, а значит, признание его окружающими, его успех.

Что такое успех? Мы считаем, что нашли его формулу:

УСПЕХ = Я + КОЛЛЕКТИВ + ИГРА,

при условии, что есть взрослый, ориентированный на Педагогику Успеха. Как создать для подростков ситуацию успеха? Вам поможет в этом программа «ИграЯ Успех».

Программа ставит своей целью:

Обогатить подростков — членов детских общественных организаций — системой понятий и представлений, с помощью которых они могли бы психологически проанализировать собственную личность, свой коллектив и различные социально-психологические ситуации; сформировать у подростков умения, благодаря которым они могли бы организовать оптимальное общение, конструктивно разрешать конфликты в детском коллективе, группе, команде; а также создавать условия, позволяющие накопить конструктивный опыт «ситуации Успеха».

Содержание программы

Летняя смена «ИграЯ Успех» пройдёт 4 июля — 1 августа 2003 года под девизом: «Мы хотим всем рекордам наши звонкие дать имена...».

Участники программы — подростки 12–15 лет:

- актив детских общественных объединений, входящих в Межрегиональную детскую общественную организацию Санкт-Петербурга и Ленинградской области «ЮПИТЕР»;
- дети-сироты из детских домов Северо-Западного региона Российской Федерации;

Это неслыханно, —
возмущается
дирижёр, —
никто не хочет
играть
на нервах.
Это невиданно, —
изумляется
хореограф, —
никто не хочет плясать под чужую дуду.
Это невыносимо, —
жалуется
концертмейстер, —
никто не хочет
петь
с чужого голоса.
Это непорядок, —
догадывается
режиссёр, —
никто не хочет играть бедного Йорика.



• делегаты детских общественных объединений, входящих в Общероссийский Союз детских общественных объединений «Юная Россия», — всего 400 человек.

В ходе лагерной смены организуются три тематических периода:

- «Игра в Себя» (1–7-й день);
- «Игра в Других» (8–14-й день);
- «Игра на коллективный Успех» (15–21-й день).

Деятельность в каждый тематический период направлена к решению общих задач программы и логически продолжает сюжетно-ролевую игру «Остров Сокровищ», получившую старт в ходе первого тематического периода.

Участниками игры становятся все подростки и взрослые, приехавшие в лагерь на тематическую смену. Им присваивается статус «кладоискателей» и предстоят приключения — действительные и виртуальные. На пути к «кладу» нужно обследовать, «перекопать» и «перелопатить» уголки своей души, своих знаний и умений, попробовать поставить себя на место другого, «влезть в его шкуру», примерить его «одежды» и найти своё место в деле общего Успеха.

Ролевая игра имеет свои законы, принципы построения, алгоритм действия и собственную систему координат, которая предполагает объёмную модель игрового плана. Именно эта модель позволяет обеспечить многовариантность игры. Кроме того, сюжетно-ролевая игра позволяет использовать некоторые психологические приёмы и методы. Речь идёт прежде всего об эмпатии (способности к сопереживанию, эмоциональной идентификации и пониманию психологического состояния другого человека), рефлексии (процессе анализа и самоанализа), методике выбора и т.д.

Сюжетно-ролевая игра предполагает два уровня целеполагания: цель в игре для подростка и цель для педагога. Цель подростка — осознать себя и свою значимость в окружающей действительности, проверить себя и свои возможности через игру. Ему нужно «проложить свою дорогу Успеха» на пути к «Острову Сокровищ». Цель

же педагога в этой игре — воспитать в детях милосердие, чувство сопереживания, терпимость, создать условия для проживания каждым подростком — участником смены — ситуации Успеха.

• В тематический период «Игра в Себя» (1–7-й день) происходит запуск игры: объясняется суть, выбираются роли, создаются имиджевые атрибуты. Каждый «кладоискатель» получает индивидуальную визитную карточку. Она выглядит так:

По мере участия «кладоискателя» в игре заполняется «Моя дорога Успеха» в знак признания его заслуг.

На визитке появятся символы в виде разнообразных вымпелов, сообщающие о том, что наш «кладоискатель» достиг определённых успехов и его имя останется в истории «Острова Сокровищ».

В подростковом возрасте важно научиться что-то делать для себя: писать стихи или играть на гитаре, бросать мяч или плавать. И в процессе такого научения можно совершать ошибки, будучи избавленным от ответственности за них. Замысел блока «Игра в Себя» основан на том, что можно экспериментировать с собственным поведением, выдумывать свою жизнь, исследовать какие-то альтернативные варианты, решая сложные жизненные задачи. Более того, игру в самого себя можно вести наедине с собой и вместе с другими, она как бы провоцирует, подталкивает к принятию самостоятельных творческих решений. И тогда игра предстанет как некая неопределённость, выражаемая в том, что невозможно однозначно предсказать очередной ход, дальнейшее развитие, да и сам результат, которого с практической точки зрения может и не быть. Когда подросток играет для себя, на первый план выходят собственные деятельностные мотивы.

В эти первые семь дней подросток может выбрать кружок, мастерскую, творчес-





кую лабораторию и научиться делать то, чего раньше не умел и что значимо для раскрытия его творческих способностей.

Хобби-классы:

«Оригами» — здесь каждый может научиться складывать фигурки из бумаги.

«Бусинка к бусинке» — и мальчики, и девочки учатся создавать красивые и оригинальные изделия из бисера, жемчуга и других материалов.

«Акварель» — для тех, кто любит рисовать и хотел бы совершенствовать своё мастерство.

«Букля» — здесь можно научиться делать разнообразные причёски.

«Сувенир» — изготовление сувениров с изображением символики Санкт-Петербурга.

Мастерские:

«Игровых дел мастер» — здесь обучаются методике проведения игровых программ.

«Хорошие манеры на живых примерах» — для тех, кто интересуется правилами и нормами поведения в области этикета.

«Кожаный мяч», «Мяч в корзинке» — обучение правилам игры в спортивные командные игры (пионербол, волейбол).

«Футбольные победы» — отработка навыков игры в баскетбол, волейбол, футбол.

«Золотая рыбка» — обучение новичков плаванию и овладение новыми стилями плавания тех, кто хорошо держится на воде.

«Бей, барабан!..» — правила, ритуалы игры на строевом барабане.

«Сверим наши песни» — учимся играть на гитаре и разучиваем любимые песни.

«Проба пера» — уроки литературного творчества.

«Золотая ракетка» — обучение игре в настольный теннис, отработка навыков.

Количество и тематику хобби-классов и мастерских можно дополнить и расширить с учётом уровня подготовки, потребностей и запросов детей.

Итогами первого тематического периода «Игра в Себя» станут выставки творческих работ, личностные турниры, соревнования.

• Замысел тематического периода «**Игра в Других**» (8–14-й день) строится на том, что «...наверное, надо много играть в Других, чтобы начать успешно играть в Себя!».

Это игра Я в «не Я», в Другого.

И здесь появляется своё — «Можно» и чужое — «Нельзя».

Клубы:

«Завалинка» — место встречи девочек, где за рукоделием с песней и чаепитием можно поговорить о своих девичьих заботах.

«Клуб мальчишек» — только для мальчиков, интересующихся спортивными играми и желающих обсудить мужские проблемы.

«Пять шагов к себе» — если тебе интересно научиться общению со сверстниками, уметь лучше понимать друг друга.

Клуб «Умников и умниц» — место, куда приглашаются все те, кто хочет принять участие в интеллектуальных играх; научиться их проводить и создавать.

Ключевое дело этого периода — организация «Отрядных театров». Для этого выбираются 2–3 художественных произведения (пьесы, сказки, стихи и т.д.), коллективно осмысливаются и инсценируются в целостной композиции — обязательно с демонстрацией ситуации Успеха в эпилоге. Коллективное соавторство приветствуется и поощряется.

Для «Отрядного театра» необходимо реконструировать события выбранных произведений, развернуть их сюжет, придумать роли для всех «актёров», сделать необходимый реквизит и декорации, соединить произведения в один сюжет, композицию и разыграть действие.

Это может быть, к примеру, соединение истории о Старике Хоттабыче и стихов Г. Остера из серии «Вредные советы».

• Третий тематический период — «**Игра на коллективный Успех**» (15–21-й день).

В ходе этого периода задача подростка в том, чтобы стать частью команды, не растворяясь, не теряя самого себя. Чтобы достичь Успеха в выполнении поставленных задач, необходимы взаимная





поддержка, взаимопомощь и сотрудничество.

Развивается игра «Пещера Али-Бабы». Цель — добраться до пещеры и получить сокровища. Чтобы добраться до Пещеры Али-Бабы, отрядам-участникам необходимо:

◆ Зарабатывать вымпелы—знаки отличия на свои бейджи-визитки. Чем больше в отряде сумма знаков отличия и меньше тех, у кого их нет, тем больше будет у команды отрыв во времени старта к Пещере, хранящей сокровища Али-Бабы.

◆ Путешествие «За Синие горы». Пещера Али-Бабы находится за Синими горами, которые нужно обойти. По утрам во время «Капитан-шоу» представитель каждого отряда бросает кубик и отряд совершает количество шагов соответственно выпавшей на кубике цифре. При этом каждый отряд получает пакет с заданием, которое необходимо выполнить в течение дня. Чем больше выпало шагов, тем сложнее задание.

Отряд может не бросать кубик, а заявить, что претендует, например, на 6 шагов. Тогда ему необходимо совершить «подвиг» — придумать, найти и сделать общественно значимое дело, которое оценивает назначенный эксперт или Совет. Ход считается успешным, если задание выполнено. Чем ближе подойдёт отряд к Лазоревому лесу, расположенному сразу за Синими горами, тем большее преимущество во времени он получит в момент старта Большой гонки за сокровищами.

◆ Накануне дня старта Большой гонки за сокровищами все отряды участвуют в интеллектуальной игре «Взломщик» и зарабатывают фрагменты карты, указывающей место расположения Пещеры Али-Бабы.

◆ В последний день смены проходит Большая гонка за сокровищами Али-Бабы.

Время старта у каждого отряда индивидуальное и определяется числом знаков отличия в отряде и количеством шагов в пересчёте на минуты.

В Пещере Али-Бабы находятся 5 сундуков (по количеству отрядов-участников) с сокровищами различной ценности.

Команда, прибывшая в Пещеру раньше

других, имеет право выбрать любой сундук. Команда, которая пришла в Пещеру последней, забирает оставшийся сундук.

Главный педагогический смысл этих мероприятий — создать условия для социальных проб подростков в имитируемой социально-игровой ролевой деятельности или создать ситуацию выбора способа решения социальной игровой проблемы. И здесь важная роль отводится ситуации Успеха. Если ребёнок решает проблемы успешно, то его самооценка, вера в себя повышаются.

Механизм реализации программы

В основу системообразующей деятельности в ходе тематической смены мы закладываем:

- **коллективную** творческую деятельность, основанную на свободном самоопределении ребёнка и обеспечивающую широкое поле для самореализации личности на многовариантной основе;
- **образовательную** деятельность в рамках программно-вариативного подхода к деятельности детских общественных объединений;
- **игровую деятельность** — как оптимальный природосообразный способ вхождения подростка в жизнь, его социальной адаптации.

Каждый подросток в соответствии со своими желаниями, умениями, интересами попадает в позицию то организатора, то участника, а то и автора какого-то дела. В плане смены (Навигационной карте) — коллективные творческие дела, мастерские и клубы, соревнования и смотры.

Чтобы дети прожили 21 незабываемый день в лагере, важно, чтобы они стали участниками общего творения. Здесь каждый может попробовать испытать себя в разных делах и системах отношений, в разных социальных ролях и конкретных позициях.

Все ключевые дела готовят отряды или творческие группы. День в лагере начинается «Звёздным розыгрышем», кото-





БЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ

Одно из самых ключевых понятий в системе каникулярного отдыха детей. Любые оздоровительные или образовательные программы в лагере, при проведении массовых мероприятий, экскурсий, экспедиций и т.п. должны быть соизмерены с нормами безопасности, обеспечивающих гарантии жизни и здоровья детей. Ни один увлекательнейший праздник, ни одна тематическая смена или поход не стоят травмы ребёнка, угрозы его безопасности. В последнее время всё чаще поднимаются проблемы не только безопасности в целом, но безопасности психологической, нравственной, то есть тех или иных факторов, которые могут негативно сказаться на развитии ребёнка. Не случайно среди нормативов, которые должны быть изучены руководителями оздоровительно-образовательных учреждений, львиную долю занимают регламентирующие документы, содержащие нормы безопасности (Инструкция по организации и проведению туристских походов, пожарной безопасности, санитарно-эпидемиологической обстановки и т.д.).

рый тоже готовит творческая группа. Группа каждый раз обновляется. Заканчивается день вечерним «огоньком», и эта традиция соблюдается свято. Главный смысл этой традиции — обратиться к личности подростка, который осмысливает свою позицию в оценке собственных дел и поступков товарищей, своё место в коллективе. «Огонёк» — это коллективное обсуждение прожитого дня, анализ проведённых дел, разбор складывающихся отношений в группе. Формы проведения «огонька» в нашей программе избираются вожатыми с учётом предложенных диагностических и аналитических приёмов организации коллективного обсуждения проблем, событий, дел тематической смены.

Организует эту работу вожатый или воспитатель. Он же на ежедневных педагогических планёрках информирует педагогов лагеря о результатах работы.

День первый — «Расскажи мне о себе». Все присутствующие по очереди предъявляют свою «визитную карточку» — песню, стихотворение, афоризм, девиз, рисунок, рассказ о себе.

Результат встречи — педагоги анализируют представления детей о самих себе. Интересно выяснить, что для ребёнка является ведущим: желание помочь кому-то, получить что-то или ощущение настоящего: «Смотрите, кто пришёл!»

День второй — «Мои сильные качества». Все садятся в круг. После небольшой паузы каждый рассказывает о своих сильных сторонах — о том, что он любит, ценит и принимает в себе, о том, что даёт ему чувство уверенности. Важно, чтобы при этом говорящий не умалял своих достоинств, не иронизировал над собой, а говорил прямо, без обиняков.

Результат встречи — выявляются умения детей мыслить о себе в положительном плане.

День третий — «Письмо домой». По кругу каждый из присутствующих

вслух произносит строчку «письма», то есть передаёт самое главное своё ощущение от сегодняшнего дня. Затем продолжается общий разговор о впечатлениях первого дня.

Результат встречи — анализ общего представления детей о лагере, их первой реакции на происходящее с ними.

День четвёртый — «Моя компания». Каждый из участников задаёт любые вопросы своему соседу, чтобы узнать особенности компании. После обмена вопросами идёт представление компаний, но о них говорят не их участники, а те, кто собирал информацию.

Результаты встречи — удалось выяснить, что для ребёнка главное в определении «моя компания», какой информацией о своей компании он располагает.

День пятый — «Письмо самому себе». Каждый пишет звуковое письмо, которое бы он хотел получить от родителей, друзей.

Результат встречи — анализ эмоциональных состояний, переживаний членов отряда. Есть возможность понять, что преобладает: просьбы, проявления радости или грусти и др.

День шестой — «Добрый день». Участники встречи отвечают на вопрос ведущего: «Кто или что делает твой день добрым?», опираясь на события прожитого дня.

Результат встречи — анализ взаимоотношений, сложившихся в компании, уровня общения «вожатый — ребёнок», «ребёнок — ребёнок».

День седьмой — «Что такое, кто такой?». Участники составляют импровизированный словарь смены, расшифровывая часто употребляемые термины, названия, используемые в лагере.

Результат встречи — получаем представление о том, насколько информированы участники в «тезаурусе» смены.



День восьмой — «Экскурсия по лагерю». Участники получают карточки с названиями основных мест лагеря: «Эстрада», «Спортивная площадка», «Костровое место», «Линейка» и т.д. Ребята проводят коллективную экскурсию, договорившись друг с другом о том, кто в какой последовательности и о каких местах будет говорить. После того как «экскурсия» состоялась, проходит её коллективное обсуждение.

Результат встречи — выясняются знания детей о различных местах лагеря, анализируется уровень организации коллективной работы, уровень общения.

День девятый — «Все дороги начинаются с порога». По просьбе ведущего все собираются около лестницы, олицетворяющей собой дорогу, которую каждый проходит за 21 день смены. Ведущий говорит о том, что путь по этой лестнице-дороге начался, а каким он будет — зависит от каждого. Затем просит участников подумать и ответить на один из трёх вопросов:

- Первые открытия тематической смены. Какие они?
- Первые победы и поражения. Их причины?
- Кто приходил тебе на помощь в трудную минуту?

Отвечая на эти вопросы, ребята делают шаги по первым пяти ступеням лестницы. В проведении встречи помогает мяч: перебрасывая его разным участникам, ведущий может задавать разный темп и ритм вопросов и ответов.

Результат встречи — анализ организационного периода, запуск игрового проекта смены.

День десятый — «Три плюс один». Ведущий предлагает участникам назвать три самые распространённые игры, в которые любят играть ребята из их отряда, а потом добавить ещё одну, которую они узнали в лагере. После этого обсуждаются самые популярные игры в лагере.

Результат встречи — анализируются приоритеты при выборе игровой деятельности участников смены.

День одиннадцатый — «Пресс-конференция». Каждому участнику встречи предлагается выступить в роли журналиста и задать присутствующим вопрос, касающийся жизни той ли иной компании, микроколлектива, бригады, звена. Важно, чтобы ответ не был односложным, чтобы это был рассказ представителя компании о событиях, произошедших с ним за время, проведённое в лагере.

Во время подготовки и проведения «Пресс-конференции» возможна видеосъёмка, чтобы совместно проанализировать услышанное и увиденное.

Результат встречи — анализ содержания жизнедеятельности отряда, уровня самостоятельности его участников.

День двенадцатый — «В кругу игры». Участникам предлагается заполнить импровизированный круг игры, то есть пометить на заранее подготовленных карточках, кого, на их взгляд, в отряде больше — болельщиков, участников, организаторов или занимающих позицию «вне игры». По ходу выступления составляется общий круг игры. После того как результаты получены, анализируется сложившаяся ситуация и её причины.

Результат встречи — получено представление о позиционном отношении детей к игровой деятельности.

День тринадцатый — «Рейтинг популярности». Участникам раздают карточки разного цвета и объясняют их значение. Например: красный — дело прошло интересно, помогло решить проблемы отряда; зелёный — дело помогло нам пообщаться, лучше знать способности друг друга; жёлтый — дело оказалось важным для тех, кто был в нём заинтересован, мы долго его вместе обсуждали.

После того как карточки розданы и получены ответы участников на все вопросы, организуется коллективная работа. Каждый из присутствующих располагает карточки рядом с названиями тех дел, которые прошли за эти дни в отряде или в лагере. Список составляется заранее. После

Нормативы:

1. О безопасности дорожного движения. *Федеральный закон Российской Федерации № 196-ФЗ от 10 декабря 1995 года. Извлечение ст. 19-20, 24, 25, 29.*
2. Инструкция по организации и проведению туристских походов, экспедиций и экскурсий (путешествий) с учащимися, воспитанниками и студентами Российской Федерации. *Приложение к приказу Минобрования России № 293 от 13 июля 1992 года «Об утверждении нормативных документов по туристско-краеведческой деятельности».*
3. Рекомендации по профилактике детского травматизма и предупреждению несчастных случаев с детьми в пионерских, спортивно-оздоровительных лагерях и лагерях труда и отдыха. *Утверждены ВЦСПС № 332 14 июня 1982 года.*



того как карточки расставлены, начинается анализ полученных результатов.

Результат встречи — получены субъективные и объективные оценки происходящих в лагере событий.

День четырнадцатый — «Добрая дюжина». Ребята просят назвать 13 самых популярных людей в лагере, с которыми они встретились за эти дни. После того как список составлен, предлагается организовать встречу с этими людьми, творческий вечер с ними или для них.

Результат встречи — анализ уровня взаимоотношений, сложившегося в лагере, возможность неформального общения организационной группы с отрядами.

День пятнадцатый — «Секрет для маленькой компании». Участникам предлагается зашифровать в виде ребусов «секреты отряда», то есть то, что помогает жить весело, интересно, понимать друг друга. После того как задание выполнено, проводится конкурс на самый оригинальный секрет и на самый трудно расшифровываемый ребус.

Результат встречи — анализ ситуации в отрядах, оценка норм взаимоотношений.

День шестнадцатый — «Я — автор игры». Участникам встречи предлагается, пользуясь подручным материалом, придумать игру или обосновать идею игры.

Результат встречи — представление о творческих возможностях и заинтересованности представителей компании и предлагаемой деятельности.

День семнадцатый — «Время решений». Участникам предлагаются ситуации, из которых нужно найти выход. Ситуации подобраны таким образом, что иллюстрируют весь спектр проблем, с которыми дети сталкиваются в основной период сме-

ны. Например: конфликт между мальчиками и девочками, свобода выбора занятий, организация свободного времени, участие в делах отряда.

Каждый присутствующий может предложить свой вариант решения ситуации, ведущий лишь направляет общий ход беседы.

Результат встречи — анализ самых важных для ребёнка проблем в этот период смены.

День восемнадцатый — «Рецепт хорошего настроения». Участникам предлагается составить рецепт хорошего настроения для вожатых их отрядов, девочек, мальчиков, отрядов-соседей.

Результат встречи — выявление особенностей организации жизнедеятельности отрядов.

День девятнадцатый — «Встреча друзей». Ведущий предлагает участникам встречи высказаться по теме «О чём я расскажу своим друзьям, когда приеду из лагеря». В ходе разговора (возможное место проведения — на пляже, чтобы можно было нарисовать свои впечатления) создаётся общая картина прожитых дней. На память о встрече каждый получает какой-либо сувенир.

Результат встречи — анализ самых ярких впечатлений прошедшей смены.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результативность программы оценивается по трём основным критериям:

Социальному — развитие лидерских качеств, лидерских умений подростков; готовность к социально значимой деятельности.

Образовательному — пополнение знаний подростков о деятельности и развитии общественного объединения.

Культурному — закрепление навыков культуры мира и ненасилия. ■

