

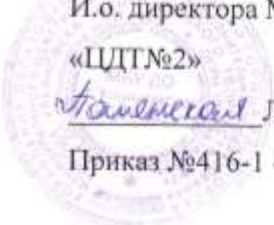
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г.УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА №2»**

Принята на заседании
педагогического совета
от 31 августа 2021 г.
Протокол №3

Утверждаю

И.о. директора МБУ ДО г.Ульяновска

«ЦДТ №2»

 Полянская Л.Р. Полянская

Приказ №416-1 от 31 августа 2021 г.

**Дополнительная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Школа актива «Лидер»
(базовый уровень)**

Объединение «Лидер»

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Срок реализации: 1 год

Программа разработана
педагогом дополнительного образования
Косяковым Владимиром Геннадьевичем

г. Ульяновск,
2021

Содержание

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Цель и задачи программы
- 1.3 Содержание программы
- 1.4 Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

- 2.1 Календарный учебный график
- 2.2 Условия реализации программы
- 2.3 Формы аттестации
- 2.4 Оценочные материалы
- 2.5 Методические материалы
- 2.6 Список литературы

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа актива «Лидер» имеет **социально-гуманитарную направленность** и направлена на развитие творческих способностей обучающихся, их лидерских качеств.

Уровень программы **стартовый**.

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Приказ от 30 сентября 2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ №09-3242 от 18.11.2015 года;
6. СП 2.4.3648-20: «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года №816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
9. «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
10. Устав МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ № 2»;
11. Локальные нормативные акты Учреждения.

Актуальность программы подчеркивается возросшим интересом старшеклассников к возрождению социальной активной роли молодежи в современном обществе, где развитие лидерских качеств, зачастую служит залогом успеха в жизни и успешной адаптации к современным условиям. Создание условий для проявления активной гражданской позиции и развития личности старшеклассника, знакомство со специфичными знаниями, умениями и навыками – все это делает программу объединения актуальной для современных школьников.

Отличительные особенности данной программы – превалирование практической составляющей над теоретической, что позволяет отрабатывать основные теоретические элементы в активном практическом процессе. Несмотря на большое количество групповых форм работы (игры, тренинги, конкурсы) в программе осуществляется учет индивидуальных

(темперамент, характер, способности) и возрастных особенностей обучающихся, учитывается потребность старшеклассников в самоопределении, саморазвитии, самореализации.

Адресат программы: программа рассчитана на обучающихся 14-17 лет

Возрастные особенности обучающихся.

Программа предназначена для детей подросткового и юношеского возраста. Подростковый период жизни является основой для самоутверждения, признания себя личностью, развития творческих навыков. В юношеском возрасте ребята стремятся к самореализации и самоопределению. Особенности возрастного развития обучающихся учтены в образовательной программе, что выражается в использовании разнообразных методов и приемов подачи практического и теоретического материала в образовательном процессе.

Объем программы составляет 1 год, 144 часа, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы.

Формы обучения и виды занятий: форма обучения – очная, групповая. Виды занятий: учебные, практические, комбинированные, контрольные, диагностические, итоговые, досуговые. Эффективность усвоения учебного материала программы обеспечивает комплексный способ подачи учебного материала.

Формы обучения и виды занятий: форма обучения очная, групповая.

В данной общеобразовательной общеразвивающей программе используются такие формы занятий как тренинг, игровая программа, репетиция, творческие обсуждения, организация и участие в муниципальных, городских и региональных массовых мероприятиях.

Формы обучения:

- Тренинги
- Практикумы
- Игровые программы
- Групповые занятия.
- Теоретические занятия.
- Подготовка и проведение массовых мероприятий

Режим проведения занятий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (45 минут занятие, 15 минут перерыв; 45 минут занятие, 15 минут перерыв)

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: создание условий для всестороннего развития личности обучающегося, развитие лидерских качеств и формирование активной гражданской позиции.

Задачи:

Образовательные задачи:

- ознакомление с игровыми технологиями;
- формирование навыков проведения игр;
- расширение знаний и представлений старшеклассников о своих способностях и особенностях характера;

Воспитательные задачи:

- формирование общей и эстетической культуры;
- приобщение к конструктивному досугу;
- разрешение проблемы свободного времени;
- организация развивающего досуга старшеклассников;
- осуществление профилактики асоциального поведения обучающихся;

Развивающие задачи:

- развитие креативного мышления обучающихся;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- выявление и развитие лидерских качеств обучающихся;
- развитие умений по организации и проведению массовых мероприятий в ОУ.

1.3 Содержание программы
Учебно-тематический план
1 модуль – 64 часа

№	№ занятия	Название разделов и тем	кол-во часов	Занятия		Формы аттестации/контроля
				теор	пр	
Раздел 1	1	«Введение» «Лидер» - знакомство с целями объединения. Вводная анкета, игры на знакомство. Входная диагностика.	<u>2</u>		2	
Раздел 2	2	«Игротехническое мастерство» Игротехника в организации массовых мероприятий и малых форм работы в школе. Игротехник – особенности в организации деятельности. Требования к игротехникам.	<u>2</u>	<u>2</u> 2		
Раздел 3	3-4	«Тренинг знакомства» 1.Тренинг – как активная форма работы. Правила тренинга. Структура тренинга. Задачи ведущего тренинга. 2. Игры на знакомство по именам. Игры на снятие барьеров в общении. Игры на стимуляцию командного взаимодействия. Игры снятия напряжения	<u>4</u>	<u>2</u> 2	<u>2</u> 2	
Раздел 4	5 - 15	«Интеллектуальные игры» 1.Интеллектуальные игры: индивидуальные и командные. Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры в школе. 2. Вопросы к интеллектуальным играм. Особенности работы ведущего в интеллектуальных играх. 3. Интеллектуальные игры типа «вопросы и ответы»: «Брейн-ринг», «Светский разговор», «Интеллектуальный марафон». 4. Интеллектуальные игры типа «вопросы – тесты»: «Пятью пять», «Угадай-ка». 5.Интеллектуальные игры типа «вопросы – подсказки»: «Аноним-шоу, «Детективный тайник». 6.Интеллектуальные игры типа «вопросы – перевертыши»: «Шоу – наоборот», «Перевертыши».	<u>22</u>	<u>4</u> 2 2 2 4 4 2 4	<u>18</u> 2 2 4 4 2 4	
Раздел 5	16 –29	«Организация бала в школе» 1. История балов в России. Правила поведения на балу. 2. Основы этикета. Обычай бала. 3. Приглашение на танец.	<u>28</u>	<u>4</u> 2 2	<u>24</u> 2	

		4. Репетиционный практикум: «Полонез» 5. Репетиционный практикум: «Па де грас» 6. Репетиционный практикум: «Полька» 7. Репетиционный практикум: «Кадриль» 8. Репетиционный практикум: «Вальс дружбы» 9. Репетиционный практикум: «Танго». 10. Репетиционный практикум: «Па - зефир» 11. Репетиционный практикум: Повторение 12. Репетиционный практикум: Повторение 13. Репетиционный практикум: Повторение 14. Репетиционный практикум: Повторение.			2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
Раздел 6	30– 32	<u>« КВН в школе»</u> 1. КВН - история движения. Организация команды КВН в школе. 2. Конкурсы игры КВН. Визитная карточка.	<u>6</u>	<u>2</u> 2	<u>4</u> 2 2	
		Итого:	64	14	50	

Учебно-тематический план
2 модуль – 80 часов

№	№ занятия	Название разделов и тем	кол-во часов	Занятия		Формы аттестации/контроля
				теор	пр	
Раздел 1	1-9	<u>«КВН в школе»</u> 1. Практические занятия. Визитная карточка. 2. Конкурсы игры КВН. Разминка. Капитанский конкурс. 3. Практические занятия. Разминка. Капитанский конкурс. 4. Конкурсы игры КВН. Музыкальное домашнее задание. 5. Практические занятия. Музыкальное домашнее задание.	<u>18</u>	<u>4</u>	<u>12</u> 2 2 2 2 2 2	
Раздел 2	10-13	<u>«Подвижные игры»</u> 1. Организация подвижных игр. Подвижные игры во внеклассной работе. 2. «Волки и лисицы», «Заяц без логова», «Иголка и нитка», «Кольцо», «Охотники», «Маша и Яша», «Лягушки», «Эстафета», «Тараканьи бега», 3. «Два в одном», «Ирландская дуэль», «Вампиры», «Самурай», «Стратегическая игра», «Перетягивания», «Пол-бол», «Дракон, Самурай и Принцесса». 4. “Сильная хватка”, “Выталкивание в приседе”, “Выталкивание спиной”, “Вытолкни из круга”, “Троеборье”, “Борьба за кеглю”, “Ловля контрабандистов”, “Охраняй капитана”, “Стрелок”, «Крепость».	8	<u>2</u> 2	<u>6</u> 2 2 2	
Раздел 3	14-23	<u>«Психологические игры»</u> 1. Психологические основы организации работы в группе. Активная и пассивная позиция участников группы. 2. Психологические упражнения настраивающие на взаимодействие: «Кто?», «Три предмета», «Правда или ложь», «Дождик», «Слепой и поводырь», «Тень», «Стыковка», «Восковая свеча», 3. Психологические упражнения настраивающие на взаимодействие: «Круг доверия», «Фигуры», «Ассоциации», «Упражнение Джеффа». 4. Основы эффективного взаимодействия. Вербальное и невербальное общение. 5. Психологические упражнения на	<u>20</u>	<u>4</u> 2	<u>16</u> 2 2 2	

		вербальное и невербальное общение: «Пи пи куан», «Крокодильчики», «Выбор», «Пальцы». 6. Психологические упражнения на вербальное и невербальное общение: «Лабиринт», «Таинственный остров». 7. Игры на снятие напряжения в группе. «Замер настроения группы». 8. Психологические упражнения на снятие напряжения: «Арам- сам – сам», «Я – змея», «У дядюшки Абрама», « О yes!», « Чайничек», «Глава, рамена», «Макдональдс», «Песенная перестрелка», « А что? А кто?». 9. Психологические упражнения на анализ взаимоотношений в группе: « Фотография», «Карабас», «Клад», «Горячий стул», «Давать или брать», «Паутина», «Сказочное королевство».			2	
					2	
					2	
					4	
Раздел 4	24-30	<u>«Игры со словами и цифрами»</u> 1. Игры со словами и цифрами. Особенности подготовки и проведения. 2. Игры с цифрами «Быки и коровы», «Монте-Карло», «Календарь». 3. Игры со словами «Слова из слова», «Три буквы», «Буриме», «Синонимы», «Антонимы», « Рассказ-путаница», «Телеграмма», 4. Игры со словами: «Сказка», «Бег ассоциаций», «Пресс-конференция», « История семьи». 5. Итоговая диагностика обученности.	<u>14</u>	<u>2</u> 2	<u>12</u>	
					4	
					3	
					4	
					1	
Раздел 5	31-39	<u>«Ролевые игры»</u> 1. Ролевые игры в практике досуговых мероприятий в школе. 2. Ролевые позиции в микрогруппе. 3. Упражнения «Клад», «Маленькие зеленые человечки», «Дискоотека», «Пройди через круг». 4. Упражнения «Таверна», «Стая», «Переправа», «Окно». 5. Игра «Мафия», 6. Игра «Янтарная комната». 7. Игра «Самолет». 8. Игра «Яхта». 9. Игра «Перекресток миров».	<u>18</u>	<u>4</u> 2 2 2 2 2 2 2	<u>14</u>	
Раздел 6	40	<u>Итоговое занятие</u> Подведение итогов работы объединения. Награждение активных лидеров.	<u>2</u>	<u>2</u> 1 1		
		Итого:	80	14	66	

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

1 модуль

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	13.09	14.30-16.30	Комбинированное	2	«Лидер» - знакомство с целями объединения. Вводная анкета, игры на знакомство. Входная диагностика.	Каб.18	Диагностич. задания, наблюдение
2		15.09	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игротехника в организации массовых мероприятий и малых форм работы в школе.	Каб.18	Наблюдение
3		20.09	14.30-16.30	Комбинированное	2	Тренинг – как активная форма работы. Правила тренинга. Структура тренинга. Задачи ведущего тренинга.	Каб.18	Опрос, наблюдение
4		22.09	14.30-16.30	Тренинг	2	Игры на знакомство по именам. Игры на снятие барьеров в общении.	Каб.18	Тест, наблюдение
5		27.09	14.30-16.30	Комбинированное	2	Интеллектуальные игры: индивидуальные и командные.	Каб.18	Тест, наблюдение
6		29.09	14.30-16.30	Итоговое	2	Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры в школе.	Каб.18	Тест, наблюдение
7	Октябрь	04.10	14.30-16.30	Комбинированное	2	Вопросы к интеллектуальным играм.	Каб.18	Наблюдение тест
8		06.10	14.30-16.30	Тренинг	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы и ответы»: «Брейн-ринг», «Светский разговор».	Каб.18	Наблюдение
9		11.10	14.30-16.30	Итоговое	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы и ответы»: «Интеллектуальный марафон».	Каб.18	Тест, наблюдение
10		13.10	14.30-16.30	Комбинированное	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы – тесты»: «Пятью пять», «Угадай-ка».	Каб.18	Наблюдение игра
11		18.10	14.30-16.30	Комбинированное	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы – подсказки»: «Аноним-шоу».	Каб.18	Опрос, тест
12		20.10	14.30-16.30	Комбинированное	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы – подсказки»: «Детективный тайник».	Каб.18	Опрос, наблюдение игра
13		25.10	14.30-16.30	Тренинг	2	Особенности работы ведущего в	Каб.18	Наблюдение игра

						интеллектуальных играх.		
14		27.10	14.30-16.30	Комбинированное	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы – перевертыши»: «Шоу – наоборот».	Каб.18	Опрос, наблюдение
15	Ноябрь	01.11	14.30-16.30	Комбинированное	2	Интеллектуальные игры типа «вопросы – перевертыши»: «Перевертыши».	Каб.18	Тест, наблюдение игра
16		03.11	14.30-16.30	Тренинг	2	История балов в России. Правила поведения на балу.	Каб.18	Наблюдение
17		08.11	14.30-16.30	Комбинированное	2	Основы этикета. Обычаи бала.	Каб.18	Игра, наблюдение
18		10.11	14.30-16.30	Комбинированное	2	Приглашение на танец.	Каб.18	Опрос, наблюдение
19		15.11	14.30-16.30	Тренинг	2	Репетиционный практикум: «Полонез»	Каб.18	Тест, наблюдение
20		17.11	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: «Па де грас»	Каб.18	Наблюдение игра
21		22.11	14.30-16.30	Тренинг	2	Репетиционный практикум: «Полька»	Каб.18	Тест, наблюдение
22		24.11	14.30-16.30	Итоговое	2	Репетиционный практикум: «Кадриль»	Каб.18	Дискуссия наблюдение
23		29.11	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: «Вальс дружбы»	Каб.18	Тест, наблюдение
24	Декабрь	01.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: «Танго».	Каб.18	Наблюдение игра
25		06.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: «Па - зефир»	Каб.18	Опрос, наблюдение
26		08.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: Повторение	Каб.18	Наблюдение игра
27		13.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: Повторение	Каб.18	Игровая программа
28		15.12	14.30-16.30	Итоговое	2	Репетиционный практикум: Повторение	Каб.18	Наблюдение игра
29		20.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Репетиционный практикум: Повторение.	Каб.18	Наблюдение опрос
30		22.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	КВН - история движения. Организация команды КВН в школе.	Каб.18	Наблюдение игра
31		27.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Конкурсы игры КВН. Визитная карточка.	Каб.18	Наблюдение игра
32		29.12	14.30-16.30	Комбинированное	2	Конкурсы игры КВН. Визитная карточка.	Каб.18	Наблюдение игра

2.1 Календарный учебный график

2 модуль

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Январь	13.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Практические занятия. Визитная карточка.	Каб.18	Наблюдение игра
2		15.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Конкурсы игры КВН. Разминка. Капитанский конкурс.	Каб.18	Наблюдение игра
3		17.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Практические занятия. Разминка. Капитанский конкурс.	Каб.18	Наблюдение игра
4		20.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Практические занятия. Разминка. Капитанский конкурс.	Каб.18	Наблюдение игра
5		22.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Конкурсы игры КВН. Музыкальное домашнее задание.	Каб.18	Наблюдение игра
6		24.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Конкурсы игры КВН. Музыкальное домашнее задание.	Каб.18	Наблюдение игра
7		27.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Практические занятия. Музыкальное домашнее задание.	Каб.18	Наблюдение игра
8		29.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Практические занятия. Музыкальное домашнее задание.	Каб.18	Наблюдение игра
9		31.01	14.30-16.30	Комбинированное	2	Практические занятия. Музыкальное домашнее задание.	Каб.18	Наблюдение игра
10	Февраль	02.02	14.30-16.30	Комбинированное	2	Организация подвижных игр. Подвижные игры во внеклассной работе.	Каб.18	Наблюдение игра
11		07.02	14.30-16.30	Комбинированное	2	Организация подвижных игр. Подвижные игры во внеклассной работе.	Каб.18	Наблюдение игра
12		09.02	14.30-16.30	Комбинированное	2	Организация подвижных игр. Подвижные игры во внеклассной работе.	Каб.18	Наблюдение игра
13		14.02	14.30-16.30	Комбинированное	2	Организация подвижных игр. Подвижные игры во внеклассной работе.	Каб.18	Ролевая игра
14		16.02	14.30-16.30	Комбинированное	2	Психологические основы организации работы в группе.	Каб.18	Ролевая игра
15		21.02	14.30-16.30	Итоговое	2	Активная и пассивная позиция участников группы.	Каб.18	Ролевая игра
16		28.02	14.30-	Комбинированное	2	Психологические	Каб.18	Опрос, тест

			16.30	ованное		упражнения на взаимодействие		
17	Март	02.03	14.30-16.30	Комбинированное	2	Психологические упражнения на взаимодействие	Каб.18	Наблюдение игра
18		07.03	14.30-16.30	Комбинированное	2	Психологические упражнения на взаимодействие	Каб.18	Наблюдение игра
19		09.03	14.30-16.30	Итоговое	2	Основы эффективного взаимодействия.	Каб.18	Обсуждение
20		14.03	14.30-16.30	Комбинированное	2	Вербальное и невербальное общение	Каб.18	Опрос, наблюдение
21		16.03	14.30-16.30	Итоговое	2	Психологические упражнения на вербальное и невербальное общение	Каб.18	Наблюдение тест
22		21.03	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игры на снятие напряжения в группе.	Каб.18	Тест, игра
23		23.03	14.30-16.30	Тренинг	2	Психологические упражнения на анализ взаимоотношений в группе	Каб.18	Наблюдение
24		28.03	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игры со словами и цифрами.	Каб.18	Наблюдение игра, опрос
25		30.03	14.30-16.30	Итоговое	2	Особенности подготовки и проведения игр	Каб.18	Игровая программа
26	Апрель	04.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игры с цифрами	Каб.18	Наблюдение опрос
27		06.04	14.30-16.30	Тренинг	2	Игры со словами	Каб.18	Наблюдение
28		11.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игры со словами	Каб.18	Наблюдение игра
29		13.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игры – ассоциации	Каб.18	Наблюдение тест
30		18.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игры – ассоциации	Каб.18	Тест, игра
31		20.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Рольевые игры в практике досуговых мероприятий в школе.	Каб.18	Наблюдение
32		25.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Рольевые позиции в микрогруппе.	Каб.18	Наблюдение обсуждение
33		27.04	14.30-16.30	Комбинированное	2	Рольевые игры «Клад», «Маленькие зеленые человечки», «Дискотека», «Пройди через круг».	Каб.18	Наблюдение игра
34	Май	02.05	14.30-16.30	Комбинированное	2	Рольевые игры «Таверна», «Стая», «Переправа», «Окно»	Каб.18	Наблюдение игра
35		04.05	14.30-16.30	Тренинг	2	Игра «Мафия»	Каб.18	Наблюдение
36		11.05	14.30-16.30	Итоговое	2	Игра «Янтарная комната».	Каб.18	Наблюдение игра
37		16.05	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игра «Самолет».	Каб.18	Опрос, наблюдение

38		18.05	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игра «Яхта».	Каб.18	Тест, игра
39		23.05	14.30-16.30	Комбинированное	2	Игра «Перекресток»	Каб.18	Тест, игра
40		25.05	14.30-16.30	Итоговое	2	Подведение итогов работы объединения.	Каб.18	Игровая программа

Содержание учебно-методического плана

1 модуль

Раздел 1. «Введение»

(2 часа – зан. №1)

Цель: Знакомство с целями и задачами объединения «Лидер»- школы актива старшеклассников.

Задачи:

- знакомство с законами и традициями объединения «Лидер»;
- знакомство с основными этапами обучения;
- знакомство с требованиями и возможностями объединения «Лидер».

Теория:

Краткая характеристика образовательной программы.

История лидерских программ.

Знакомство с традициями школы актива старшеклассников «Лидер».

Выступление выпускников объединения «Лидер»

Практика:

Игры на знакомство.

Проведение вводной анкеты.

Входная диагностика.

Раздел 2. «Игротехническое мастерство»

(2 часа – зан. №2)

Цель: знакомство с основными требованиями к организатору - «игротехнику»;

Задачи:

- изучить основные правила и законы проведения игр с группой;
- определить коммуникативные навыки;
- воспитание дружеского отношения к партнеру по игре;
- отработать игры на знакомство.

Игротехника в организации массовых мероприятий и малых форм работы в школе.

Игротехник – особенности в организации деятельности. Требования к игротехникам

Теория: Игротехника в организации массовых мероприятий и малых форм работы в школе.

Игротехник – особенности в организации деятельности. Требования к игротехникам.

Практика:

Игры на знакомство.

Раздел 3. Тренинг знакомства

(4 часа – зан. №3-4)

Цель: познакомить с активной формой взаимодействия - тренингом.

Задачи:

- изучить законы и правила тренинговой работы;
- получить навыки работы в тренинговом режиме;
- воспитание эмпатийных чувств между участниками;

Темы занятий.

1.Тренинг – как активная форма работы. Правила тренинга. Структура тренинга. Задачи ведущего тренинга.

2. Игры на знакомство по именам. Игры на снятие барьеров в общении. Игры на стимуляцию командного взаимодействия. Игры снятия напряжения.

Теория: Тренинг – как активная форма работы. Задачи ведущего тренинга. Правила тренинга: диктат ведущего, доброе отношение друг к другу, «здесь и теперь». Структура тренинга знакомства. Игры на знакомство по именам. Игры на снятие барьеров в общении. Игры на стимуляцию командного взаимодействия.

Практика:

- игры на знакомство по именам: «Имя в кругу», «Имя-жест», «Имя - ассоциация», «Веселый паровозик», «Здравствуй, друг!», «Имя – качество», «Газетка», «Кроссворд», «Покрывало (угадай имя)», «История имени», «Кто? Куда? На чем? Зачем?», «Автопортрет».
- игры на снятие барьеров в общении: «Коснись синего», «Человек к человеку», «Рукопожатие», «Бананы», «Мы с тобой похожи...», «Тутти – фрутти», «Домино интересов», «Троллейбус», «Правда или ложь», «Приветствия».
- игры на стимуляцию командного взаимодействия: «Космическая станция», «Стулья», «Счет в кругу», «Рисовая палочка», «Построения», «Гусеница», «Хвост дракона».
- игры на снятие напряжения: «Пузыри», «Рыбка», «Обсерватория», «Скачки». (Приложение №2)

Раздел 4. Интеллектуальные игры

(22 часа – зан. №5-15)

Цель: раскрыть возможности интеллектуальной игры как формы организации досуга старшеклассников.

Задачи:

- дать понятие классификации игр;
- познакомить с разновидностью интеллектуальных игр;
- знакомство с правилами интеллектуального соревнования;
- отработка навыков в разных интеллектуальных играх;
- развитие логического и абстрактного мышления;
- воспитание чувства принятия и уважения взгляда соперника по игре.

Темы занятий.

1. Интеллектуальные игры: индивидуальные и командные.

Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры в школе.

2. Вопросы к интеллектуальным играм. Особенности работы ведущего в интеллектуальных играх.

3. Интеллектуальные игры - «вопросы и ответы»

4. Интеллектуальные игры - «вопросы – тесты».

5. Интеллектуальные игры - «вопросы – подсказки».

6. Интеллектуальные игры - «вопросы – перевертыши».

Теория:

Игра – как форма организации досуга старшеклассников. Классификация игровых форм работы (Интеллектуальные, ролевые и деловые игры). (Приложение №3)

Интеллектуальные игры: индивидуальные и командные. Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры в школе. Оформление игрового поля.

Вопросы к интеллектуальным играм: «вопросы и ответы», «вопросы-тесты», «вопросы-подсказки», «вопросы-перевертыши». Корректные и некорректные вопросы в интеллектуальных играх.

Особенности работы ведущего в интеллектуальных играх.

Практика:

- интеллектуальные игры типа «вопросы и ответы»: «Брейн-ринг», «Светский разговор», «Интеллектуальный марафон»;
- интеллектуальные игры типа «вопросы – тесты»: «Пятью пять», «Угадай-ка»;
- интеллектуальные игры типа «вопросы – подсказки»: «Взломщик»,

- «Аноним-шоу», «Детективный тайник», «Фантадром», «Черные буквы»;
- интеллектуальные игры типа «вопросы – перевертыши»: «Перевертыши», «Шоу – наоборот».

Раздел 5. Организация бала в школе

(28 часов – зан № 16-29)

Цель: возрождение культурной традиции России – праздника бала.

Задачи:

- познакомить с историей проведения балов в России;
- изучение основ этикета и обычаев бала;
- изучение и отработка бальных танцев;
- воспитание трепетного отношения к партнерше по танцу.

Темы занятий.

- 1.История балов в России. Правила поведения на балу.
2. Основы этикета. Обычай бала.
- 3.Приглашение на танец.
- 4.Репетиционный практикум: «Полонез»
- 5.Репетиционный практикум: «Па де грас»
- 6.Репетиционный практикум: «Полька»
- 7.Репетиционный практикум: «Кадриль»
8. Репетиционный практикум: «Вальс дружбы»
- 9.Репетиционный практикум: «Танго».
- 10.Репетиционный практикум: «Па - зефир»
- 11.Репетиционный практикум: повторение.
- 12.Репетиционный практикум: повторение.
- 13.Репетиционный практикум: повторение.
- 14.Репетиционный практикум: повторение.

Теория: История балов в России. Правила поведения на балу. Основы этикета. Обычай бала.

Практика: Приглашение на танец. Репетиционный практикум: танцы «Полонез», «Па де грас», «Блюз пинг», «Кадриль», «Вальс», «Вальс дружбы», «Па – зефир», «Полька».

Раздел 6. КВН в школе

(6 часов – зан. №30-32)

Цель: знакомство с современной формой выражения социальной позиции молодежи России.

Задачи:

- знакомство с историей движения КВН;
- изучение структурных этапов в проведении конкурса КВН;
- развитие мышления, умения находить нестандартные решения;
- развитие актерских качеств: мимика, пластика, выразительность движений;
- воспитание чувства группового взаимодействия;

Темы занятий.

- 1.КВН - история движения. Организация команды КВН в школе.
- 2.Конкурсы игры КВН. Визитная карточка.

Теория:

КВН - история движения. Организация команды КВН в школе. Требования к игрокам.

Конкурсы игры КВН. Визитная карточка. Разминка. Капитанский конкурс. Музыкальное

- домашнее задание.

Практика:

Конкурс Актерского Мастерства.

Содержание учебно-методического плана

2 модуль

Раздел 1. КВН в школе

(18 часов – зан. №1-9)

Цель: знакомство с современной формой выражения социальной позиции молодежи России.

Задачи:

- изучение структурных этапов в проведении конкурса КВН;
- развитие мышления, умения находить нестандартные решения;
- развитие актерских качеств: мимика, пластика, выразительность движений;
- воспитание чувства группового взаимодействия;

Темы занятий.

- 3.Практические занятия. Визитная карточка.
- 4.Конкурсы игры КВН. Разминка. Капитанский конкурс.
- 5.Практические занятия. Разминка. Капитанский конкурс.
- 6.Конкурсы игры КВН. Музыкальное домашнее задание.
- 7.Практические занятия. Музыкальное домашнее задание.
- 8.Конкурс Актерского Мастерства.

Теория:

КВН - история движения. Организация команды КВН в школе. Требования к игрокам.

Конкурсы игры КВН. Визитная карточка. Разминка. Капитанский конкурс. Музыкальное

- домашнее задание.

Практика:

Конкурс Актерского Мастерства.

Репетиционный практикум (конкурсы «Визитная карточка», «Разминка», «Капитанский конкурс», «Музыкальное - домашнее задание»).

(Приложение №4)

Раздел 2. Подвижные игры

(8 часов – зан. № 10-13)

Цель: познакомить с активно-двигательной формой организации и проведения мероприятий.

Задачи:

- познакомить с разнообразием подвижных игр;
- показать значение активных игр для здоровья обучающихся и как элемент разрядки в длительных мероприятиях;
- развитие двигательных навыков (крупная моторика);
- воспитание чувство спортивной этики.

Темы занятий.

1. Организация подвижных игр. Подвижные игры во внеклассной работе.
2. Игры народные: «Волки и лисицы», «Заяц без логова», «Иголлка и нитка», «Кольцо», «Охотники», «Маша и Яша», «Лягушки», «Эстафета», «Тараканьи бега»,
3. Игры национальные: «Два в одном», «Ирландская дуэль», «Вампиры», «Самурай», «Стратегическая игра», «Перетягивания», «Пол-бол», «Дракон, Самурай и Принцесса».
4. Игры спортивные: «“Сильная хватка”, “Выталкивание в приседе”, “Выталкивание спиной”, “Вытолкни из круга”, “Троеборье”, “Борьба за кеглю”, “Ловля контрабандистов”, “Охраняй капитана”, “Стрелок”, «Крепость».

Теория:

Организация подвижных игр. Мероприятия организаторов для безопасного проведения подвижных игр.

Спортивные игры. Народные игры. Подвижные игры во внеклассной работе.

Практика:

- Игры: «Волки и лисицы», «Заяц без логова», «Иголка и нитка», «Кольцо», «Охотники», «Маша и Яша», «Лягушки», «Эстафета», «Тараканьи бега»,
- Игры: «Два в одном», «Ирландская дуэль», «Вампиры», «Самурай», «Стратегическая игра», «Перетягивания», «Пол-бол», «Дракон, Самурай и Принцесса».
- Игры: “Сильная хватка”, “Выталкивание в присяде”, “Выталкивание спиной”, “Вытолкни из круга”, “Троеборье”, “Борьба кеглю”, “Ловля контрабандистов”, “Охраняй капитана”, “Стрелок”, «Крепость».

(Приложение №5)

Раздел 3. Психологические игры

(20 часов – зан. № 14-23)

Цель: учет индивидуальных особенностей обучающихся в игровой практике.

Задачи:

- отработать на практике активную и пассивную позицию участников группы (лидер – ведомый);
- познакомить с правилами эффективного взаимодействия;
- обучение навыкам вербального и невербального общения;
- воспитание чувства эмпатии (принятия другого).

Темы занятий.

1. Психологические основы организации работы в группе. Активная и пассивная позиция участников группы.
2. Психологические упражнения настраивающие на взаимодействие.
3. Психологические упражнения настраивающие на взаимодействие.
4. Основы эффективного взаимодействия. Вербальное и невербальное общение.
5. Психологические упражнения на вербальное и невербальное общение.
6. Психологические упражнения на вербальное и невербальное общение.
7. Игры на снятие напряжения в группе. «Замер настроения группы».
8. Психологические упражнения на снятие напряжения.
9. Психологические упражнения на анализ взаимоотношений в группе.

Теория:

Психологические основы организации работы в группе. Активная и пассивная позиция участников группы.

Основы эффективного взаимодействия. Вербальное и невербальное общение.

Игры на снятие напряжения в группе. «Замер настроения группы».

Практика:

- упражнения настраивающие на взаимодействие:
«Кто?», «Три предмета», «Правда или ложь», «Дождик», «Слепой и поводырь», «Тень», «Стыковка», «Восковая свеча», «Круг доверия», «Фигуры», «Ассоциации», «Упражнение Джеффа»;
- упражнения на вербальное и невербальное общение:
«Пи пи куан», «Лабиринт», «Крокодильчики», «Выбор», «Пальцы»;
- упражнения на снятие напряжения:
«Арам - сам – сам», «Я – змея», «У дядюшки Абрама», « О yes!», « Чаничек», «Глава, рамена», «Макдональдс», «Песенная перестрелка», « А что? А кто?»;
- упражнения на анализ взаимоотношений в группе:
« Фотография», «Карабас», «Клад», «Горячий стул», «Давать или брать», «Паутина».

(Приложение №6)

Раздел 4. Игры со словами и цифрами

(14 часов – зан. № 24-30)

Цель: развитие познавательных способностей обучающихся, знакомство с «тихой» формой организации досуга.

Задачи:

- изучение особенностей использования «тихих игр»;
- знакомство с разнообразием форм «тихих игр»;
- обучение практики игры с цифрами и словами;
- развитие памяти, внимания, скорости мышления;
- воспитание чувства «стремления к успеху», а не «избегание неудач».

Темы занятий.

- 1.Игры со словами и цифрами. Особенности подготовки их проведения.
- 2.Игры с цифрами.
- 3.Игры со словами (индивидуальные).
- 4.Игры со словами (групповые).
- 5.Итоговая диагностика обученности.

Теория:

Игры со словами и цифрами. Особенности подготовки их проведения.

«Тихие игры» в практике организации досуга в летнем лагере.

Практика:

- игры с цифрами: «Быки и коровы», «Монте-Карло», «Календарь».
- игры со словами (индивидуальные): «Слова из слова», «Три буквы», «Буриме», «Синонимы», «Антонимы», « Рассказ-путаница», «Телеграмма».
- игры со словами (групповые): «Сказка», «Бег ассоциаций», «Пресс-конференция», « История семьи».

Раздел 5. Ролевые игры

(20 часов – зан. № 31-39)

Цель: познакомить с ролевой игрой как формой игровой практики в проведении досуга и массовых мероприятий.

Задачи:

- изучение правил организации ролевых игр;
- получение навыка принятия своей роли и роли группы;
- развитие артистических способностей (отражение образа роли и т.д.)
- воспитание чувства группового взаимодействия – принятия правил группы.

Темы занятий.

1. Ролевые игры в практике досуговых мероприятий в школе.
2. Ролевые позиции в микрогруппе.
3. Упражнения «Клад», «Маленькие зеленые человечки», «Дискотека», «Пройди через круг».
4. Упражнения «Таверна», «Стая», «Переправа», «Окно».
5. Игра «Мафия»,
6. Игра «Янтарная комната».
7. Игра «Самолет».
8. Игра «Яхта».
9. Игра «Перекресток миров».

Теория:

Ролевые игры в практике досуговых мероприятий в школе.

Ролевые позиции, используемые в группе.

Практика:

- Упражнения «Клад», «Маленькие зеленые человечки», «Дискотека», «Пройди через круг».
- Упражнения «Клад», «Маленькие зеленые человечки», «Дискотека», «Пройди через круг».
- Игры «Мафия», «Янтарная комната», «Самолет», «Яхта», «Перекресток миров».

(Приложение №7)

Раздел 6. Итоговое занятие

(2 часа – зан. №40)

Цель: определение основных достижений обучающихся.

Задачи:

- провести анализ деятельности объединения за учебный год;
- проанализировать (рефлексия) достижения каждого обучающегося;
- отработка на практике полученных умений и навыков.

Теория:

Подведение итогов работы объединения.

Определение основных этапов деятельности объединения на следующий год.

Домашнее задание на летний период.

Практика:

Награждение активных лидеров.

Участие в работе оздоровительных лагерей, в детских общественных организациях и т.п.
(летняя практика)

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы обеспечивает достижение обучающимися предметных, метапредметных и личностных результатов.

Предметные результаты характеризуют опыт обучающихся в творческой деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения программы:

- формирование умений и навыков использования знаний об игротехнической деятельности, организации летнего отдыха детей и подростков;
- овладение навыками работы в малой группе, отрядной работы в детском оздоровительном лагере
- умение самостоятельно создавать игры, писать сценарии мероприятий, выступать в роли их организатора и исполнителя;
- овладение навыками актерского мастерства, хореографии, конференса, оформления

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных способностей обучающихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- умение творчески подходить к любому виду деятельности;
- развитие фантазии, воображения, интуиции, визуальной памяти;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность.

Личностные результаты

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые они приобретут в процессе освоения курса по программе «Лидер»:

- формирование самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе совместной деятельности;
- способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию; наличие мотивации к творческому труду.

2.2. Условия реализации программы

Данная программа реализуется при взаимодействии следующих составляющих её обеспечение:

1. Общие требования к обстановке в кабинете:
 - оформление и техническое обеспечение кабинета соответствует содержанию программы, постоянно обновляется учебным материалом и наглядными пособиями;
 - чистота, освещённость, проветриваемость кабинета;
2. Материально-техническое обеспечение:
 - Кабинет;
 - стол педагога - 1 штука;
 - музыкальный центр - 1 штука;
 - компьютер – 1 штука
 - принтер – 1 шт.
 - мультимедийный проектор и экран для трансляции мультимедиа – 1 шт.
3. Организационное обеспечение:
 - необходимый контингент обучающихся;
 - утвержденное расписание занятий;
 - родительская помощь;
 - связь с общественностью (школы, СУЗ ы и ВУЗы, СМИ);
4. Учебно-методическое обеспечение программы;
 - методические разработки и планы – конспекты занятий, методические указания и рекомендации к практическим занятиям;
 - развивающие и дидактические процедуры: дидактические и психологические игры и упражнения;
 - дидактические материалы;
 - нормативно-правовые документы;
 - образовательная программа;
 - методические материалы (
 - специальная литература (книги, пособия, журналы,
 - -аудио-, видео-, фото- источники;
 - интернет источники;
 - используемая литература.

2.3. Формы аттестации

- Беседа
- Тестирование
- Участие в мероприятиях ЦДТ№2
- Творческие задания
- Организация и проведение территориальных и муниципальных массовых мероприятиях
 - Участие в городских, областных и региональных конкурсах
 - Открытые занятия в конце каждого полугодия
 - Работа в качестве волонтеров-игротехников в летнем лагере ЦДТ№2

Входная диагностика	проводится в сентябре;
Текущий контроль	проводится в конце изучения каждой темы – в форме игровых занятий, разработки обучающимися тренингов знакомства, игровых программ, вопросов к изученным интеллектуальным играм.
Промежуточная аттестация	диагностика уровня ключевых, метапредметных и предметных компетенций обучающихся. анализ проведения обучающимися итоговых мероприятий: коммунарский сбор, «Рождественский

	бал», конкурс КВН.
Итоговая аттестация	оценка качества обученности обучающихся по завершению обучения по образовательной программе .

Оценочные материалы:

Диагностика проводится по следующим параметрам:

1. Организаторские способности:

- провести мини-презентацию;
- провести игру с группой обучающихся;
- организовать постановку рекламного клипа;

2. Актерское мастерство:

- исполнить этюд («утро», «поездка в транспорте», «прием гостей»);
- повторить скороговорки;
- исполнить фрагмент танца (экспромт);

3. Работа в команде:

- отслеживание степени включенности каждого обучающегося в игры;
- отслеживание степени участия в интеллектуальной игре);
- отслеживание умения обучающегося быть лидером и быть «ведомым»;

(данный блок диагностики проводится педагогом путем наблюдения за обучающимися в процессе занятий, проведения игр).

2. Теоретический блок:

- назвать основные требования и ошибки в проведении игр;
- назвать основные этапы подготовки к конкурсу КВН;

Критерии оценивания:

каждое задание оценивается по 3-х бальной системе, и результат записывается в таблицу:

3 балла – обучающийся справился с заданием без помощи педагога.

2 балла – обучающийся частично справился с заданием при подсказке педагога или допустил ошибки..

1 балл – обучающийся не справился с заданием.

№	Ф.И. обучающихся	Входная диагностика						Итог о	Итоговая диагностика						Итог о
		Организаторские способности			Актерское мастерство				Организаторские способности			Актерское мастерство			
		зад. 1	зад. 2	зад. 3	зад. . 1	зад. . 2	зад. . 3		зад. 1	зад. 2	зад. 3	зад. . 1	зад. . 2	зад. . 3	
1	Иванова														
2	Петров														

В соответствии с критериями можно выделить три уровня владения знаниями, умениями и навыками по профилю программы:

1 уровень – высокий 15-18 баллов (все задания выполнены без ошибок, без помощи педагога, активно взаимодействует со сверстниками);

2 уровень – средний 10-14 баллов (все задания выполнены, но допущены неточности или ошибки, был запрос на помощь педагога, частично взаимодействует со сверстниками, испытывает при этом трудности);

3 уровень – низкий 1-9 балла (обучающийся не справился с заданиями, испытывает трудности во взаимодействии со сверстниками);

Список литературы для педагога:

1. Афанасьев С., Коморин С. Триста творческих конкурсов. – Кострома, 2005.
2. Байярд Д. Ваш беспокойный подросток. - М.: «Семья и школа» 1995.
3. С.Д.Поляков Психопедагогика школы – Ульяновск, 2011
4. К.Торн, Д.Маккейн Тренинг. Настольная книга тренера – СПб, 2002
5. А.Грецов Тренинг общения для подростков – СПб, 2006.
6. Таран Ю.Н. Каникулы: социально-педагогические ориентиры. – НН, «Педагогическиетехнологии» 2006
7. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург, 2003.
8. Клуб общения для подростков» руководство к действию. М., 2000.
9. Косяков В.Г. КВН в школе. – Димитровград, 2001.
10. Психология и педагогика: пространства взаимодействия – М. Ульяновск, 2010
11. А.С. Прутченков, И.С.Фатов Ученическое самоуправление организационно-правовые основы, система деятельности – М, 2014
12. Традиционные праздники в школе. Сост. Шпоркина Е.М. - Ульяновск, 2002г.
13. Трубочкина Г.В. Бал блесит во всей красе. – Самара, 2000г.
14. Фришман И.И. Игровое взаимодействие в детских объединениях. - Ярославль, 2000.
15. Шмаков С.А. Каникулы. Прикладная энциклопедия. – М., 1997.
16. А. Масляков КВН – жив! – М. 2016.

Список литература для обучающихся:

1. Браславский Д. Подземелья Черного замка. – Чебоксары: «Селиванов», 2014.
2. Браславский Д. Тайна капитана Шелтона. - Чебоксары: «Селиванов», 2012.
3. Браславский Д. Верная шпага короля. - Чебоксары: «Селиванов», 2010.
4. Браславский Д. Повелитель безбрежной пустыни. – Чебоксары: «Селиванов», 2011.
5. Волшебный мир игры. – Ульяновск, 2002.
6. Большая книга головоломок – М: «Астрель» 2007
7. Игроскоп. Авт.- сост. Шпоркина Е.М., Асеева Е.С. – Ульяновск, 2003.
8. Лучшие в мире загадки – Минск «Попурри» - 2013
9. О.Деркач, В.Быков Домашние телеигры – М. «Аст-пресс» -2006
10. Не будем скучать. Автор-составитель Шпоркина Е.М. – Ульяновск, 2001.
11. Настольная книга умных и веселых. Сост. Ю.Д. Хайчин. – Д., 2007.
12. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. – М.:ФАИР - ПРЕСС, 2000.
13. Шмаков С.А. Ее величество Игра. - М: МИП «НВ Магистр», 1992.

**Анкета
для обучающихся объединения «Лидер»
(вводная анкета)**

1. Фамилия, имя.

2. Школа, класс.

3. Есть ли в твоей школе Совет старшеклассников, либо другое объединение старшеклассников. Если есть, какое иходишь ли ты в него?

4. Приходилось ли тебе принимать участие в играх, шоу, конкурсах, праздниках в своей школе.

Если да, то, в каком качестве?

5. Книги, которые ты любишь читать.

6. Музыка, которую ты любишь слушать.

7. Фильмы, которые ты любишь смотреть.

8. Твои любимые животные и растения.

9. Твой любимый цвет.

10. Качество в твоём характере, которое ты считаешь определяющим.

**Анкета
для обучающихся объединения «Лидер»
(анкета по итогам первого года обучения)**

1. Что тебе больше всего понравилось на занятиях «Лидера»?

2. Что в «Лидере» тебе хотелось бы изменить?

3. Удалось ли тебе найти здесь людей, с которыми было интересно общаться?

4. Ты всегда на занятиях чувствовал себя спокойно

и комфортно?

5. Какие встречи, события, мероприятия запомнились тебе больше всего?

6. Ты смог в полной мере реализовать себя на занятиях?

7. Твои пожелания на будущее.

**Анкета
для обучающихся объединения «Лидер»
(анкета по итогам коммунарского сбора)**

1. Твои впечатления после завершения сбора?

2. Удалось ли реализовать намеченную программу коммунарского сбора?

3. Кого по итогам сбора ты хотел бы отметить?

4. Назови самое яркое событие сбора?

5. Что тебе не понравилось в ходе сбора?

6. Что не удалось продумать и предусмотреть в процессе подготовки сбора?

7. Оцени эмоциональную атмосферу сбора.

8. Кто из участников сбора открылся тебе с необычной стороны?

9. Твои пожелания на будущее?

Анкета
для обучающихся объединения «Лидер»
(анкета по итогам второго года обучения)

1. Что изменилось в тебе за время пребывания в нашем объединении?

2. Какие личные качества ты смог развить и улучшить во время обучения здесь?

3. Как ты думаешь, что изменилось в других участниках «Лидера» за эти два года?

4. Что из того, что ты узнал, и чему научился
пригодится тебе в дальнейшем?

5. Какие встречи, события, мероприятия запомнились тебе больше всего?

6. Что бы ты хотел изменить в программе «Лидера»?

7. Твои советы и пожелания новичкам.

Раздел 3. Тренинг знакомства

(4 часа – зан. №3-4)

Можно было бы назвать десятки ситуаций, где общаясь, мы попадаем в затруднительное положение. Потребность в общении свойственна всем людям в той или иной степени. Проведение практических занятий в тренинговом режиме в объединении и дают возможность обучающимся овладеть навыками общения. Активно участвуя в тренинге обучающиеся должны научиться:

- воспринимать окружающих,
- присматриваться к людям, наблюдать их в различных ситуациях,
- определять их настроение, внутреннее состояние, характер,
- взаимодействуя обмениваться знаниями, интересами, ценностями,
- научиться в общении, познавать себя.

Тренинг – групповое занятие, где направление деятельности и взаимодействия определяет ведущий. Всем участникам тренингового занятия необходимо выполнять правила проведения тренинга.

Правила тренинга

1. Правило «поднятой руки» - ведущий может в любую минуту остановить говорящего, если это может задеть интересы участников тренинга или помешать ходу тренинга.
2. Правило «закрытой зоны» - все, что происходит, и все, о чем говорится на нашем занятии, касается только нашей группы и вне группы не распространяется.
3. Правило «индивидуальности» - никого не судить, не приклеивать ярлыков, не давать кличек, постараться увидеть в себе и в другом индивидуальность, не бояться удивляться новому в себе и других.
4. Правило «здесь и теперь» - стараться думать о том, что происходит на занятии, отмечать для себя мысли и чувства, возникающие в ходе занятия, запоминать наиболее значимые для себя упражнения и их результат.
5. Правило свободного высказывания своего мнения - каждый может высказаться по любому вопросу, не задевая и не оскорбляя чувства других. Говорить больше о себе, своих чувствах.
6. Правило «внимательно слушать» - уважительно относиться к тому, что говорят другие, дать возможность высказаться каждому. Уважать мнение другого, даже если оно не совпадает с твоим мнением.
7. Правило «уважительного общения» - очень важно сохранить в группе атмосферу доверия и внимания друг к другу.

Игры на знакомство

Игры на знакомство помогают познакомить людей друг с другом за минимальное количество времени, запомнить имена, и некоторые качества, особенности других людей, позволяют снять психологическое напряжение и сократить дистанцию между участниками игр.

«Здравствуй, друг»

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются лицом к стоящим во внешнем кругу, таким образом, образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (*жмут друг другу руки*)
- Как ты тут? (*хлопают правой рукой по левому плечу партнера*)
- Где ты был? (*осторожно треплют ухо*) — Я скучал! (*складывают руки на груди*)
- Ты пришел! (*разводят руками в стороны*)
- Хорошо! (*обнимаются*)

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в одну сторону, тем самым, производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

«Бинго»

Участники образуют внешний и внутренний круги с равным количеством участников. Круги двигаются в противоположные стороны, а игроки приговаривают:

- Мой лохматый славный песик у окна сидит (*подпрыгивают вверх*),
- Мой лохматый славный песик на меня глядит (*подпрыгивают вверх*)
- Б-И-Н-Г-О (3 раза). Бинго звать его.

Круги останавливаются, поворачиваются лицом друг к другу, находят свою пару и играют в ладушки, произнося имя Бинго по буквам. На букве «О» игроки обнимаются и называют свои имена или имена партнера.

«Жила-была бабка»

Участники стоят парами лицом друг к другу, боком к центру круга, берутся за руки и приговаривают:

- Жила-была бабка (*делают два приставных шага к центру круга*)
- У самой речки (*два шага от центра*).
- Захотелось бабке искупаться в речке (*два шага от центра*).
- Пошла бабка на базар, купила мочало (*обходят друг друга*).
- Эта песня хороша, начинай сначала (*один остается, а другой делает переход по кругу*).

Все повторяется, пока все не поменяются местами. Темп увеличивается, при смене места участники представляются друг другу.

«Перестрелка»

Все хаотично ходят по комнате, опустив головы вниз. Если встречаются на своем пути чьи-то ноги, то быстро поднимают глаза друг на друга и говорят свои имена.

«Арам-шим-шим»

В середине круга стоит один человек с закрытыми глазами. Участники движутся по кругу и произносят слова:

«Арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия гульсия, покажи-ка на меня. Раз, два, три». После этих слов, стоящий в кругу должен показать на кого-нибудь. Тот, на кого он показал, становится к нему спиной, на счет три они поворачивают головы. Если они повернулись в одну сторону, то должны представиться и обняться, если в разные - представиться и пожать руки.

«Веселый паровозик»

Участники стоят в кругу. Ведущий - это «локомотив». Он ходит по кругу со словами: «Я - веселый паровозик, я - веселый паровозик», и подходит к любому из играющих, знакомится с ним и ставит вперед себя «локомотивом». А сам, соответственно, становится вагоном. Теперь они идут по кругу вдвоем, произнося фразу, а затем имя «локомотива» (4 раза), затем опять фразу. На последних словах подходят к третьему участнику, знакомятся с ним и ставят его «локомотивом». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут единым «паровозиком».

«Троллейбус»

Участники сидят на стульях в кругу. Одно место свободно в троллейбусе, его надо занять. По часовой стрелке на свободное место садятся игроки со словами:

- Я еду (первый игрок)
- Я тоже (второй игрок)
- А я заяц (третий игрок)

«Заяц» называет имя другого участника, чтобы тот занял освободившееся место со словами: «Я еду».

Игра продолжается по часовой стрелке.

«Снежный ком»

Все участники сидят или стоят в кругу, и называют имена. Первый участник называет свое имя, второй - имя первого и свое, третий - имя второго, первого и свое и т.д.

- Кроме своего имени надо назвать и качество, которое тебе подходит, и чтобы оно начиналось на первую букву имени, например: Сергей - сильный, Лена - ласковая,
- Кроме своего имени, нужно так же показать какое-либо движение, любимый жест

«С мячом»

Участники игры стоят в кругу. Мяч находится у ведущего. Он называет свое имя и бросает мяч любому из ребят. Тот же представляется и бросает мяч дальше. Игра продолжается до тех пор, пока ребята не запомнят имена друг друга.

«Кто? Куда? На чем?»

Все участники образуют круг. Каждый по очереди должен назвать свое имя, а также сказать, куда он поедет и на чем (эти слова тоже должны начинаться на первую букву имени).

Игры на взаимодействие

«Молекулы»

Когда ведущий произносит слова «Молекулы - хаос», все участники хаотично движутся по комнате. При словах «Атомы в молекулы по (произносит любую цифру)» быстро образуют группы из того количества человек, которое назвал ведущий.

Игру можно дополнить заданиями, которые выполняются в мини-группах. Например:

- Познакомьтесь с тем, кого вы еще не знаете
- Скажите, с чего началось ваше утро
- Расскажите, какое у вас сейчас настроение
- Сделайте соседу справа комплимент
-ИТ.Д.

«Пчелки»

Ведущий произносит: «Пчелки летают». Все участники изображают пчелок, жужжат, машут крыльями и перемещаются по площадке. Затем ведущий говорит слова «Пчелки в улей по (называет любую цифру)». Участники стараются как можно скорее образовать группу из названного количества «пчелок». Если кто-либо из участников оказывается без группы, тот произносит свое имя и покидает площадку.

«Листки календаря»

Каждому участнику выдается листок отрывного календаря. Ведущий быстро дает задание, а участники его выполняют:

- собраться по временам года
- собраться по дням недели (понедельник, вторник,...)
- все четные номера и все нечетные номера
- по знакам зодиака
-ИТ.Д.

В дополнении также каждый раз можно давать какое-нибудь задание

«Газетка»

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро, назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

«Построение»

Группе делится на две команды, которым предлагается построиться в шеренгу:

- По росту
- По жесткости волос — По цвету глаз
- По размеру обуви
- По длине волос
- По степени общительности
- По размеру ладони
- По цвету одежды
-ИТ.Д.

Можно усложнять задание различными условиями. Например, построиться по росту с закрытыми глазами; построиться по дате рождения (от 1 января до 31 декабря) молча, и т.д.

Игры на снятие напряжения (Взбодрячки)

Эти небольшие по продолжительности игры, направлены на то, чтобы встряхнуться, оживить атмосферу, поднять или урегулировать настроение в любое время дня. А также для психоэмоциональной разгрузки, снятие напряжения у участников, особенно в случаях, когда участники мало знакомы друг с другом, или в коллективе напряженная атмосфера после какой-либо неудачи или конфликтной ситуации.

«Люди к людям»

Игроки разбиваются на пары. Ведущий выкрикивает названия двух частей тела, которыми игроки каждой пары должны соприкоснуться (например: локоть к колену, ухо к уху, мизинец к носу и т.д.). После трех или четырех таких вариантов ведущий кричит: «Люди к людям». Это является сигналом к поиску нового партнера.

«Коснись»

Водящий произносит часть тела и предмет (или его качество), которого все участники должны быстро коснуться. Например: мизинцем синего, ухом железного, губами хорошего человека, и т.д.

«Броуновское движение»

Все закрывают глаза и начинают беспорядочно перемещаться по комнате. По сигналу ведущего участники, не открывая глаз, хватают ближайшего к себе участника и пытаются определить, кто попался. Те выбывают из игры. Упражнение повторяется несколько раз.

«Австралийский дождь»

Участники стоят в кругу. Первый участник начинает движение, его подхватывает второй, третий и т.д.

1. трут ладони друг об друга,
2. щелкают пальцами,
3. бьют кулаками в грудь,
4. бьют по коленям,
5. топают ногами,
6. делают движения в обратном порядке.

«Уез»

Участники делают хлопки, располагая ладони горизонтально, на каждый хлопок, произнося слово «уез». С каждым хлопком необходимо увеличивать амплитуду хлопков и громкость слов. И последним делается самый большой хлопок со словом «о, уез».

«Хрю»

Участники стоят в кругу. Они должны хрюкнуть по очереди за минимальное время.

«Арам-сам-сам»

Участники произносят слова и делают движения.

1. «Арам-сам-сам, арам-сам-сам» (бьют себя по коленкам),
2. «гули-гули-гули» (щекочут свой подбородок и макушку головы)
3. «арам-сам-сам» (бьют по коленям).
4. При повторе щекочут подбородок и макушку соседа слева.
5. Затем при повторе бьют по коленкам не себя, а соседа справа.

«Стиральная машина»

Участники встают в две шеренги лицом друг к другу. Каждый из них придумывает звук и действие, которое производит стиральная машина. Один участник становится «бельем», он закрывает глаза и двигается сквозь строй, а участники «стирают» его.

«Дикий орел»

Участники делятся на 2 равные группы. Одна из них образует внешний круг, а другая внутренний. По сигналу ведущего внешний круг начинает двигаться по часовой стрелке, а внутренний - против часовой. Ведущий неожиданно делает хлопок и называет фигуру, которую

должны изобразить оказавшиеся друг против друга участники. Игра повторяется несколько раз. Фигуры для изображения: буква «ф», зеркало, мост, дракон, дикий орел.

(Автор - Тугарина Юлия)

«Идет бычок, качается» (игра-разминка)

Под стихи Агнии Барто «Идет бычок, качается» играющие идут сначала по кругу простым шагом. Затем, повторяя то же четверостишие, все идут в обратную сторону, согнув ноги в коленях, а руки положив себе на плечи. Снова повтор, разворот, новое положение рук и ног - усложненное и т.д., пока не надоест.

«Я лучше»

Все участники стоят в кругу. Ведущий предлагает участникам положить руку на голову соседу справа и погладить его со словами: «Ты такой замечательный», затем положить руку на голову соседа слева и сказать: «ты тоже очень хороший». Затем положить руку себе на голову и погладить себя со словами: «А я лучше всех!».

«Пруи»

Один человек становится «пруи». Цель игры - найти «Пруи» и стать его частью, держась за щиколотку. Все закрывают глаза, кроме «Пруи», перемешиваются и, подойдя к любому, спрашивают: «Пруи?» Если вы не «Пруи», то отвечайте «Пруи». «Пруи» не отвечает (это ключ, который поможет вам его узнать). «Пруи» растет с каждым человеком, который присоединяется к нему сзади.

«Пузыри»

Пузырь образуют трое участников, держащихся за руки. Если пузырь поймал еще участника, то последний также становится частью пузыря. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут частью пузыря. Если участников игры много, то можно образовать вначале два маленьких пузыря.

«Змейка»

Ведущий под быструю музыку пробегает между участниками и выхватывает одного из них, тот выхватывает второго и ставит впереди себя, и т.д. Если аудитория мало знакома, то участники стараются вытянуть того человека, которого не знают и знакомятся с ним.

«Я - змея»

Участники стоят в кругу. Выбираются двое (трое) ведущих. Они становятся «головами змей». Ведущие выбирают себе еще по одному участнику - «хвосту». Каждая змея передвигается внутри круга со словами:

- Я - змея, змея, змея.
- Я ползу, ползу, ползу.
- Хочешь быть моим хвостом?

На последних словах змея подходит к любому участнику. На вопрос он должен ответить: «Да, хочу!» Этот участник пролезает между ногами у змеи и встает в ее хвост. И так далее, пока все участники не станут частями змей. Затем змеи таким же образом могут поймать любую другую змею. В конце игры должна образоваться одна большая змея, состоящая из всех участников игры.

«Гиппопотам»

Играющие повторяют вслед за ведущим слова и движения, постепенно увеличивая темп.

Меня укусил гиппопотам (подпрыгивает),

От страха я на дерево залез (имитирует карабканье по дереву),

И вот я здесь, а нога моя там (ударяет себя в грудь и топает ногой за своей спиной).

Меня укусил гиппопотам (поворачивается на 360 градусов).

«День рождения»

Ведущий: «Мой друг приехал из Индии и привез в подарок веер» (обмахивается воображаемым веером, а зал повторяет).

«Мой друг приехал из Индии и привез в подарок веер и швейную машинку» (изображает веер, потом машинку, все повторяют).

Ведущий постепенно прибавляет все новые и новые предметы. Например: мясорубка, ружье, саксофон, ... Играющие должны не сбиться.

«Корабль придет...»

Ведущий произносит текст. Участники показывают движения, характеризующие действия с этим предметом.

«Корабль в порт придет и привезет: веер, ножницы, ножную швейную машинку, кресло-качалку, часы с кукушкой».

«Новый год»

Ведущий произносит текст. Участники показывают движения, характеризующие действия с этим предметом.

«Пришел Дед Мороз под Новый год и подарил: маме - мясорубку, папе -расческу, мальчику - лыжи, бабушке - китайского болванчика, а девочке -куклу, которая моргает и говорит: «мама»».

«Два медведя»

Ведущий предлагает участникам выучить текст: «Сидели два медведя на тоненьком суку, Один сидел, как следует, другой кричал «ку-ку».

Далее ведущий показывает некоторое количество пальцев. Сколько пальцев - столько раз участники говорят «ку-ку». «Оба шлепнулись в муку. Рот в муке, нос в муке, оба в кислом молоке».

Раздел 4. Интеллектуальные игры

Игра – это самое доступное и самое любимое развлечение, как детей, так и взрослых.

Игра представляет простор для фантазии, сообразительность и находчивость, проявить свои творческие и организаторские способности. Кроме того, игра выполняет еще и диагностическую функцию, так как позволяет проследить межличностные отношения в коллективе.

Использование игр позволяет быстро познакомить людей, создать доброжелательную атмосферу в коллективе, выявить лидеров и сплотить коллектив, заинтересовать детей и взрослых решить организационные моменты в деятельности коллектива, дать положительный эмоциональный настрой. Многие из игр стимулируют самопознание и самореализацию участников, способность понимать другого человека, уважать его чувства и взгляды.

Игры могут быть использованы в работе летнего лагеря, в школе, на праздниках, внеклассных и внешкольных мероприятиях.

Есть игры-развлечения, игры на знакомства и т. д., но есть игры которые способствуют развитию познавательных способностей обучающихся. Это – интеллектуальные игры.

Интеллектуальные игры – игры развивающие способность мышления, рационального познания, совершенствующие мыслительные операции. Такие игры основаны на соревновании в знаниях, интуиции, умении логически мыслить. Выигрывает чаще всего тот, кто владеет информацией, имеет тренированную память, умеет сопоставлять факты, обладает воображением. Познавательная активность здесь стимулируется соревновательным характером игры.

Интеллектуальным играм способствует ряд психологических факторов. Такие игры, наряду с познавательной активностью развивают такие качества как воля, выдержка, умение сотрудничать, работать в команде, собранность и др.

Познавательные и интеллектуальные игры – специально организованные соревнования в эрудиции. Опыт показывает, что возрастные границы не имеют никакого значения. Взрослые охотно участвуют в играх и увлекают детей.

Самое главное в технологии организации интеллектуальной игры – выработка четких правил и вопросов. Пока у вас нет опыта разработки таких игр, лучше пользоваться уже проверенными и испытанными разработками. А с приобретением опыта, вы сможете сами разрабатывать такие игры. При этом вы можете привлечь к составлению вопросов инициативную группу ребят.

Правила, которыми необходимо руководствоваться при составлении вопросов:

- не превращайте вопрос в задание;
- не придавайте вопросам узко специфический характер;
- не требуйте при ответе многочисленных перечислений;
- не придавайте вопросам примитивный характер.

Вопросы, в которых не соблюдаются эти правила, обычно вводят ребят в заблуждение, начинаются протесты и споры.

Интеллектуальные игры бывают индивидуальные и командные. Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры в школе. Оформление игрового поля.

Вопросы к интеллектуальным играм подразделяются на «вопросы и ответы», «вопросы-тесты», «вопросы-подсказки», «вопросы-перевертыши». Корректные и некорректные вопросы в интеллектуальных играх.

Интеллектуальные игры типа «вопросы – подсказки»:

« Ч Е Р Н Ы Е Б У К В Ы »

Психологический тренинг для учеников средних классов школ.

Цель: Формирование осознанного отрицательного отношения к наркомании.

Участники: Ведущий тренинга, ученики средних классов школ.

Материалы: Листы формата «А-4», фломастеры (карандаши, краски) черного и синего (зеленого) цветов (по количеству участников), хронометр.

Помещение: Изолированная комната со столами и стульями. Наличие свободного пространства, на котором можно построить участников тренинга в круг.

Особенности работы ведущего: В подготовке тренинга важно учитывать уровень знаний участников (он может быть достаточно высоким) подготовить дополнительный материал для стимуляции хода дискуссии. Важным обстоятельством тренинга является его динамизм, поэтому ведущий должен ограничивать выступления участников по времени. К каждой обсуждаемой теме тренинга дается примерное резюме ведущего, которое по необходимости можно использовать для подведения итогов обсуждения каждой темы.

Ход тренинга:

1) Приветствие участников. Психогимнастика (разминочные упражнения)

2) Вводная: ведущий рассказывает о цели тренинга, его ходе.

ВЕДУЩИЙ: Тема нашей сегодняшней встречи – наркотики, то какой вред они могут нанести людям. Вы наверняка уже слышали о наркотиках, а значит, задумывались об этой проблеме.

Сегодня мы будем писать слова, которые помогут нам в нашем общении, обсуждении темы «Наркотики и человек».

Итак, положите перед собой лист бумаги и возьмите синий фломастер. Слов будет девять, поэтому писать их можно достаточно крупно.

Первое слово: НЕЗАВИСИМОСТЬ. Вы пишете это слово с большой буквы, а я предлагаю несколько вопросов. Отвечать на них вы будете, поделившись на две группы – «Тёмные» и «Светлые».

«Тёмные» будут выступать в качестве людей интересующихся наркотиками, колеблющихся принимать их или нет, склоняющихся к идее «почему бы и не попробовать?»

«Светлые» будут выступать в качестве активных противников приема наркотиков. Итак, вопросы: (задаются серией)

Как вы думаете, наркотики помогают стать человеку более независимым? Снять какие-либо барьеры? Почувствовать себя более свободным?

(Обсуждение – 3 – 5 минут).

Участники высказывают свою точку зрения на тему «Наркотики и независимость». Первыми всегда отвечают «Темные», «Светлые» завершают обсуждение. Ведущий просит группы высказывать только свое мнение, не споря с точкой зрения оппонентов. В случае если группа «Тёмных» не может привести аргументы в пользу своей позиции, ведущий помогает ей используя провокационную «Затравку»), если «Светлые» в затруднении, приходит на помощь к ним (возможно используя «Резюме»). Затем ведущий подводит итог обсуждения («Резюме»).

ЗАТРАВКА: Наркотики принимают не ограниченные придуманными условностями люди, наркотики позволяют расслабиться, чувствовать себя менее скованным и более свободным.

РЕЗЮМЕ: К сожалению не все сразу осознают, что наркотики дают ложное ощущение свободы. Для тех, кто принимает наркотики, чем дальше, тем больше возникает зависимость. Зависимость от многого: от наркодилера, который, в обмен на дозу, может потребовать ваши деньги, ваше тело, сломать вашу гордость, превратить вас в раба.

Зависимость от дозы - ради нее можно пойти на любые преступления и проступки, немыслимые для нормального человека, сделать то о чем вы и не думали и не хотели думать.

К сожалению, почти никто не сможет противиться этой тяге, этой зависимости - ведь участвовать в этой попытке будет ваш организм. Ваше тело будет умолять о новой передышке от ломки. Но даже если бы этой попытки не было, вы будете зависимы от наркотиков психологически, то есть привыкните к ним. Очень скоро они подменят собой – ваши увлечения, привязанности, хобби. Они заберут ваших друзей, близких и любимых людей.

ВЕДУЩИЙ: В слове НЕЗАВИСИМОСТЬ черным фломастером мы закрашиваем букву Н, остальные буквы перечеркиваем черной полосой.

Следующее слово АКТИВНОСТЬ вы пишете ниже с большой буквы. Вопросы: Могут ли наркотики сделать человека сильнее, выносливее, активнее? Какие проблемы могут возникнуть в этом случае? (Обсуждение 3 – 5 минут.)

ЗАТРАВКА: Некоторые наркотики резко подстегивают активность человека, увеличивают его силу и выносливость. Если даже спортсмены прибегают к допингу, чтобы достичь успеха, то ...

РЕЗЮМЕ: Говорят, что некоторые наркотики («экстази» и др.) обеспечивают на короткий срок невиданную активность. Возможно и так, хотя представьте автомобиль, который гоняют по дороге на предельной скорости ночь напролет. Скорее всего, после такой практики многие детали в нем придется заменить.

Наш организм изнашивается так же сильно, вот только «ремонтировать» его гораздо сложнее, если вообще возможно.

Но дело не только в этом. Если вы принимаете наркотики - подавляющее количество времени будете ощущать упадок сил, депрессию, отвратительное настроение. Это значит о любой активности – физической (в спорте) или умственной (в учебе) можно забыть.

Кстати, в перспективе, многие наркоманы теряют способность любить другого человека, как духовно, так и физически, становятся пассивными и в этом плане.

Можно ли считать активным человека, который угрюмо сидит в углу и думает о том, где бы достать очередную дозу?

Нам остается обвести черным букву А и перечеркнуть одной черной полосой оставшееся слово.

Следующее слово РАБОТОСПОСОБНОСТЬ. Рассмотрим вопрос: Можно ли успешно работать, регулярно принимая наркотики? (Обсуждение 3 – 5 минут).

ЗАТРАВКА: Успешные и много зарабатывающие люди (в сфере шоу-бизнеса, моды, рекламы и т. п.) вроде бы в свободное от работы время принимают наркотики – и ничего... работе не мешает. Опять же кто-то расслабляется при помощи водки, а кому деньги позволяют - допингами посильнее. Карьера не мешает.

РЕЗЮМЕ: Люди, регулярно употребляющие наркотики и успешная карьера вещи заведомо не совместимые. В современных условиях – эффективная работа отнимает много времени и сил - зато вознаграждается высокой оплатой, стабильностью, высоким положением в обществе. Места наркотикам здесь нет. Сложно представить Билла Гейтса сидящего на игле. Гораздо лучше со словом «наркотики» сочетается образ неудачника, пытающего в забытии утопить мысли о собственном ничтожестве. Наркоманы почти не работоспособны – от них мало толку и под «кайфом» (когда они плохо контролируют окружающую действительность) и во время ломки.

ВЕДУЩИЙ: Итак, в слове РАБОТОСПОСОБНОСТЬ, мы оставляем лишь черную Р, остальные буквы зачеркиваем.

Следующее слово КРАСОТА мы пишем строчкой ниже.

Вопросы для обсуждения: Наркотики и красота - совместимы ли эти понятия?

(Обсуждение 3 – 5 минут)

ЗАТРАВКА: Красив человек или нет, для того, чтобы решить принимать ему наркотики значения не имеет. Некий шарм наркотики даже добавляют.

РЕЗЮМЕ: Многие действительно красивые люди пострадали от наркотиков, расплатившись своей красотой за короткий мираж счастья. Красива ли девушка, чьи вены по всему телу иссушены, исколоты уколами? Красив ли парень с бледным лицом и красными глазами? Наркотики, особенно тяжелые, основательно разрушают организм, – кожа разрушается, зубы и волосы выпадают, глаза слезятся и хуже видят, кости становятся хрупкими. От былой красоты не остается следа. Да и регулярно принимающие наркотики люди зачастую безразлично как они выглядят.

ВЕДУЩИЙ: От КРАСОТЫ мы оставляем черное К, остальное слово перечеркиваем черной полосой.

ОБАЯНИЕ – наше следующее слово. Способны ли вас обаять люди, которым в большей степени не интересно ничего кроме наркотиков?

ЗАТРАВКА: Но они такие прикольные, разве нет?

РЕЗЮМЕ: Любое обаяние рассеивается, когда видишь человека во время ломки. Страх и жалость – эти чувства наркоманы вызывают гораздо успешнее.

(Обсуждение 3 – 5 минут)

ВЕДУЩИЙ: От ОБАЯНИЯ остается лишь первая буква О закрашенная черным, остальные зачеркиваем.

Следующее слово ТВОРЧЕСТВО мы пишем ниже.

Могут ли наркотики помочь в процессе творчества

(Обсуждение 3 – 5 минут)

ЗАТРАВКА: Многие творческие личности (от БИТЛЗ до НИРВАНЫ) использовали в жизни и творчестве наркотики. Существует «кислотная» музыка, фильмы и книги вдохновленные наркотиками.

РЕЗЮМЕ: Траурный список погибших от наркотиков звезд вызвал к жизни лозунг «no drugs – no problem».

Многим наркотики сломали успешную карьеру, у некоторых отняли жизнь, у других много времени и денег на лечение. Да и нас, зрителей и слушателей, они лишили новых песен и фильмов, картин и книг. Они могли бы появиться на свет, но не появились из-за смерти их творцов. Многие из тех, кто пробовал наркотики как стимулятор творчества или как средство расслабиться, сейчас принимают участие в концертах против наркотиков.

ВЕДУЩИЙ: Смерть слишком большая плата за творчество. От слова творчество остается только черная буква Т.

Следующее слово ИСКРЕННОСТЬ.

Может ли человек употребляющий наркотики быть честным и искренним в общении с окружающими? Держать данное им слово?

(Обсуждение 3 – 5 минут)

ЗАТРАВКА: Если был честным, никакие наркотики это не изменят.

РЕЗЮМЕ: О таком понятии как искренность, людям регулярно употребляющим наркотики можно просто забыть. Всю дальнейшую жизнь им придется лгать и изворачиваться, скрывать и прятать, избегать вопросов окружающих. Слову наркомана, человека готового все предать и продать, нельзя верить. Перефразируя Киплинга:

Слово наркомана? Ветерок, прошелестевший в листве... Капля дождя упавшая в лужу... Эхо, затерявшееся в лесу...

Наркоманы постоянно обманывают родителей и друзей, соседей и знакомых, учителей, милицию и даже самого себя, когда говорят, что легко могут бросить наркотики. От слова искренность остается лишь черное И.

КОММУНИКАбельность – следующее слово в нашем списке.

Могут ли наркотики разрушить барьеры в общении? Помогут ли они раскрепоститься?

ЗАТРАВКА: Людей с комплексами много, а наркотики помогают это скрыть.

РЕЗЮМЕ: В стремлении раскрепоститься можно зайти настолько далеко, что можно превратиться в человека «без тормозов», о чем впоследствии можно пожалеть. Если наркотики принимаются долгое время, то партнеры по общению становятся просто не нужны. Оставим только букву К и закрасим ее черным.

Последнее слово ИНТЕЛЛЕКТ-способность накапливать знания и оперировать ими. Как соотнести наркотики и интеллект? Можно ли успешно учиться, употребляя наркотики?

ЗАТРАВКА: Были поэты и писатели, мастера и ученые которые принимали наркотики и ничего ужасного не произошло.

РЕЗЮМЕ: Если от знаний нужно избавиться, то наркотики, несомненно, помогут вам в этом. Насчет приобретения новых знаний они вам однозначно не помощники. Один из научных работников решил испытать на себе действие наркотиков. Находясь под их воздействием, он почувствовал, что открыл новый закон. Чтобы не забыть, он записал его на клочке бумаги.

Очнувшись, он первым делом прочитал записанный закон: «банан большой, а кожура еще больше». Эта история, хорошая иллюстрация к теме наркотики и интеллект.

Куда мрачнее выглядит судьба тех, кто долго принимает наркотики. Мозг в результате разрушается так же сильно, как и печень, сердце и почки. Так что об интеллекте можно забыть. Зачеркнем слово и оставим только черную И.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ:

ВЕДУЩИЙ: В итоге слово НАРКОТИКИ проходит черной нитью через написанные нами слова. Наркотики отнимают независимость, активность, работоспособность, красоту, обаяние, творчество, искренность, коммуникабельность, интеллект. Все это люди могут потерять ради нескольких ярких, но пустых уходов от действительности. Список далеко не полон, но и этих слов достаточно, чтобы задуматься.

Вчитайтесь еще раз в эти слова, представьте, что вы лишены всех понятий перечеркнутых черным. Подумайте об этом. (Время на размышление – 1 – 2 минуты. Желающие могут высказаться.)

Мало бояться наркотиков, важно осознать, почему они действительно опасны. На листе, с которым мы работали, черные буквы перечеркнули многие важные слова. В жизни многое зависит только от нас, и мы в состоянии не допустить такой мрачной картины. Давайте разорвем сейчас листки, на которых чернеет слово НАРКОТИКИ! Рвем! Смелее!

(Примечание: Если занятие проходит на воздухе – листки можно сжечь. В этом случае проследите за выполнением правил противопожарной безопасности.)

ВЕДУЩИЙ: Я верю, что в случае искушения наркотиками вы поступите так же решительно! Благодарю вас за ваши мысли и мнения, за ту работу, которую вы сейчас проделали. Давайте встанем в круг.

ИГРА НА СНЯТИЕ НАПРЯЖЕНИЯ

ВЕДУЩИЙ: Закройте глаза, расслабьтесь. Нам нужна полная тишина. По моей команде мы будем поднимать руки, и «мычать», чем выше руки, тем громче звук, который мы издаем. Когда руки достигнут уровня груди, мы разжимаем губы и начинаем кричать. Когда руки полностью поднимутся, мы открываем глаза и кричим секунду с максимальной громкостью и разрываем круг. Все плохое уйдет с нашим криком.

А теперь встряхните руками, глубоко вздохните и выдохните!

Большое спасибо всем за участие

Раздел 6. «КВН в школе»

В настоящее время одним из приоритетных и значимых направлений в работе с молодежью является социальная терапия, профилактика и реабилитация отклоняющегося и противоправного поведения подростков, создание условий для раскрытия индивидуальности подростка, предупреждения наркомании и преступности в подростковой среде.

Формы работы в данном направлении могут быть различными, но, несомненно, важны пропаганда социального позитивизма, организация активного полезного досуга, создание условий для творческого самовыражения детей и подростков.

Программа по созданию на базе учебного заведения команд КВН отвечает следующим условиям: действительно участие в данном проекте дает подростку альтернативу бездумному времяпровождению и предоставляет возможности для самого разнообразного самовыражения. Кроме того, КВН - это прекрасная школа общения, поле развития коммуникативных навыков, многообразие активной полезной деятельности. В процессе подготовки и во время непосредственного участия в играх КВН подростки избавляются от некоторых комплексов, приобретают навыки актерского и режиссерского мастерства, повышают уровень общей культуры.

Гарантом успешной реализации программы является высокая значимость «КВН» как явления в молодежной среде. «КВН» пользуется уважением среди самых разных молодежных слоев и групп, как популярное, модное и актуальное молодежное движение. К тому же одной из главных привлекательных черт данной формы активного полезного досуга является его эмоциональная позитивность. «КВН» - дело веселое! Предложенная работа вполне актуальна, так как, несмотря на распространенность использования «КВН» как формы досуга подростка, элемента внешкольной работы, методические рекомендации, касающиеся организации «КВН», достаточно редкое явление, обычно в методической литературе встречаются сценарные разработки, что, конечно же, не удовлетворяет растущий интерес.

Данная работа адресована организаторам клуба веселых и находчивых на базе школы, на уровне района, города, области: педагогам, вожатым, организаторам внешкольной деятельности, методистам УДО и т. д.

Цель программы:

В процессе реализации программы «КВН» создать условия для развития творческих способностей и коммуникативных навыков старшеклассников для обеспечения их адаптации в современном обществе.

Задачи программы:

1. Развитие творческого потенциала школьников.
2. Активизация навыков позитивной организации досуга, отвлечение школьников от негативных факторов влияния (преступность, наркомания и т. п.).
3. Повышение уровня общей культуры, знакомство с основами театрального мастерства.
4. Реализация потребности школьников в общении.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ КВН В ШКОЛЕ

Команда КВН в школе (по мнению участников Ульяновской лиги школьных команд) - это:

- * Коллектив единомышленников.
- * Собище талантливых людей.
- * Люди, любящие посмеяться и повеселить других.
- * Актеры, режиссеры, сценаристы, гримеры, декораторы и др.
- * Достаточно безумная идея.
- * Много пота, много мук, много волнений и в итоге много аплодисментов.

В процессе создания команды «КВН» любому организатору необходимо представлять, какие задачи он должен решить на первом этапе, какие ресурсы ему необходимо изыскать.

РЕСУРСЫ:

- 1) КОМАНДА.
- 2) ПЛОЩАДКА.
- 3) МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА.

- 4) СПЕЦИАЛИСТЫ.
- 5) ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ.
- 6) ПАРТНЕРЫ И СПОНСОРЫ.

Да будь я хоть негром преклонных годов,
Или русским хоть старым, хоть новым
Команду я создал бы только за то,
Что это, товарищи, клево!!!

КОМАНДА - наиболее важное составляющее в процессе организации клуба на базе школы. Важно, чтобы участники ее составляющие были действительно командой - спаянным общими успехами и неудачами коллективом. Кроме того, в команде есть своеобразный набор вакансий - состав. Итак, состав команды в идеале:

НО ПОМНИ!

В хорошо организованной команде можно задействовать много людей, не ограничиться только актерами, а учесть разнообразные интересы детей.

1. Сценаристы. Желательно, чтобы их было несколько. Их задача создание шуток, связок, текстов пародий, переделка песен и т.д. И самое главное - сведение этого материала в компактный, добротный и умный сценарий.
 2. Режиссер. Желательно, чтобы он был один. Его тяжкий крест - воплощение компактного, добротного и умного сценария на сцене. Здесь нужен человек с опытом театральной деятельности, способный усилить написанный текст постановочными средствами.
 - Актеры. Их необходимо иметь в неограниченном количестве (кроме ударной группы основных исполнителей - еще и актеры резерва для замены на случай болезни). Актеры непосредственно на сцене будут доводить до зрителей текст созданный сценаристом. Актеры - это лицо команды, главные шутники и пародисты, скоморохи и лицедеи. Им достанется и гробовое молчание в случае неудачи, и шквал аплодисментов в случае победы.
 4. Капитан. Очень остроумный человек мгновенной реакцией, стальными нервами и нечеловеческим обаянием. В КВН его функция - капитанский конкурс. Кроме того, капитан осуществляет представительские функции (участвует в жеребьевке, получает первым в свои руки кубок КВН после победного финала).
 5. Музыканты - важные люди в КВН. Кроме собственно музыкального конкурса, создают необходимый фон и аккомпанируют во всех песнях, которые будут использованы в других конкурсах. (О записи фонограмм - отдельный разговор). В хорошей команде есть и музыкант, и программируемый синтезатор.
 6. Танцевальная группа - серьезное подспорье в зрелищности. Может выступать как вспомогательный коллектив, так и как часть команды, создающая самоценные номера.
 7. Художники, декораторы, костюмеры, гримеры - украшение команды. Если хорошо поработать в этом направлении, можно добиться значительного усиления качества игры.
 8. Летописцы (журналисты) - их задача сохранить для истории все материалы созданные командой, отразить ее жизнь вне сцены, служить связующим звеном между командой и СМИ.
 9. Болельщики - как ни странно, это тоже часть команды. С болельщиками нужно работать отдельно, чтобы они в нужный момент аплодисментами и смехом поддержали команду, но с другой стороны не заглушили драгоценные шутки, звучащие со сцены.
- В состав команды привлекаются коммуникабельные веселые и находчивые люди, обладающие актерскими, литературными, музыкальными, хореографическими либо какими-нибудь другими способностями (кто знает, что может пригодиться в КВН).
- Название команды может быть самым разнообразным, было бы веселым, КВН-овским или обыгрывающим особенности данной команды (номер школы или училища, какие-либо приколы, связанные с районом или местом, где это учреждение находится и т.д.). В частности в Ульяновском школьном КВН встречаются такие команды: «Чертова дюжина» (шк.13), «СВИН» (Самые веселые и находчивые)- школа-гимназия 1, «Шпана» (шк.61), «Патруль-57» (шк.57), «Полицейская академия» (команда представляющая школу 24, известную своими профильными

юридическими классами), «Веселая лихорадка» (шк.76 - медицинские классы), «Северное депо» (шк.28, расположенная неподалеку от трамвайного депо) и т.д.

НО ПОМНИ!

Название не должно быть чересчур длинным, должно быть удобным для скандирования болельщиками, легко запоминающимся и достаточно смешным.

Можно использовать аббревиатуры СВИН, МДГ (мы - дети Гиппократы), БЭМС -(боевые энергичные, молодые, симпатичные) и т.д.

Здесь будем есть, и будем спать,

И репетировать полночи.

Потом здесь будем выступать,

Чего хотим мы очень-очень.-

Благословим упорный труд,

Восславим эту сцену хором.

Пускай к ногам цветы падут,

А (не дай Бог) не помидоры!

ПЛОЩАДКА (зрительный зал) достаточно важный фактор для успешной реализации программы. Площадка должна отвечать следующим требованиям. Сцена - шириной не менее трех метров, длиной не менее восьми метров. Неплохо, если она будет оборудована кулисами и изолированным входом. Зал, вмещающий необходимое количество болельщиков и отвечающий требованиям СЭС и противопожарной безопасности.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА - включает в себя звуковоспроизводящую и усилительную аппаратуру (микрофоны, стойки, усилители, колонки, магнитофоны). Идеальным вариантом было бы использование видеокамеры для съемок выступлений команды.

НО ПОМНИ!

Использование видеоаппаратуры позволяет не только фиксировать игры «для истории», но и анализировать выступления команды по горячим следам.

СПЕЦИАЛИСТЫ - люди, обладающие профессиональными качествами и талантами, необходимыми для обеспечения эффективной деятельности школьной команды. На уровне школы это могут быть педагоги по профилям (преподаватель литературы - помощь в обработке сценариев, преподаватель музыки - в музыкальном оформлении, преподаватель труда - помощь в изготовлении реквизита). Уместно использовать другие ресурсы школы, в частности школьный театр может подарить команде режиссера, а репетирующая рок-группа или ВИД помочь в записи фонограммы. В роли специалистов могут выступать также родители учеников данной школы (если обладают соответствующими возможностями).

ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ - могут быть нескольких видов:

-телепередачи юмористической направленности (КВН, Планета КВН, ОСП-студия, Джентльмен-шоу),

-специализированная пресса (КВН-газета, Красная Бурда, Магазин, Крокодил, сборники анекдотов),

* сайты в Интернете (все КВНовские и юмористические),

* деятельность различных лиг КВН (игры, семинары, школы КВН). **ПАРТНЕРЫ** и **СПОНСОРЫ**

* Администрация района (Комитет по делам молодежи, отдел образования, отдел культуры, комитет по семье и др.)

* Общественные организации

* Родители *СМИ

* АО, ООО и другие О.

Процесс создания команды КВН в школе можно условно поделить на три этапа.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

* Организатор должен определить есть ли необходимость в выборе данной формы. (Ее может и не быть, если воспитательная система школы удовлетворяет потребности школьников в творческом самовыражении.)

* Организатор должен определить есть ли необходимые ресурсы в учреждении.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

Для создания команды нужен некий эмоциональный толчок. Например:

1. «Ситуация - образец». Посмотрели, как играют и выступают другие. (А чем мы хуже? Мы хотим тоже.).

2. «Ситуация - успех». С успехом выступили на школьной сцене (на школьном вечере, капустнике). (Это было здорово! Мы хотим еще!)

3. «Ситуация - выбор». Выводим идею КВН через планирование и выбор мероприятий на перспективу деятельности общественной организации.

Идея овладела массами. Наступает время подбора кадров. Одним из наиболее эффективных способов формирования команды является система творческих конкурсов. Для подбора актеров - КАМ (смотри приложение 7) либо фестиваль школьных театральных миниатюр. Можно также использовать принцип «7 самураев» - то есть целенаправленный отсмотр всех школьных вечеров, капустников. Любой интересный актер сразу «ставится на карандаш».

Для поиска перспективных сценаристов - юмористические конкурсы авторов школьной прессы.

Для отбора танцевальной группы - «Дэнс-шсу» - конкурс танцевальных коллективов.

Для отбора художников, декораторов, гримеров - конкурсы визажистов, конкурсы рисунков и плакатов и т.д.

Для отбора музыкантов и звукооператора - конкурс ди-джеев.

На первоначальном этапе важно определить источники информации, которые помогут в подготовке к играм активно поработать по ресурсной базе и поставить перед командой некую глобальную цель (победить на фестивале команд КВН, стать лучшими в районе или городе, поехать на обучающую КВН-смену и т. п.) Такая цель придает работе целенаправленность и упорядоченность.

Раздел 7. Подвижные игры

Организация подвижных игр. Спортивные игры. Народные игры. Подвижные игры во внеклассной работе.

Подвижная игра - одна из существенных потребностей растущего организма. В этих играх реализуются активное развитие мышечной системы, выход накопленной детьми энергии. Особенность подвижных игр в том, что практически все они носят соревновательный, коллективный характер, и требуют от участников ловкости, скорости, хорошей координации движений.

«Чехарда»

Все игроки становятся в шеренгу и нагибаются. Стоящий последним перепрыгивает всех и становится впереди. Так прыгают все остальные.

«Кошки-мышки»

Из числа участников выбираются кошка, мышка и ведущий. Остальные участники встают лицом к ведущему, образуя несколько параллельных линий. Стоящие в одной линии игроки берутся за руки. Мышка может убежать от кошки по проходам между линиями, образованные играющими. По сигналу ведущего (хлопку или свистку), все играющие размыкают руки, делают поворот на 90 градусов вправо и соединяют руки с участниками в перпендикулярной линии. Таким образом, старые проходы перекрываются и образуются новые, что оказывается неожиданным как для кошки, так и для мышки. Перед началом игры рекомендуется прорепетировать повороты играющих по сигналу ведущего. Игра продолжается, пока кошка не поймает мышку. Ведущий может помогать как мышке, так и кошке, перестраивая «клетку».

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый из них держит впереди стоящего за пояс. Они изображают дракона. Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики" или "логова" зайца. Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в "домике", т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются местами.

«Волки и лисицы»

Две равные команды: "волки и лисицы". "Волки" стоят в одну или несколько шеренг на расстоянии не менее шести шагов. "Волки" стоят с закрытыми глазами и стараются запятнать "лисиц", стремящихся проскользнуть через их ряды сзади. "Лисицам" разрешается переползать и перепрыгивать. Запятнанные становятся пленниками "волков". Когда все "лисицы" пройдут через цепи "волков", "волки" превращаются в "лисиц", а "лисы" в "волков". Выигрывает та команда, которая возьмет большее число пленных.

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один (или двое) с завязанными глазами становятся посередине. Играющие ведут хоровод с пением. После первого куплета песни стоящий посередине ударяет в ладони. Все останавливаются. Пение прекращается. Он направляется с вытянутой рукой к кругу играющих, берет попавшегося на пути за руку (отказываться от вытянутой руки нельзя) и произносит громко какую-нибудь фразу. Эту фразу нужно собеседнику повторить, но так, чтобы водящий по голосу его не узнал. Если он будет узнан, ему придется самому идти по кругу с завязанными глазами. Игра и пение продолжают.

«Иголлка и нитка»

Дети держатся за руки, образуя цепочку. Обведя ее вокруг площадки, ведущий игры останавливает детей, предлагает им поднять руки вверх и соединить их с руками своих соседей. Образуется длинный ряд ворот. Стоящий в цепочке первым (направляющий) ведет цепочку

дальше за собой в обратном направлении под руками у ребят. Он обходит одного - справа, другого - слева. Направляющий как бы изображает иголку, а все идущие за ним - нитку.

«Круговые салки»

Ребята берутся за руки и образуют круг. После этого мальчики делают шаг вперед, образуя круг внутри первого. По команде ведущего оба круга начинают двигаться: внешний в одну сторону, а внутренний в другую сторону. По сигналу же ведущего оба круга останавливаются, и мальчики стараются догнать девочек, находящихся во внешнем кругу. Однако тех девочек, которые успевают повернуться друг к другу лицом и взявшихся за руки, пятнать нельзя. Те же девочки, которых запятнали, берутся за руки и образуют круг внутри второго. Получается три круга: девочки, мальчики и девочки. Игра повторяется вновь. На этот раз мальчики могут пятнать девочек, которые находятся во внутреннем и внешнем кругах. При повторении игры мальчики и девочки меняются местами.

«Второй лишний»

Участники игры образуют круг, встав, на небольшом расстоянии друг от друга. Двое ребят находятся вне круга, один из них ловит другого. Бегать можно и внутри круга. Убегающий в любой момент может встать впереди одного из стоящих в кругу ребят, тогда тот должен убежать. Если догоняющий участник игры дотронется рукой до бегущего, они меняются местами.

«Лягушки»

Эта веселая игра может одновременно занять десятки ребят. В каждой команде по пять-десять участников. Они становятся в затылок друг другу, приседают и поддерживают руками друг друга. По команде начинается гонка. Вставать нельзя, надо подпрыгивать и поддерживать товарищей, чтобы никто не упал, продвигаясь вперед. Если кто упадет, надо помочь ему встать и продолжать гонку. Дистанции гонки - пятнадцать - двадцать метров. Если принимают участие старшие ребята, дистанцию можно увеличить до тридцати метров.

«Эстафета»

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя, их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

«Кольцо»

Группа стоит, взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

«Охотники»

Все игроки бегают. Три охотника стоят в разных местах, имея по одному маленькому мячу. По сигналу: «Стой!» все играющие останавливаются, и охотники целятся мячом в кого-либо из них. От мяча можно увертываться, не сходя с места «Убитые» заменяют охотников.

«Тише едешь - дальше будешь»

Водящий поворачивается спиной к остальным участникам. Игроки начинают приближаться к нему. Если водящий оборачивается, то все участники стараются замереть на месте. Он следит, чтобы никто не шевелился. Игрок, чье движение заметил водящий, возвращается на стартовую площадку. Игрок, первым дотронувшийся до водящего, занимает его место.

«Маша и Яша»

Из числа участников выбираются Маша и Яша. Им завязываются глаза. Все остальные участники встают в круг, берутся за руки. Маша и Яша находятся внутри этого круга. Яша должен поймать Машу. Чтобы это сделать, он может позвать ее: «Где ты, Машенька?» На что она должна ответить: «Здесь я, Яшенька!» Как только Яша поймал Машу, их место занимают другие участники. Игра начинается заново.

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один (или двое) с завязанными глазами становятся посередине. Играющие ведут хоровод с пением. После первого куплета песни стоящий посередине ударяет в ладони. Все останавливаются. Пение прекращается. Он направляется с вытянутой рукой к кругу играющих, берет попавшегося на пути за руку

(отказываться от вытянутой руки нельзя) и произносит громко какую-нибудь фразу. Эту фразу нужно собеседнику повторить, но так, чтобы водящий по голосу его не узнал. Если он будет узнан, ему придется самому идти по кругу с завязанными глазами. Игра и пение продолжаются.

«Иголка и нитка»

Дети держатся за руки, образуя цепочку. Обведя ее вокруг площадки, ведущий игры останавливает детей, предлагает им поднять руки вверх и соединить их с руками своих соседей. Образуется длинный ряд ворот. Стоящий в цепочке первым (направляющий) ведет цепочку дальше за собой в обратном направлении под руками у ребят. Он обходит одного - справа, другого - слева. Направляющий как бы изображает иголку, а все идущие за ним - нитку.

«Круговые салки»

Ребята берутся за руки и образуют круг. После этого мальчики делают шаг вперед, образуя круг внутри первого. По команде ведущего оба круга начинают двигаться: внешний в одну сторону, а внутренний в другую сторону. По сигналу же ведущего оба круга останавливаются, и мальчики стараются догнать девочек, находящихся во внешнем кругу. Однако тех девочек, которые успевают повернуться друг к другу лицом и взявшихся за руки, пятнать нельзя. Те же девочки, которых запятнали, берутся за руки и образуют круг внутри второго. Получается три круга: девочки, мальчики и девочки. Игра повторяется вновь. На этот раз мальчики могут пятнать девочек, которые находятся во внутреннем и внешнем кругах. При повторении игры мальчики и девочки меняются местами

Раздел 8. Психологические игры

Психологические игры и упражнения

Эти упражнения могут помочь их участникам приобрести умения и навыки в общении, подготовиться к общению с человеком «любой степени сложности»; как можно лучше узнать самого себя и других людей; развить способность чувствовать и понимать другого человека.

«Чужое утро»

Ведущий просит всех участников закрыть глаза. Затем он обращается к первому участнику, просит его описать, в какую одежду одет второй участник. Потом просит его хорошенько настроиться, и рассказать о своих представлениях, как прошло утро второго участника.

Ведущему можно задавать наводящие вопросы, например:

- Во сколько он проснулся?
- Он проснулся сам или его разбудили?
- Он сразу встал или еще повалялся в постели?
- Делал ли он зарядку?
- Включал ли он какие-нибудь приборы?
- Какого цвета у него зубная щетка?
- Какого цвета у него полотенце?
- Чем он завтракал?
- Что он пил, чай или кофе?
-Ит.д.

После того как участник рассказал о своих представлениях, он может открыть глаза. Второй участник, чье утро описывалось, дает небольшой комментарий о совпадениях представлений с реальностью, а затем описывает утро третьего участника. Круг замыкается, когда последний участник описывает утро того, кто был первым.

«Геометрия для немых»

Участникам раздаются листы для рисования и простые карандаши. Им предстоит разыграть миниурок, проходящий в следующих условиях. Один из участников получает роль «парализованного учителя». Ему запрещается в процессе урока вставать со стула и показывать что-то руками. «Ученики», в свою очередь, - «немые», им запрещается говорить и вставать с места.

Ведущий показывает учителю бланк с изображением композиции из семи, соприкасающихся в одной точке, геометрических фигур: равнобедренных треугольников, квадратов и параллелограммов. «Ученики» этого изображения видеть не должны.

Учителю предстоит описать словами то, что изображено на рисунке. А ученики должны по этому рассказу нарисовать идентичную картину.

Ведущий спрашивает, сколько времени нужно учителю, чтобы группа справилась с заданием? Получив ответ, ведущий засекает время, работа начинается.

Когда проходит контрольное время, а задание еще не выполнено, то ведущий повторно спрашивает о необходимом дополнительном времени. По истечении этого времени проверяется результат. Учитель выставляет оценки каждому ученику по результатам его работы.

Затем участники обсуждают работу, каждый высказывает свои пожелания учителю. Учитель также делает анализ своей работы.

Далее урок повторяется со вторым учителем (и другим рисунком), который пытается учесть в работе те правила, которые были сформулированы группой.

После окончания работы происходит сравнение эффективности двух уроков.

«Стена»

Двое участников становятся друг против друга по обе стороны натянутой плотной материей прямоугольной рамы. Партнеры не должны видеть друг друга. По сигналу ведущего оба игрока наносят одновременно укол указательным пальцем в разделяющую их стенку. Цель - минимальное количество попыток найти общую точку укола, т.е. соприкоснуться через материю кончиками пальцев.

Чтобы исключить возможность легких побед можно ввести условие: наносить уколы не в центр полотна.

«Ассоциации»

Среди участников игры выбирается водящий, он удаляется из помещения на некоторое время. Остальные участники загадывают одного из игроков и зовут ведущего. Ведущий может задавать участникам вопросы, с чем они ассоциируют загаданного человека. Например: с каким животным? С какой погодой? С каким цветом? И т.д. Затем ведущему дается 3 попытки, чтобы угадать человека, о котором шла речь.

«Робот»

Создается игровое поле - обширное пространство с разбросанными спичками. Участники разбиваются на пары («робот» и «оператор»). Задача «Оператора» с помощью своего «робота» собрать как можно больше спичек. Для этого он подает роботу словесные команды, стремясь детально и точно управлять движениями его рук, ног, туловища. Задача «робота» - беспрекословно и точно выполнять команды своего «оператора». Глаза «робота» во время работы должны быть закрыты. Ведущему стоит подчеркнуть, что «робот» не должен подыгрывать своему «оператору», он всего лишь послушный инструмент в руках «оператора». При включении в игру «оператор» начинает воспринимать неточности в движениях «робота» не как ошибки партнера по игре, а как свои собственные.

Вместо спичек можно предложить любую другую двигательную задачу: начертить фигуру, завязать узел, пройти лабиринт, построить групповую скульптурную композицию и т.д.

«Стыковка»

Игра проводится в четверках, двое участников садятся друг напротив друга так, чтобы их колени соприкасались и закрывают глаза. Указательные пальцы правых рук - «космические станции» - вытягивают навстречу друг другу. Двое других игроков становятся позади сидящих. По сигналу каждый из стоящих участников начинает с помощью словесных команд или прикосновений управлять движениями правой руки сидящего перед ним. Цель, стоящих за креслами игроков - свести концы указательных пальцев своих партнеров. Возможен и конкурентный вариант игры: один из игроков стремится увести свою «мишень» - ладонь сидящего перед собой человека - от преследующей его «ракеты» - указательного пальца сидящего напротив. При этом ладонь должна, конечно, всегда в пределах досягаемости пальцев, а лицо - вне ее пределов. **«Анабиоз»**

Участники разбиваются на пары. В каждой паре игроки распределяют между собой роли «замороженного» и «реаниматора». По сигналу «замороженный» застывает в неподвижности, изображая погруженное в анабиоз существо - с окаменевшим лицом и пустым взглядом. «Реаниматор» за минуту должен вызволить партнера из анабиоза, оживить его. «Реаниматор» не имеет права ни прикасаться к «замороженному», ни обращаться к нему с каким-либо вопросом, словами. Инструменты «реаниматора» - взгляд, мимика, жесты и пантомима. Успехом «реаниматора» можно считать произвольные реплики «Замороженного», его смех, улыбку. Критерии выхода из анабиоза, которые могут варьироваться от явных нарушений молчания и неподвижности до едва заметных изменений в выражении лица, устанавливаются самими участниками.

«Клешня»

Группа разбивается на пары. Один из участников закрывает глаза и складывает руку в «клешню» из нескольких пальцев. Другой кладет на стол один или несколько предметов. Его задача — с помощью «клешни», послушно выполняющей все указания, захватить предмет и переложить его на другой стул. «Клешня» устроена так, что может перемещаться во всех направлениях, сохраняя ориентацию перпендикулярно к поверхности стула, а также сводить и разводить пальцы.

Для того чтобы придать этому упражнению соревновательный характер, целесообразно ограничить время его исполнения.

Еще более острая и динамичная форма проведения игры - это конкурентная борьба двух пар, каждая из которых перетаскивает с помощью «клешни» предметы со стула соперников на свой стул до тех пор, пока все они не окажутся сосредоточенными на одном стуле.

В простейшем варианте игры обладателю «клешней» отводится роль незаинтересованного в исходе задания робота, способного лишь к механическому выполнению команд «оператора»: «От себя!», «На себя!», «Вправо», «Влево», «Вверх», «Вниз», «Захватить», «Разжать», «Стоп». При таком распределении обязанностей упражнение работает преимущественно на «оператора»: именно у него мобилизуется способность к чувствованию, так как для успешного проведения нужных манипуляций он должен ощущать «клешню» как свою собственную. Более сложный вариант: «оператор» кладет ладонь на плечо или голову своего партнера и пытается управлять «клешней» на языке надавливаний, сжатий, поглаживаний и прочее.

«Театр теней»

Перед началом игры заготавливаются карточки, числом равные количеству играющих. На карточках пишутся роли. Допустим, действие вашего «Спектакля» происходит в замке, тогда список ролей может быть следующим: Король, Королева, Принцесса, Рыцарь, Слуга, Странник, Придворный. Карточки перемешиваются и раздаются так, чтобы никто не видел, какую роль получили остальные играющие. А затем начинается общение, в процессе которого каждый играет доставшуюся ему роль и одновременно пытается узнать, кого же играют другие. Можно высказывать свои догадки вслух, тогда, если угадал, то из игры выбывает «разоблаченный». Если ошибся - выходишь сам, открывая свою карточку. Игра продолжается до тех пор, пока окончательно не выяснится, кто есть кто. А затем можно поиграть в «таверну». Там собрались Купец, Вор, Матрос, Волшебник, Разбойник, Сыщик,

«Свое пространство»

Выделив из группы одного из ее членов («протагониста»), ведущий предлагает ему встать или сесть в центр игровой площадки и представить себя «светилом», на разумном удалении, от которого окажутся «планеты» - остальные члены группы. Причем так, что те, чье «притяжение» ощущается им сильнее, окажутся ближе, а те, чье притяжение слабее - дальше.

Теперь «протагонисту» необходимо, медленно поворачиваясь вокруг своей оси, сообщить каждому из присутствующих, в каком направлении и на какое расстояние ему необходимо отойти, причем расстояние фиксируется командой «Стой!». Но те, кому она не была дана, вообще покидают площадку. Помимо этого «протагонист» может оставлять людей на месте и даже приближать их к себе, если окажется, что предварительная дистанция была слишком велика. Результаты подобной расстановки следует рассматривать как демонстрацию «протагонистом» своих симпатий и антипатий. Реальность же их выявляется на втором этапе игры, когда ему предлагается оценить созданное психологическое пространство с точки зрения комфорта, который испытывает «протагонист» внутри образовавшейся среды, и увеличить комфорт, изменив расстановку участников и изменив их состав (вернув на площадку кого-то из изгоняемых).

«Дискуссия»

Группа разбивается на тройки. В каждой тройке обязанности распределяются следующим образом.

1. Первый участник играет роль «глухого и немого»: он ничего не слышит, не может говорить, но в его распоряжение - зрение, а также жест и пантомима.
2. Второй играет роль «глухого и паралитика». Он может говорить и видеть.
3. Третий «слепой и немой». Он способен только слышать и показывать. Всей тройке предлагаются задания: договориться о месте встречи, о подарке имениннику или о том, в какой цвет покрасить забор.

Для облегчения вхождения участников в роль можно снабдить их соответствующими реквизитами: повязками (для слепых), конфетами (для немых), бантами или веревками (для связывания конечностей паралитикам), ватой (в уши глухим).

«Разговор»

Упражнение выполняется в парах. Через каждые 5 минут происходит смена партнера и позиции.

1. Партнеры садятся на пол, спина к спине. Ведут любой разговор. Затем делятся своими ощущениями.
2. Партнеры смотрят друг другу в глаза. Пытаются установить зрительный контакт, без использования слов. Затем обсуждение.

3. Во время разговора один партнер стоит, другой сидит. Через 1 минуту меняются местами. Обсуждение.

«БИП»

Вся группа, за исключением водящего, сидит на стульях в кругу. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к сидящим на колени. Его задача - угадать к кому он сел. Ощупывать руками не разрешается, садиться надо спиной к сидящему, так, как будто садишься на стул. Сидящий должен сказать «БИП», искажая свой голос, чтобы его не узнали. Если водящий угадал, на чьих коленях он сидит, то этот член группы начинает водить, а предыдущий садится на его место.

Упражнения, настраивающие на взаимодействие:

«Джеффа»

Цель: Участники упражнения учатся высказывать свое мнение, отвечать на вопросы, защищать свое мнение; выслушивать и уважать мнение других людей.

Материалы: Таблички с надписями «Да», «Может быть», «Нет».

Подготовка: Крайние плакаты вывешиваются в двух концах зала, а средний - в центре. Ведущие располагаются в середине зала.

Проведение: После того, как ведущий задает вопрос, участники переходят под тот плакат, который соответствует их ответу. Ведущий спрашивает, кто хотел бы сказать, почему он выбрал именно этот ответ. Желаящий поднимает руку. Ведущий кидает ему мяч. Тот, у кого в руках мяч, имеет право на ответ.

Запрет: Участники упражнения не имеют права спорить, критиковать, оппонировать говорящему. Каждый высказывает только свою точку зрения.

Вопросы:

1. Я - лидер.
2. Я считаю, что недостатки людей также естественны, как дождь, и потому отношусь к ним терпимо.
3. Во всех неприятностях виню, прежде всего, себя.
4. Никогда не скучаю, даже если пребываю в одиночестве.
5. Я верю в судьбу.
6. Общество теряет моральные устои.
7. Цель оправдывает средства.
8. Лучше быть умным, чем богатым.
9. За деньги можно купить все.
10. Я могу помочь другим в ущерб себе.
11. Один в поле не воин.
12. Я знаю себя полностью.
13. Меня трудно вывести из себя.
14. Здоровому человеку глупо думать о смерти.
15. Я знаю, для чего живу.

Анализ:

Было ли тебе интересно?

Были ли вопросы, над которыми ты раньше не задумывался?

Были ли вопросы, над которыми тебе хотелось бы подумать или поговорить подольше?

Что ты чувствовал к тем, кто давал ответ противоположный твоему?

Менялось ли твое мнение?

Помогли ли эти вопросы тебе узнать больше о других людях?

Открыл ли ты что-то новое в себе?

Раздел 10. Ролевые игры

Ролевые игры в практике досуговых мероприятий в школе.

Ролевые игры относятся к виду социальных игр, то есть игр с наибольшим социальным запасом и ориентацией на социализацию личности человека.

Ролевая игра – выступает активной формой экспериментального поведения, обладает социализирующим эффектом, который зависит от мировоззренческих позиций играющего; воссоздает социальные отношения, дает возможность побывать в новой несвойственной для играющего роли. Отличительным признаком ролевой игры является наличие сюжета и ролей.

Сюжет в ролевой игре – предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность, способ развертывания темы игры.

Ролевые игры развивают интеллектуальный уровень в таких его аспектах, как продуктивное воображение школьников, полноценное эстетическое восприятие мира. Постоянно изменяющаяся обстановка ролевой игры, требует от ее участников проявления своих способностей и использования ранее сложившихся навыков непривычно, а в изменяющейся обстановке. Это дает возможность совершенствовать личностные качества и навыки и приближать их к возможным в жизни действиям.

Ролевая игра – форма моделирования детьми, прежде всего социальных отношений и свободная импровизация. Это социальная практика ребенка, его реальная жизнь в коллективе, который формирует общественные качества и моральное сознание детской личности.

Ролевые игры – всегда «во что-то» и «в кого-то». Отличительным признаком ролевой игры является наличие сюжета и ролей.

К наиболее распространенным сюжетам игр детей школьного возраста можно отнести:

- созидательные сюжеты (создание мастерских, театра);
- сюжета поиска и открытия («экспедиция», «путешествие»);
- сюжеты, связанные с романтикой профессий;
- военные и военизированные сюжеты («ОМОН», «Зарница»);
- сюжеты, связанные с искусством (игры в «киностудию», «цирк»);
- этические и сказочные, фантастические сюжеты (игры в «индейцев», «Нептуна», «Робин Гуда»).

Сюжеты ролевых игр стареют, теряю свою привлекательность. Поиски новых сюжетов – это поиски новых путей в мир игры.

«ВЕСЕЛАЯ СЕМЕЙКА»

Автор – Лютый Сергей

Цель: знакомство и установление взаимодействия между группами, отрядами

Реквизит: цветные таблички с указанием родства

Время игры: 1-2 часа

Описание игры:

В игре принимает участие неограниченное количество участников (не менее 40). У каждого участника есть табличка с его степенью родства и указание на человека, которого ему надо найти, например: дядя зелёных – найти бабушку красных; бабушка красных – найти двоюродную сестру сини и т.д.

Ход игры:

Перед стартом игры ведущие объясняют правила в группах (отрядах) и дают задания, которые должны выполнить образовавшиеся в ходе игры семейки. После сигнала к началу игры, участникам необходимо собрать всю семейку и выполнить задания.

Правила игры:

- Участвуют все, у кого есть таблички
- Нашедшие друг друга «родственники» передвигают по территории, взявшись за руки
- Задание выполняется в указанном месте и всей семейкой

Примечания:

- Перед началом игры во всех командных должно быть одинаковое количество участников

- Те ребята, которым не хватает пары в другой команды, составляют особую команду – «Бюро помощи». Их задача как можно больше запутать в поисках остальных участников. «Бюро помощи» и возможные заморочки лучше определить заранее.
- Задания семейкам могут быть различными. Например: придумать легенду возникновения рода, прародителя (изобразить его, слепить из снега, сделать поделку из подручного материала), составить генеалогическое древо.
- После выполнения задания ведущий организует общую презентацию творческих заданий
- Официального победителя нет. Объявляется «Самая дружная семейка», «Самая быстрая семейка» и т.д.

«ГНОМЫ И ВЕЛИКАНЫ»

Цель: проявление доброжелательного отношения к сверстнику, делать добро не привлекая к себе внимание.

Время проведения: продолжительность игры можно выбрать в зависимости от уровня сплоченности коллектива: от нескольких часов до нескольких дней.

Легенда: Давным-давно в одной сказочной стране жили гномы и великаны. Гномы были очень маленькими, а великаны слишком большими, поэтому великаны не знали о существовании гномов. Гномы, гномихи и гномята очень страдали от этого, так как даже не подозревавшие об их существовании великаны могли раздавить при ходьбе целое семейство. Тогда гномы решили сделать что-то, что бы великаны их заметили.

Ход игры:

На утреннем отрядном сборе каждый вытягивает записку с именем и фамилией ребят из того же отряда. Эту записку нельзя никому показывать. С этого момента ты становишься гномом этого человека (твоего великана), имя которого написано у тебя в записке (соответственно у тебя тоже появляется свой гном). Гномы должны всячески привлекать к себе внимание великанов : дарить подарки, делать разные сюрпризы, только происходить это должно тайно.

Задача великана отгадать, кто является его гномом, задача гнома, не будучи раскрытым, сделать как можно больше количество сюрпризов.

Эту игру можно проводить как внутри отряда, так и на весь лагерь. В этом случае один отряд становится гномом другого и т.д.