

# ИЗ ЧЕГО СЛОЖИТЬ ЛАГЕРНУЮ СМЕНУ?



**Борис Викторович Куприянов,**

*старший научный сотрудник*

*Центра социально-экономического развития школы  
Института образования НИУ «Высшая школа экономики»,  
профессор, доктор педагогических наук*

- план-сетка
- алгоритм действий участников
- базовая форма «путешествие» («шествие»)
- базовая форма «гуляние»
- базовая форма «представление»
- ритуальные действия
- ток-шоу
- публичное соревнование

Каждый, кто когда-нибудь работал в загородном лагере, представляет себе такой документ, как план-сетка (таблица, в которой по датам расписаны мероприятия), без неё не обходится ни один лагерь, ни одна лагерная смена. Но представьте себе ситуацию, когда опыта у вас не очень много, а набросать такой документ необходимо быстро, поэтому вы попытались воспользоваться чужим планом-сеткой (нашли в Интернете, попросили у знакомых и т.д.). Скорее всего, названия мероприятий, которые отражаются в плане, окажутся совершенно непонятными. Дело в том, что со временем в педагогических коллективах складывается свой специфический язык (корпоративный сленг). Это затрудняет взаимопонимание вожатых летних лагерей при обмене опытом. Поэтому возьмём на себя смелость предложить типологию форм мероприятий, которые будут своего рода всеобщим языком, понятным и людям, и хоббитам, и гномам, и эльфам из разных педагогических отрядов, из разных лагерей.

Прежде всего, остановимся на том, что такое *форма организации*

*мероприятия.* На основе многолетней практики, анализа своего и чужого опыта работы мы предлагаем считать формой организации воспитательного мероприятия педагогически целесообразную, ограниченную по времени и месту структуру (формат) взаимодействия воспитателей и воспитанников. Каковы сущностные признаки форм организации воспитательного мероприятия? Перечислю их:

- участники деятельности (лица или группы лиц), выполняющие какие-либо точно установленные функции — организаторов, выступающих, зрителей и т.д.;
- воспитательные задачи, которые можно решить при помощи данной формы (потенциал формы, её содержательность);
- организация времени (фиксированный промежуток времени проведения формы);
- набор актов, ситуаций, процедур;
- порядок действий (алгоритм);
- организация пространства.

Говоря об алгоритме действий участников, нельзя не упомянуть об эмоциональном и содержательном ритме формы — определённой организации совместной деятельности во времени, их фазность, повторяемость, периодичность.

Классификация форм организации воспитательных мероприятий может быть построена на различных основаниях. Нам представляется, что наиболее удобна типология, которая, с одной стороны, опирается на хрестоматийную идею Л.И. Уманского о трёх формах совместной деятельности, а с другой — основывается на идее о подобии форм воспитательных мероприятий традиционным формам жизнедеятельности крестьянского сообщества (Б.В. Куприянов). Согласно приводимой ниже классификации процедуры передвижения участников определяют **три** базовые формы организации мероприятий в загородном лагере:

- упорядоченное движение по маршруту — базовая форма «**путешествие**» («шествие»);
- свободное (неупорядоченное) движение в рамках ограниченной площадки — базовая форма «**гуляние**»;
- минимальное движение (участники либо сидят, либо стоят) в рамках ограниченной площадки — базовая форма «**представление**».

Базовая форма «**представление**»: организация пространства предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т.п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей, даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями. Не будет большой ошибкой называть форму мероприятия шоу-программой.

Многообразие публичных представлений (шоу-программ) в загородном лагере можно условно разделить на четыре группы, по доминирующим способам организации:

- выступление или комплекс выступлений (показ);
- торжественная церемония (ритуал, просмотр);
- ток-шоу (публичный диалог, показ);
- публичное соревнование (конкурс-соревнование).

Представлениями — показами можно называть самодеятельный спектакль или концерт, который дети показывают своим родителям, друг другу. Если же роль участника мероприятия сводится преимущественно к роли

зрителя, слушателя, то перед нами представление — просмотр, примерами таких мероприятий можно назвать посещение детьми вожатского спектакля.

К этой разновидности форм организации относятся конкурсные программы, проводимые в зрительном зале или на приспособленной под него площадке (наиболее известной и широко используемой конкурсной шоу-программой является КВН — конкурс весёлых и находчивых. Существуют и другие конкурсные программы (интеллектуальные, музыкальные, спортивные и т.д.). В практике загородных лагерей для обеспечения качества выступлений зачастую требуется достаточно длительная подготовка участников, это сближает конкурсную шоу-программу с концертом.

Специфика подготовки и проведения конкурсной программы, проводимой на сцене, стадионе, открытой площадке и т.д., состоит в необходимости обеспечить зрелищность. Залог зрелищности — доступность для наблюдения действия всех участников конкурса: конкурсантов (периодически они должны появляться все вместе в центре внимания), жюри (периодически они должны становиться объектом внимания), ведущего. Зрелищность конкурсной шоу-программы задаётся интригой соревнования — неизвестностью конечного итога (кто станет победителем), предпосылка возникновения интриги — относительное равенство сил соперников (по крайней мере, такое впечатление должно возникнуть и поддерживаться у зрителей). При разработке представления — конкурсной программы необходимо закладывать ситуации, где конкурсанты смогут ярко продемонстрировать себя и свои возможности в сфере конкурса. Интрига может поддерживаться неожиданными ситуациями (заложёнными сценарием или импровизацией ведущего или жюри), при управлении игровой ситуацией соревнования важно создать и поддерживать накал эмоций.

Самое распространённое представление в лагере — *линейка*, ритуальное представление, предполагающее построение

участников в шеренгах на какой-либо площадке. Функции участников взаимодействия могут быть следующие:

- ведущий линейки (находится в центре внимания);
- выступающие (с монологами или короткими представлениями выходят в центр внимания);
- зрители (все участники);
- исполнители ритуальных действий (все участники и специальная ритуальная группа).

Содержанием взаимодействия этой формы является формирование эмоционально-ценностного отношения и получение какой-либо информации. В книге «Первый звонок» С.П. Афанасьев подчёркивает первостепенную роль ритуалов при проведении линейки. Он напоминает десять достаточно известных ритуалов (подъём государственного флага, исполнение гимна, вынос знамени и штандартов, переключка, награждение, клятва, присяга, ритуальное приветствие, возложение цветов) и более десятка новых (вручение верительных грамот, символов, амулетов и другие). Большой опыт использования ритуалов был накоплен в пионерской организации. Ритуал должен обязательно проходить в центре внимания или быть соориентирован на доступность для общего наблюдения. Весьма показателен ритуал выноса знамени. Как правило, он предусматривал движение ритуальной группы по всему периметру строя и остановку в центре внимания. Здесь могла происходить передача знамени, смена почётного караула и т.п. Затем, после окончания церемонии, ритуальная группа уже могла не обходить строй, чтобы избежать однообразия.

**Гуляние** — традиционная форма времяпрепровождения с развлечениями, танцами, либо на открытом воздухе (гулять в парке, в городском саду), либо в специальных залах (бал, вечеринка, посиделки). В самом широком понимании к гуляниям относится приход в гости, посещение родных и знакомых с застольем, разговорами и т.д. По своему социокультурному контексту гуляние более, чем другие формы предполагает некоторый субъективный отрыв гуляющего от повседневности, российское гуляние сродни итальянскому или латиноамериканскому карнавалу. Особенностью гуляния как базовой формы организации воспитательных мероприятий является отсутствие единого центра внимания и закреплённой за участником роли (функции), локальные центры внимания разбросаны на площадке, и каждый участник, свободно передвигаясь, может выбирать интересующий его центр, где может выступать в роли зрителя или активного деятеля. Для организации мероприятия в форме гуляния следует предусмотреть *избыточность* привлекательных занятий и зрелищ, для того чтобы, перемещаясь по площадке, участникам было не скучно. Частными случаями гуляния как базовой формы организации мероприятий являются танцевальная программа, ярмарка, вечер общения в импровизированном кафе, представление в кругу (вокруг прощального костра).

### Базовая форма «представление»

| Способ взаимодействия | №  | Примеры   |
|-----------------------|----|---|
| Ритуал                | 1. | Линейка (открытия смены, утренняя, торжественная), вахта памяти   |
|                       | 2. | Ток-шоу   |
| Диалог                | 3. | Вечерний огонёк («свечка»)  |
|                       | 4. | Рассказ, публичное выступление, концерт, спектакль, демонстрация мод (общелагерный вечер «Здравствуйте!»)                 |
| Показ                 | 5. | Творческий конкурс, спортивное состязание, интеллектуально-познавательная игра, рыцарский турнир (в роли конкурсанта)     |
| Соревнование          |    |   |
| Развлечение           | 6. | Просмотр кино (видео-, теле) фильма, спортивного или художественного представления, творческого конкурса (в роли зрителя) |
| Просмотр              |    |   |

**Ярмарка** (народное гуляние) — развёрнутое на определённой площадке совместное развлечение, предполагающее вовлечение участников в различные аттракционы. Существует интересный опыт, когда для проведения ярмарки использовали иной игровой материал: «Тверской бульвар», «Манхэттен», «Арбат», «Елисейские поля» (по названию улицы, района города, где проходит развлечение, а также места, предназначенного для этого специфического времяпрепровождения). Вариант проведения гуляния — «Вечер альтернатив», популярный в Костромском областном лагере старшекласников им. А.Н. Лутошкина «Комсорг». Особенность «Вечера альтернатив» состоит в том, что гуляют участники своими отрядами (временными коллективами). Обозначим процедуры, акты и ситуации, присущие ярмарке. Во-первых, это свободное движение участников по всему пространству, где расположены площадки — аттракционы. Вовлечение в аттракционы обычно обеспечивается так: за участие в аттракционах выдаются жетоны, которые можно обменять на съестное (блины, чай, конфеты, фрукты и т.д.), или призы. Существует возможность развернуть целую экономическую игру.

Следует определить аттракцион как специфический конкурс, не требующий особых уме-

ний, длительного времени на выполнение задания. Ярмарка обычно начинается общим сбором, где объясняются правила игры, могут быть названы призы, которые ждут участника, набравшего наибольшее число жетонов. А финал ярмарки может проходить в виде аукциона — распродажи, где участники смогут освободиться от оставшихся у них жетонов, приобретая памятные призы и сувениры.

Алгоритм проведения ярмарки включает в себя:

- общий сбор, который может сопровождаться линейкой, карнавальным шествием;
- свободное движение участников по пространству;
- свободный выбор аттракциона и участие в нём;
- финальный сбор, с аукционом или без него.

**Путешествие** как базовая форма организации мероприятий в загородном лагере представляет собой упорядоченное движение участника по маршруту, в ходе которого предусматриваются остановки, различные по продолжительности (от нескольких минут до нескольких дней) в зависимости от разновидности путешествия. Самый

### Базовая форма «гуляние»

| Способ взаимодействия | №  | Примеры   |
|-----------------------|----|---|
| Показ и просмотр      | 1. | Ярмарка, танцевальная программа (дискотека)                     |
| Развлечение           | 2. | Вечер общения в импровизированном кафе («Вечер именинника»)     |
| Диалог                | 3. | Ролевая игра  |
| Соревнование          |    |   |
| Исследование          | 4. | Разведка интересных и полезных дел (в оргпериод)                |
| Созидание             | 5. | Трудовая акция, подготовка к представлению, подготовка выставки |
| Ритуал                | 6. | Представление вокруг прощального костра                         |

простой пример этой формы — прогулка (путешествие-развлечение), самый сложный и требующий длительной подготовки — поход (путешествие — преодоление). Особое место среди путешествий занимают карнавальное шествие (шествие — ритуал), экскурсия (путешествие — диалог с просмотром природных или культурных объектов). Наиболее широко известной разновидностью путешествия является игра-путешествие (маршрутная игра, игра-эстафета и т.д.). Назначение игры-путешествия вариативно, эта форма может использоваться: для информирования воспитанников; служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.); предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между командами-участниками; способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций; организации коллективного планирования деятельности временного коллектива.

Игра-путешествие, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу лучше сплотить коллектив. Вообще, игра-путешествие — одна из самых богатых по потенциалу форм.

Рассмотрим набор актов, ситуаций и процедур взаимодействия, характеризующих игру-путешествие. Как и во всех путешествиях, здесь имеется процедура целенаправленного движения групп участников по определённой схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения этой процедуры, существует несколько модификаций игры-эстафеты. Первая модификация — маршрутный лист чётко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определённой территории, и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья модификация — порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может

предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может — и до восьмидесяти. Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки, или в сумерках на свет фонарика).

Следующая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Это может быть организацией просмотра, выполнением задания, спонтанным реагированием на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Вообще организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («по нотам») разыграть её. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту. Третья процедура — это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора — «сбор-старт», а последнего — «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в том числе способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Реализация игрой-эстафетой педагогической цели зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от

### Базовая форма «путешествие»

| Способ взаимодействия | №  | Примеры  |
|-----------------------|----|--|
| Показ – просмотр      | 1. | Игра-путешествие   |
| Ритуал                | 2. | Карнавальное шествие   |
| Развлечение           | 3. | Прогулка   |
| Диалог                | 4. | Экскурсия (в том числе ознакомительная экскурсия в первые дни) |
| Просмотр              |    |  |
| Исследование          | 5. | Экспедиция   |
| Созидание             | 6. | Поход  |
| Преодоление           |    |  |

того, как будет проведено последствие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для детей задач. Последствие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных) и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника мероприятия. Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:

1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.
2. Сбор-старт.
3. Движение команд по маршруту.
4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности.

5. Сбор-финиш.

6. Организация последствия.

Несколько лет назад мы предложили поразмышлять над тем, как программировать лагерную смену, тогда речь шла о десяти вариантах: «летняя школа», «оздоровительная программа», «программа дачного отдыха», «программа погружения в культуру», «летняя экспедиция», «лагерь труда и отдыха», «программа социальных акций», «летний форум», «смена — фестиваль», «программа клубных встреч». Сейчас мы предлагаем наполнить избранный вариант конкретными мероприятиями, перейти от программы к плану. **НО**