

Составитель:

М.П. Литвинкевич, методист, педагог дополнительного образования ГУО
«Центр дополнительного образования детей и молодежи г. Бреста»

Игровой навигатор «Хочу. Умею. Научу» - Игра как условие социально полезной деятельности октябрят / сост. М.П. Литвинкевич, государственное учреждение образования «Центр дополнительного образования детей и молодежи г. Бреста» - Брест, 2020 -с.

Разработка содержит методические рекомендации по игровым технологиям, которые используются руководителем школы «Актив» Литвинкевич М.П. в практической деятельности, раскрывается система и методика организации работы с октябрятами в дружинах посредством описанных игр. В приложениях разработки содержатся сценарий игрового марафона «Пионерский open-air», список игр-ледоколов, игровой тренинг для младших школьников, фотоматериалы.

Информационно-методический материал адресован педагогам-организаторам, старшим вожатым пионерских дружин учреждений образования по организации деятельности октябрят и активистов пионерского движения.

© Государственное учреждение
образования «Центр
дополнительного образования
детей и молодежи г. Бреста»

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. Играю я, играем мы, играют все, или что даёт игра ребёнку?	5
2. Интересней интересного или откуда возникли игры?	7
3. Новости пионерского двора или во что играют в Бресте?	9
4. Заключение	12
5. Список использованных источников	13
6. Приложение	14

ВВЕДЕНИЕ

В рамках государственной молодёжной политики детские организации и объединения представляют значимое социальное явление. Включение ребёнка в деятельность организации, объединений и школ, в состав которых входят лидеры и активисты общественных объединений, способствует развитию коммуникативных качеств, мотивирует его на дальнейшее развитие, даёт старт лидерскому потенциалу, а также даёт возможность попробовать себя в разных социальных ролях. Сегодня детское движение – это то, с чего каждый ребёнок может начать свой путь значимых: дел будь то волонтерство, благотворительность, создание и реализация интересных мероприятий.

Опыт школы «Актив», работающей в ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодёжи г. Бреста», в которую входят лидеры ОО «БРПО» учреждений образования города Бреста, показывает, что сегодня формат работы в дружинах кардинально изменился. Вожатому пионерского движения нужно идти в ногу со временем, мыслить неординарно, применять новые технологии в обучении активистов: организация тренинговых занятий, применение дискуссионных клубов, игровых энеджерджайзеров, игр-ледоколов для сплочения команды. Подбирая материал для этой работы, я ставила перед собой цель повысить интерес к организации деятельности ОО «БРПО» через применение новых игровых технологий работы в дружине.



Играю я, играем мы, играют все, или что даёт игра ребёнку?

Игра для ребёнка самое серьёзное дело. Игра – это школа познания, творчества, интеллектуального и духовного развития ребёнка. В игре перед ним раскрывается мир. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. В игре дети усваивают систему отношений, развиваются, учатся премудростям взаимоотношения, формируются как личности.

Поиск новых форм и приёмов обучения в наше время – явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно, в общественных объединениях каждый не только сможет, но и должен работать так, чтобы использовать весь потенциал собственной личности. Особое место принадлежит вопросу об использовании игры в целях установления контактов между детьми, ведь именно в общественном объединении, таком как БРПО, в младшем школьном возрасте среди сверстников формируется коллектив активистов и единомышленников.

Именно в этом возрасте через игру можно развивать, обучать, корректировать, воспитывать. Без этого важного «игрового» периода не бывает успешного обучения в школьном возрасте, а позже не происходит развития зрелой полноценной личности.

В игре создаются благоприятные условия для формирования способности действовать в умственном плане, осуществлять психологические замены реальных объектов. С помощью игры ребёнок имеет возможность развивать в себе те или иные качества (силу, координацию движений, внимание и другое), получать новые знания о мире, испытывать переживания, которые по тем или иным причинам недостижимы в обычной жизни. Игровая деятельность позволяет воспроизводить реальность через игровые модели ситуаций, развивают фантазию, интеллект, способствует обучению.

Одной из актуальных проблем современного мира является проблема недостаточной готовности растущего человека к различным видам деятельности, к творческому выполнению конкретных жизненных задач; готовности к труду и жизни в новых социально-экономических условиях. Социально-активный ребёнок в процессе освоения общественной деятельности вырабатывает навыки самоорганизации, коллективной и командной деятельности. Поэтому для реализации детских устремлений оптимальными формами являются детские общественные объединения – формирования детей, объединившее их на основе общности интересов для реализации целей. Однако коллектив детей и команда единомышленников – совсем не одно и то же. В первом случае коэффициент полезного действия пропорционален количеству детей. Во втором – результат коллективных вложений во многом превосходит сумму затраченных усилий, отдельно взятых учащихся. История показывает: невозможно добиться успеха в

одинокую, даже Эйнштейну в свое время понадобилась помощь товарища, чтобы продолжить научную деятельность. В истории немало примеров, когда именно помощь близких товарищей помогала совершать невообразимые открытия. Одному достичь успеха чрезвычайно сложно, и навык работы и построения общения в коллективе необходим в том числе и ребёнку. Мы живём в современном мире, и умение работать в команде необходимо формировать с самого раннего возраста. В любом коллективе работают люди с разным темпераментом, характером и стилем жизни. Нужно, чтобы эти особенности не стали препятствием в работе коллектива.

В игре легко и незаметно у младших школьников формируются способности общения с людьми и воздействия на окружающие объекты реальной действительности. Игровой вид деятельности предполагает овладение опытом поведения социально активной личности.

Таким образом, игра является наиболее доступным и интересным способом налаживания контакта между ребятами в рамках взаимодействия октябрят в общественной организации «БРПО». Именно игра способствует формированию сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность.

В современном мире имеется достаточно средств для общения. Люди получают информацию со всех сфер: телевидение, радио, газеты, журналы, интернет и др. Труднее входить в контакт детям младшего школьного возраста, когда в их жизни наступает новый этап – школа, необходимо помочь ребёнку справиться с возникшими трудностями в новом коллективе. Именно это является в современном мире актуальной проблемой.

Конечно, учёба в данный период занимает огромное количество времени и теоретически становится ведущей деятельностью. И, тем не менее, игровая деятельность должна продолжаться, так как она позволяет решать задачи возрастного развития.

В своей работе я хочу осветить именно те игровые моменты, которые я использую при работе школы «Актив». Все эти игровые моменты опробованы и уже дают результаты, ведь потом ребята-активисты, усвоив в школе «Актив» новые игровые технологии, обучают следующее поколение новых аниматоров и волонтеров в своих дружинах.



Интересней интересного или откуда возникли игры?

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и даёт отдых. Но исторически одна из первых её задач – обучение. Ещё в древних Афинах (VI-IV века до н.э.) практики организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования. Дети, постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились военные игры – маневры, штабные учения, разыгрывание «боев». В X веке в школах среди методов обучения также популярны были состязания школьников, в частности, в риторике. Рутинное обучение выглядело так: учитель читал, давал образцы толкования, отвечал на вопросы, организовывал дискуссии. Учащиеся учились цитировать на память, делать пересказ, комментариев, описания, импровизации. В Западной Европе в эпоху Возрождения и Реформации к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Кампанелла и Ф. Рабле. Они хотели, чтобы дети без труда и как бы играя, знакомились со всеми науками. В XV-XVII веках Я.А. Коменский призывал все «школы-каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр.

Всякая школа, по его мнению, может стать универсальной игрой и надо всё осуществлять в играх и соревновании, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества, юности и т. д. Джон Локк рекомендовал использовать игровые формы обучения. Ж.Ж. Руссо, ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно-полезный труд, совместные игры, празднества. Как педагогическое явление, игру одним из первых классифицировал Ф. Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения: давать детям представления о форме, цвете, величине, помогать ему овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Установка игры, способствует тому, чтобы ребёнок верил или не верил во всё, что происходит в сюжете игры. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде условий, то ли в виде предметов-аксессуаров, то ли в самой интриге игры. А.М. Леонтьев доказал, что «ребёнок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, он обретает себя и осознаёт себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон их общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое

«рассказывает самому ребёнку о нём. Игра – путь поиска ребёнком себя в коллективах со товарищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Она уникальный феномен общечеловеческой культуры, её исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре, ведь это регулятор всех жизненных его позиций. Школа игры такова, что в ней ребёнок – это и ученик, и учитель одновременно».



Новости пионерского двора или во что играют в Бресте?

Игру принято называть «спутником детства». У детей младшего возраста она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетаясь с учением и трудом. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию, поэтому игра, по мнению многих учёных, есть вид социальной, развивающей деятельности, форма освоения социального опыта и одна из сложных способностей человека.

С 2017 года в ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодежи г. Бреста» работает школа «Актив» в которую входят лидеры ОО «БРПО» учреждений образования города Бреста. Вы спросите зачем же писать о лидерах, если важно рассказать о младших школьниках? В работе я опишу опыт работы ребят 11-14 лет школы «Актив» как активистов и волонтеров в проведении различных мероприятий.

Целевая группа школы – члены актива ученического самоуправления, лидеры общественных объединений учреждений образования.

Формы проведения практико-ориентированных групповых занятий в школе «Актив»: тренинги, мастер-классы, обучающие игры, дебаты и др., способствующие раскрытию лидерских способностей и приобретению навыков взаимодействия со сверстниками и с ребятами младшего школьного возраста. Занятия школы «Актив» проводится раз в месяц в Центре дополнительного образования.

Особое внимание хочу уделить алгоритму, который ребята выбрали для реализации своего потенциала в рамках работы с октябрятами. Принцип, взаимодействия – «равный обучает равного». Это принцип, при котором значимая информация передаётся подготовленными волонтерами сверстникам через доверительное общение на равных. Именно этот принцип даёт наиболее высокие результаты в реализации программы школы «Актив».

При подготовке к каждой игре или тренингу ребята тщательно изучают условия, разрабатывают игровой реквизит, думают над интересным сюжетом, который для младших ребят станет захватывающим.

Для преодоления застенчивости и создания команды в практике волонтеров школы «Актив» используют игры-разминки «энерджайзеры» и игры «айсбрейкеры».

Итак, давайте разберёмся, что же такое «энерджайзеры» (от слова energize-заряжать энергией и energizer – активизатор, генератор) и почему именно эти игры так интересны для подростков.

В детском и подростковом возрасте общению и дружбе придаётся гораздо больше значения, чем у взрослых. Все дети любят играть, а игры-разминки – это

иногда весёлые, быстрые, интересные, увлекательные, а иногда спокойные командные игры. «Энерджайзеры» для детей построены именно таким образом, чтобы могли участвовать дети практически любого возраста. Все игры для детей, которые используют активисты школы «Актив», учат младших ребят общаться друг с другом и со взрослыми. Учат поддерживать друг друга, соперничать, раскрепощаться, учат действовать в команде и побеждать. Игры «айсбрейкеры» (от англ. to break – ломать, ice – лёд, игры-ледоколы). Иными словами, игры «энерджайзеры» и «айсбрейкеры» помогают участникам, в первую очередь, лучше узнать и ближе познакомиться друг с другом, снять коммуникативные барьеры в групповом общении, повысить уровень общения в группе. Это не просто развлекательные разминки, направленные на весёлое времяпрепровождение. Это целенаправленные задания в ненавязчивой игровой форме, которые призваны сплотить детский коллектив, научить ребят разговаривать и договариваться между собой, дружить и поддерживать друг друга, обучить взаимопомощи и взаимовыручке. Это своего рода такой инструмент, который укрепляет всю команду.

Следовательно, такие игровые технологии как игры «айсбрейкеры» и «энерджайзеры» – это полноценная система формирования внутригрупповых неформальных дружеских связей в дружине, раскрытие личностного потенциала и лидерских качеств каждого участника, формирование чувства ответственности и взаимопомощи, поиск новых способов общения и ведения диалога. В игровой форме, в интерактивном формате, через простые, но действенные задачи, которые ставятся перед ребятами, они учатся добиваться вместе каких-то побед, настраиваются на успех, где каждый проявляет себя и вносит частичку своего мастерства в общее дело. Для того, чтобы команда заняла первые позиции, необходимо дружно и слаженно пройти все испытания.

Для большинства из таких игр не требуется никаких приспособлений на детском празднике либо просто на занятии, их можно проводить и в обычном дворе, и даже в закрытом помещении. После каждого из упражнений необходимо обсудить с детьми те действия, которые они предпринимали для выполнения задания, выяснить, какие из них сработали, а какие – нет, чему они смогли научиться. Ещё один интересный «лайфхак» для вожатых и активистов пионерского движения – это игры-ледоколы («айсбрейкеры»). Давайте разберёмся, для чего они нужны и как их применять?

С помощью игр-ледоколов в коллективе снимается психологический барьер. Цель таких игр быстро растопить напряженность между детьми. Как правило по времени это довольно короткие игры. Такого рода игры являются первым шагом в так называемой «ломке льда» в дружине или группе, а проще говоря, создании дружеской атмосферы. Тёплая и доверительная атмосфера является одним из важных факторов особенно в младшем возрасте. Они же поэтому и называются игры-ледоколы. В школе «Актив» мы используем игры-разминки как в сценариях мероприятия, так и просто в процессе проведения занятий.

В приложениях я привожу примеры, каким образом эти игры могут хорошо вписываться в любой тип сценария. (Приложения 1, 2, 3).

Для того, чтобы оценить результативность использования описанных мной игр, члены школы «Актив» провели опрос.

Участникам школы «Актив» был задан один вопрос:

Интересно ли вам играть в игры-энерджайзеры и игры-ледоколы?

Вот некоторые ответы:

«Мне понравилось, потому что в этой игре я узнала много нового о своих сверстниках».

Василюк Дарья, ГУО «Средняя школа №28 г. Бреста».

«Я хочу участвовать в таких играх, потому что в последующем хочу стать лидером дружины».

Голублевская Елизавета, ГУО «Средняя школа №22 г. Бреста»

«В подобных играх я поняла, что только общее дело создаёт команду».

Казак Милана, ГУО «Средняя школа №22 г. Бреста»

Анализируя ответы ребят можно сделать вывод, что в подобных играх у них формируются такие личностные качества, как ответственность, коммуникабельность. А самые яркие впечатления о играх и о работе в дружине, полученные ими в младшем возрасте, останутся в памяти на всю оставшуюся жизнь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, в заключении можно сказать, что игра – это жизненно важный и необходимый элемент в развитии, как ребёнка, так и общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, правах и навыках общества.

Для ребёнка в игре предоставляется возможность представить себя в роли взрослого, копировать увиденные когда-либо действия и тем самым, приобретать определенные навыки, которые могут пригодиться ему в будущем. Дети анализируют определенные ситуации в играх, делают выводы, предопределяя свои действия в схожих обстоятельствах в будущем. Игра – это одновременно развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореабилитации, сотрудничества, содружества, сотворчества со взрослыми, посредник между миром ребёнка и миром взрослого. Игра реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что формат работы в дружинах с использованием игр-энерджайзеров и игр-ледоколов:

- помогает установлению контакта между ребёнком и вожатым;
- даёт возможность выразить неосознаваемые конфликты и таким образом уменьшить эмоциональное напряжение;
- способствует расширению круга интересов детей;
- способствует тому, что ребёнок может свободно исследовать и выразить собственное «Я»;
- помогает ему действовать ответственно;
- помогает ребёнку быть лидером во всех областях, помогает ему раскрыть внутреннюю направленность;
- позволяет воспитать уважение к мнению других участников игры и взаимодействовать с ними.

Ребёнку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игры необходимы для здоровья ребёнка, они делают его жизнь содержательной, полной, создают уверенность в своих силах. Ведь не зря многие психиатры, сталкиваясь с нарушениями здоровья, особенно с отклонениями в психике, выносят диагноз: «Дети в детстве не доиграли». Игрой лечат, игрой развивают, игрой развлекают, игрой успокаивают, игрой обучают, игрой воспитывают.

Список используемых источников

1. Петрусинский В.В.: Игры для активного отдыха в процессе обучения. - 2007-М.: Владос.
2. Трайнев В.А.: Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании -2007- М.: Дашков.
3. Селевко Г.К.: Энциклопедии образовательных технологий. – 2006 – М.: НИИ школьных технологий.
- 4.Гребенюк, О.С. Проблемы формирования мотивации учения и труда у учащихся СПО [Текст] / О.С. Гребенюк. - М.: Педагогика,2005. - 156 с.
- 5.Панфилова А.П.: Игровое моделирование в деятельности педагога. - М.: Академия, 2005
6. Загрекова Л.В.: Теория и технология обучения. - М.: Высшая школа, 2004

Описание работы. Данный материал предназначен для проведения обучающего занятия с активистами общественных объединений учреждений образования города Бреста с целью снятия коммуникативные барьеров в групповом общении посредством применения игр-энерджайзеров и игр-ледоколов.

Игры-ледоколы «Птицы, блохи, пауки»

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет: «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стороны, переходит в другую команду.

Игра-ледокол «Бурундуки»

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг, берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное, и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается, когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

Игра-ледокол «Кузнечик»

Участники садятся в круг на колени. У всех в руках по однотипному предмету. Все поют песню «В траве сидел кузнечик» и на каждый такт передают свой предмет соседу справа. Во время припева предмет не передается. Можно добавить соревновательный момент: у кого не упадет, кто быстрее и т.д.

Тот, кто путается, выбывает из игры.

Игра-ледокол «Встанете те, кто...»

Ход игры: Ведущий даёт задание: «Встаньте те, кто...
любит цветы;
радуется хорошей погоде;
имеет домашнее животное;
любит дарить цветы и т. д.

При желании роль ведущего могут выполнять дети. После завершения всем задаются вопросы, подводятся итоги игры: «Сейчас мы посмотрим, кто у нас в группе оказался самым внимательным. Кто у нас в группе любит сладкое? У кого есть младшая сестра?» Затем вопросы усложняются (включают в себя две переменные): «Кто у нас в группе любит сладкое и имеет младшую сестру?». Каждый вопрос адресуется конкретному ребёнку, если он не может ответить сам ему помогает группа.

Игра-энерджайзер
«А я – заяц, а я рядом, а я тоже»

Все сидят по кругу на стульях. В кругу один стул лишний. Игрок, сидящий слева от пустого стула, хлопает по нему ладонью и называет имя любого человека, присутствующего в кругу. Этот человек бежит и садится на этот стул. На освободившийся стул пересаживается игрок, сидящий слева от него со словами: «А я заяц», за ним следующий: «А я рядом», и последний: «А я тоже». По освободившемуся стулу хлопает сидящий слева игрок, и игра продолжается заново.

Игра-энерджайзер
«Руки-ноги»


Надо выполнить простые команды ведущего. Если ведущий делает один хлопок – поднять руки, два хлопка – встать. Если руки уже подняты, то при следующем одном хлопке руки надо опустить, а по двум сесть. Ведущему менять темп и последовательность хлопков.

Игра-энерджайзер
«Путаница»

Все участники встают в круг, закрывают глаза и кружатся на месте несколько раз, затем вытягивают руки вперёд и, двигаясь навстречу друг другу, берутся за руки. Открывают глаза и начинают распутываться, не разрывая рук.

Игра-энерджайзер
«Гуффи»

Участники закрывают глаза или завязывают их платками. Ведущий подходит к одному из них и на ухо говорит, что он Гуффи. Гуффи открывает глаза. Задание группе: с закрытыми глазами найти в комнате Гуффи. Участники, встречаясь, должны задавать вопрос: «Гуффи?». Если на вопрос отвечают таким же вопросом, значит, это не Гуффи. Если тот, кому был задан вопрос, молчит, значит, он Гуффи (Гуффи всегда должен молчать). Если кто-то обнаружил Гуффи, он должен открыть глаза и взяться с Гуффи за руки. Те, кто присоединяются к Гуффи, тоже молчат. Присоединяться к Гуффи можно только с краю. Гуффи растёт до тех пор, пока к нему не присоединятся все участники.

The background is white and decorated with various colorful handprints in shades of blue, yellow, green, and purple. There are also scattered small dots in blue, green, yellow, and pink. The text is centered in a bold, purple font.

**Сценарий
игрового марафона
«Пионерский орен-аіг»**

#БРПО.

Сценарий игрового марафона «Пионерский open-air».

Дата проведения: 19 мая 2019 г.

Место и время проведения: ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодежи г. Бреста»

Время проведения мероприятия: 11.00.

Участники: делегаты детских организаций учреждений образования, старшие вожатые; почётные гости, педагоги-организаторы, учащиеся объединения «Академия молодёжных инициатив», члены школы «Актив».

Сцена празднично оформлена шарами и флажками. На площадке по всему периметру работает выставка, представленная учреждениями образования города «Азбука пионерской жизни». Для оформления антуража праздника по кругу стоят мольберты, украшенные детскими рисунками, звучит динамичная музыка.

ВЕДУЩАЯ:

Мы говорим: «Добрый день» энтузиастам взрослым, старшим вожатым, ветеранам пионерского движения, представителям общественности, гостям нашего праздника!

ВЕДУЩАЯ:

И, конечно, нашим самым весёлым ребятам – представителям общественной организации «Белорусская республиканская пионерская организация».

ВЕДУЩИЙ 2:

Мы приветствуем тех, кто молод, чьи сердца горячи, а стремления высоки!

ВЕДУЩИЙ 1:

Мы приветствуем вас, молодое поколение Беларуси!

Звучит отбивка.

ВЕДУЩИЙ 2:

Здесь столько задора, огня и азарта,
Надежд и мечтаний, и дерзких идей,
Здесь запросто-просто включаются в завтра
Без всяких сомнений и тёмных затей.

ВЕДУЩАЯ: (*вопрос в зал*)

Сегодня наш игровой марафон собрал много ребят помладше и постарше, но у меня к вам вопрос: «Как ваше настроение?»

ВЕДУЩИЙ 1:

Да настроение отлично потому, что компания у нас на отлично!

ВЕДУЩИЙ 1:

Сегодня наш пионерский марафон собрал ребят с разными интересами – отличников пионерских дел, активистов учебных заведений.

ВЕДУЩИЙ 1:

Много ребят активных и разных, много занятий разнообразных –

ВЕДУЩИЙ 2:

Учёба, активность, спорт, интернет!

На всякие глупости времени нет.

ВЕДУЩАЯ:

Что-то вредно, что-то полезно.

Когда молодой, тебе всё интересно.

Ты с этим девизом по жизни идешь!!!

ВЕДУЩАЯ:

Я думаю, что современными ребятами можно гордиться! Ведь вы умны, целеустремлены, а эти качества помогают в жизни!

ВЕДУЩИЙ 2:

Сегодня у нас появилась прекрасная возможность активно и весело провести время.

ВЕДУЩИЙ 1:

А помогать нам в этом будут аниматоры школы «Актив». Давайте их представим!

Представление аниматоров школы «Актив».

Каждый из представленных делает шаг вперёд.

САША – всегда активна в любых играх, однажды она поставила рекорд: играла в игру «Путаница» около 2-х часов.

ВЕДУЩИЙ 2:

А следующий наш аниматор – это активист пионерской организации, участник всех школьных мероприятий, активно заниматься волонтерством. Приветствуем ИЛЬЮ!

ВЕДУЩИЙ 1:

Приветствуем скорей активных друзей —

Тех, кто полон сил и знаний, свежих мыслей и идей.

ВЕДУЩИЙ 2:

Встречайте торжество энергии и ловкости, красоты и молодости.

ВЕДУЩИЙ 1:

В зале собрались ребята, которые всегда активны и энергичны в любых начинаниях и в пионерских делах, но главное сегодня ребята будут веселиться в компании своих друзей.

ВЕДУЩИЙ 2:

Итак, ребята давайте все вместе отсчет активности и веселья

Звучит обратный отчет: 10,9, 8, 7, 5, 4, 3, 2, 1.

САША:

Всем привет, ребята! Сейчас мы с вами проверим, насколько хорошее у вас настроение. Моя игра называется «Ракета хорошего настроения».

ИЛЬЯ:

Ну что, ребята, полетели?

Аниматор произносит реплику, сопровождая её движением, а зал отвечает, повторяя то же самое движение.

«РАКЕТА ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ»

ТРЕК НОМЕР№

САША:

К запуску ракеты хорошего настроения приготовиться! (выставляет большой палец).

- Есть приготовиться!

САША:

Надеть скафандры! (*делает вид, что надевает на голову шлем*).

- Есть надеть скафандры!

САША:

Пристегнуть ремни! (*хлопает в ладоши*).

- Есть пристегнуть ремни!

САША:

Включить контакт! (*прикасается указательным пальцем левой руки к указательному пальцу правой*).

- Есть контакт!

САША:

Ключ на старт! (*поднимает правую руку вверх*).

- Есть ключ на старт!

САША:

Включить моторы!

- Есть включить моторы!

САША:

Раз, два, три, вжик! (*делает вращательные движения рук около груди*)

- Вжик, вжик, вжик.

САША:

Начать отсчёт времени!

Все вместе считают: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

- Пуск!

- Ура! (*бурные аплодисменты*).

ВЕДУЩИЙ 1:

Активность и стремление идти вперёд даёт силы и энергию для новых свершений.

ВЕДУЩАЯ:

Молодость – прекрасная пора человеческой жизни, когда впереди самые хорошие моменты!

ВЕДУЩИЙ 1:

А мы предлагаем вам, ребята, нырнуть в колу!!!

ВЕДУЩАЯ 2:

В колу? но я люблю фанту...

ВЕДУЩИЙ 1:

А давай узнаем у наших ребят, что они больше всего любят. Предлагаю игру «Фанта, Кола, Спрайт», которую проведёт наш весёлый аниматор Илья.

ИЛЬЯ:

Всем ребятам газированный привет!!! Сейчас мы с вами поиграем. Внимательно слушаем условия игры и по моему счёту начинаем.

«ФАНТА, КОЛА, СПРАЙТ»

ТРЕК НОМЕР№

ИЛЬЯ:

Все присутствующие ребята встают друг за другом, берутся за талию впереди стоящего. По моей команде все должны выполнять движения: на слово «фанта» – шаг правой ногой, на слово «кола» – шаг левой, на слово «спрайт» – круговое движение бёдрами. Ведущий в ходе танца-игры предлагает взяться за талию того игрока, который находится перед стоящим впереди, т.е. вторым игроком от танцующего, затем за талию третьего человека впереди. И так до тех пор, пока совсем не станет тесно.

ИЛЬЯ:

Спасибо ребята за активную игру вы просто класс!

ВЕДУЩАЯ:

Спасибо, Илья, скажи, а какой ты любишь вид спорта?

ИЛЬЯ:

Лично я очень люблю хоккей, ведь это очень увлекательная игра!

ВЕДУЩИЙ 1:

А вот мы знаем, что наша активистка Саша увлекается футболом!

ИЛЬЯ:

Да, это действительно так. А сейчас я узнаю, умеют ли наши ребята играть в эту игру.

ВЕДУЩАЯ:

Вот это интересная идея! Я думаю, мы тоже к тебе присоединимся!

САША:

Итак, ребята: ...10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1!

«ФУТБОЛ»

ТРЕК НОМЕР№

САША:

Сейчас мы поделимся на две группы. Каждая команда должна присвоить себе название («Динамо» и «Спартак»).

САША: *(произносит)*

«Над полем футбольным колыхается флаг, играют команды...»

Одна часть зала хором скандирует: «Динамо»,

другая вторит ей: «Спартак».

САША:

Я вращаю кистью руки по часовой стрелке, на каждый оборот зал должен скандировать: «Гол, гол, гол!» Я буду ускорять вращение рукой и неожиданно останавливать вращение, в это время обе команды должны замолчать, та команда, со стороны которой в этот момент прозвучало «Гол!» зарабатывает гол. Игра продолжается до 3-5 очков.

САША:

Ребята, вы настоящие любители спорта! Сразу видно, что вы активны во всем: и в спорте, и в делах пионерии.

ВЕДУЩИЙ 1:

Спасибо, Саша, за весёлую игру! Наши ребята, правда, очень интересные и активные?

ВЕДУЩИЙ:

А сейчас наши аниматоры подготовили для вас динамичный, активный, суперсовременный флэш-моб!

Танцевальный флэш-моб
«АВСТРАЛИЙСКИЙ ДОЖДЬ»

ТРЕК НОМЕР№2

ВЕДУЩИЙ 1:

Сейчас мы предлагаем вам перенестись в тропические страны.

ВЕДУЩИЙ:

Представьте, что вы ходите по тропическому лесу, и вдруг пошёл дождь.

Участники встают в круг.

ВЕДУЩИЙ:

Знаете ли вы, что такое австралийский дождь?

Нет? Тогда давайте вместе послушаем, какой он. Сейчас по кругу цепочкой вы будете передавать мои движения. Как только они вернутся ко мне, я передам следующие. Следите внимательно!

- В Австралии поднялся ветер. (*Ведущий трёт ладони*).
- Начинает капать дождь. (*Клцание пальцами*).
- Дождь усиливается. (*Поочередные хлопки ладонями по груди*).
- Начинается настоящий ливень. (*Хлопки по бедрам*).
- А вот и град – настоящая буря. (*Топот ногами*).
- Но что это? Буря стихает. (*Хлопки по бедрам*).
- Дождь утихает. (*Хлопки ладонями по груди*).
- Редкие капли падают на землю. (*Щёлкание пальцами*).
- Тихий шелест ветра. (*Потираание ладоней*).

ВЕДУЩИЙ 1:

Вот и закончился наш игровой марафон...

ВЕДУЩИЙ:

«Пионерский open-air»!

ВЕДУЩИЙ 1:

Быть молодым – значит гореть,
Значит – вперёд, без запинки сомненья,

Чтоб высоко – выше мысли взлететь,
Чтобы увидеть весь мир в озарении!

ВЕДУЩИЙ 2:

Быть молодым – значит верить в добро,
Верить, что сбудется всё, что мечталось,
Чтоб получалось у вас и сбывалось!
И в поколениях грядущих осталось.

ВЕДУЩИЙ 1:

Спасибо всем активистам пионерского движения за дела и свершения!

ВЕДУЩИЙ 1:

Всех приглашаем на финальное фото.

**Тренинг
«Осознай себя командой»**

#БРРПО!

Описание работы. Данный материал предназначен для проведения обучающего занятия с активистами общественных объединений учреждений образования города Бреста с целью сплочения коллектива и построения эффективного командного взаимодействия с применением игр-ледоколов.

Возраст: младший школьник, подросток.

Состав участников: 10-15 человек.

Актуальность. Невозможно сделать всю работу одному. Время от времени всё равно приходится прибегать к помощи другого человека. В сплочённом коллективе взаимопомощь – это залог успеха, без поддержки будет достигнута только маленькая цель, которую поставил каждый для себя, но цель коллектива останется на нулевом уровне.

Почему важна сплоченность?

Важна, потому что это: ...возможность окунуться..., возможность увидеть..., возможность услышать..., возможность ощутить..., возможность испытать..., возможность стать..., стать одним коллективом, который чувствует, поддерживает и вдохновляет на новые действия и поступки.

План тренингового занятия:

Разминка-упражнение «Пожалуйста» – 5 минут.

Упражнение «Мы с тобой похожи тем, что...» – 5 минут.

Игра «Атомы и молекулы» – 4 минут.

Упражнение «Постройтесь по росту!» – 5 минут.

Упражнение «Печатная машинка» – 15 минут.

Упражнение «Путанка» – 10 минут.

Упражнение «Поезд» – 20 минут.

Упражнение «Счёт до десяти» – 10 минут.

Игра «Машина с характером» – 20 минут.

Упражнение «Опустить предмет» – 15 минут.

Упражнение «А я еду...» – 8 минут.

Упражнение «Переправа» – 20 минут.

Упражнение-игра «Тик-так» – 7 минут.

Ход тренинга

Участники рассаживаются на места в круге, когда все спокойны и готовы слушать, начинается тренинг.

Оля:

Здравствуйте, меня зовут Оля.

Екатерина:

Привет, меня зовут Екатерина. Сегодня мы проведём с вами тренинг на сплочение.

Оля:

Цель тренинга – это сплочение коллектива и построение эффективной команды.

Екатерина: Сплочение – это возможность для команды стать единым целым для достижений конкретных целей и задач. Ведь как хорошо, когда тебя понимает и поддерживает твой товарищ, тебя услышат и помогут, если это необходимо, как важно понимать друг друга даже без слов. Сплоченный коллектив добивается многих вершин и побед.

Разминка-упражнение «Пожалуйста».

Цель: поднять настроение и настроиться на дальнейшие упражнения.

Ход упражнения.

Вариант 1. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово «пожалуйста». Кто ошибётся, выбывает из игры.

Вариант 2. Игра идёт так же, как в первом варианте, но только тот, кто ошибется, выходит на середину и выполняет какое-нибудь задание, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д.

Примечание: с самого начала оговорить, что это шуточное упражнение и не стоит принимать его в серьез (обижаться).

Упражнение «Мы с тобой похожи тем, что...»

Цель: познакомиться (если дети не знают друг друга), узнать, чем они похожи, для того, чтобы уже найти приятелей по интересам.

Ход упражнения.

Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу. Количество участников в обоих кругах одинаковое. Участники внешнего круга говорят своим партнерам напротив фразу, которая начинается со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Например, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д. Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Например, что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д. Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются (по часовой стрелке), меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Обсуждение:

Какие эмоции испытывали во время упражнения?

Что нового узнали о других?

Что интересное узнали?

Игра «Атомы и молекулы».

Необходима небольшая первичная настройка: группу просят закрыть глаза и представить, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Далее следуют слова ведущего: «Сейчас вы откроете глаза и начнете беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу (сигнал оговаривается) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Когда будете готовы, откройте глаза». Участники начинают свободное перемещение в пространстве и, услышав сигнал ведущего,

объединяются в молекулы. Подвигавшись, некоторое время цельным соединением, молекулы вновь распадаются на отдельные атомы. Затем ведущий снова даёт сигнал, участники снова объединяются и т.п.

Если последним числом атомов в молекуле будет два, то упражнение служит хорошим способом деления группы на пары для последующей работы.

Примечание: На первом занятии следует избегать конфликтных ситуаций, когда при названном числе группа не может разделиться поровну и остаются «лишние участники», или некоторым молекулам не хватает атомов до нужного числа.

Упражнение «Постройтесь по росту!»

Цель: Преодолеть барьеры в общении между участниками, раскрепостить их.

Ход упражнения.

Участники становятся плотным кругом и закрывают глаза. Их задача состоит в том, чтобы построиться в ряд по росту с закрытыми глазами. Когда все участники найдут своё место в строю, надо дать команду открыть глаза и посмотреть, что же получилось. После упражнения можно обсудить, сложно ли было выполнить это задание (как себя чувствовали участники) или нет.

Примечание: Игра имеет несколько вариантов. Можно дать задание построиться по цвету глаз (от самых светлых до самых тёмных, разумеется, не закрывая глаза), по цвету волос, по теплоте рук и т.д.

Обсуждение:

Удалось ли группе это сделать?

Что помогало? Поддерживало?

Какие эмоции испытывали во время упражнения?

Упражнение «Путанка».

Цель: сплочение, улучшение взаимопонимания участников.

Ход упражнения.

Все берутся за руки, стоя в кругу, и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?») – спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом зверь должен пробежаться и, может быть даже, кого-то, попавшегося по пути, «съесть».

Обсуждение:

Какие ощущения и эмоции испытывали при выполнении задания?

Упражнение «Поезд».

Цель: сплочение, повышение взаимного доверия участников, тренировка уверенности поведения при необходимости действовать в условиях недостатка информации, положившись на партнеров.

Ход упражнения.

6-8 участников изображают «поезд», встав в колонну и положив руки на плечи стоящим впереди. Все, кроме первого, закрывают глаза. Этому «поезду» нужно проехать через препятствия, которые изображают другие участники. При малом количестве играющих часть препятствий можно изобразить с помощью стульев.

Задача «поезда»: проследовать от одной стены помещения до другой, по пути обязательно объехав по кругу 3-4 препятствия (ведущий указывает, какие именно) и не столкнувшись с остальными. Препятствия, изображенные с помощью других игроков (желательно, чтобы те, которые нужно объехать по кругу, были именно из их числа), при приближении к ним «вагонов поезда» на опасно-близкое расстояние могут издавать предостерегающие звуки. Например, начинать шипеть.

Игра повторяется несколько раз, чтобы дать возможность каждому побыть и в роли препятствия, и в составе «поезда».

Обсуждение:

Кому кем больше понравилось быть: «локомотивом», «вагонами», препятствиями? С чем это связано?

Какие эмоции у кого возникали при движении в составе «поезда»?

Каким реальным жизненным ситуациям можно уподобить эту игру?

Упражнение «Счёт до десяти».

Цель: прочувствовать друг друга, понять без слов и мимики.

Ход упражнения.

Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два», третий скажет «три» и так далее. Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.

Обсуждение:

Что с вами происходило?

Если не получилось, то почему?

Какую стратегию вы выбрали?

Игра «Машина с характером».

Цель: сплочение группы.

Ход упражнения.

Вся группа должна построить воображаемую машину. Её детали – это только слаженные и разнообразные движения и возгласы игроков. Во время игры нельзя разговаривать. Попросите одного добровольца (игрок 1) выйти на середину круга и скажите ему: «Я хочу, чтобы сейчас ты начал выполнять какие-нибудь повторяющиеся движения. Может быть, ты хочешь попеременно вытягивать руки вверх, или поглаживать живот правой рукой, или прыгать на одной ноге. Годится любое действие, но ты должен непрерывно повторять его. Если хочешь, можешь свои движения сопровождать возгласами». Когда игрок 1

определится со своими действиями, он становится первой деталью машины. Теперь следующий доброволец может стать второй деталью.

Игрок 2, со своей стороны, выполняет движения, которые дополняют действие первого игрока. Если, например, игрок 1 смотрит вверх, поглаживает себя по животу и при этом в промежутке попеременно говорит: «Ах» и «Ох», то игрок 2 может встать сзади и каждый раз, когда игрок 1 говорит: «Ах», разводить руками, а при заключительном «Ох» один раз подпрыгивать. Он может также встать боком к игроку 1, класть ему правую руку на голову и при этом говорить: «Ау», причём для своего «Ау» выбрать момент между «Ах» и «Ох».

Когда движения первых добровольцев обретут достаточную скоординированность, к ним может присоединиться игрок 3. Каждый игрок должен стать новой деталью увеличивающейся машины и пытаться сделать её более интересной и многогранной. Каждый может выбрать себе место, где он мог бы расположиться, а также придумать своё действие и возгласы.

Когда задействованы все игроки, вы можете позволить фантастической машине полминуты работать в выбранном группой темпе. Потом предложите, чтобы скорость работы несколько увеличилась, затем слегка замедлилась, потом начала останавливаться. В конце концов машина должна развалиться.

Обсуждение игры:

В какой момент вы стали деталью машины? Почему?

Как вы придумали свои действия?

Что происходило, когда ход машины ускорялся или замедлялся?

Как влияло на работу то, что вам нельзя было переговариваться друг с другом?

Вариант игры.

Участники, разбившись по четверо или пятеро, могут изображать реально существующие механизмы, агрегаты, машины: будильник, кофемолку, мотор, планер.

Упражнение «Опустить предмет».

Цель: тренировка умения действовать решительно и, в то же время, координировать собственную активность с действиями других людей.

Ход упражнения.

6-10 участникам дают гимнастический обруч и просят держать его горизонтально на указательных пальцах вытянутых рук. Вместо обруча можно использовать и другие предметы подходящих размеров и веса (например, швабру или сделанную из плотного картона настенную таблицу размером приблизительно 1х1 м).

Задача участников: опустить предмет в указанное мультимедийным местом. При этом он должен постоянно лежать на указательных пальцах всех участников; если чей-то палец теряет контакт с предметом или он падает, игра начинается заново.

Обсуждение:

Испытывали ли при выполнении задания трудности?

Если да, то с чем они связаны, как их удалось преодолеть?

Если нет, то что помогло сразу скоординировать совместные действия?

Упражнение «А я еду...»

Цель: разрядка эмоционального состояния участников, расслабление.

Ход упражнения.

Участники садятся в круг. В кругу на один стул больше. Один из участников по часовой стрелке садится на пустой стул и говорит: «А я еду». Следующий участник, по цепочке, передвигается на пустой стул и говорит: «А я рядом». Следующий за ним, садится на освободившийся стул и говорит: «А я зайцем». Следующий пересаживается и говорит: «А я с ...» (имя любого участника). Названный человек пересаживается рядом. Таким образом, круг разрывается, и вся цепочка начинается заново. С каждым разом участники пересаживаются по часовой стрелке все быстрее и быстрее.

Упражнение «Переправа».

Цель: сплочение членов группы, «ломка» пространственных барьеров между участниками, тренировка уверенного поведения в ситуации вынужденного физического сближения, необходимости решить нетривиальную задачу в межличностном взаимодействии.

Ход упражнения.

Участники стоят плечом к плечу на полосе шириной 20-25 см. Игра проходит интереснее, если эта полоса представляет собой не просто линию на полу, а небольшое возвышение: например, гимнастическую скамейку, бордюрный камень на обочине дороги или бревно на лесной поляне. Каждый участник поочередно переправляется с одного конца шеренги на другой. Ни ему, ни тем, кто стоит в шеренге, нельзя касаться ничего за пределами той полосы, на которой стоят участники.

Обсуждение:

Какие психологические качества у вас проявились при выполнении этого упражнения?

Вызвало ли у вас дискомфорт выполнение этого упражнения?

Упражнение-игра «Тик-так».

Цель: помогает снять напряжение предыдущего упражнения.

Ход упражнения.

Участники передают друг другу звуковую передачу: «тик» – направо, «так» – налево по кругу. «Бум» – означает перемену направления передачи звука. Любой участник игры имеет право изменить направление передачи.

Рефлексия:

Какие качества у вас проявились при участии в тренинге?

Что нового узнали о себе, о классе?

Как будете использовать эти знания?

Чему научились?

Как это пригодиться в будущем?

Что было важным?

Над чем вы задумались?

Что нужно развивать на будущее?

Оля:

Спасибо вам большое, что пришли на тренинг! Надеюсь, что участие в нём оказалось вам полезным, и что-то пригодится вам в жизни обязательно. Может быть что-то, над чем вы задумались и будете работать в этом направлении.

Рады были общаться с вами! До свидания.