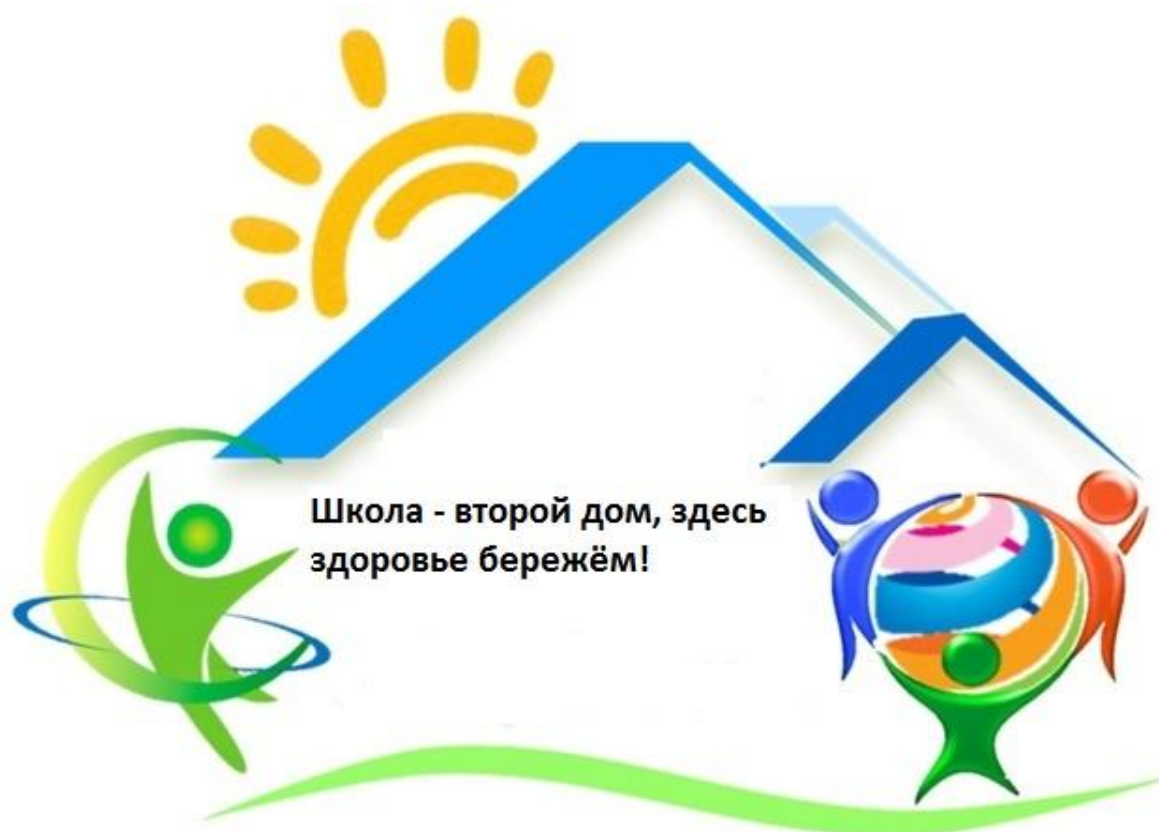


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Основная общеобразовательная Незнамовская школа"**

309540 Белгородская обл., Старооскольский р-н,
с. Незнамово, ул. Центральная, дом 9, тел. (4725) 49-46-91, stneznamshkola@yandex.ru

**VII Всероссийский конкурс
«Моя лучшая
методическая разработка»**



ВВЕДЕНИЕ

Проблемы сохранения здоровья учащихся, привитие навыков здорового образа жизни, создание условий, направленных на укрепление здоровья, сохранение здоровья физического, психического и духовного очень актуальны сегодня. Следует обеспечить школьнику возможность сохранения здоровья за период обучения и каникулярного отдыха в школе, сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.

Обозначая цели деятельности по здоровьесбережению, мы исходили из полученных сведений о фактическом состоянии здоровья обучающихся, о неблагоприятных для здоровья факторах, о выявленных достижениях педагогической науки и практики в сфере здоровьесбережения.

Здоровье детей - это политика, в которой заложено наше будущее, поэтому перед педагогами, родителями и общественностью стоит задача воспитания здорового поколения. Но последние статистические данные свидетельствуют о том, что за период обучения детей в школе состояние здоровья ухудшается в несколько раз. Проблема здоровья учащихся вышла сегодня из разряда педагогических и обрела социальное значение. Поэтому в качестве основы нашей программы здоровьесбережения мы определили заботу о сохранении здоровья обучающихся в период каникулярного времени.

Сформировать высокоинтеллектуальную, творческую, стремящуюся к сохранению физического, психического и нравственного здоровья личность учащегося – один из основных векторов современного образования.

Система работы по сохранению и укреплению здоровья обучающихся МБОУ «Основная общеобразовательная Незнамовская школа» в период каникулярного времени строится через реализацию комплексной программы детского отдыха «Ключ к здоровью» летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»



Содержание.

№ п/п	Наименование	Стр.
1.	Комплексная программа детского отдыха «Ключ к здоровью» летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»	4 - 29
2.	Методический КЕЙС (Приложение 1)	30
	2.1.ФАЙЛ «План-сетка работы лагеря «БАЙТик.RU»	31-32
	2.2.ФАЙЛ «Методики для изучения состояния и эффективности воспитательной работы в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»	33
	2.3. ФАЙЛ «Форумы пользователей летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»	34-36
	2.4. ФАЙЛ «Информационно-методическое сопровождение выборов органов детского и ученического самоуправления»	37-39
	2.5. ФАЙЛ «Символика и атрибуты лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»	40-46
	2.6. ФАЙЛ «Методические продукты по организации ключевых мероприятий лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»	47-82

РАССМОТРЕНА

на заседании Управляющего совета
МБОУ «Основная общеобразовательная
Незнамовская школа»
протокол от «31» августа 2023 г. №03

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
МБОУ «Основная общеобразовательная
Незнамовская школа»
от «01» сентября 2023 г. № 113

КЛЮЧ К ЗДОРОВЬЮ

**/ Комплексная программа детского отдыха
летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей /**

Старый Оскол

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1. Наименование программы	Комплексная программа детского отдыха «Ключ к здоровью» летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»
2. Цель программы	Раскрытие и развитие интеллектуального, физического, творческого потенциала детей и подростков через создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организации досуга воспитанников во время каникул
3. Задачи программы	1. Формировать ценностное отношение воспитанников к здоровью и здоровому образу жизни. 2. Способствовать созданию условий для утверждения в сознании воспитанников нравственных и культурных ценностей, уважительного отношения к предкам, старшему поколению, народным традициям и культуре, истории своей Родины. 3. Приобщать детей и подростков к разнообразному опыту социальной жизни через участие в игре. 4. Создавать условия для интеллектуального развития воспитанников, интересного, разнообразного, активного отдыха. 5. Предоставлять возможность творческой и лидерской самореализации каждого воспитанника.
4. Направления деятельности	1. «Я и моё здоровье» (спортивно-оздоровительное направление) 2. «Я и мой край» (духовно-нравственное направление) 3. «Я, моя семья, мои друзья» (социальное направление) 4. «Я и мой интеллект» (общеинтеллектуальное направление) 5. «Я и моё творчество» (общекультурное направление)
5. Краткое содержание программы	Летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU» при МБОУ «Основная общеобразовательная Незнамовская школа» организует работу в течение одной смены – 21 день.
6. Актуальность, новизна программы	Актуальность программы состоит в создании условий для укрепления здоровья, эмоционально привлекательного досуга детей, удовлетворения потребностей в новизне впечатлений, творческой самореализации, общении и самостоятельности в разнообразных формах, включающих познание, искусство, культуру, игру и другие сферы возможного самоопределения личности ребенка. Новизна программы заключается в создании эффективной воспитательной среды, способствующей укреплению здоровья детей как жизненно важной ценности, максимальным вниманием к развитию личности ребенка, раскрытию его способностей на основе удовлетворения интересов и потребностей (прежде всего духовных, интеллектуальных и двигательных). Механизм реализации: медиа-игра, в ходе которой дети выполняют тематические алгоритмы и помогают БАЙТику, хранителю Медиа-территории, собирать ключи к здоровью и долголетию.
7. Ожидаемые результаты	1. Сохранение и укрепление физического здоровья воспитанников, формирование мотивации здорового образа жизни. 2. Укрепление нравственности, основанной на свободе воли и духовных отечественных традициях. 3. Формирование способности детей и подростков сознательно выстраивать и оценивать отношения в социуме. 4. Расширение кругозора воспитанников, их познавательных способностей. 5. Развитие творческих способностей, инициативы и активности воспитанников.

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*Лагерь – это место, где каждый ребенок
может состояться как уникальная личность...*

С.А Шмаков

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Федеральный государственный образовательный стандарт, Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года указывают на изменения в ценностях, целях и результатах воспитания подрастающего поколения. И от того, какие условия мы, взрослые, создадим для полноценного и всестороннего развития ребёнка, зависит его успешность во всей последующей жизни. На основании этого в 2023 году на базе МБОУ «Основная общеобразовательная Незнамовская школа» была разработана и апробирована комплексная программа детского отдыха «Ключ к здоровью», реализуемая в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU». Название программы выбрано не случайно - неутолимая жажда новых впечатлений, любознательность, постоянное стремление экспериментировать, самостоятельно искать истину это и есть индикатор детской любознательности. Умения и навыки, самостоятельное творческое постижение истины, полученные через игровую деятельность, легко прививаются и переносятся в дальнейшем во все виды деятельности.

Лето дает возможность выявить самые разнообразные таланты и способности всех детей независимо от социально – экономического положения их родителей и учебной успеваемости самого ребенка. Летнее время благоприятно для позитивной социализации детей, освоения ими различных социальных ролей и функций.

Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается легенда лагеря, согласно которой все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной медиа-игры со своими законами и правилами.

2.1. Актуальность программы состоит в создании условий для укрепления здоровья, эмоционально привлекательного досуга школьников, удовлетворения потребностей в новизне впечатлений, творческой самореализации, общении и самостоятельности в разнообразных формах, включающих познание, искусство, культуру, игру и другие сферы самоопределения личности ребенка.

2.2. Новизна программы заключается в создании эффективной воспитательной среды, способствующей укреплению здоровья детей как жизненно важной ценности, максимальным вниманием к развитию личности ребенка, раскрытию его способностей на основе удовлетворения интересов и потребностей (прежде всего духовных, интеллектуальных и двигательных). Новизна программы отражается также в оригинальной идее, нетрадиционном подходе к организации жизнедеятельности детей и взрослых в лагере, посредством использования медиа-технологий.

2.3. Понятийный аппарат программы

Физическое здоровье - это данное природой свойство организма, обуславливающее нормальное функционирование всех систем и органов человека.

Духовное здоровье – умение следовать духовно-нравственным ценностям и идеалам, верность долгу, патриотизм.

Социальное здоровье - положительное взаимодействие с друзьями, семьей и другими членами общества; забота о других, признание, применение различных социальных навыков.

Интеллектуальное здоровье – это творческий и стимулирующий умственную деятельность процесс, направленный на расширение собственных знаний и навыков, а также обмен ими.

Эмоциональное здоровье – это такое состояние, при котором человек живет в гармонии с окружающими и самим собой, реализуя свой творческий потенциал.

Вектор – это направление воспитательной деятельности.

3. КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ

Участниками программы являются учащиеся школы в возрасте от 7 до 14 лет, педагогические и медицинский работники. При комплектовании отрядов лагеря особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, многодетных, неблагополучных семей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации. Деятельность воспитанников во время лагерной смены осуществляется в группах (отрядах)

4. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ ПРОГРАММЫ

Основная идея программы состоит в сочетании современных медиа-механизмов и новых технологий, способов организации отдыха детей, испытывающих потребность отдыхать с пользой для себя и социума. Ведущая технология программы – игровая («интерактивная» игра). Медиа-игра является наиболее оптимальным средством организации досуга детей в летнем лагере, т.к. в игре ребёнок может примерить на себя различные социальные роли. Игровая форма учит и развивает ребенка незаметно для него самого, раскрывает творческий потенциал, развивает интеллектуальные, творческие и физические способности, формирует навыки позитивного общения со сверстниками, способствует сознательному выбору активного и здорового образа жизни.

Основные концептуальные подходы к реализации программы.

Оздоровительный подход:

1. Обеспечение высокопродуктивной вовлеченности учащихся и педагогов в режим здоровьесбережения.
2. Улучшение физического, психического и духовного здоровья детей.
3. Отбор методического материала в контексте сохранения здоровья воспитанников.

Воспитательный подход:

1. Включение всех участников в единый «интерактивный» игровой сюжет лагерной смены, выработка единых норм поведения.
2. Выявление лидеров, включение их в работу детских органов самоуправления; определение участия каждого ребенка в работе.

Развивающий подход:

1. Развитие представлений о значимости окружающего мира для человека, и роли жизни человека для города и страны в целом.
2. Развитие творческих способностей школьников (интеллектуальные, художественные, коммуникативные).
3. Развитие чувства сопричастности к происходящим событиям.

5. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ

5.1. Цель программы: раскрытие и развитие интеллектуального, физического, творческого потенциала детей и подростков через создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организации досуга воспитанников во время летних каникул.

5.2. Задачи программы:

1. Формировать ценностное отношение воспитанников к здоровью и здоровому образу жизни.
2. Способствовать созданию условий для утверждения в сознании воспитанников нравственных и культурных ценностей, уважительного отношения к предкам, старшему поколению, народным традициям и культуре, истории своей Родины.
3. Приобщать детей и подростков к разнообразному опыту социальной жизни через участие в игре.
4. Создавать условия для интеллектуального развития детей, интересного, разнообразного, активного отдыха.
5. Предоставлять возможность творческой и лидерской самореализации каждого воспитанника.

5.3. Предполагаемые результаты программы

1. Сохранение и укрепление физического здоровья воспитанников, формирование мотивации здорового образа жизни.
2. Укрепление нравственности, основанной на свободе воли и духовных отечественных традициях.
3. Формирование способности детей и подростков сознательно выстраивать и оценивать отношения в социуме.
4. Расширение кругозора детей, их познавательных способностей.
5. Развитие творческих способностей, инициативы и активности ребёнка.

6. КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Критерии	Показатели	Диагностический инструментарий
1	Здоровье воспитанников	Динамика заболеваемости в течение смены	Статистический учёт, наблюдение, комплексная диагностика (динамометрия, спирометрия и т.д.)
		Эффективность оздоровления детей и подростков	Методические рекомендации "Оценка эффективности оздоровления детей и подростков в летних оздоровительных учреждениях"
2	Развитие личности детей	Сформированность ценностного потенциала личности воспитанников	Тесты, анкетирование
		Сформированность коммуникативного потенциала личности воспитанников	Методика выявления коммуникативных склонностей обучающихся Р.В. Овчаровой
3	Социализация воспитанников	Состояние межличностных отношений	Социометрия
		Сформированность лагерного коллектива	Методика «Социально-психологическая самоаттестация коллектива»
		Уровень развития самоуправления	Методика М.И. Рожкова (опросник М.И. Рожкова на выявление уровня социальной активности, социальной адаптированности, социальной автономности и нравственной воспитанности)
4	Создание условий для активного досуга	Удовлетворённость участников жизнедеятельностью в лагере	Методика Е.Н. Степанова
		Интересы и увлечения воспитанников	Методика «Цветик-семицветик»
		Уровень творческой активности воспитанников	Методика М.И. Рожкова и др.
5	Эмоциональ- ное состояние воспитанников	Преобладание положительных эмоций, отсутствие тревожности, подавленности	«Радуга настроения» (модификация методики «Цветопись» Лутошкина А.Н.)

7. СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1. Этапы реализации программы

1-й этап - подготовительный (апрель – май 2023 года)

Задачи: подготовить нормативно-правовую базу и программно-методическое обеспечение деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»

Содержание:

- подбор кадров;
- утверждение программы деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU» и перспективного плана работы лагеря на заседании педагогического совета;
- проведение теоретических и практических занятий с вожатыми;
- проведение семинара с работниками лагеря, инструктивных совещаний;
- подготовка методических материалов и материально-технической базы.

Результат:

приказы по МБОУ «Основная общеобразовательная Незнамовская школа» об организации летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU», методические материалы для работы в лагере.

2-й этап - организационный (1-3 день смены)

Задачи: запустить программу «Ключ к здоровью»; создать условия для адаптации детей в летнем оздоровительном лагере.

Содержание:

- погружение в программу;
- проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей детей;
- изучение ожиданий детей от отдыха в лагере;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.

Результат:

знакомство детей с содержанием смены, корректирование плана работы с учетом предложений и пожеланий детей.

3-й этап - основной (4-17 день смены)

Задачи: предоставить возможности каждому ребенку реализовать свой творческий потенциал и продемонстрировать свои возможности, реализация игрового сюжета, удовлетворение интересов и потребностей ребенка в разнообразной деятельности, формирование умений и навыков по различным видам деятельности, создание ситуации успеха в выбранной ребенком деятельности.

Содержание:

- общелагерные и отрядные коллективно-творческие дела в соответствии с Алгоритмом дня;
- спортивные и интеллектуальные игры, конкурсы, состязания, игровые программы, акции и т.д.;
- организация системы стимулов личностного и коллективного роста; диагностика настроения; аналитическая деятельность.

Результат:

приобретение детьми опыта участия в разных видах деятельности; развитие потребностей и умений выражать себя в различных видах интеллектуальной и творческой деятельности; умение выстраивать свою жизнедеятельность с позиции здоровьесозидания; становление активной жизненной позиции; осознание ребенком своих прав и обязанностей по отношению к себе, к своей семье, коллективу, Родине; формирование гуманности, доброжелательности к людям, милосердия.

4-й этап - итоговый (18-21 день смены)

Задачи: подвести итоги смены.

Содержание:

- аналитическая деятельность;
- церемония закрытия (награждение по итогам смены);
- диагностика результатов работы лагеря.

Результат:

выработка перспектив деятельности летнего оздоровительного лагеря в соответствии с предложениями детей, родителей, педагогов.

7.2. Направления работы лагеря

Программа «Ключ к здоровью» является комплексной. Она включает в себя разноплановую деятельность по оздоровлению, образованию, воспитанию учащихся в условиях лагеря с дневным пребыванием. Программа включает в себя работу по пяти **векторам** (направлениям) развития личности (в условиях реализации ФГОС НОО и ООО):



№ п/ п	Векторы (направления)	Вид здоровья	Цель
1	«Я и моё здоровье» (спортивно-оздоровительное)	Физическое	Формирование ценностного отношения к здоровью и здоровому образу жизни, организация физически активного отдыха.
2	«Я и мой край» (духовно-нравственное)	Духовное	Создание условий для утверждения в сознании воспитанников нравственных и культурных ценностей, уважительного отношения к предкам, старшему поколению, народным традициям и культуре, истории своей Родины.
3	«Я, моя семья, мои друзья» (социальное)	Социальное	Приобщение детей и подростков к разнообразному опыту социальной жизни через участие в игре.
4	«Я и мой интеллект» (общеинтеллектуальное)	Интеллектуальное	Создание условий для интеллектуального развития детей, интересного, разнообразного, активного отдыха.
5	«Я и моё творчество» (общекультурное)	Эмоциональное	Воспитание ценностного отношения к прекрасному, формирование представлений об эстетических идеалах и ценностях. Возможность творческой и лидерской самореализации каждого воспитанника.

Модель реализации программы

«Ключ к здоровью»



ВЕКПОР – спортивно-оздоровительное направление



Задачи	Ключевые дела и формы работы	Ожидаемый результат
➤ формировать потребность в соблюдении правил личной гигиены, режима дня, здорового питания, безопасности ➤ способствовать пропаганде здорового образа жизни средствами физической культуры и занятиями спортом ➤ организовать санитарно-просветительскую работу ➤ сформировать представления об оздоровительном влиянии природы на человека; ➤ развивать морально-волевые качества, умения проявлять решительность и настойчивость в преодолении трудностей.	Здравейминутки по теме алгоритма дня Конкурсы: «По страницам сайта Опасности.net», конкурс слоганов и объемных панно «Правильное питание – залог здоровья» Соревнования: летняя районная спартакиада «Спорт для всех» Эстафеты: «Компьютерные заморочки» - семейная эстафета Игры: игра-путешествие «Дорожный лабиринт»; игра по станциям-уровням «Спаси компьютер от вируса Злодеякина» Праздники: «День Нептуна», «В королевстве здорового питания», «Ключи к здоровью» Видеофильмы: видеопортал «Инфоурок.ру» представляет... Презентации: «Спортивная гордость Белгородчины» Встречи: интеллектуальные «витаминки» «Вредным привычкам – нет» - встреча с врачом общей практики Незнамовского ЦОВП Сафроновой И.В. Беседы по правилам безопасного поведения в лагере, на улицах и дорогах, на воде, в природе, при пожаре, вблизи ж/д полотна; номера экстренной помощи. Экскурсии: Дворец водного спорта, гольф-клуб	➤ умение выстраивать свою жизнедеятельность с позиций здоровьесбережения ➤ соблюдение режима дня; ➤ сформированность мотивационной сферы гигиенического поведения, безопасной жизни, физической активности; ➤ сформированность морально-волевых качеств личности (сила, ловкость, выносливость);

ВЕКПОР – духовно-нравственное направление



Задачи	Ключевые дела и формы работы	Ожидаемый результат
➤ приобщать детей к духовно-нравственным ценностям своей Родины; ➤ формировать гражданское и патриотическое сознание и самосознание подрастающего поколения ➤ формировать любовь и уважение к культуре, истории и традициям родного края ➤ побуждать интерес к прошлому своего народа,	<u>Здравьминутки по теме алгоритма дня</u> <u>Конкурсы:</u> творческий конкурс «Мы – будущее России», конкурс творческих работ «Письмо ветерану», конкурс патриотической песни <u>Экскурсии:</u> на площадь Победы «Старый Оскол – город воинской славы»; в Старооскольский краеведческий музей «Об истории и прекрасном» <u>Виртуальные экскурсии:</u> «Мой край – родное Белогорье» <u>Рисуночные тесты:</u> «Моя любимая страна», «Я будущий защитник Родины» <u>Праздники:</u> «День России» <u>Презентации:</u> «Спортивная гордость Белгородчины» <u>Встречи:</u> «Казачья доблесть и слава» - выступления клуба ратоборцев; «К своим истокам прикоснись» - встреча с народными мастерами с. Незнамово <u>Беседы:</u> «С чего начинается Родина», «Во славу Отечества», «Поклонимся великим тем годам» <u>Акции:</u> «Мой сосед-ветеран»	➤ формирование интереса к истории своей «малой родины», чувства патриотизма и любви к своему родному краю. ➤ формирование и развитие у подрастающего поколения таких важнейших социально значимых качеств, как любовь к Отечеству, ответственность, чувство долга, верность традициям, стремление к сохранению и преумножению исторических и культурных ценностей ➤ уважение к подвигу героических предков;

ВЕКТОР – социальное направление



Задачи	Ключевые дела и формы работы	Ожидаемый результат
➤ формировать активную жизненную позицию воспитанников; ➤ развивать самоуправление и соуправление в лагере; ➤ воспитывать уважительное отношение к людям разных возрастов; ➤ развивать способность к установлению дружеских взаимоотношений в коллективе, основанных на взаимопомощи и взаимной поддержке	<i>Здравьминутки по теме алгоритма дня</i> <u>Конкурсы:</u> «Режим Online на всей планете» <u>Праздники:</u> «Открытие лагеря «БАЙТик.RU» <u>Презентации:</u> «Наш Главный USER» <u>Акции:</u> «Радость людям» <u>Игры:</u> «Добавь меня в друзья», интерактивная игра «Выбери меня», деловая игра «Выборы Главного USERa» <u>Встречи:</u> встреча с руководителем «Этнографического Русского музея» Старооскольского педагогического колледжа Емельяновой М. И.	➤ приобретение опыта участия в различных видах общественно полезной и личноно - значимой деятельности; ➤ потребность и умение выражать себя в различных видах деятельности; ➤ мотивация к самореализации в социальном творчестве, познавательной и практической, общественно полезной деятельности; ➤ осознание детьми приоритета нравственных основ труда

ВЕКТОР – общеинтеллектуальное направление



Задачи	Ключевые дела и формы работы	Ожидаемый результат
➤ создать условия для выявления интеллектуальных способностей детей через познавательную и творческую деятельность; ➤ сформировать первоначальные навыки коллективной работы; ➤ побуждать интерес к новой информации ➤ воспитывать уважение к интеллектуальному труду и его результатам	Здравьверминутки по теме алгоритма дня <u>Конкурсы:</u> «Сказочный «АРТ-подиум»; конкурс рисунков «БАЙтик.RU» в будущем» <u>КВНы:</u> «Интеллектуальный ринг» <u>Викторины:</u> «Ярмарка сказок в режиме NON - stop»; «Час разгаданных и неразгаданных тайн» <u>Экскурсии:</u> посещение центральной районной библиотеки «Книжкины новинки» <u>Виртуальные экскурсии:</u> «Чудеса света»; «Мастерская ремесел» <u>Игры:</u> «В стиле русский традиций», «Самый умный»	➤ потребность и умение выражать себя в различных видах интеллектуальной и творческой деятельности; ➤ сформированность навыков групповой и коллективной работы; ➤ приобретение знаний и умение применять их в реальной жизни

ВЕКПОР – общекультурное направление



Задачи	Ключевые дела и формы работы	Ожидаемый результат
➤ создать условия для реализации и развития творческого потенциала, разносторонних интересов и увлечений детей; ➤ воспитывать у детей эстетическое отношение к жизни, обществу, культуре народов других стран и своего народа; ➤ формировать эмоционально-чувственную сферу личности, соучастие, сопереживание; ➤ развивать фантазию, воображение, смекалку.	<i>Здравьминутки по теме алгоритма дня</i> <u>Конкурсы:</u> оформление отрядных уголков «Графический редактор»; конкурс рисунков на асфальте «Здравствуй, лето»; «Шоу-парадиз»; творческий конкурс «Мы-будущее России» <u>Праздники:</u> «Открытие лагеря «БАЙТик.RU»; «Поколение NEXT. Таланты нового века - 2023»; танцевальная программа «Стартинейджер»; флешмоб «Джинсовая лихорадка»; мульт-караоке «Звезды You Tube» <u>Презентации:</u> фотешоп «Стоп-кадр!» <u>Экскурсии:</u> развлекательный центр «Динозаврия»; экскурсия в Старооскольский краеведческий музей <u>Выставка:</u> АРТ-бульвар «Мир моих увлечений»	➤ сформированность чувственных мироощущений, потребности к прекрасному; ➤ активное участие в культурно - массовой жизни лагеря; ➤ способность адекватно оценивать свои результаты и быть справедливым к чужим достижениям; ➤ овладение навыками общения и коллективного творчества

7.3. Модель игрового взаимодействия

Программа «Ключ к здоровью» реализуется через медиа-игру. Такая форма деятельности интересна как для организаторов, так и для участников игры, т.к. одновременно содержит в себе игровую (досуговую) и развивающую (обучающую) составляющие.

Участниками игры становятся все участники смены: дети, педагоги, администрация, обслуживающий персонал. Игра начинается с момента Открытия смены и продолжается в течение 21 дня. Гласность в игре обеспечивается через «портал», на котором отмечаются успехи творческих, спортивных, режимных дел.

Игровой сюжет

Медиа-территория – информационная сеть, где проходит жизнь и деятельность воспитанников лагеря. **«БАЙТик.RU»** – это информационное сообщество, а БАЙТик - это Online – менеджер, который владеет разнообразной информацией. Пользователями информации являются 2 группы (отряды) детей - «Джойстики» и «Крутые мышки».

Добродушного и приветливого БАЙТика уважают и идут к нему за помощью все пользователи Медиа-территории. Он помогает тем, что может ответить на любой вопрос, поделиться необходимой и интересной информацией. БАЙТик хранит Ключи здоровья и долголетия, которые доступны жителям Медиа-территории.

Вирус Злодеякин не раз пытался выкрасть секрет здоровья и долголетия. И однажды ему это удалось. На помощь БАЙТик у отправляются «Джойстики» и «Крутые мышки». По требованию вируса Злодеякина, ребятам нужно выполнить 13 различных алгоритмов, что позволит им вернуть ключи пользователям Медиа-территории.

<i>1 алгоритм</i>	<i>1 день</i>	<i>Сбор-запуск «Будем знакомы»</i>
<i>2 алгоритм</i>	<i>2 день</i>	<i>Открываем, играем и творим</i>
<i>3 алгоритм</i>	<i>3 день</i>	<i>БезОпасность – дело каждого</i>
<i>4 алгоритм</i>	<i>4 день</i>	<i>Мы выбираем – нас выбирают</i>
<i>5 алгоритм</i>	<i>5 день</i>	<i>Сказка - ложь, да в ней намек</i>
	<i>6 день</i>	<i>ПЕРЕЗАГРУЗКА (выходной день)</i>
	<i>7 день</i>	<i>ПЕРЕЗАГРУЗКА (выходной день)</i>

<i>6 алгоритм</i>	<i>8 день</i>	<i>Спорт-формула жизни</i>
<i>7 алгоритм</i>	<i>9 день</i>	<i>Круиз без виз</i>
<i>8 алгоритм</i>	<i>10 день</i>	<i>О Родине, о подвиге, о славе</i>
	<i>11 день</i>	<i>ПЕРЕЗАГРУЗКА (праздничный день)</i>
	<i>12 день</i>	<i>ПЕРЕЗАГРУЗКА (выходной день)</i>
	<i>13 день</i>	<i>ПЕРЕЗАГРУЗКА (выходной день)</i>
	<i>14 день</i>	<i>ПЕРЕЗАГРУЗКА (выходной день)</i>
<i>9 алгоритм</i>	<i>15 день</i>	<i>Палитра талантов</i>
<i>10 алгоритм</i>	<i>16 день</i>	<i>К своим истокам прикоснись</i>
<i>11 алгоритм</i>	<i>17 день</i>	<i>Единение с природой – ключ к здоровью</i>
<i>12 алгоритм</i>	<i>18 день</i>	<i>Наше здоровье – наше богатство!</i>
<i>13 алгоритм</i>	<i>19 день</i>	<i>Выключение системы «До новых встреч!»</i>
	<i>20 день</i>	<i>РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ</i>
	<i>21 день</i>	

Для выполнения алгоритмов всем ребятам необходимо соблюдать следующие законы:

- Закон «НОЛЬ-НОЛЬ» - еще его называют законом точности. Точность не только во времени, точность в словах, в обещаниях, в исполнении порученного.
- Закон «СОЦИАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ» - все в жизни зависит от меня; нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем. Чтобы ты не делал, а количество добра в мире должно увеличиваться.
- Закон «ВЕЖЛИВОГО ОТНОШЕНИЯ» - я постараюсь быть корректным с человеком, как бы я к нему не относился.
- Закон «БЕЗОПАСНОСТИ» - я не пройду мимо несправедливости и жестокости; я не буду ждать, пока на защиту встанет кто-то раньше меня.
- Закон «ОТВЕТСТВЕННОСТИ» - я отвечаю за свои поступки и результат своих действий; я отвечаю за тех, кого веду за собой, я отвечаю за порученное мне дело и постараюсь выполнить его как можно лучше.
- Закон «ТЕРРИТОРИИ» - ребята должны быть хозяевами своей территории, относиться к ней бережно, заботиться о ее чистоте.
- Закон «ВНИМАНИЯ» - я постараюсь быть чутким и внимательным к окружающим людям. Постараюсь понимать их, даже если не согласен с ними.

Словарь смены:

Вся жизнедеятельность в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей «**БАЙТик.RU**» пронизана духом приключений, в связи с этим многие объекты лагеря переименованы в соответствии с темой и сюжетом игры:

Медиа-территория – лагерное сообщество

Общее собрание пользователей - линейка;

WI-FI, главный программист – начальник лагеря;

Системный администратор - старший вожатый;

Модераторы – воспитатели;

Главный USER - лидер детского самоуправления;

Группа пользователей – отряд;

Пользователи – дети;

Координатор – командир отряда;

Антивирус – медицинский работник;

Здрайвер-минутка – минутки здоровья;

Бонус Online – награждение по результатам участия в мероприятиях;

Алгоритм – план мероприятий на день

Форум – объединение по интересам

Каждая **группа пользователей** имеет свое название, эмблему, девиз. На **общем собрании пользователей** ежедневно **главный программист** выдает отрядам алгоритм действий на текущий день, выполнив который, ребята получают один из 13 ключей.

Совет Медиа-территории состоит из **главного программиста(WI-FI), модераторов, системного администратора. Группы пользователей** путем голосования выбирают главного **USERa** (Юзера), принимающего управленческие решения в условиях детского самоуправления, который также входит в **Совет Медиа-территории**. Во главе каждой группы пользователей стоит **Координатор**.

Жизнь и деятельность медиа-территории «БАЙТик.RU» очевщается на веб-сайте «**Лето-Online**» с помощью следующих **блогов**: «**Здоровье.Info**», «**WWW.Творческий Парнас**», «**IT-новости**».

Распорядок дня:

- 8.30 – 8.45 – **зарядка системы, драйвер-минутка** (утренняя разминка)
- 8.45 – 9.00 – **общее собрание пользователей** (линейка)
- 9.00 – 9.30 – **подключение питания** (завтрак)
- 9.30 – 12.30 – **алгоритм дня** (мероприятия по плану)
- 12.30 – 13.00 – **подключение главного питания** (обед)
- 13.00 – 14.00 – **выход в социальные сети** (работа кружков, спортивные, музыкальные часы, отрядные дела, игры на свежем воздухе)
- 14.00 - 14.30 – **бонус Online** по итогам дня (подведение итогов)
- 14.30 – **выключение системы** (уход домой)

7.4. Система мотивации и стимулирования участников программы

Данной программой предусмотрена индивидуальная и коллективная система мотивации и стимулирования участников программы.

Для коллективной системы роста разрабатывается система общелагерных наград. В процессе выполнения алгоритма дня, группы пользователей могут проявить себя в ходе испытаний и приключений и заработать бонусы (1 место – красный лайк, 2 место – желтый лайк, 3 место – зеленый лайк). Во время **бонус Online** при подведении итогов дня **WI-FI, главный программист** совместно с **USERom** называют **активную группу пользователей**, набравшую наибольшее количество бонусов, которая и получает право на один из ключей к здоровью и долголетию.

Для рейтинга индивидуальной системы роста в каждой группе пользователей создаётся (оформляется) монитор настроения. Ежедневно на собрании пользователей подводятся итоги дня, отмечается позиция участия детей в делах сообщества в течение дня: наблюдатель, исполнитель, организатор, активный участник и др. Пользователи сами принимают решение, кого наградить. По итогам каждого дня группа определяет трёх пользователей - самых активных участников всех отрядных и общелагерных дел. Им присуждается звание **АКТИВНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** и во время **бонус Online** вручается отличительный знак – лайк, который, выделяет их среди остальных детей, их имена заносятся на информационное поле лагеря **«БАЙТик.RU»**.

В начале лагерной смены на информационное поле лагеря «**БАЙТик.RU**» размещается **МОНИТОР НАСТРОЕНИЯ**, на котором ежедневно группы пользователей размещают папку соответствующего цвета (красный – восторженное; зеленый – спокойное, ровное; желтый – светлое, радостное; синий – грустное, печальное). Итог общей работы лагеря подводится на церемонии закрытия.

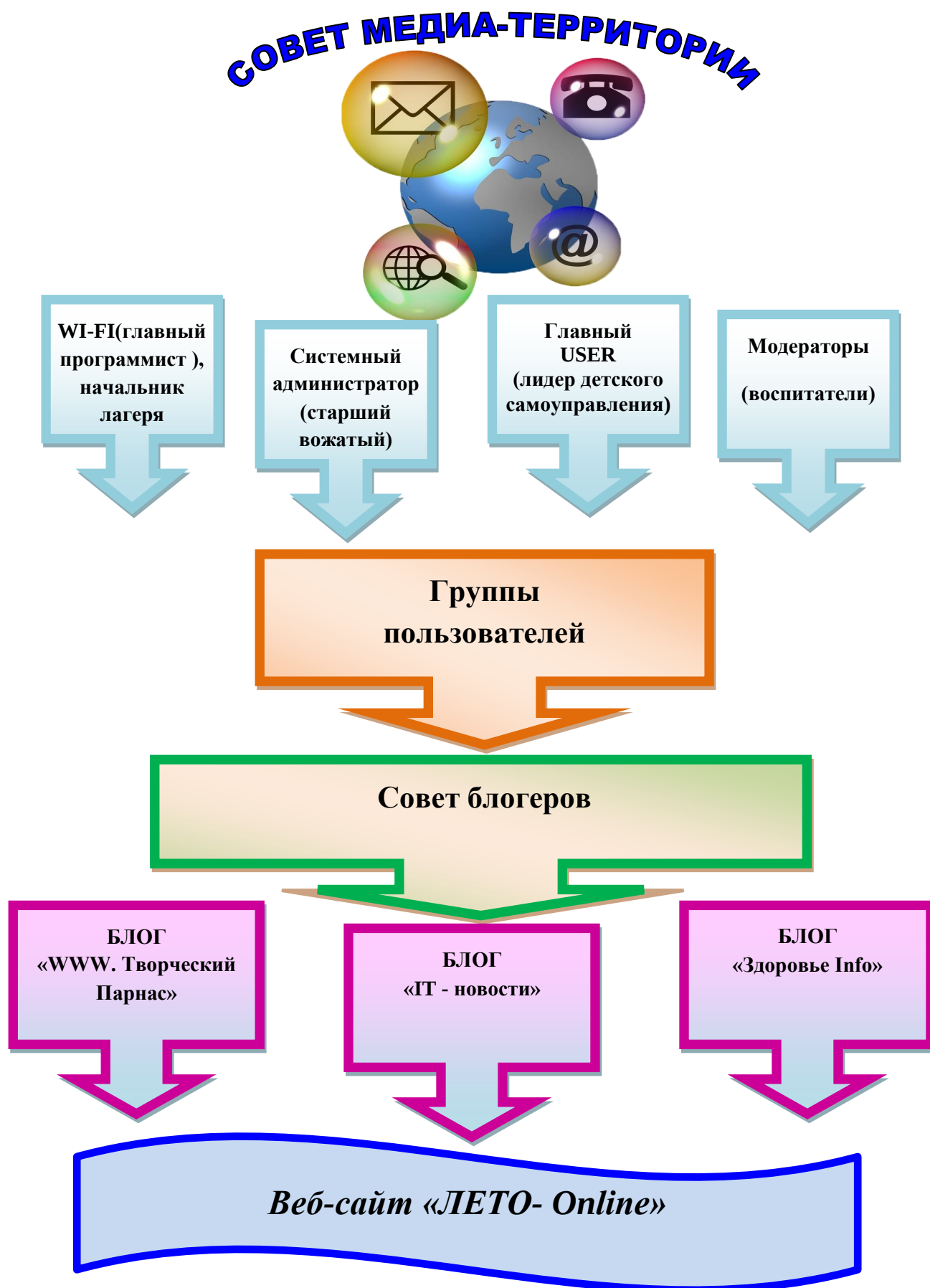
7.5. Содержательные и организационные особенности деятельности форумов пользователей

В рамках программы в течение всей смены группы пользователей посещают форумы по интересам:

- форум «Олимпиец» - спортивно-оздоровительное направление;
- форум «Музыкальная капель» - общекультурное;
- форум «Я познаю мир» - общеинтеллектуальное.

Участники программы выбирают занятия, исходя из своих интересов и потребностей.

7.6. Схема управления лагеря «БАЙТик. RU»



8. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.

ПАРТНЕРЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Кадровые условия обеспечения программы

Уровни	Состав	Функционал
Управленчес-кий	1.заместитель директора	♣ Осуществляет общее руководство и контроль всей летней кампаний
	2.начальник лагеря	♣ Создает и обеспечивает условия для организации оздоровительного лагеря ♣ Осуществляет контроль над процессом и результатом реализации программы оздоровительного лагеря
организационный	1.учителя, временно выполняющие обязанности воспитателя	♣ Обеспечивает безопасное проведение оздоровительного процесса ♣ Вносит предложения по улучшению условий проведения оздоровительного процесса ♣ Несет ответственность за сохранение жизни и здоровья воспитанников во время оздоровительного процесса
	2.помощники организаторов досуга	♣ Оказывают помощь воспитателям в организации досуга детей, отдыхающих в оздоровительном лагере
методический	заместитель директора	♣ Обеспечивает методическую поддержку организации летней кампаний

СОЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЁРЫ



9. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. СИСТЕМА АНАЛИЗА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Содержание данного раздела составляют три основных направления: информационное, образовательное, аналитическое, в рамках которых планируется обучение педагогов, их своевременное обеспечение информацией, организация аналитической деятельности в ходе реализации программы.

№ п/п	Направление	Содержание
1	Информационное	- ознакомление с должностными инструкциями всех участников образовательного процесса; - проведение ежедневных планёрок с работниками лагеря; - информация о деятельности лагеря для родителей и общественности через размещение на сайте школы и на информационном стенде в фойе школы.
2	Образовательное (методическое)	- наличие программы деятельности лагеря, перспективного плана работы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки; - работа с педагогическими кадрами, учеба актива; - составление банка данных по методическому обеспечению программы по проведению лагерной смены.
3	Аналитическое	наличие системы мониторинга результатов реализации программы (анкетирование, тестирование, собеседование, наблюдение и т.д.).

Система контроля за реализацией программы

№ п/п	Мероприятие	Срок проведения	Ответственные
1	Опрос родителей на выявление пожеланий по организации деятельности лагеря на базе школы.	Апрель - май	Начальник лагеря
2	Анкетирование детей в организационный период с целью выявления их интересов и мотивов пребывания в лагере.	1 день смены	Воспитатели
3	Еженедельное отслеживание настроения детей, удовлетворенности проведенными мероприятиями.	В течение смены	Начальник лагеря, воспитатели.
4	Анкетирование детей в конце смены, позволяющие выявить оправдание ожиданий.	Последний день ожиданий	Воспитатели
5	Мониторинг адаптации детей к условиям отдыха лагеря за смену.	В течение смены	Воспитатели

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации приоритетных задач организации летнего отдыха и оздоровления детей и подростков в лагере создана современная, постоянно совершенствующаяся материально – техническая база:

<i>Назначение помещения</i>	<i>Кол-во помещений</i>	<i>Материальное оснащение</i>	<i>Применение</i>
Игровая комната	2	Наборы развивающих игр, бумага для рисования, краски, фломастеры, карандаши, мягкие игрушки, пазлы и др.	Организация досуга
Помещение для занятий форумов	1	Музыкальное, компьютерное оборудование, канцелярские принадлежности.	Организация занятий по интересам
Изолятор	2	Специальный медицинский инвентарь.	Медицинский контроль мероприятий лагерной смены
Столовая	1	Специальный инвентарь.	Организация питания
Стадион	1	Футбольное поле, футбольные ворота, полоса препятствия, перекладины, полоса препятствий.	Проведение общелагерных игр на воздухе, спартакиады, спортивные состязания
Спортивный зал	1	Спортивный инвентарь: мячи, обручи, скакалки, гимнастические палки и т.д.	Занятия спортом, состязания
Библиотека	1	Разнообразная детская литература.	Поиск необходимой информации
Компьютерный класс	1	Мультимедийное оборудование, музыкальное оборудование, набор дисков.	Организация мероприятий по плану работы лагеря

Факторы риска реализации программы и меры их профилактики

<i>№п/п</i>	<i>Факторы риска</i>	<i>Меры их профилактики</i>
1	Неблагоприятные климатические условия	Планирование мероприятий согласно тематике смены в помещениях
2	Нежелание детей участвовать в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов ребенка
3	Недостаточная компетентность вожатых	Проведение с вожатыми инструктивных сборов с теоретическими и практическими занятиями

11. ДОСТИГНУТЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В ходе реализации данной программы достигнуты следующие результаты:

- ✓ общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья;
- ✓ отсутствие правонарушений среди детей и подростков;
- ✓ приобретение новых знаний и умений в результате занятий в форумах;
- ✓ повышение правовой культуры воспитанников;
- ✓ приобретение детьми нового социального опыта.



Приложение 1.

МЕТОДИЧЕСКИЙ КЕЙС





План - сетка работы лагеря "БАЙТик.RU"

1 июня «Сбор – запуск. Будем знакомы» Здрайвер – минутка «Вместе весело шагать...» «Добавь меня в друзья» (игровая программа) «Графический редактор» (оформление отрядных уголков) Бонус On-line.	2 июня «Открываем, играем и творим» Здрайвер – минутка «Вместе будем веселиться Открывать, искать, творить» «Церемония открытия лагеря БАЙТик. RU» (праздник) «Шоу – парадиз» (конкурсная программа) Powerpaint “Здравствуй, лето!» (конкурс рисунков на асфальте) Бонус On-line.	3, 4 июня «Перезагрузка»	5 июня «Мы выбираем- нас выбирают» Здрайвер – минутка «Мы всегда вперёд идём, Никогда не отстаём» «Выбери меня»(интерактивная игра) Выборы «Главного USERA» (выборы в органы самоуправления лагеря) Бонус On-line.	6 июня «Сказка - ложь, да в ней намёк» Здрайвер – минутка «Жизнь сияет в ярких красках, Что ни день, то просто сказка» «Ярмарка сказок в режимеNON-stop» (развлекательной – познавательная программа) Спаси компьютер от вируса «Злодиякина» (игра по станциям – уровням) Сказочный «АРТ – подиум» Бонус On-line.	7 июня «БезОпасность – дело каждого» Здрайвер – минутка «Кто правила соблюдает, Тот в беду не попадает» «Дорожный лабиринт» (игра - путешествиие) Видеопортал «Инфоурок.ги представляет...» По страницам сайта «Опасности. net.» Бонус On-line
8 июня «Спорт - формула жизни!» Здрайвер – минутка «Чтобы день твой был в порядке, Начинай его с зарядки!» «Спортивная гордость Белгородчины»(презентация) «Спорт для всех» (летняя	9 июня "Круиз без виз!" Здрайвер – минутка «Если с другом вышел в путь!» «Видеопортал Инфоурок.ги представляет (видео – инструкция) «Режим On-line на всей планете» (конкурсная программа) «Динозаврия»	10,11,12 июня «Перезагрузка»	13 июня "О Родине, о подвиге, о славе!" Здрайвер – минутка «Патриот, шагай вперёд, И с тобой любой пойдет!» «Старый Оскол – город воинской славы!» (экскурсия по	14 июня "Палитра творчества!" Здрайвер – минутка «Делай как я, делай вместе со мной!» «Поколение NEX. Таланты нового века – 2014» (фестиваль детского творчества) «Стартиней джер»	15 июня "К своим истокам прикоснись" Здрайвер – минутка «В прошлом - только хорошее- В будущем – только лучшее!» «On-line трансляция «Мастерс

районная спартакиада) «Закаляйся, если хочешь быть здоров!» (посещение бассейна) Бонус On-line.	(посещение ТРЦ "Боше") «Чудеса света» (тур – форум) Бонус On-line.		городу) «Мой край – родное Белогорье» (виртуальная экскурсия) «Мы – будущее России» (творческий конкурс) Бонус On-line	(танцевальная программа) АРТ – бульвар «Мир моих увлечений» (выставка) Бонус On-line	кая ремёсел » Выставка «Об истории и прекрасном» (экскурсия в краеведческий музей) «Казачья доблесть и слава» Бонус On-line.
16 июня "Единение с природой - Ключ к здоровью" Здрайвер – минутка «На суши в море и везде Не оставляй друга в беде!» «Компьютерные заморочки» (семейная эстафета) «День Нептуна» (праздник воды) Бонус On-line.	17,18 июня «Перезагрузка»	19 июня "Наше здоровье - наше богатство" Здрайвер – минутка «Я здоровье берегу Сам себе я помогу!» «Интеллектуальные витаминки «Вредным привычкам – нет!» «Я, ты, он, она» «В королевстве здорового питания» (сказка) Дизайн – студия «Правильное питание – залог здоровья» Флешмоб «Джинсовая лихорадка» Бонус On-line	20 июня "Выключение системы. До новых встреч!" Здрайвер – минутка «Увидел, полюбил, Узнал и сохранил» «Мульт – караоке «Звёзды YouTube» (развлекательная программа) Церемония закрытия «Ключи к здоровью» Фотoshop «Стоп- кадр!» Ярмарка Бонус On-line.		

**МЕТОДИКИ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ СОСТОЯНИЯ И ЭФФЕКТИВНОСТИ
ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В ЛЕТНЕМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ
ЛАГЕРЕ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ «БАЙТик.RU»**

№п/п	Название методики	Цель методики
1	Методика выявления коммуникативных склонностей учащихся Р.В. Овчаровой	Выявление коммуникативных склонностей воспитанников.
2	Методика «Социально-психологическая самооценка коллектива» Р. С. Немова	Определение эталонности общности в восприятии ее членов.
3	Методика для изучения социализированности личности учащегося М.И. Рожкова	Выявление уровня социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности воспитанников.
4	Методика проведения диагностики уровня творческой активности учащихся М.И. Рожкова	Проведение сравнительного анализа изменений в сформированности у воспитанников творческой активности.
5	Методика изучения удовлетворенности воспитанников жизнью в лагере Е.Н. Степанова	Определение степени удовлетворенности воспитанников жизнью в лагере.
6	Методика изучения удовлетворенности родителей работой лагеря Е.Н. Степанова	Выявление уровня удовлетворенности родителей работой лагеря и его педагогического коллектива.
7	Методика «Цветик-семицветик» И. М. Витковской	Выявление направленности интересов воспитанников.
8	Методика «Радуга настроения» (модификация методики «Цветопись» Лутошкина А.Н.)	Определение эмоционального состояния и настроения детей во время пребывания в оздоровительном лагере.
9	Методика изучения межличностных отношений Т. Лири	Изучение стиля и структуры межличностных отношений и их особенностей, и также исследования представлений испытуемого о себе, своем «идеальном Я», отношения к самому себе.
10	Методика «Ценностные ориентации воспитанников» " (М. Рокич). Сформированность ценностного потенциала личности воспитанников.	Определение отношения личности к окружающему миру, к другим людям, к себе самой, к восприятию мира, к ключевым мотивам поступков.
11	Методические рекомендации "Оценка эффективности оздоровления детей и подростков в летних оздоровительных учреждениях"	Проведение обязательных медицинских осмотров всех детей в начале и в конце оздоровительной смены с оценкой эффективности оздоровления.

ФОРУМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ЛЕТНЕГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ «БАЙТик.RU»

ФОРУМ «ОЛИМПИЕЦ»



Цель: совершенствование двигательной активности детей.

Задачи:

- ✓ познакомить детей с разнообразием подвижных игр и возможностью использовать их при организации досуга;
- ✓ формировать умение самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- ✓ воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни.

ФОРУМ «МУЗЫКАЛЬНАЯ КАПЕЛЬ»

Цель: создание условий для развития творческих способностей и нравственного становления воспитанников посредством вовлечения их в певческую деятельность.

Задачи:

- формировать основы сценической культуры;
- развивать творческую активность воспитанников;
- воспитывать бережное отношение к культурному наследию русского народа.



ФОРУМ «Я ПОЗНАЮ МИР»



Цель: привлечение внимания детей к сохранению родной природы.

Задачи:

- ✓ привлекать детей к практической деятельности по охране природных ресурсов своего края;
- ✓ прививать любовь к родной природе;
- ✓ формировать знания отдыхающих в лагере по экологии.

ПЛАН РАБОТЫ ФОРУМА "ОЛИМПИЕЦ"

Цель: совершенствование двигательной активности детей, через организацию подвижных игр.

Задачи:

- ✓ познакомить детей с разнообразием подвижных игр и возможностью использовать их при организации досуга;
- ✓ формировать умение самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- ✓ воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни

№	Тематика занятия	Дата
1.	Конкурсы и эстафеты: «Бег по кочкам», «Выгоны», «Бег в линию», «Последний выбывает», «Баба - Яга», «Переправа», «Кажется дождь начинается!»	
2.	Игры народов Дальнего Востока: «Ручейки, озёра», «Олени упряжки», «Каюр и собаки», «Нарты-сани»	
3.	Игры разных народов: «Золотое зернышко» - Белоруссия, «Аист и лягушки»- Япония, «Лиса и квочка»- Турция, «Буйволы в загоне» - Судан	
4.	Игры наших бабушек: «Заря», «Горелочки», «12 палочек»,	
5.	Летние игры: «Круговые пятнашки», «Общипанная курочка», «Домики и гномики», «Летучая мышь и мотыльки»	

ПЛАН РАБОТЫ

ФОРУМА "Я ПОЗНАЮ МИР"

Цель: привлечение внимания детей к сохранению родной природы.

Задачи:

- ✓ привлекать детей к практической деятельности по охране природных ресурсов своего края;
- ✓ прививать любовь к родной природе;
- ✓ формировать знания отдыхающих в лагере по экологии.
- ✓

№	Тематика занятия	Дата
1	Редкие растения и животные нашего края.	
2	Практическое занятие: «Выращивание и уход цветочных культур».	
3	Что мы знаем о бытовых отходах.	
4.	Лекарственные растения нашего края. Сбор лекарственных растений.	
5.	Операция «Уют».	



Информационно-методическое сопровождение выборов органов детского и ученического самоуправления

Любой организованный процесс должен подчиняться определенному алгоритму, т.е. последовательности действий.

Рекомендуемый алгоритм избирательного процесса включает в себя следующие этапы:

1. Назначение и объявление даты выборов.

Ознакомление участников выборной кампании с правилами проведения (*Положением о выборах*).

2. Формирование избирательной комиссии.

Ознакомление членов избирательной комиссии с их правами и обязанностями, процедурой работы. Для проведения предвыборного марафона создается Избирательная комиссия. Она может быть сформирована путем выборов внутри каждого избирательного объединения(группы пользователей).

- И.К. занимается координацией всей предвыборной кампанией, подготовкой бюллетеней и процедуры голосования.

- На первом заседании И.К. избирается ее председатель и секретарь, который ведет и хранит всю необходимую документацию.

-Избирательная комиссия в день проведения голосования выдает избирательные бюллетени избирателям. Они выдаются строго по утвержденному И.К. списку.

3.Составление списка избирателей.

В список вносятся все избиратели, в соответствии с Положением о выборах. Избиратель вправе проверить правильность своих данных в списке.

4.Выдвижение кандидата внутри избирательного объединения

Каждое избирательное объединение на собрании группы пользователей решает вопрос кого выдвинуть кандидатом на пост Главного USERA (Юзера). Для этого проводится обсуждение нескольких кандидатур, каждому из которых предоставляется возможность высказать свою точку зрения по различным вопросам, представить предвыборную программу.

Решение избирательного объединения о выдвижении кандидата оформляется **официальным протоколом**, копия которого вместе с уведомлением предъявляется в И.К. лагеря.

В **протоколе** указывается: место и время проведения собрания группы пользователей, повестка дня (о выдвижении кандидатов) и решение:

«Кандидатом на пост Главного USERA (Юзера) выдвинут (Ф.И.О., дата рождения, место учебы), итоги голосования». Протокол подписывается секретарем и председателем собрания группы пользователей. После подписания протокола оформляется **уведомление** для И.К. лагеря.

5. Регистрация кандидата в Избирательной Комиссии

После оформления всех документов кандидаты регистрируются в Избирательной Комиссии учреждения.

В И.К. предъявляются: протокол собрания, оригиналы заявлений кандидатов.

Если документы оформлены верно, то ИК регистрирует кандидата в специальном списке и выдает **регистрационное удостоверение**, дающее право начинать избирательную агитацию.

6. Разработка стратегии избирательной кампании

После регистрации кандидата и доверенных лиц, а также получения официальных удостоверений можно приступить к предвыборной агитации.

Но сначала каждому кандидату и его штабу необходимо разработать стратегию своей избирательной кампании, для чего следует:

- определить основную цель и конкретные задачи предстоящей кампании;
- исследовать «избирательную конъюнктуру», то есть изучить состав и предпочтение будущих избирателей;
- проанализировать возможности каждого члена избирательного штаба;
- определить основные направления деятельности с учетом состава будущих избирателей и возможностей своего штаба;
- определить основную идеологию, то есть выдвинуть 1-2 ключевых лозунга, которые будут использоваться при проведении избирательной кампании;
- составить конкретный план предвыборной кампании с точным указанием времени проведения того или иного мероприятия;
- приступить к реализации составленного плана.

7. Проведение избирательной кампании с использованием разнообразных технологий

Получив официальное разрешение И.К. (и только с этого момента!), предвыборный штаб может приступить к активной избирательной кампании. В качестве основных избирательных технологий можно рекомендовать следующие:

1. Библиографическая справка кандидата, оформленная в виде листовки с фотографией. (достоинства, достижения, жизненные планы).
2. Пресс-конференция.
3. дебаты
4. Митинг.
5. Предвыборные акции.
6. Плакаты и листовки. (*Вся предвыборная агитация должна пройти регистрацию!*)

8. Проведение процедуры голосования.

Выборы на пост Главного USERA (Юзера) проводятся в соответствии с требованиями Положения о выборах.

- 8.1. Оборудуются избирательные участки. Вся наглядная агитация убирается! (кроме сведений о кандидатах)
- 8.2. Списки избирателей заверяются Членами И.К. за 3 часа до голосования.
- 8.3. Стационарный ящик в присутствии наблюдателей опечатывает председатель.
- 8.4. Избиратели получают бюллетени, заверенные подписями 2 членов И.К.
- 8.5. После голосования стационарный ящик вскрывается, подсчитываются голоса избирателей, составляется протокол, который подписывается всеми членами И.К. акт о числе неиспользованных бюллетеней, постановление о результатах выборов.
- 8.6. Подведение результатов выборов. Обнародование.
- 8.7. Инаугурация выбранного Главного USERA (Юзера). Выдача удостоверения.

Образец 1

Список избирателей

Летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «БАЙТик.RU»

№	Ф.И.О. избирателя	Дата рождения	Подпись избирателя
1			

Председатель избирательной комиссии:
Секретарь:

(подпись)
(подпись)

Образец 2
В Избирательную Комиссию
Лагеря «БайТик.RU»

Уведомление

Избирательное объединение «Крутые мышки»
Уведомляет избирательную комиссию, что «__» июня 20__ года
На собрании группы пользователей кандидатом на пост Главного Юзера
выдвинут(а) Ф.И.О. -

Прилагаются документы:

1. Заявление о согласии баллотироваться кандидатом __
2. Выписка из протокола собрания группы пользователей о выдвижения кандидата с указанием результатов голосования.

Председатель избирательного объединения

Секретарь избирательного объединения

Образец 3

Подписной лист

Мы, нижеподписавшиеся, поддерживаем выдвижение кандидата на пост Главного Юзера

№ п.п.	Ф.И.О.	Дата рождения	Подпись избирателя	Дата подписания
1				

Подписной лист удостоверяю: Ф.И.О. кандидата

Дата

Подпись

Образец 4

В избирательную комиссию

Заявление

Даю согласие баллотироваться на пост Главного Юзера от избирательного объединения «Крутые мышки»

В случае избрания меня Главным Юзером обязуюсь добросовестно выполнять его обязанности.

Дата _____

Подпись _____

Подпись кандидата

поставлена в моем присутствии собственноручно.

Дата _____

Подпись _____ Председателя Избирательной комиссии

Образец 5

Список зарегистрированных кандидатов на пост Главного Юзера

№	Ф.И.О.	Дата выдвижения	№ удостоверения	Подпись кандидата	Подпись члена ИК
1					

Дата _____

Подпись председателя ИК

Образец 6

Регистрационное удостоверение №1

Настоящее удостоверение выдано _____

В том, что он (она) официально зарегистрирован(а) Избирательной Комиссией лагеря в качестве кандидата **на пост Главного Юзера.**

Данное удостоверение дает право на ведение официальной предвыборной агитации, участие во всех предвыборных процедурах.

Дата _____ Подпись председателя ИК _____



Законы лагеря

- **Закон «НОЛЬ-НОЛЬ»** - еще его называют законом точности. Точность не только во времени, точность в словах, в обещаниях, в исполнении порученного.
- **Закон «АКТИВНОСТИ»** - все в жизни зависит от меня; нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем. Чтобы ты не делал, а количество добра в мире должно увеличиваться.
- **Закон «ВЕЖЛИВОГО ОТНОШЕНИЯ»** - я постараюсь быть корректным с человеком, как бы я к нему не относился.
- **Закон «БЕЗОПАСНОСТИ»** - я не пройду мимо несправедливости и жестокости; я не буду ждать, пока на защиту встанет кто-то раньше меня.
- **Закон «ОТВЕТСТВЕННОСТИ»** - я отвечаю за свои поступки и результат своих действий; я отвечаю за тех, кого веду за собой, я отвечаю за порученное мне дело и постараюсь выполнить его как можно лучше.
- **Закон «ТЕРРИТОРИИ»** - ребята должны быть хозяевами своей территории, относиться к ней бережно, заботиться о ее чистоте.
- **Закон «ВНИМАНИЯ»** - я постараюсь быть чутким и внимательным к окружающим людям. Постараюсь понимать их, даже если не согласен с ними.

ЛЕТНИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ «БАЙТИК.RU»



Эмблема лагеря

БАЙТИК -

хранитель информации

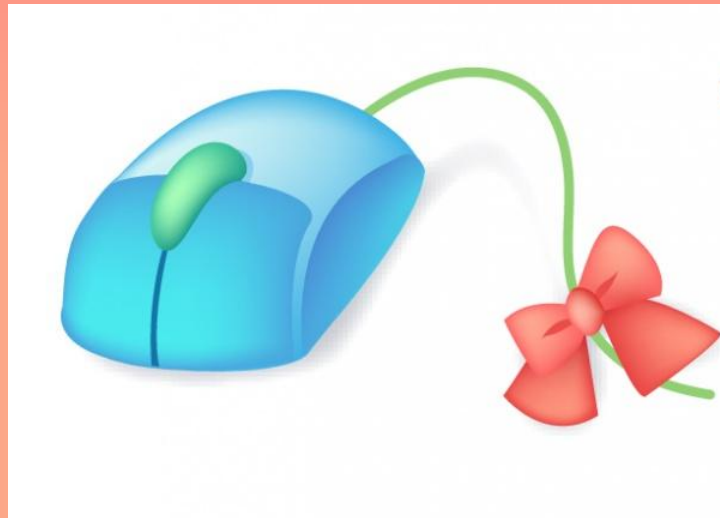
Девиз лагеря:
«Чтобы узнать и сохранить,
нужно увидеть и полюбить»



Медиа-

территория

"крутые мышки!"



Наш девиз:

Мы компьютерные мышки

Все так нравимся мальчишкам.

Мы девчонки не простые,

Очень яркие, крутые!

« Джойстики »



Наш девиз:

Джойстик стрелкой управляет,

Никогда не унывает.

Вправо, влево и вперёд

Нам всегда во всём везёт!

Летний оздоровительный лагерь "БАЙТик.RU"



КЛЮЧЕК ЗДОРОВЬЮ!

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13



Режим дня:

✚ 8.30 – 8.45 – зарядка системы, здравейер - минутка
(утренняя разминка)



✚ 8.45-9.00 – сообщество
пользователей (линейка)

Медиа-



✚ 9.00 – 9.30 – подключение питания (завтрак)



✚ 9.30 – 12.30 – алгоритм дня (мероприятия по плану)



✚ 12.30 – 13.30 – выход в социальные сети (работа кружков, спортивные, музыкальные часы, отрядные дела, игры на свежем воздухе)



✚ 13.30 – 14.00 – подключение главного питания (обед)



✚ 14.00 – 14.30 – бонус on-line по итогам дня
(подведение итогов)



✚ 14.30 – выключение системы (уход домой)





Словарь смены:

Медиа - территория – лагерьное сообщество

БАЙТИК – on- line - менеждер

Сообщество Медиа-пользователей - линейка;

WI-FI, главный программист – начальник лагеря;

Системный администратор - старший вожатый;

Модераторы – воспитатели;

Группа пользователей – отряд;

Пользователи – дети;

Координатор – командир отряда;

Антивирус – медицинский работник;

Здрайвер -минутка – минутки здоровья;

Бонус on-line – награждение по результатам участия в мероприятиях;

Алгоритм – план мероприятий на день

Каждая *группа пользователей* имеет свое название, эмблему, девиз.

АНКЕТА « МОЯ ОЦЕНКА МЕРОПРИЯТИЯ»

Выбери, пожалуйста, нужный ответ на каждый вопрос.

1. Мое общее впечатление?

- А) это было прекрасное мероприятие;*
- Б) я с уважением и признательностью отношусь к тем, кто проводит такие мероприятия;*
- В) я мог бы сделать это лучше;*
- Г) меня очень увлекло мероприятие, так как я мог участвовать в интересных делах;*
- Д) мне понравилось, так как я смог посоревноваться с другими;*
- Е) мне понравилось, потому что было очень красиво;*
- Ж) мне понравилось, так как я узнал много нового;*
- З) было приятно, что для меня подготовили такое мероприятие;*
- И) мне было скучно, и я очень устал.*

2. Что заставило меня принять участие в мероприятии?

- А) я хотел помочь, чтобы мероприятие прошло хорошо;*
- Б) я хотел поучаствовать в мероприятии вместе со всеми;*
- В) я хотел, чтобы меня похвалили за старание;*
- Г) я хотел проверить свои возможности, посоревноваться с другими;*
- Д) я хотел заняться увлекательным делом;*
- Е) я хотел узнать что-то новое;*
- Ж) я хотел расслабиться и отдохнуть;*
- З) я не хотел никого обижать и расстраивать;*
- И) мне пришлось заставить себя поучаствовать в этом мероприятии.*

3. Что захотелось сделать после мероприятия?

- А) помочь в проведении следующего такого же мероприятия;*
- Б) провести такое же мероприятие с друзьями;*
- В) принять более активное участие в подготовке и проведении следующего мероприятия;*

- Г) попробовать самому сделать что-то подобное;*
- Д) прочитать интересную книгу на эту тему;*
- Е) рассказать друзьям о том, как все прошло;*
- Ж) отдохнуть и расслабиться;*
- З) ничего.*

4. Насколько интересно было мероприятие?

- А) было намного интереснее, чем я ожидал;*
- Б) я так и думал, что будет интересно;*
- В) я надеялся, что будет интереснее;*
- Г) всем очень понравилось;*
- Д) многие остались довольны;*
- Е) некоторым было безразлично;*
- Ж) совсем не интересно;*
- З) ничто не понравилось.*

5. Примешь ли ты участие в следующем мероприятии?

- А) с удовольствием;*
- Б) да;*
- В) нет.*



МЕТОДИКА «ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»

(составлена И.М. Витковской)

Цель: выявление направленности интересов воспитанников.

Ход проведения

Для каждого испытуемого необходим цветок со съёмными лепестками. Затем учитель предлагает записать на лепестках желания, исполнения которых детям больше всего хочется. Прежде чем записать желание на лепестке, надо поставить порядковый номер. Таким образом, каждый ребенок сформулирует семь желаний, которые будут им же проранжированы.

Обработка и интерпретация результатов. Анализ результатов удобно проводить, составив следующую таблицу:

Фамилия, имя	Желание			
	для себя	для родных и близких	для класса и школы	для всех людей
	3	1, 2, 6	4, 5	7

МЕТОДИКА ДИАГНОСТИКИ УРОВНЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ

(подготовлена М.И. Рожковым, Б.С. Алишевым, Л.А. Воловичем)

Цель: на основе выявленных критериев и эмпирических показателей провести сравнительный анализ изменений в сформированности у детей творческой активности.

Ход проведения. Замеры осуществляются по четырем критериям: чувство новизны; критичность; способность преобразовать структуру объекта; направленность на творчество.

Предусмотрен также контрольный опрос, предполагающий сравнение оценки ответов и самооценки качеств, осуществляемой испытуемыми.

Оценивание критерия осуществляется по средней оценке, получаемой учащимися по каждому критерию. При этом важно сопоставить полученные результаты с самооценкой, которая выявляется в последнем разделе опросника. Самооценка по критерию «чувство новизны» определяется по среднему баллу ответов на вопросы 41—44; по критерию «критичность» — на вопросы 45—48; по критерию «способность преобразовать структуру объекта» — на вопросы 49—52; по критерию «направленность на творчество» — на вопросы 53—56. Например, по критерию «чувство новизны» средний балл составил 1,45, а самооценка — 0,9. В этом случае мы корректируем оценку, высчитывая средний результат между оценкой и самооценкой.

Можно выделить три уровня творческой активности школьника и отдельных ее аспектов: низкий — от 0 до 1; средний — от 1 до 1,5; высокий — от 1,5 до 2.

1. Опросник. «Чувство новизны»

Выберите тот ответ, который соответствовал бы Вашему поступку в предложенных ниже ситуациях (заполняется символ ответа в карточках):

- | | |
|---|---|
| 1. Если бы я строил дом для себя, то: | |
| а) построил бы его по типовому проекту | 0 |
| б) построил бы такой, который видел на картинке в журнале или в кино | 1 |
| в) построил бы такой, которого нет ни у кого | 2 |
| 2. Если мне нужно развлекать гостей, то я: | |
| а) провожу вечер, как проводят мои родители со своими знакомыми | 0 |
| б) сочиняю сам сюрприз для гостей | 2 |
| в) стараюсь провести вечер, как любимые герои в кино | 1 |
| 3. Среди предложенных задач на контрольной я выбираю: | |
| а) оригинальную | 2 |
| б) трудную | 1 |
| в) простую | 0 |
| 4. Если бы я написал картину, то выбрал бы для нее название: | |
| а) красивое | 1 |
| б) точное | 0 |
| в) необычное | 2 |
| 5. Когда я пишу сочинение, то: | |
| а) подбираю слова как можно проще | 0 |
| б) стремлюсь употреблять те слова, которые привычны для слуха и хорошо отражают мои мысли | 1 |
| в) стараюсь употребить оригинальные, новые для меня слова | 2 |
| 6. Мне хочется, чтобы на уроках; | |
| а) все работали | 1 |
| б) было весело | 0 |
| в) было много нового | 2 |
| 7. Для меня в общении самое важное: | |
| а) хорошее отношение товарищей | 0 |
| б) возможность узнать новое («родство душ») | 2 |
| в) взаимопомощь | 1 |

8. Если бы я был поваром, то:
- а) *стремился бы к тому, чтобы все, кто ест мои блюда, были сыты и довольны* 0
 - б) *создавал бы новые блюда* 2
 - в) *старался бы мастерски готовить все известные блюда* 1
9. Из трех телевизионных передач, идущих по разным программам, я выбрал бы:
- а) *«Седьмое чувство»* 0
 - б) *«Поле чудес»* 1
 - в) *«Очевидное—невероятное»* 2
10. Если бы я отправился в путешествие, то выбрал бы:
- а) *наиболее удобный маршрут* 0
 - б) *неизведанный маршрут* 2
 - в) *маршрут, который хвалили мои друзья* 1

2. Опросник «Критичность»

Согласны ли Вы со следующими высказываниями великих? Обозначьте на карточке следующими символами Ваши ответы:

- а) полностью согласен — 0;
- б) не согласен — 2;
- в) не готов дать оценку данному высказыванию — 1.

11. Знания и только знания делают человека свободным и великим (Д.И. Писарев).

12. Лицо — зеркало души (М. Горький).

13. Единственная настоящая ценность — это труд человеческий (А. Франс).

14. Разум человека сильнее его кулаков (Ф. Рабле).

15. Ум, несомненно, первое условие для счастья (Софокл).

16. Дорога к славе прокладывается трудом (Публилий Сир).

17. Боится презрения лишь тот, кто его заслуживает (Франсуа де Ларошфуко).

18. Нас утешает любой пустяк, потому что любой пустяк приводит нас в уныние (Блез Паскаль).

19. Способности, как и мускулы, растут при тренировке (К.А. Тимирязев).

20. Только глупцы и покойники никогда не меняют своих мнений (Д.Л. Оруэлл).

3. Испытание «Способность преобразовывать структуру объекта»

21—23

Представлена исходная пара слов, которые находятся в определенном отношении, и пять других слов, из которых только одно находится в таком

же отношении к исходному слову (правильный выбор оценивается оценкой 2).

21. ШКОЛА — ОБУЧЕНИЕ

а) доктор

б) ученик

ВОДОПАД в) учреждение

г) лечение

д) больной

22. ПЕСНЯ — ГЛУХОЙ

а) хромой

б) слепой

КАРТИНА в) художник

г) рисунок

д) больной

23. РЫБА — СЕТЬ

а) решето

б) комар

МУХА в) комната

г) жужжать

д) паутина

24—27. Найдите выход из предложенных ниже ситуаций (свой ответ запишите на обороте карточки).

24. Заснув в своей постели, утром Вы проснулись в пустыне. Ваши действия?

25. В машине, которой Вы управляли, оказались проколотыми два колеса, а запасное только одно. Необходимо срочно ехать дальше — Ваши действия?

26. В чужом городе Вы оказались без документов и денег. Вам нужно найти выход из положения.

27. Вы оказались в городе, где говорят на незнакомом вам языке. Как Вы будете изъясняться?

Для ответа на каждый из четырех вопросов дается 30 секунд. Экспериментатор оценивает ответ следующим образом: отсутствие ответа — 0; тривиальный ответ — 1; оригинальный ответ — 2.

28—30. На обороте карточки перечислите как можно больше способов использования каждого названного ниже предмета.

28. Консервная банка.

29. Металлическая линейка.

30. Велосипедное колесо.

4. «Направленность на творчество»

31 —40. Если бы у Вас был выбор, то что бы Вы предпочли? ».

31. а) читать книгу

- б) сочинять книгу
- в) пересказывать содержание книги друзьям
- 32. а) выступать в роли актера
- б) выступать в роли зрителя
- в) выступать в роли критика
- 33. а) рассказывать всем местные новости
- б) не пересказывать услышанное
- в) прокомментировать то, что слышали
- 34. а) придумывать новые способы выполнения работ
- б) работать, используя испытанные приемы
- в) искать в опыте других лучший способ работы
- 35. а) исполнять указания
- б) организовывать людей
- в) быть помощником руководителя
- 36. а) играть в игры, где каждый действует сам за себя
- б) играть в игры, где можно проявить себя
- в) играть в команде
- 37. а) смотреть интересный фильм дома
- б) читать книгу
- в) проводить время в компании друзей
- 38. а) размышлять, как улучшить мир
- б) обсуждать с друзьями, как улучшить мир
- в) смотреть спектакль о красивой жизни
- 39. а) петь в хоре
- б) петь песню соло или дуэтом
- в) петь свою песню
- 40. а) отдыхать на самом лучшем курорте
- б) отправиться в путешествие на корабле
- в) отправиться в экспедицию с учеными

5. Самооценка (контрольный опрос)

Да — 2; трудно сказать — 1; нет — 0.

- 41. Мне нравится создавать фантастические проекты.
- 42. Могу представить себе то, чего не бывает на свете.
- 43. Буду участвовать в том деле, которое для меня ново.
- 44. Быстро нахожу решения в трудных ситуациях.
- 45. В основном стараюсь обо всем иметь свое мнение.
- 46. Мне удастся находить причины своих неудач.
- 47. Стараюсь дать оценку поступкам и событиям на основе своих убеждений.
- 48. Могу обосновать: почему мне что-то нравится или не нравится.
- 49. Мне нетрудно в любой задаче выделить главное и второстепенное.
- 50. Убедительно могу доказать свою правоту.
- 51. Умею сложную задачу разделить на несколько простых.
- 52. У меня часто рождаются интересные идеи.

53. Мне интереснее работать творчески, чем по-другому.
 54. Стремлюсь всегда найти дело, в котором могу проявить творчество.
 55. Мне нравится организовывать своих товарищей на интересные дела.
 56. Для меня очень важно, как оценивают мой труд окружающие.

Карта ответов на вопросы анкеты

Фамилия, имя _____ Отряд _____
 Дата заполнения _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56

*В карточке с номером вопроса напишите букву или цифру, обозначающую выбранный Вами ответ.

МЕТОДИКА ВЫЯВЛЕНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ СКЛОННОСТЕЙ ДЕТЕЙ

(составлена на основе материалов пособия Р.В. Овчаровой
 «Справочная книга школьного психолога»)

Цель: выявление коммуникативных склонностей учащихся.

Ход проведения. Учащимся предлагается следующая инструкция: «Вам необходимо ответить на 20 вопросов. Свободно выражайте свое мнение по каждому из них и отвечайте на них только «да» или «нет». Если Ваш ответ на вопрос положителен, то в соответствующей клетке листа поставьте знак «+», если отрицательный, то «—». Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями, не затрачивайте много времени на обдумывание, отвечайте быстро».

Вопросы

1. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
2. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
3. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
4. Если возникли некоторые помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от задуманного?
5. Любите ли Вы придумывать или организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
6. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнить сегодня?
7. Стремитесь ли Вы к тому, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?
8. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли Вы в решении важных дел принимаете инициативу на себя?

10. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
11. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
14. Верно ли, что Вы резко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе (классе)?
16. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
17. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?
20. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Лист ответов

1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

Обработка полученных результатов. Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечетные вопросы и отрицательных ответов на все четные вопросы, разделенной на 20. По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей ребенка:

низкий уровень — 0,1—0,45;
 ниже среднего — 0,46—0,55;
 средний уровень — 0,56—0,65;
 выше среднего — 0,66—0,75;
 высокий уровень — 0,76—1.

МЕТОДИКА «СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ САМОАТТЕСТАЦИЯ КОЛЛЕКТИВА»

(разработана профессором Р.С. Немовым)

Цель: определить эталонность общности в восприятии ее членов.

Необходимо для проведения. Каждый воспитанник должен иметь бланк со следующим текстом:

«Давай поразмышляем о твоём отряде. Является ли он дружным, сплочённым коллективом? Это можно выяснить, если ответить на вопрос, сколько ребят твоего отряда обладают перечисленными качествами.

Перед каждым выражением стоят буквы. Обведи кружком ту из них, которая означает ответ, соответствующий твоей точке зрения. Буквы означают:

н — никто;

м — меньшинство;

п — половина;

б — большинство;

в — все.

- | | | |
|-----------|-----|--|
| н м п б в | 1. | Свои слова подтверждают делом. |
| н м п б в | 2. | Все вопросы решают сообща. |
| н м п б в | 3. | Правильно понимают трудности, стоящие перед классом. |
| н м п б в | 4. | Радуются успехам товарищей. |
| н м п б в | 5. | Помогают новичкам, ребятам из младших классов. |
| н м п б в | 6. | Не ссорятся, когда распределяют обязанности. |
| н м п б в | 7. | Знают задачи, стоящие перед классом. |
| н м п б в | 8. | Требовательны к себе и другим. |
| н м п б в | 9. | Личные интересы подчиняют интересам коллектива. |
| н м п б в | 10. | Принципиально оценивают успехи коллектива. |
| н м п б в | 11. | Искренне огорчаются при неудаче товарища. |
| н м п б в | 12. | К своим ребятам и новичкам из других школ предъявляют одинаковые требования. |
| н м п б в | 13. | Самостоятельно выявляют и исправляют недостатки в работе. |
| н м п б в | 14. | Знают итоги работы коллектива. |
| н м п б в | 15. | Сознательно подчиняются дисциплине. |
| н м п б в | 16. | Не остаются равнодушными, если задеты интересы класса. |

- н м п б в 17. Одинаково оценивают общие неудачи.
- н м п б в 18. Уважают друг друга.
- н м п б в 19. Радуются успеху новичков и ребят из других классов.
- н м п б в 20. Если надо, принимают на себя обязанности других членов коллектива.
- н м п б в 21. Хорошо знают, чем занимаются учащиеся других классов.
- н м п б в 22. По-хозяйски относятся к общественному добру.
- н м п б в 23. Поддерживают принятые в классе традиции.
- н м п б в 24. Одинаково оценивают справедливость наказаний.
- н м п б в 25. Поддерживают друг друга в трудные минуты.
- н м п б в 26. Не хвастаются перед ребятами из других школ и классов.
- н м п б в 27. Действуют слаженно и организованно в сложных ситуациях.
- н м п б в 28. Хорошо знают, как обстоят дела друг у друга».

На доске изображается шкала возможных ответов.

Ход проведения. После тщательного объяснения исследователем задания испытуемые заполняют бланк. Если кто-то из детей испытывает затруднения, то исследователь помогает ему ответить на первые два-три вопроса. Важно, чтобы испытуемые ответили на все вопросы, тогда повышается достоверность и облегчается обработка получаемых результатов.

Обработка и интерпретация полученных данных. Для перевода буквенных выражений ответов в баллы используется шкала:

в — 4 балла;

б — 3 балла;

п — 2 балла;

м — 1 балл;

н — 0 баллов.

Затем составляется матрица, куда заносятся ответы в баллах всех участников эксперимента.

Матрица для определения эталонности общности

Фамилия, имя	Ответы							Сумма баллов	Кол-во ответов
	1	2	3	4	...	27	28		
Итого:									

Показателем эталонности общности в восприятии ее членов (M) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов учащихся на количество ответов учащихся на данный вопросник.

Принято считать, если M составляет не менее 75% от максимально возможной оценки (в нашем случае $M > 3$), то можно констатировать высокий уровень эталонности общности; если же M составляет 50—74% ($2 < M < 3$) или менее 50% ($M < 2$), то это соответственно свидетельствует о среднем и низком уровнях эталонности общности в восприятии ее членов.

МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ УДОВЛЕТВОРЕННОСТИ ВОСПИТАННИКОВ ЖИЗНЬЮ В ЛАГЕРЕ

Цель: определить степень удовлетворенности воспитанников жизнью в лагере.

Ход проведения. Воспитанникам предлагается прочитать (прослушать) утверждения и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

1. Я иду утром в лагерь с радостью.
2. В лагере у меня обычно хорошее настроение.
3. В нашем отряде хороший воспитатель.
4. К нашим воспитателям можно обратиться за советом и помощью в трудной жизненной ситуации.
5. У меня есть любимые отрядные дела.
6. В отряде я могу всегда свободно высказать свое мнение.
7. Я считаю, что в лагере созданы все условия для реализации моих способностей.
8. У меня есть любимые лагерные мероприятия.
9. Я считаю, что жизнедеятельность в лагере по-настоящему укрепляет моё здоровье и развивает навыки здорового образа жизни.
10. В течение года я буду скучать по лагерю.

Обработка полученных данных. Показателем удовлетворенности учащихся школьной жизнью (Y) является частное от деления общей суммы баллов ответов всех учащихся на общее количество ответов. Если Y больше 3, то можно констатировать о высокой степени удовлетворенности, если же Y больше 2, но меньше 3 или 2, то это соответственно свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворенности учащихся школьной жизнью,

МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ УДОВЛЕТВОРЕННОСТИ РОДИТЕЛЕЙ РАБОТОЙ ЛАГЕРЯ

Цель: выявить уровень удовлетворенности родителей работой лагеря и его педагогического коллектива.

Ход проведения. Родителям предлагается внимательно прочитать перечисленные ниже утверждения и оценить степень согласия с ними. Для этого родителю необходимо обвести ниже каждого выражения одну цифру, которая означает ответ, соответствующий его точке зрения.

Цифры означают следующие ответы: 4 — совершенно согласен; 3 — согласен; 2 — трудно сказать; 1 — не согласен; 0 — совершенно не согласен.

Отряд, в котором находится наш ребенок, можно назвать дружным.

4 3 2 1 0

В отряде наш ребенок чувствует себя комфортно.

4 3 2 1 0

Педагоги проявляют доброжелательное отношение к нашему ребенку.

4 3 2 1 0

Мы испытываем чувство взаимопонимания в контактах с администрацией лагеря и воспитателями нашего ребенка.

4 3 2 1 0

В отряде, в котором находится наш ребенок, хороший воспитатель.

4 3 2 1 0

Педагоги справедливо оценивают достижения нашего ребенка.

4 3 2 1 0

Наш ребенок не перегружен отрядными поручениями.

4 3 2 1 0

Педагоги учитывают индивидуальные особенности нашего ребенка.

4 3 2 1 0

В лагере проводятся мероприятия, которые полезны и интересны нашему ребенку.

4 3 2 1 0

В лагере работают различные кружки, клубы, секции, где может заниматься наш ребенок.

4 3 2 1 0

В лагере заботятся о физическом развитии и здоровье нашего ребенка.

4 3 2 1 0

Лагерь способствует формированию достойного поведения нашего ребенка.

4 3 2 1 0

Администрация и педагоги создают условия для проявления и развития способностей нашего ребенка.

4 3 2 1 0

Обработка результатов теста. Удовлетворенность родителей работой лагеря определяется как частное от деления общей суммы баллов всех ответов родителей на общее количество ответов.

Если коэффициент $У$ равен 3 или больше этого числа, то это свидетельствует о высоком уровне удовлетворенности; если он равен или больше 2, но не меньше 3, то можно констатировать средний уровень удовлетворенности; если же коэффициент $У$ меньше 2, то это является показателем низкого уровня удовлетворенности родителей деятельностью образовательного учреждения.

МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ УДОВЛЕТВОРЕННОСТИ ПЕДАГОГОВ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ В ЛАГЕРЕ

Цель: определить степень удовлетворенности педагогов жизнедеятельностью в лагерном сообществе и своим положением в нем.

Ход проведения. Педагогам предлагается прочитать включенные в тест утверждения и с помощью шкалы оценок выразить степень своего согласия с ними. Для этого педагогу следует поставить напротив каждого утверждения одну из пяти цифр, которая означает ответ, соответствующий его точке зрения. Цифры означают следующие ответы: 4 — совершенно согласен; 3 — согласен; 2 — трудно сказать; 1 — не согласен; 0 — совершенно не согласен.

1. Я удовлетворен(а) своей нагрузкой
2. Меня устраивает составленный режим работы
3. Мое рабочее время благодаря собственным усилиям и действиям администрации тратится рационально
4. Меня устраивает работа педколлектива лагеря и мое участие в ней
5. У меня существует реальная возможность повышать свое профессиональное мастерство в воспитательной работе, проявлять творчество и способности
6. Я испытываю потребность в профессиональном и личностном росте и стараюсь ее реализовать
7. Мои достижения и успехи замечаются администрацией и педагогами
8. Мне нравится, что в лагере идет научно-методический поиск
9. У меня сложились с коллегами неконфликтные отношения
10. Я ощущаю в работе поддержку своих коллег
11. Мне кажется, что администрация справедливо оценивает результаты моей работы
12. Я ощущаю доброжелательное отношение к себе со стороны администрации
13. Я комфортно чувствую себя в среде детей
14. Я удовлетворен(а) отношением учащихся ко мне
15. В большинстве случаев я испытываю чувство взаимопонимания в контактах с родителями воспитанников
16. Мне кажется, что родители разделяют и поддерживают мои педагогические требования

17. Мне нравится отрядная комната, оборудование и условия работы в ней
18. Меня устраивает сложившийся нравственно-психологический климат в лагере
19. На мой взгляд, созданная в лагере система научно-методического обеспечения способствует повышению моего профессионального мастерства
20. Я доволен(на) финансированием лагеря

Обработка полученных результатов. Показателем удовлетворенности педагогов жизнедеятельностью в лагере ($У$) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов педагогов на общее количество ответов. Принято считать, что если коэффициент $У$ равен или больше 3, то можно констатировать высокий уровень удовлетворенности; если он равен или больше 2, то это свидетельствует о средней степени удовлетворенности; если же данный коэффициент меньше 2, то можно предположить, что существует низкая степень удовлетворенности педагогов жизнедеятельностью в школьном сообществе и своим положением в нем.

Наряду с выявлением общей удовлетворенности целесообразно определить, насколько удовлетворены педагоги такими аспектами жизнедеятельности лагеря, как:

- организация труда (утверждения 1—4);
- возможность проявления и реализации профессиональных и других личностных качеств педагога (5—8);
- отношения с педагогами и администрацией лагеря (9—12);
- отношения с детьми и их родителями (13—16);
- обеспечение деятельности педагога (17—20).

Коэффициент удовлетворенности педагогов перечисленными аспектами жизнедеятельности определяется с помощью тех же вычислительных операций, но подсчитывается сумма баллов и количество ответов лишь по тем утверждениям, которые соответствуют изучаемому аспекту.

МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ ПСИХО-ЭМОЦИОНАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ ДЕТЕЙ «РАДУГА НАСТРОЕНИЯ»

(модификация методики «Цветопись» Лутошкина А.Н.)

Цель: определение эмоционального состояния и настроения детей во время пребывания в оздоровительном лагере.

Ход проведения

Детям предлагают выбрать цвет, который соответствует их настроению на момент исследования. Каждый цвет данной методики соответствует определенному эмоциональному состоянию:

- красный – активность, восторженность, бодрость;
- желтый – положительные эмоции, оптимизм;
- зеленый – спокойствие;
- синий – грусть, сниженный эмоциональный фон;
- фиолетовый – тревожность, напряжение

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ В ЛЕТНИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

(методические рекомендации утв. руководителем Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека,

Главным государственным санитарным врачом РФ Г.Г. Онищенко

22 мая 2009 г. N 01/6989-9-54)

Цель: обеспечение единообразия в проведении медицинских осмотров детей и подростков в летних оздоровительных учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков, исключения субъективных подходов к оценке эффективности летнего оздоровления.

Ход проведения

Для комплексной оценки эффективности оздоровления детей в учреждениях летнего отдыха и оздоровления в 1-2-й день от начала оздоровительной смены, а также за день до ее окончания, в учреждении должен быть организован и проведен медицинский осмотр всех детей с обязательным проведением антропометрических и физиометрических методов исследования. Все измерения следует проводить на полуобнаженном ребенке в первую половину дня.

Критерии оценки каждого "обязательного показателя" приведены в табл. 1. Критерии оценки "дополнительных показателей" аналогичны.

Для оценки эффективности оздоровления каждого ребенка и коллектива в целом информация по результатам медицинского осмотра вносится в журнал "Оценка оздоровительного эффекта" (табл. 2), предусматривающем внесение информации по каждому ребенку на начало смены, а также на ее окончание. Графа примечание заполняется #, в случае если ИМТ больше или равно верхней границе нормы), а также, если ребенок покинул учреждение до окончания смены.

Методика определения

"основных показателей" оценки эффективности оздоровления

Взвешивание проводят на медицинских весах, правильно установленных и отрегулированных. Весы следует устанавливать на ровном месте и в строго горизонтальном положении. При взвешивании ребенок должен стоять неподвижно посередине площадки.

Для измерения длины тела используют ростомер, представляющий собой вертикальную планку с нанесенной на ней сантиметровой шкалой, укрепленную на площадке. Ростомер следует устанавливать на ровном месте и в строго горизонтальном положении. Ребенка ставят на площадку спиной к вертикальной стойке так, чтобы он касался стойки пятками, ягодицами, лопатками и затылком. Руки должны быть вытянуты по швам, пятки вместе, носки врозь, голову надлежит держать так, чтобы козелок уха и наружный угол глазной щели были на одной горизонтальной линии. Планшет опускают на голову.

Силу мышц кисти измеряют ручным динамометром. При этом рука должна быть отведена в сторону, динамометр сжимается с максимальным усилием, без рывка. Проводят два измерения, фиксируется лучший результат. Измеряется сила мышц правой и левой кисти.

Спирометрия метод определения жизненной емкости легких (ЖЕЛ) - закрыв нос пальцами ребенок-подросток делает максимальный вдох, а затем постепенно (за 5-7 секунд) выдыхает в спирометр. Обязательно 2-х - 3-х кратное повторение процедуры измерения. Из полученных результатов выбирается максимальный. Полученная величина ЖЕЛ называется фактической.

Таблица 1

Критерии оценки "обязательных" показателей эффективности оздоровления

Показатели	Эффективность оздоровления					
	высокая		слабая		отсутствие	
	динамика	баллы	динамика	баллы	динамика	баллы
Масса*	прибавка более 1 кг	2	прибавка от 0 до 1 кг	1	снижение	0
рост	прибавка в росте	2	без изменений	1	-	-
показатели мышечной силы	прибавка 5% и более	2	прибавка до 5%	1	отсутствие прибавки	0
ЖЕЛ	прибавка 10% и более	2	прибавка до 10%	1	отсутствие прибавки	0

Примечание: если ИМТ больше или равен верхней границе нормы, то снижение массы тела оценивается в 2 балла, прибавка от 0 до 1 кг - 1 балл, прибавка массы тела более, чем на 1 кг - 0 баллов. Нормативные значения ИМТ: 7 лет - норма: 13,5-17,5; 8 лет - 13,5-18; 9 лет - 14-19; 10 лет - 14-20; 11 лет - 14,5-21; 12 лет - 15-22; 13 лет - 15-22,5; 14 лет - 16-23,5; 15 лет - 16,5-24; 16 лет - 17-25.

Итоговый балл складывается из баллов по каждому показателю и оценивается в соответствии с табл. 3. Если ребенок покинул учреждение до окончания смены, он автоматически попадает в группу с "отсутствием оздоровительного эффекта".

Оценка эффективности оздоровления детей и подростков проводится в обязательном порядке по итоговой суммарной оценке, для ее детализации оценке также подлежат "Обязательные" показатели - табл. 4

Таблица 2

"Оценка оздоровительного эффекта"

ФИО	Г. р.	Отряд	Начало смены				Группа занятий	ФР
			Рост	масса	сила	ЖЕЛ		
Иванов Ваня	1997	3	160	50	Лев. - 20	1800	основная	
					Прав. - 18			

Продолжение таблицы 2

Окончание смены				Оценка эффективности в баллах				Оценка
Рост	масса	сила	ЖЕЛ	Рост	мас-са	сила	ЖЕЛ	примеч.
162	52	Лев. -23	1850	2	2	2	1	- 7
		Прав. - 20						

Таблица 3

Критерии суммарной оценки эффективности оздоровления

Показатели	Эффективность оздоровления (баллы)		
	высокая	низкая	Отсутствие*
Обязательные показатели	7-8	3-6	меньше 3-х

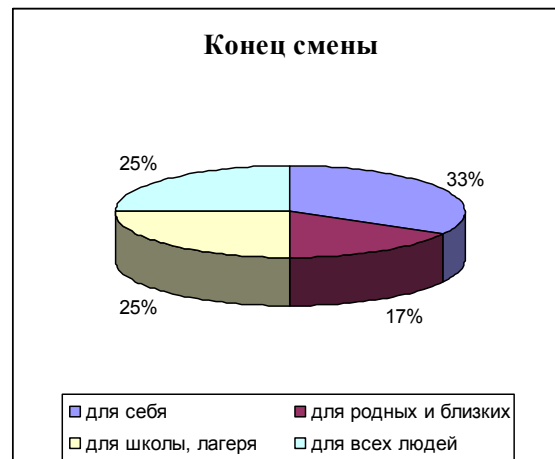
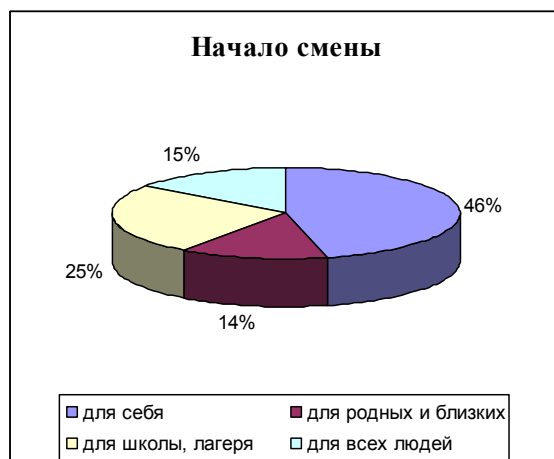
Таблица 4

Оценка эффективности оздоровления детей и подростков (итоговая таблица)

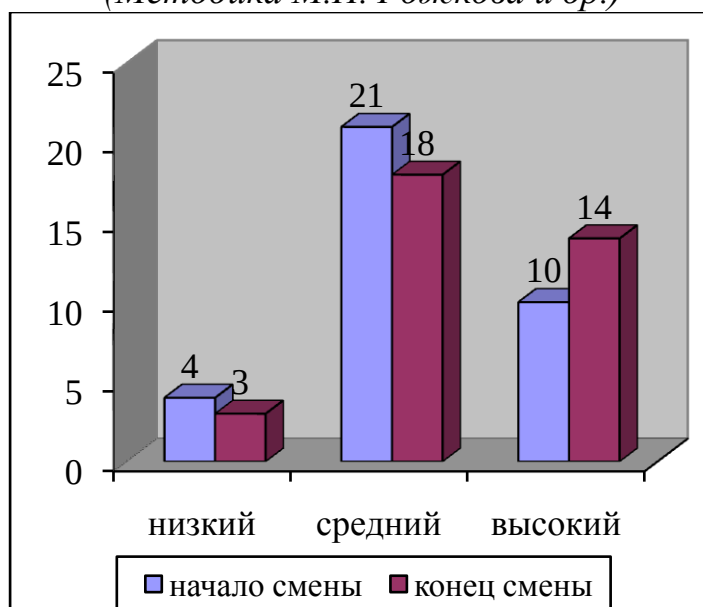
Показатели	Число детей и подростков, имеющих		
	выраженный эффект	слабый эффект	отсутствие оздоровительного эффекта (ухудшение)
Масса			
Рост			
Показатели мышечной силы			
ЖЕЛ			
Итоговая оценка			
Удельный вес (%) по итоговой оценке			

РЕЗУЛЬТАТЫ ДИАГНОСТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

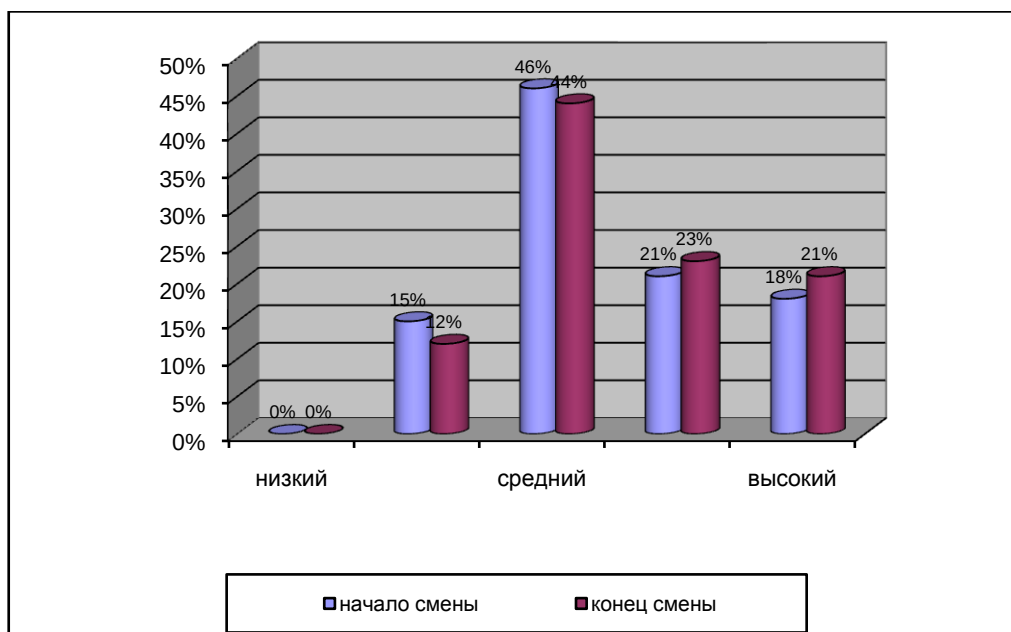
Интересы и увлечения воспитанников (Методика «Цветик-семицветик»)



Уровень творческой активности воспитанников (Методика М.И. Рожкова и др.)



**.Сформированность коммуникативного потенциала
личности воспитанников**
(Методика выявления коммуникативных склонностей
обучающихся Р.В. Овчаровой)



Удовлетворённость участников жизнедеятельностью в лагере

1. Удовлетворённость воспитанников жизнью в лагере — высокая.
2. Удовлетворённость родителей жизнью в лагере — высокая.
3. Удовлетворённость педагогов жизнью в лагере — высокая.

Психо-эмоциональное состояние воспитанников
(методика «Цветопись» А.В. Лутошкина)

Значение цвета	Начало смены	Конец смены
Активность, восторженность, бодрость	9 (26 %)	11 (31%)
Положительные эмоции, оптимизм	16 (46 %)	19 (54%)
Спокойствие	12 (14 %)	3 (9%)
Грусть, сниженный эмоциональный фон	4 (11 %)	2 (6%)
Тревожность, напряжение	1 (3 %)	—

Игры на выявление лидера

«Большая семейная фотография»

Ребятам предлагается представить, что они все — большая дружная семья и всем вместе надо сфотографироваться для семейного альбома. Для этого необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Ему необходим еще помощник, который будет участвовать в расстановке всех членов «семьи». Затем ребята должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Вожатый выступает в роли наблюдателя. Роль «фотографов» и его помощников обычно берут на себя дети, стремящиеся к лидерству, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На счет «три!» все дружно и громко кричат: «Сыр!», и делают хлопок в ладоши.

«Лидер»

Вожатый объявляет о начале игры и предлагает всем детям разбиться на микрогруппы по пять-шесть человек (способы деления на группы различны). В ходе игры воспитанникам предлагается выполнить ряд заданий, сложность которых возрастает от первого к последнему. Ведущий рассказывает участникам, что это игра с секретом, который будет раскрыт в конце. Секрет в том, что вожатые-наблюдатели следят за активностью каждого участника и дают ему жетоны определенного цвета (ничего не говоря о значении цвета):

- белый жетон для лидера-организатора;
- желтый для лидера-вдохновителя;
- красный для исполнителя;
- зеленый для зрителя.

Для того чтобы группы сплотились, предлагается задание на оригинальное название временного коллектива. Время исполнения — 3 минуты.

Задания

1. Сложить быстрее всех разрезанную открытку или какую-нибудь фигуру.
2. Нарисовать коллективный рисунок по общей теме или выразить свои чувства, настроение. Время выполнения — 5 минут.

3. Конкурс-буриме. Сочинить стихотворение по готовой рифме за 4 минуты.
4. Составить кроссворд из пяти вопросов по определенной теме: спорт, страны мира, живопись, природа, каникулы, лагерь и др. Время выполнения — 5 минут.
5. Написать рассказ, где слова начинаются на одну букву. Время выполнения — 3 минуты.

«Пальцы»

Для проведения игры всех детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый. Он считает до трех и показывает какое-то количество пальцев на вытянутых руках. Дети должны, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько покажет пальцев вожатый. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встает позже, под конец игры, менее решительны.

«Полет на Марс»

Это еще один вариант выявления лидеров. Для этого дети делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название и приступает к выполнению заданий.

Первое задание. Каждая команда должна сказать хором: «Начали!» Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции на себя берет человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Все команды летят на космическом корабле на Марс, но, для того чтобы полететь, нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Обычно функции организатора опять же берет на себя лидер. Распределение ролей происходит часто таким образом, что лидер выбирает роль «зайца».

Третье задание. Вы прилетели на Марс, вам нужно разместиться в марсианской гостинице, в ней трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Необходимо как можно быстрее определиться, кто в каком номере будет жить. Проведя эту игру, вожатый может увидеть наличие и состав микрогрупп в своем отряде. Одноместные номера обычно достаются

либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным». Предложенное количество номеров и мест в них составлено для команды, состоящей из восьми участников. Если в команде больше или меньше участников, то количество и вместимость номеров составляются таким образом, чтобы были и трехместные, и двухместные и один одноместный номер. Эта игра дает довольно полную схему лидерства в коллективе.

Игры на знакомство **(для младших школьников)**

«Давай-ка познакомимся!»

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи...» — и так далее.

«Здравствуйте!»

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят: «Здравствуйте!», и называют свои имена, потом бегут дальше. Пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

«Откроем сердце другу»

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет имя. Ведущий идет с шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков — достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать хозяину.

«Это — Я»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно — женское, другое — мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это — Я!», и меняются местами. Задача ведущего — занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если среди играющих есть только один человек с одним из двух названных имен, то он кричит:

«Это — Я», и остается на месте.

«Теремок»

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

— Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

— Я ... (называет свое имя). А ты кто?

— Я ... (называет свое имя). К ним подходит второй игрок, и диалог повторяется.

«У лукоморья дуб зеленый»

На дерево прикрепляются листья, на которых написаны имена детей. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка (детей) с этим именем. Вызванный ребенок (дети) срывает следующий листок с дерева, и так далее. Затем ведущий раздает детям листья с именами в беспорядке, дети должны найти листок со своим именем. Выигрывают те, кто сделает это быстрее других.

«Угадай мое имя»

Вместо представления игрок дает остальным детям подсказки:

- мое имя начинается на букву «О»;
- мое имя заканчивается на букву «А»;
- мое имя состоит из шести букв и др.

Все остальные должны отгадать, какое это имя.

«Кто? Где? Когда?»

Игроки становятся в круг. По сигналу ведущего дети перестраиваются так, чтобы они располагались:

1. в алфавитном порядке;
2. по месяцам рождения;
3. по знакам зодиака;
4. по увлечениям.

«Веселые задания»

«Слушай, смейся, выполняй. Имена запоминай!» — с этими словами ведущий дает задания детям:

1. Саша, Оли, Димы, Юли должны надуть воздушный шарик, у кого же шарик лопнет раньше;
2. Лены и Алеши должны похвалить самих себя, глядя в зеркало, и при этом даже не улыбнуться;
3. Даши и Сережи набрать в рот воды и спеть песню так, чтобы другие ее узнали, и так далее.

«Воробей»

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга — в другом направлении, и при этом приговаривает:

Скачет, скачет воробей — бей-бей,

Собирает всех друзей — зей-зей.

Много, много разных нас-нас-нас,

Выйдут... (называет имя ребенка) сейчас-час-час.

Названные дети входят в круг, и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

И.Ю. Исаева «Досуговая педагогика».

Игры на знакомство (для подростков)

«Путаница»

На полосках бумаги написать пословицы (например, «Не имей сто рублей, а имей сто друзей», «Где тонко, там и рвется», «Не зная броду, не суйся в воду», «Не в свои сани не садись», «Что посеешь, то пожнешь» и др.), затем разрезать, полоски перемешать и раздать участникам. Их задача — найти вторую половину пословицы. Получилось несколько пар, которым необходимо исполнить танец маленьких утят. А теперь под эту же мелодию придумать и исполнить:

- танец маленьких котят;
- танец маленьких щенят;
- танец маленьких поросят;
- танец маленьких обезьянок.

«Под счастливой звездой»

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала, так и для проведения различных конкурсов. Например, таких:

1. после окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию;
2. на некоторых звездах могут быть изображены знаки зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец;
3. на некоторых звездах наклеены фотографии эстрадных звезд (А. Пугачевой, М. Галкина, В. Леонтьева и др.). Оказавшиеся под такими звездами пары должны сделать дружеский шарж на этих артистов.

«Суета сует»

Каждый участник игры получает список из 10 пунктов:

1. любит петь...
2. любит рисовать...
3. любит читать...
4. любит сочинять стихи...
5. любит ловить рыбу... и др.

Списки у игроков разные. Любимые дела игроков организаторы заранее узнают у них лично или из анкет. По сигналу ведущего игроки начинают заполнять списки, пометая напротив любимых дел соответствующие имена игроков. Для этого игроки спрашивают друг у друга, кто, что любит делать. Выигрывают те, кто раньше других сумеет заполнить весь свой список.

«Ручеек»

Это хорошо знакомая народная игра, которая поможет парам найти друг друга. Во время течения ручейка по сигналу ведущего ребята разбиваются по парам и танцуют под медленную музыку.

«Листок календаря»

Эта игра проводится на дискотеке или на вечере. Каждый участник вечера при входе получает листок календаря. Девушкам — с четными числами, юношам — с нечетными. По ходу праздника его участники выполняют следующие задания:

1. собраться по месяцам и выполнить задание — прорекламирровать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца. Например, сентябрь — сырой, счастливый, сладкий и так далее;
2. собраться по дням недели и выполнить задание — вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели, если таких песен нет, то придумать один куплет;
3. сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц, и каждая команда представляет живую картину на тему: «У природы нет плохой погоды»;
4. выбрать пару 35 (числа 3 и 5), пара танцует под музыку;
5. найти вчерашний день;
6. составить число 2008.

«Знаки зодиака»

Игроки группируются по знакам зодиака. Для других готовят сообщения-представления об особенностях своих характеров. Можно дать детям возможность воспользоваться дополнительной литературой. Главное, чтобы все выступления были оригинальными и в каждом принимали бы участие все члены команды.

«Центральное имя»

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются все Миши, Лены, которые танцуют, а остальные называют их имена в такт музыке. Через некоторое время танцующие меняются. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре круга.

«Отыщи друга»

Разрезать открытки на две части, смешать их и предложить каждому взять половинку открытки. Участники игры должны найти вторую часть открытки. Когда все отыщут друг друга, танцуют парами.

«Мой напарник»

Дети разбиваются на пары. Им дается три минуты, за которые они должны как можно больше узнать друг о друге. Затем все садятся в круг, и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике.

Стиль изложения любой. Поощряется оригинальность.

"Путешествие в компьютерный мир"

(сценарий игровой программы)

Цели и задачи мероприятия:

- развитие познавательного интереса, творческой активности воспитанников, возможности яркого самовыражения;
- развитие у детей умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
- воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

Подготовительная работа:

- Приготовить зал к мероприятию: оформить согласно сценарию; нарисовать стенгазету по компьютерным технологиям, содержащую дружеские шаржи, коллажи.
- Формирование жюри: в жюри можно включить педагогов, родителей, гостей, присутствующих на игре.
- Подготовка музыкального оформления.

Действующие лица:

Скрепыш.

Мышка.

Вирус Кадабра – роль Вируса могут исполнять несколько участников команды разной возрастной категории: вначале взрослый мужчина, далее – юноша, подросток, ребенок.

Помощники.

Профессор Вузик Бейсик.

Занавес открыт. Перед авансценой установлены ступени, декорированные под компьютерную клавиатуру. На заднем плане – проекционный экран, оформленный в виде монитора компьютера, на который в ходе программы будет проецироваться различная информация.

До начала мероприятия в записи звучит шумовая фонограмма – какофония звуков. Игра света.. шумовая фонограмма сменяется фонограммой музыкальной заставки любой компьютерной игры.

Ход мероприятия:

На сцену выходит Скрепыш.

Фонограмма микшируется.

Скрепыш. Привет всем! Прежде всего позвольте представиться. Я Скрепыш. Живу и работаю в небольшом компьютерном городе – Майкрософте. Вместе

со мной живут мои друзья: проводник и помощница Мышка, Помощники и мудрый профессор Вузик Бейсик. У меня для вас новость: вчера по электронной почте мы получили сообщение, но, к сожалению, вместе с ним в наш город проник вирус. Простым пользователям трудно бороться с ним, поэтому мы с профессором Вузиком Бейсиком обратились к настоящим провайдерам, антивирус – докторам с просьбой рассказать, что такое “Вирус” и как он поражает программы, и нам дорогие друзья предстоит бороться с этим опасным преступником!

Скрепыш. Итак, друзья мои, вы готовы совершить крупнейшее вторжение в историю компьютера?

Скрепыш. Тогда начинаем нашу конкурсную программу “Интернет – ВЫХОДНОЙ”.

Чтобы справиться с вирусом Вам нужно знать о нем все! (Включается проектор, и слайд из презентации):

Что такое компьютерные вирусы?

- А) *Программы, размножаемые самостоятельно (необязательно совпадение с оригиналом) и способные нанести вред объектам, находящимся в операционной системе и в сети.
- Б) Информация, хранящаяся на жестком или на гибком диске, но не считающаяся оттуда.
- В) Исчезающие без удаления и не восстанавливаемые программы, которые в конечном итоге приводят диски к непригодности.
- Г) Скрытые программы, которые невозможно уничтожить с помощью команды “Удалить”.

Теперь каждому из вас необходимо выбрать правильный вариант ответа на заданный вопрос. В течении мероприятия за каждый правильный ответ вы получаете дискету. Тот, кто наберет больше всего дискет получит главный приз.

Те, кто считают что правильный ответ А, встаньте напротив этой буквы в зале, те кто считают правильным ответ Б, встаньте напротив этой буквы и так далее.

Скрепыш вручает дискеты ребятам, вставшим под правильной буквой.

Ребята садятся на свои места.

Мышка. Ну наконец-то, Скрепыш! Я так волновалась, так переживала! Ведь у нас настоящая катастрофа!

Скрепыш. Подожди, Мышка, не тарахти. Давай все по порядку.

Мышка. Представляешь, Скрепыш, Вирус Кадабра стер файл, где находился гениальный архитектурный проект профессора Вузика Бейсика – язык

программирования Windows. И теперь он подбирается к другим профессиональным файлам.

Скрепыш. Не волнуйся, я приведу тебе трех опытных программистов, которые смогут восстановить стертый файл. Я надеюсь, Мышка, что у тебя сохранились хоть какие-нибудь чертежи.

Мышка. Да, вот схема.

На проекторе появляется следующий слайд со схемой здания из конструктора Лего.

Скрепыш. Ну, что ж, друзья мои, приглашаю трех желающих поучаствовать в конкурсе. Вот вам первое серьезное испытание, чтобы проявить себя в качестве архитекторов. Вам необходимо по заданной схеме собрать из конструкторов “Лего” макет городской думы.

На сцену выходят ассистенты., выносят конструкторы “Лего” и дополнительные схемы для участников.

Мышка. Только поспешите, у вас времени всего минута, пока идет рекламный ролик.

В записи звучит музыкальная заставка. На “Мониторе” проецируется рекламный ролик спонсоров программы.

Скрепыш. Стоп! Время истекло. Давайте посмотрим, что же спроектировали наши архитекторы. Ну, Мышка, выбирай самый лучший вариант.

Скрепыш и Мышка выбирают лучший макет ратуши и вручают победителю дискету.

Мышка. Слушай, Скрепыш, давай немного помечтаем.

Скрепыш. Ну, нашла время, Мышка.

Мышка. А почему бы и нет? Я просто представила, какой замечательный мир мы можем построить вместе с этими талантливыми ребятами, когда избавимся от Кадабры.

Скрепыш. Погоди, Мышка! А почему ты решила, что все ребята станут строителями и архитекторами? Ведь взаимодействие человека с окружающим миром осуществляется не только техническим путем – с помощью рук и ног, а еще и информационным – посредством обмена информацией. Роль компьютера в нашем обществе в этом смысле просто незаменима, а значительная часть компьютеров используется для целей бизнеса, проектирования, учета и еще много чего.

Мышка. Ты прав, Скрепыш! Профессия секретаря-референта, например, предполагает обработку деловой информации, т.е. запись, регистрацию и сохранение для последующего использования документов.

Скрепыш. Скажите, а кто из программистов знает, как осуществляется ввод данных и выдача результатов?

Следует ответ участников.

Скрепыш. Верно!

Скрепыш объясняет или просит участников объяснить, что такое “почтовый ящик”, “сайт” и Интернет.

Идет наложение фонограммы. В записи звучит музыкальная заставка. На “мониторе” – компьютерная заставка.

Мышка. Ой, ребята, кажется, на наш сайт пришло сообщение по электронной почте. Внимание на монитор.

На “мониторе” – тексты песен в разбросанном виде.

Мышка. Посмотри, Скрепыш, что-то случилось... Ничего понять невозможно.

Скрепыш. Я догадываюсь, кто так постарался. Это опять происки Вируса Кадабры. Но я думаю, что наши помощники с легкостью справятся и с этим заданием.

Мышка. Друзья мои, вы должны из разбросанных в беспорядке фраз сложить тексты песен.

Мышка со скрепышом раздают ребятам тексты спутанных песен, что бы они исправили на правильный вариант.

В записи звучит музыкальная заставка. На сцену с элементами акробатики или танца выходит Вирус Кадабра.

Вирус. Ничего у них не выйдет. Ха – ха – ха!

Мышка. Я не могу его уничтожить... Ведь я всего лишь Мышь, маленькая Мышка, а он, видите, какой огромный. Без помощи наших программистов нам не справиться!!!

Вирус. И этим хлюпикам меня не одолеть. Ведь я – могущественный Кадабра!!!

Наложение фонограммы. В записи звучит фонограмма рэп. Обязательная жестикуляция руками.

Вирус (поет).

Всемогущий Вирус я,
В мире нет сильней меня.
Берегись, меня не тронь,
Ведь хозяин я – я – я!
Всех вас сразу заражу
Я инфекцией своей.

Вилу Вам всем покажу,
Я мудрей, сильнее, хитрей.
Не осилить вам меня,
Очень сильный Вирус я!
Если очень захочу,
Весь компьютер проглочу!

Музыка микшируется.

Скрепыш. Ничего у тебя не выйдет. И мы это тебе сейчас докажем.

Ассистенты собирают тексты участников, выполнивших задание. А на мониторе высвечивается текст-оригинал. Листы должны быть подписаны.

Мышка. Ой, Скрепыш, так это же моя любимая песня профессора Вузика Бейсика.

Звучит фонограмма песни.

Скрепыш с мышкой приглашают всех ребят на танцевальный конкурс.

Мышка. Помощники проверили, кто из программистов составил текст. Я хочу всем, кто справился с заданием, вручить дискету.

Мышка вручает ребятам дискеты.

Вирус. Ой, что-то со мной не так, я просто таю на глазах... (Уползает за сцену.)

Скрепыш. Теперь вы поняли, ребята, как мы можем бороться с Кадаброй?

Скрепыш. Тогда давайте поскорее откроем следующий файл.

В записи звучит музыкальная заставка. На “мониторе” – компьютерная заставка. Игра света. Ассистенты выносят на сцену одежду и раздают каждому участнику. Музыка микшируется. Полный свет.

Для конкурса приглашаются 3 человека для участия, 3 человека для роли манекена.

Скрепыш. Все вы, конечно, слышали о замечательной профессии имиджмейкера. Сейчас она в числе самых популярных и, можно сказать, престижных.

Мышка. Имиджмейкер – это художник, работающий с человеком и помогающий ему выработать свой стиль общения, поведения и стиля в одежде, макияже и причёске.

Скрепыш. В общем, создать свой неповторимый образ. И мы предлагаем вам испытать себя на этом поприще.

В записи звучит музыкальная заставка.

Мышка. Итак, в вашем распоряжении одежда, предоставленные нам (название спонсора). Вам необходимо при помощи предоставленной одежды, создать образ подходящий для имиджа делового человека.

Участники выполняют условия конкурса.

Скрепыш. Здесь уместно вспомнить старинное японское изречение о гармонии, которая складывается из истины, добра и красоты.

Мышка. А пример красоты... встречайте! Модельное агентство (название).

Дефиле.

Вирус – юноша вклинивается в дефиле и пытается пародировать модели. Игра света. Музыка микшируется. Помощники передают оценки конкурса Скрепышу, и он объявляет победителя.

Скрепыш. Я вижу, наши юные имиджмейкеры отлично справились и с этим заданием.

Вирус. А вот и нет, а вот и нет! Мне, например, не подходит ни один из костюмов.

Мышка. Это потому, что ты тут лишний.

Скрепыш. Совершенно верно, Мышка! И не тебе, Кадабра, судить.

Вирус. А кому? Может быть, им? (Показывает в зрительный зал.)

Мышка. А почему бы и нет? (Обращается к зрителям.) Ребята, давайте аплодисментами отметим наиболее удачный вариант модели, предоставленной нам на этом показе.

Мышка и Скрепыш вручают победителю конкурса дискету. В записи звучит музыкальная заставка.

Вирус. Что такое ничего не понимаю: я слабею, уменьшаюсь, таю, таю.. Но ничего, я свой вес еще наберу. Дайте только время!

Вирус убегает со сцены. Игра света. На мониторе – тематическая заставка.

Скрепыш. Вы видите, что с каждым файлом Кадабра слабеет и уменьшается в размерах.

Мышка. Я знаю, какой файл мы откроем сейчас. Это файл му – зы – каль – ный!

Звучит музыкальная заставка компьютерной игры. На сцену выходит Вирус – подросток. В руках у него дискета.

Вирус. Эй ты, крыска певчая... Дочирикалась? Погляди, что у меня есть и что я сейчас сделаю.

Мышка. Это же дискета с моими любимыми песнями.

Вирус. Совершенно верно! И я ее сейчас съем! Вот так!

Вирус кусает дискету. В записи звучит фонограмма хруста.

Вирус. Вот так вот! Ха! Ха – ха – ха! Ха – ха – ха! Очень вирус жадный я!

Вирус победоносно уходит со сцены. Фонограмма микшируется.

Мышка. Что же мне теперь делать? На этой дискете была записана песенка (плачет), которую я хотела подарить профессору Вузику Бейсику в день его рождения.

Скрепыш. Успокойся, Мышка, у нас есть программисты, и мы находимся, все-таки в Доме детского творчества. А одно из интереснейших свойств которые умеют его воспитанники – это обработка материала музыкального характера. Музыку можно записать, обработать, а занимается этим...

Мышка. (хлопая в ладоши) Аранжировщик.

В записи звучит музыкальная заставка компьютерной игры. Игра света. Музыка микшируется.

Скрепыш. А ну-ка, Мышка, напой свою песенку, и пусть наши участники подумают как ее аранжировать.

Мышка (поет).

С днем рождения тебя!

С днем рождения тебя!

С днем рождения, профессор!

Поздравляем тебя!

Вот такая замечательная песенка была. И теперь ее как бы и нет.

Скрепыш. Ребята, давайте поможем нашей Мышке. Пусть каждый из вас выберет музыкальный инструмент, который, по вашему мнению, дал бы новое звучание утерянной песне.

Помощники выходят на сцену и предлагают участникам предметы с различными музыкальными звуками.

Вы, наверное, знаете, в чем заключается задача аранжировщика?

Участники отвечают на вопрос. Участник, ответивший правильно, получает дискету.

Скрепыш. Верно! Задача аранжировки преимущественно связана с приспособлением к техническим возможностям нового инструмента, голоса, либо их сочетания и придания им своеобразного звучания.

Мышка. В наше время это сделать возможно, но очень сложно.

Скрепыш. Итак, наши аранжировщики уже отобрали музыкальные инструменты. И сейчас, Мышка, ты сама выберешь, какой вариант аранжировки тебе понравится.

(Формируются 3 группы.)

Участники по очереди исполняют песенку в выбранном ритме. Мышка отбирает лучшие варианты и вручает лидерам конкурса дискеты.

Скрепыш. Ну вот, наконец-то мы добрались до последнего файла.

Мышка. И что же там?

Скрепыш. Сейчас мы узнаем. Открываем последний файл все вместе.

Мышка. Раз, два, взяли!

Звучит компьютерная заставка. Игра света. Музыка микшируется.

Мышка. А кто такой программист?

Скрепыш. Программист – это специалист, разрабатывающий программы в различной сфере деятельности для пользователей компьютером или компьютерной сетью.

Мышка. На данный момент международная система Интернет является самой современной и прогрессивной.

Скрепыш. Мышка, ты как всегда права!!! (Обращаясь к программистам.) Мы предоставляем вас возможность использовать одно из упражнений международной системы Интернет для тренировки памяти.

Мышка. Ни для кого не является секретом, что программист должен обладать математическим складом ума и быстротой мышления.

Вирус – ребенок резво выскакивает из макета клавиатуры, подбегает к программистам.

Вирус (с издевкой). Ха – ха – ха три раза. С математическим складом без ума. Да вы простейшие задачи без помощи Мышки не решите.

Мышка. У нас с этим нет проблем. Можешь проверить.

Вирус. С превеликим удовольствием! Маэстро, фанерочку, пожалуйста! Перед вами выступает данс – байт – группа “Микроши” с моей лучшей композицией “Хаос” из альбома “Все сотрем и перетрем”. Моя шоу – группа имеет свое число. (Обращается к программистам.) За время компьютерного хаоса вам нужно сложить и записать результат. (Ребята для танца набраны из зала.)

На сцене исполняется танцевальная композиция “Хаос”. К костюмам танцоров прикреплены листы бумаги с числами. На мониторе появляются числа $1+8+10+11 = ?$

После исполнения “Микрошами”(помощниками) танцевальной композиции они уходят со сцены. Звучит музыкальная заставка. На мониторе показаны результаты конкурса.

Скрепыш. Браво, ребята! Браво! У вас поразительные результаты. Первым смог суммировать эти числа (называет победителя).

Мышка. Правильный ответ – 30.

Звучит компьютерная заставка. Мышка вручает программистам дискеты. Музыка микшируется.

Мышка. А где же Вирус? Его-то и Вирусом не назовешь. Вирусишка какой-то. Пусть посмотрит на монитор и на количество дискет у программистов.

Звучит шумовая партитура. Исполняется теневая пантомимика “Смерть Вируса”. В записи с наложением звучит шумовой эффект – “крик”. Фонограмма микшируется.

Скрепыш. Ну вот и все! Конец Кадабре! А это значит, все опять встанет на свои места и все механизмы будут работать слаженно и четко.

Мышка. Эх, заживем! И все это благодаря нашим юным программистам.

В записи звучит фонограмма компьютерной музыкальной заставки. На мониторе – мультипликационный клип. В записи звучит дикторский текст от лица профессора Вузика Бейсика.

Мышка. Ой, смотри, Скрепыш, профессор на мониторе. Здравствуйте, профессор!

Профессор Вузик Бейсик. Я приветствую спасителей города Майкрософта. Они с честью прошли все испытания и достойны награды.

В записи идет (наложение) фонограмма фанфар. На сцену выходят помощники. В руках у них бутафорские ящички – файлы. Микроши становятся перед “файлами” на сцене.

Профессор. Очень скоро наступит время, когда каждый из вас, мои юные друзья, будет решать важнейшую задачу – как стать полезным обществу, кем стать, как вычислить свою формулу успеха. Пока мы лишь условно называли вас программистами, но... Может быть, путешествие по компьютерному городу поможет вам в этом. Если так, я буду искренне рад. Но кем бы вы ни стали, вам всегда будет сопутствовать удача, потому что вы живете по законам славного Дома детского творчества.

Скрепыш. И поэтому от компьютерного центра мы приглашаем вас освоить азы компьютерного мастерства именно у нас.

Мышка. Но самое главное, участнику, который взял за всю игру больше дискет, Приз. Называются победители игр, всем сладкие призы.

Скрепыш. Ну вот и все! Понравилась ли вам наша игра ?

Мышка. А вы нам стали как родные. И мы с нетерпением будем ждать новой встречи с вами.

Скрепыш. И я верю, что мы обязательно встретимся.

Мышка. Вы, я думаю, в этом убедились сами.

Скрепыш. До свидания!

Мышка. До новых встреч!

"Спаси компьютер от вируса"

Цель: научить детей созданию сайта.

Задачи: ознакомить детей с компьютерными терминами, научить в творческой форме несложным задачам при составлении сайта. Возраст детей: от 12 до 14 лет.

Ход мероприятия

День. Летняя площадка.

Голос (объявляет):

Вирус в лагерь к нам пробрался,
Хочет всех нас заразить,
А для этого компьютер
Нужно срочно обновить,
Новым сайтом загрузить.

Вирус.

Буду вам мешать, конечно,
И сбивать с пути,
И не каждый до финала сможет сам дойти.

Вожатый. Мышь, бесспорно, нам подружка.

Мышь.

Каждому скажу на ушко,
Что я буду я-не-я,
А призы вас ждут, друзья.

@. ru.

Я собака точка ру.
Приглашаю на игру.
Сайт создать придется вам –
Знаменитым игрокам.

Мышь.

Выдумка, задор, талант
Приглашаются на сайт.

@. ru.

Напрягите, братцы, ум
И на заданные сайты
Увеличьте мегабайты.

Вожатый объясняет задание.

Требуется создать сайт своего отряда (заставка, реклама, эмблема, название). Дети рисуют схему сайта на асфальте (если дождь то на бумаге). Мышь раздает индивидуальные пакеты с заданиями на вечер.

Задания (например):

1. Виртуальная реальность (я пошел туда, сам не знаю куда) - обыгрывается встреча с новым в Интернете.
2. Для чего козе компьютер? (Варианты практического применения.)
3. Что у вас заболит, если монитор манит? (Обыграть проблемы со здоровьем.)
4. Открываю я игру - оторваться не могу. (Компьютерные игры)