

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА ПЕДАГОГА ДЕТСКОГО ЛАГЕРЯ

СОСТАВИТЕЛЬ: И.Г. ДОЦЕНКО

Методика самооаттестации коллектива

(А.Н. Лутошкина)

Первичной группой для каждого ребенка окажется разный круг общения: для кого-то отряд («место жительства»), для кого-то Клуб. Вожатые отряда и клуба могут при работе с детским сообществом ориентироваться на **динамику группы, предложенную А.Н. Лутошкиным**. Можно периодически анализировать развитие коллектива в отряде или клубе вместе с детьми.

«Песчаная россыпь»

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и в тоже время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет по площадке. Дунет ветер посильнее и не станет россыпи.

Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый как песчинка: и вроде все вместе, и в тоже время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло» бы, соединяло людей. Здесь люди или еще мало знают друг друга, или просто не решаются, а может быть, и не желают пойти навстречу друг другу. Нет общих интересов, общих дел.

Отсутствие твердого, авторитетного центра приводит к рыхлости, рассыпчатости группы. Группа эта существует формально, не принося радости и удовлетворения всем, кто в нее входит.

«Мягкая глина»

Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера, а таким в группе, классе, ученическом коллективе может быть командир или организатор дела, этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрасное изделие. Но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Когда мягкая глина оказывается в руках неспособного человека, она может принять самые неопределенные формы.

В группе, находящейся на этой ступени, заметны первые усилия по сплочению коллектива, хотя они и робки, не все получается у организаторов, нет достаточного опыта совместной работы.

Скрепляющим звеном здесь могут стать нормальная дисциплина и требования старших. Отношения разные – доброжелательные, конфликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь

друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся.

Подлинного мастера – хорошего организатора пока нет или ему трудно проявить себя, так как по-настоящему его некому поддержать.

«Мерцающий маяк»

В штормовом море маяк и опытному и начинающему мореходу приносит уверенность: курс выбран правильно, «так держать!». Заметьте, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь, я готов прийти на помощь».

Формирующийся коллектив озабочен тем, чтобы каждый шел верным путем. В таком ученическом коллективе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание – это еще не все. Дружба, товарищеская взаимопомощь требует постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых вспышек.

В группе есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители» маяка, те, кто не даст погаснуть огню, организаторы, актив.

Группа заметно отличается среди других групп своей индивидуальностью. Однако ей бывает трудно до конца собрать свою волю, найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, не всегда хватает сил у некоторых членов группы подчиниться коллективным требованиям.

Недостаточно проявляется инициатива, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не только в своем коллективе, в который он, как часть, входит. Мы видим проявление активности всплесками, да и то не у всех.

«Алый парус»

Алый парус – это символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по принципу: «Один за всех, и все за одного». Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью.

Командный состав парусника – знающие и надежные организаторы, авторитетные товарищи. К ним обращаются за советом, помощью, и они бескорыстно оказывают ее. У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за свой коллектив; все переживают горечь, когда их постигают неудачи. Коллектив живо интересуется, как обстоят дела в других коллективах, например в соседних. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят.

Хотя коллектив и сплочен, но бывают моменты, когда он не готов идти наперекор бурям и ненастьям. Не всегда хватает мужества признать свои ошибки сразу, но постепенно положение может быть исправлено.

«Горящий факел»

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого являются тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за весь коллектив. Да, здесь хорошо проявляются все качества коллектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все.

Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторя первые тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя коллективы, группы, которым нужна твоя помощь и твоя крепкая рука.

Настоящий коллектив – тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая подобно легендарному Данко, жаром своего сердца дорогу другим.

Театральные игры¹

Искусство театра, в силу своей специфики, даёт огромные возможности для воспитания личности. При этом не обязательно рассматривать человека как будущего актёра, достаточно того, что театр поможет раскрыться каким-то новым талантам, научит говорить, фантазировать, наблюдать и быть внимательным к окружающему, а в итоге, создаст ощущение полноты бытия и самореализованности.

Театральные игры² хорошо подходят для отрядной работы, и могут выступать первым этапом в работе театральной студии или драмкружка, так как непринуждённость и увлекательность обязательно заинтересуют детей. Но затем, усложняя условия игры и добавляя серьёзность в выполнение заданий, это можно будет уже назвать упражнениями, тренингами.

И второе, в чём могут быть полезны театральные игры — это просто развлечения, положительный настрой, сплочение коллектива или даже идеи для каких-то самодеятельных выступлений.

1) **«Артисты пантомимы»**. С помощью мимики и жестов, не используя речь, необходимо объяснить заданное:

животные — идёт пингвин, скачут лошади, жук перевернулся на спину, мчатся олени, летят лебеди, идет медведь и т.п.;

животные с характером — красавец павлин, трусливый заяц, юркий воробей, ленивый кот, игривый щенок, наглая ворона и т.п.;

сложные явления — завяла трава, расцвёл цветок, раскрытое окно, киоск с продавцом, корзинка с грибами, скворечник и т.п.

¹ Овсянникова И.И. Театральные игры / Ориентиры: Пособие для реководителя детской организации. – Екатеринбург, 2004. – С.31-34.

² Предложенные задания – наша интерпретация игр из следующих источников: 1. *Ершова М.С. «Сборник упражнений по развитию творческих (актёрских) способностей»*, Екатеринбург, 2001.

2. *Е.В. Заика, Г.Н.Лаптушко. Игры для формирования раскрепощённости в познавательной сфере школьников // Вопросы психологии. - 1997.- №4.- с.58.*

3. *Нахимовский А.М. Театральное действие от А до Я: пособие для классных руководителей.- М., 2002.*

4. *Театр, где играют дети: Учебно-методическое пособие для руководителей детских театральных коллективов./ Под ред. А.Б.Никитиной.- М., 2001.*

Можно выполнять эти задания по одному, можно вдвоём. Задача остальных — отгадать.

2) **«Голубая корова»**. Желающие играть делятся на две команды. Первая команда выбирает из числа своих соперников человека, который будет объяснять «своим» загаданное название художественного, музыкального или литературного произведения, сказки, мультика, фильма. Задача — отгадать. Команда может расспрашивать, уточнять, совещаться, а тот, кто объясняет, пользуется только мимикой и жестами.

3) **«Кто как сидел?»** Доброволец запоминает всех и всё до мелочей и выходит из помещения. Делается 3-5 изменений, задача вернувшегося — найти эти изменения.

4) **«Предметы на столе»**. На столе или на полу разложить в беспорядке N-ое количество предметов. Попросить участников посмотреть и запомнить, «сфотографировать» предметы и закрыть глаза. Затем поменять предметную «картинку». Участники открывают глаза и определяют изменения.

5) **«Цепочка»**. Играющие встают в круг. Ведущий стоит тоже в кругу и начинает первым. Он передаёт в руки следующему нечто воображаемое, но по ощущениям максимально приближенное к действительности, например: «тяжёлое ведро с водой», «маленького пушистого котенка», «смертельно опасного паука, змею», «скользкую мокрую лягушку» и т.д. Воображаемые предметы передаются по кругу, пока ведущий их не поменяет.

6) **«Хор»**. Отгадчик выходит. Все берут по слову из двух-трёх строчек известного стихотворения. Отгадчик входит. Все хором произносят каждый своё слово. Задача — отгадать стихотворение.

7) **«Капризный король»**. Доброволец-«король» садится на середину помещения спиной к играющим — «слугам». Легенда: вечером после рабочего дня слуги решают убежать домой, а король, у которого чуткий сон, не желает слышать об этом. Поэтому слугам необходимо очень тихо перебраться из одной части замка в другую, мимо комнаты капризного короля. Если он что-то слышит, сразу кричит, визжит, топает ногами, следовательно, слуга возвращается. Задача - всем сразу или по одному пройти мимо «короля».

8) **«Сколько человек у тебя за спиной»**. Доброволец встаёт лицом к какой-нибудь не зеркальной стене, чтобы не видеть происходящего за спиной. Участники друг за другом, очередью встают у него за спиной: столько человек, сколько покажет ведущий: от одного до всей группы. Задача добровольца — почувствовать и попытаться отгадать, сколько. Можно кого-нибудь разыграть: подождать немного, потоптаться, но никого не ставить за спиной, пусть отгадывает.

9) **«Ходьба в образах».** Предлагается участникам идти по кругу друг за другом, не очень быстро. Ведущий задаёт предлагаемые обстоятельства, например: «Вы- обычные люди, которые ходят по кругу в таком-то кабинете, теперь вы вдруг все становитесь оперными певцами с большим стажем, а теперь вы — маленькие дети, только что научившиеся ходить, ... (балерины на пенсии, идёте по берегу босиком по острым камешкам, по болоту с палкой — вас засасывает, против течения по реке по пояс в воде, по Северному полюсу по сугробам и т.д.). Задача — максимально представить и передать образ.

10) **«Отбивание ритма».** Ведущий предлагает несложный, состоящий из 4-5

хлопков, ритм повторить всем участникам. Если научились чётко, точно — как будто один человек хлопает — можно усложнять: пускать ритм по кругу, через круг, но главное, чтобы не нарушался ритмический рисунок. Затем можно добавлять другие звуки: щелкнуть, топнуть, стукнуть по коленкам и т.д.

Идеи для номеров или этюдов:

- о джигиты на табуретках;
- о чудесах синхронного ползания;
- первый раз на коньках;
- охота на мух;
- первый раз за рулём;
- шоу морских котиков.

Педагогическая поддержка³

Последние годы приходится часто наблюдать, что даже хорошей организации деятельности и общения в летнем лагере оказывается мало: социальное и культурное развитие некоторых детей очень низкое. Сегодня в работе с социально неадаптированными детьми нужно создавать такое образовательное пространство, которое компенсирует их прошлый опыт.

Опираясь на работы психологов школы Л.С. Выготского и на опыт педагогической поддержки, мы разработали свою систему социально-творческой реабилитации. Под социально-творческой реабилитацией мы понимаем процесс восстановления утраченных или не сформировавшихся вовремя социальных навыков посредством творческой деятельности, «направляющей поведение ребенка по линии подготовки его к будущему» (термин Л.С. Выготского).

Опишем, как была построена работа в отряде Светланы Кондаковой.

Начиная работу с ребятами мы столкнулись с тем, что основная часть детей не знает обыкновенных игр и детских песен. Поэтому каждое утро мы начинали с **разучивания игр на взаимодействие**: «Подмигни», «Комплимент», «Себе – соседу», «Сантики – фантики» и т.д., а также разучивали и повторяли **песни под гитару**.

С каждым днем у детей все больше и больше проявлялся интерес к играм. Дети стали общаться между собой, называть друг друга по имени. Мы заметили, что многие ребята самостоятельно, без взрослых, могут начать игру и играть в нее, соблюдая правила.

Кроме песен, игр мы проводили с детьми **упражнения из методики ТРИЗ**. Разработал научную технологию творчества – теорию решения изобретательских задач Генрих Саулович Альтшуллер. ТРИЗ получил широкое распространение и в технических областях, и в педагогике. Педагогами разрабатываются методы и приемы ТРИЗ, которые с успехом используются в развитии у детей не только изобретательской смекалки, творческого воображения, но и в становлении личности как таковой.

³ Кондакова С.А. Реабилитационная педагогика в летнем лагере// Дорога в лето: Сборник методических материалов в помощь организаторам детской жизни. – Екатеринбург, 2003. – С.50-57.

С самого рождения дети, получая информацию и анализируя ее, активно познают мир, пытаются выстроить систему, понять закономерность происходящих процессов. Практическая диалектика, как иногда называют ТРИЗ, призвана помочь воспитателям и детям увидеть многогранность окружающего мира, его противоречивость, закономерности развития.

Использование элементов ТРИЗ в игровом процессе с детьми помогает научить их анализировать все происходящее вокруг, видеть явления и системы не только в структуре, но и во временной динамике.

Мы не случайно взяли **методику ТРИЗ**, рассчитанную на детей младшего школьного возраста. Так как мы имеем дело с детьми, отстающими в социальном и культурном развитии, то полагаем, что использование элементов данной методики поможет нам сформировать необходимые навыки.

Мы использовали следующие упражнения: «наоборот», «хорошо – плохо», различные перевертыши, небылицы, «метод фокальных объектов». Сначала детям показались эти упражнения неинтересными и непонятными.

Например, **упражнение «перенос качеств»**. Мы выбрали «шкаф» и «Змей Горыныч». Необходимо было каждый объект охарактеризовать с помощью прилагательных. Например, шкаф – деревянный, Змей Горыныч – трехголовый и т.д. Затем предлагалось перенести качества одного предмета на другой и доказать, что это возможно. Например, шкаф может быть трехголовым, если он трехстворчатый, каждая створка – голова. Змей Горыныч – деревянным, если он сделан из дерева и т.д.

После нескольких попыток у детей появился интерес к фантазированию. Мы проводили **упражнение «хорошо – плохо»**. За объект исследования дети взяли обыкновенный гвоздь.

Группа разделилась на две команды. Одна доказывала, что гвоздь – это «хорошо», а другая – обратное. Команда, доказывающая, что гвоздь – это хорошо, назвала 8 доказательств.

Это упражнение помогло детям выполнить следующие задания:
на что похож гвоздь? Чем гвоздь может быть?

Говорили по кругу: вешалка, сосулька, гриб, шляпа с пером, шило, колпак, антенна, ветка, нос Буратино, подсвечник, зубочистка, ось.

Такие упражнения мы часто использовали в процессе работы, и каждый раз у детей появлялись интересные предложения и выводы (лягушка может быть каменной, если она замерзнет, собака – липкой, если она из пластилина и т.д.).

Особый интерес дети проявили к задачкам «Да – нет» из той же методики ТРИЗ. Сначала эти задачи представляли определенную трудность для детей, т.к. некоторые из ребят долго не могли научиться задавать вопросы, на которые ведущий мог ответить либо "да", либо "нет". Но эти упражнения так заинтересовали детей, что даже в моменты, когда разгадывание заходило в тупик, ребята не сдавались, а старались найти ответ, и у них это получалось.

На первый взгляд, эти упражнения не более, чем развлечения. Но сколько важных задач они решают: **ТРИЗ** развивает воображение, фантазию, внимание, память. Цель методики – научить детей мыслить системно. Решение этих задач было очень важным для нас.

В процессе реабилитации мы также использовали **ручной труд**. Из ручного труда мы взяли методики лепки из пластилина, оригами и рисование. Ручной труд является важным средством эстетического воспитания детей. Он позволяет им выразить в рисунках, лепке свое представление об окружающем мире, понимание его и отношение к нему.

Занятия ручным трудом доставляют детям радость, создают положительный эмоциональный настрой, способствуют развитию творчества. В процессе художественной деятельности у детей развиваются эстетическое восприятие, образные представления, воображение, эстетические чувства.

Предлагая детям заняться ручным трудом, мы предоставляли им возможность побыть наедине с собой, со своими чувствами, эмоциями и в процессе деятельности освободиться от некоторых из них, как от ненужного груза.

В рисовании мы использовали такие техники, как **монотипия** (одинаковые отпечатки, которые дорисовывались детьми), **изонить** (рисование нитью с дальнейшим дорисовыванием, отпечатки овощами, ладонями); обычное **рисование по замыслу**, а также **коллективные работы** на заданную тему. Именно использование необычных техник в рисовании привлекало внимание детей.

Занятия лепкой использовались нами тоже не случайно. **Работа с пластилином** позволяет ребенку совершенствовать мелкую моторику руки и общую координацию движений. Сам пластилин – материал уникальный. Благодаря своим свойствам, он дает возможность ребенку в любой момент начать все заново, быстро распрощаться с прежним образом, если он пришелся не по душе. Работа с пластилином – прекрасный способ освобождения от переполняющих ребенка эмоций. На занятиях лепкой мы предлагали детям лепить их настроение, мечту, себя в образе сказочного героя.

Еще одна техника, используемая нами в ручном труде – это **оригами**. Оригами, как способ создания из бумаги разнообразных поделок, зародилось в Японии более тысячи лет тому назад. Изготовление красочных поделок из бумаги приемами многократного складывания и сгибания – увлекательное и полезное занятие для детей. Бумага – доступный для ребенка и универсальный материал – широко применяется не только в рисовании, аппликации, но и в художественном конструировании. Особенно привлекает детей возможность самим создать такие поделки из бумаги, которые затем будут использованы в играх, оформлении или подарены на день рождения. Ребенок радуется тому, что сделанная собственными руками игрушка действует: вертушка вертится на ветру, кораблик плывет. Так, через различные действия с бумагой в процессе ее обработки дети учатся эстетически осмысливать образы знакомых предметов, передавать их в изобразительной деятельности, подчеркивая красоту и колоритность внешнего облика в преобразованной форме.

Такая деятельность имеет большое значение в развитии творческого воображения ребенка, его фантазии, художественного вкуса, аккуратности, умения бережно и экономно использовать материал. Таким образом, ручной труд не только доставляет удовольствие ребенку, развивает творчество, но еще дает ребенку возможность выбора деятельности, развивает способность организовывать свое время.

Частью нашей программы являлись также **развивающие игры**. За основу мы взяли методику Б.П. Никитина, описанную в его книге «Ступеньки творчества или развивающие игры». Развивающие игры Б.П. Никитин называет играми нового типа и выделяет у них характерные особенности.

1. Каждая игра представляет собой **набор задач**, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора.
2. Игры знакомят детей с разными способами передачи информации.
3. Задачи расположены в порядке возрастания.
4. Имеют широкий диапазон трудностей.
5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности.
6. Нельзя подсказать ребенку.
7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы ребенок с первой попытки решил задачу и т.д.

В развивающих играх удалось объединить один из основных принципов обучения **от простого к сложному** с очень важным

принципом творческой деятельности **самостоятельно по способностям**, когда ребенок может подняться до **«потолка»** своих возможностей. Этот союз позволил решить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- во-первых, развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей;
- во-вторых, их задания – ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;
- в-третьих, поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно и т.д.;
- в-четвертых, развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

Эти игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность к комбинированию, т.е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. В совокупности эти качества, видимо, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.

Для нашего случая мы выбрали несколько развивающих игр: серии **«Сложи узор» [СУ]**: орнамент, алфавит, предметы и вещи, используя при этом узоры – задания. Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составить из них 1, -2, -3, и даже 4 – цветные узоры в громадном количестве вариантов. В игре с кубиками дети выполняли 3 вида заданий.

Сначала мы предлагали им по «узoram – заданиям» складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставили обратную задачу: глядя на кубики, необходимо было нарисовать узор, который они образуют. В третьем задании – дети придумывали новые узоры из кубиков, каких не было на «узорах – заданиях».

Впоследствии мы включили в игру элемент соревновательности. Составили таблицу соревнований на быстроту, на сложность и в течение дня тренировались.

В игре у нас принимали участие 3 - 4 человека, все они сидели отдельно друг от друга, чтобы работа была самостоятельной, чтобы

ребенок смог сосредоточиться. Задания выбирались от простого к сложному. Иногда мы использовали **форму коллективного творчества**. Например, в КТД «Путешествие по планетам» одним из условий перемещения с одной планеты на другую было командное задание : «Угадай, что зашифровано», «Сложи карту из кубиков по образцу». Дети с интересом выполняли предложенные им задания, т.к. были заинтересованы в дальнейшем передвижении.

Одним из этапов развивающих игр являлось самостоятельное придумывание узора и рисование его на бумаге. Новый узор сложить нетрудно. Но важно, чтобы это был красивый, симметричный, напоминающий своим видом какой-либо предмет. Только такие узоры можно считать достойными внимания. А чтобы не забыть новый узор, надо его немедленно зарисовать в тетрадку, иначе рассыпал кубики – и узора больше нет. Из придуманных ребенком узоров можно сделать целую серию и назвать ее именем автора (ребенка). Такую серию узоров в пакете, украшенном собственным орнаментом, воспитанник может подарить другу, младшему брату или из множества пакетов можно оформить игровой уголок.

Игра «Одиссея разума»

Девиз этой игры: «Давайте добиваться знаний и идти неизведанными путями. Давайте применять способности, чтобы сделать мир для жизни лучше». «Одиссея разума» была придумана в США. В нашей стране данная игра практикуется более 20 лет.

В игре два этапа: спонтанный конкурс и долгосрочная проблема.

Спонтанные проблемы – это небольшие задания, решение которых требует от ребенка и команды творческого подхода, быстроты реакции, логического мышления. Назначение спонтанных проблем – проверить умение детей думать «на ходу». В спонтанном конкурсе команда оказывается в ситуации, когда она не может получить помощи от посторонних лиц. Члены команды должны решать проблемы в трудных условиях и эффективно функционировать как самостоятельный коллектив.

Долгосрочная проблема представляет собой задание, требующее более длительной подготовки коллектива из 6 человек. Например, проблема «Мех, плавник, перо». Задача команды – создать и представить юмористический спектакль, рисующий жизнь людей с точки зрения животного. Спектакль должен включать само животное и его взаимодействие с людьми. В ходе спектакля животное должно «проявить» четыре чувства или эмоции: радость, смех, огорчение, гнев. Кроме этого, при подготовке долгосрочной проблемы, команда должна изготовить декорацию к своему спектаклю.

В решении и подготовке долгосрочной проблемы детям помогает взрослый, но он может выступать только лишь в роли советника и координатора, а основную творческую деятельность дети выполняют самостоятельно.

Вариант долгосрочной проблемы международной игры "Одиссея Разума"

Синдром Страуса

Введение

Некоторые люди думают, что страусы прячут голову в песок, чтобы их не увидели. Может быть, страусы думают, что если они не видят, происходящего вокруг них, то это делает их невидимыми. Давайте притворимся, что так и есть на самом деле, и придумаем персонаж с "Синдромом Страуса".

А. Проблема

Задача команды придумать и показать юмористическое представление, в котором у главного героя – Синдром Страуса. Это означает, что когда главный герой прячет голову, он становится невидимым и остается невидимым до тех пор, пока его голова снова не появится. Но в представлении будет и другой герой, у которого НЕТ Синдрома Страуса. Этот герой, так же как судьи и зрители **всегда** видит другого героя, обладающего Синдромом Страуса, даже когда последний прячет голову в песок.

Герой с Синдромом Страуса прячет голову, по крайней мере, 5 раз во время представления. Один раз он выходит из укрытия и обнаруживает себя в новом месте или в другом времени, в другой раз он, таким образом, пропускает какое-то смешное событие. В дополнение к этому, команда должна придумать то, как герой будет прятать голову и какой-нибудь сюрприз для зрителей.

Творческая задача – представление, юмор, способ того, как он прячет голову, сюрприз для зрителей.

Суть проблемы – придумать и показать оригинальное юмористическое представление, в котором примет участие персонаж, который становится невидимым, когда он прячет голову. Герой с Синдромом Страуса прячет голову, по крайней мере, 5 раз во время представления, становясь, таким образом, невидимым для всех, исключая другого персонажа, зрителей и судей.

В. Ограничения

1. Время выступления 8 минут. Это время включает размещение декораций на площадке, стиль, решение проблемы.
2. Персонаж с синдромом страуса может быть кем угодно по желанию команды. Персонаж с синдромом страуса:
 - a. должен быть изображен одним или более членами команды. Члены команды могут по очереди играть роль этого персонажа
 - b. должен "спрятать" голову, минимум, 5 раз во время представления. Когда его голова "спрятана", и он становится невидимым другим героям, он может играть пассивную роль в представлении. НО он должен быть виден судьям и зрителям, когда его голова спрятана. **НЕЛЬЗЯ** голову героя с синдромом страуса накрывать чем-либо, для того, чтобы спрятать ее.
 - c. выходит из укрытия и обнаруживает себя в новом месте или в другом времени
 - d. выходит из укрытия и выясняет, что он, пропустил какое-то смешное событие. Смешное событие может быть каким угодно по желанию команды, его **НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО** разыгрывать в

представлении.

3. Команда придумает способ того, как герой с синдромом страуса прячет голову. Этот способ должен быть безопасным, иначе судьи запретят продолжать представление.
4. Герой, который всегда может видеть персонажа с синдромом страуса может быть кем угодно, по желанию команды. Этот герой:
 - a. может быть изображен любым членом команды
 - b. ему не обязательно каждый раз присутствовать в представлении, когда герой с синдромом страуса становится невидимым.Сюрприз – все, что угодно, по желанию команды.
5. Команда должна представить Судье по Сцене две копии списка. на листе формата А4. Список должен быть написан от руки, напечатан на машинке или компьютере. Он поможет судьям лучше понять происходящее. Список должен включать:
 - a. название команды.
 - b. краткое описание сюрприза для аудитории, смешного события и изменение времени или место, которое произойдет, когда Герой с синдромом страуса выйдет из своего укрытия
 - c. краткое описание героя с синдромом страуса и способ, того, как он прячет голову краткое описание персонажа, не обладающего синдромом страуса.
 - e. сигнал, при помощи которого команда сообщит о том, что она закончила выступление.

Ведение группы

Под ведением группы понимают такой вариант работы педагога с небольшим коллективом (до 15 человек), когда, провоцируя позитивную групповую динамику, он создает условия для решения командных или личностных проблем.

Этапы ведения группы:

- *настройка на взаимодействие* – от типа проблем зависят элементы настройки: предстоящая совместная работа над творческим заданием начинается «эмоциональной атакой», поддержка человека в трудной жизненной ситуации требует предварительного эмпатийного настроя и т.п.
- *организационный дизайн*: определение форм работы (индивидуальная, командная, фронтальная); деление группы на микроколлективы (возможно свободное объединение от 2 до 7 человек, жеребьевка и игровые «разбивки»); пространственное расположение микроколлективов (или членов групп – при общей работе) относительно друг друга.
- *работа группы над заданием*, которое может представлять собой дело, обсуждение или тренинг.
- *презентация выполненного задания* (в своей команде, или группе, или за пределами группы – в зависимости от цели ведения и от особенностей задания).
- *обсуждение (шеринг)* – разговор о себе (действиях, мыслях, чувствах), о людях, что рядом, и о работе, которую выполняли. По мнению Р. Смид, организация обсуждения, является

важнейшим навыком в работе ведущего⁴. Шеринг охватывает все рассмотренные в группе проблемы, произошедшие события и дает возможность каждому подвести итог своей работы и понять, над чем следует работать дальше, уже самостоятельно, в режиме рефлексии.

*Рефлексия*⁵

(от позднелат. Reflexio – обращение назад, отражение)

– это свойство психики отражать свои собственные состояния, отношения, переживания, управлять личностными ценностями. Рефлексии «поворачивают» сознание человека на свой внутренний мир. Это помогает не только осознать свои поступки, отношения, конструкты, ценности, но при необходимости, их перестроить, найти новые для этого основания. Рефлексия – это не только самопонимание, самопознание. Она включает такие процессы, как понимание и оценка другого. С помощью рефлексии достигается соотнесение своего сознания, ценностей, мнений с ценностями, мнениями, отношениями других людей, группы, общества, наконец с общечеловеческими. Отрефлексировать что-то – это значит это «пережить», «пропустить через свой внутренний мир», «оценить».

⁴ Смид Р. Групповая работа с детьми и подростками. – М.: Генезис, 1999. – С.151.

⁵ Определение приводится по: Демина Л.Д., Ральникова И.А. Психическое здоровье и защитные механизмы личности. – Барнаул: Изд-во Алтайского государственного университета, 2000. – С. 123.

Дискуссия – Вертушка

Суть «Вертушки» в том, что каждый человек включается в обсуждение очередного вопроса в новом коллективе и выступает то с позиции ведущего, то с позиции рядового участника, согласно порядкового номеру.

Каждому участнику дискуссии выдается игровой номер: а1; а2; в3.. – и соответствующая номеру карточка:

Ваш стол	Позиция	Кто понравился
А	Ведущий	
Б	1-ый выступающий	
В	2-ой выступающий	
Г	3-ий выступающий	
Д	4-ый выступающий	

На столах, за которыми ведется обсуждение, установлены обозначения – А, Б, В, Г, Д.

На первом этапе участники включаются в дискуссию за столом, указанным в карточках в первой строке. Роль ведущего обязывает поставить вопрос на обсуждение и предоставлять слово выступающим. Результаты обсуждения записываются на листе, лежащем на столе. По завершении обсуждения каждый участник отмечает в своей карточке игровой номер того человека, чьи мысли, предложения ему больше всего понравились в ходе решения вопроса. После чего все переходят за другие столы, где обсуждаются вопросы, поставленные новыми ведущими. Количество переходов определено количеством строчек в карточке.

Карточки «Вертушки» на 25 человек

а1 А В Г 2 А 3 А 1 Б 4	а2 А 1 Д В Д 3 Б 2 Д 4	а3 А 2 Б В Г 1 Д 4 В 3	а4 А 3 В 2 В 4 Г 1 Г В	а5 А 4 А 1 Б 2 В 3 А В
б1 Б В Г 3 А 2 В 1 В 4	б2 Б 1 Д 2 Б 4 Г 3 Д В	б3 Б 2 В В Д 4 Д 3 А 1	б4 Б 3 А В Г 2 Б 4 Б 1	б5 Б 4 Б 1 В 3 А В Г 2
в1 В В Б 4 В 2 Д 1 Г 3	в2 В 1 Д 3 А 4 Г В В 2	в3 В 2 Г В Б 1 А 3 Д 1	в4 В 3 А 2 Д В В 4 Б 3	в5 В 4 В 3 Г В Б 1 А 2
г1 Г В Д 4 Г 3 А 2 А 4	г2 Г 1 Б 3 Б В Д 2 Д 4	г3 Г 2 А 3 В 1 В В Г 1	г4 Г 3 В 1 А В Б 3 В 1	г5 Г 4 Г 1 Д 2 Г 4 Б В
д1 Д В Г 4 Г 4 В 2 Д 3	д2 Д 1 В 4 Б 3 Б В Г 4	д3 Д 2 Б 2 Д 1 А 4 В В	д4 Д 3 А 4 А 1 Д В Б 2	д5 Д 4 Д 1 В В Г 2 А 3

Условные обозначения:

В – ведущий;

1 – первый выступающий;

2 – второй выступающий...

По окончании «Вертушки» по карточкам участников производится выбор лидеров дискуссии, ими становятся те из дискуссантов, кто набрал большее количество голосов своих коллег. Лидерам дискуссии предоставляется право обработать записи на листах с каждого стола и предложить проект решения, если собрание предполагало решение проблемы.

«Вертушка» может проводиться и в свободной форме. В этом случае нет карточек, но остается условие: каждое новое задание участники групповой работы выполняют в новом коллективе. То есть, нужно «за своим столом» самим договориться, кто куда переходит. Возможен еще один вариант «свободной вертушки»: люди выбирают не коллектив, а тему обсуждения. Это происходит тогда, когда за каждым столом заданы темы или проблемы, требующие решение (в «вертушке» с карточками темы определяют ведущие). Участники выбирают несколько тем, каждой из которых посвящают определенное время. Надо отметить, что время во всех «вертушках» регламентировано, как и количество переходов. При этом все рабочие группы ситуативные и для участников – равнозначные.

НАРРЕНИНГ, СЭЙШН, КАПУСТНИК или КТИ (коллективная творческая игра)

По-разному называют дела-импровизации, когда время на подготовку минимально, но, тем не менее, действие – праздничное, яркое, готовится сообща.

НАРРЕНИНГ (с английского) – случай, событие.

СЭЙШН (от англ. импровизация).

Разные слова, но суть одна – всем участникам должно быть интересно. Для этого необходимо подготовить:

– условия для личностной сопричастности происходящему, индивидуального выбора, коллективного и индивидуального творчества – это значит, задания индивидуальные, задания микрогруппам и все, что нужно для их выполнения. Иными словами, *событийную среду*;

– реквизит и оформление помещения, т.е. *предметно-пространственную среду*;

– и, самое главное, встречи – люди должны получить возможность увидеть друг друга, познакомиться, пообщаться, сотрудничать и дружить – *коммуникативную среду*.

Рассмотрим алгоритм создания праздника, в подготовку которого все включаются без особых усилий и предварительных репетиций, но с радостным желанием совместного поиска. Методическое подспорье богато и разнообразно⁶.

Алгоритм деятельности инициативной группы по разработке

НАРРЕНИНГ-а

1. Выбор формы проведения (НАРРЕНИНГ- имитационная игра, поэтому определяется с теми событиями, которые мы хотим воспроизвести), например, «Встреча на вокзале, в зале ожидания», «Открытие ярмарки»...

⁶ Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов.-М.,1997.

Емельянов Ю.Н.Активное социально-психологическое обучение.-Л.,1985.

Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел.-М.,1989.

КлюеваН.В.,Свистун М.А. Программы социально-психологического тренинга.- Ярославль,1992.

Цзен Н.В.,Пахомов Ю.В. Психотехнические игры в спорте.-М.,1985.

Шмаков С.А. Ее величество Игра.-М.,1994.

2. Определение направлений подготовки (оформление помещения, изготовление реквизита, разработка деятельностных заданий микрогруппам).
3. Расчет коммуникаций (что обеспечит взаимодействие разных людей друг с другом в ходе встречи?). Хорошо, когда состав микрогрупп меняется, и люди получают возможность общаться в разных компаниях.

В качестве примера – алгоритм HAPPENING «Коммунальная квартира»:

1. имитационная модель: один день жизни соседей по коммунальной квартире;
2. подготовка совета дела идет по следующим направлениям:
 - оформление зала «под кухню»,
 - подбор игр на знакомство и интерпретация их для «жизни в коммуналке»,
 - продумать действия и дать предварительное задание микрогруппам;
3. основная коммуникативная единица при подготовке – микрогруппа отряда, названная «семьей». Микрогруппы получают следующие задания: подготовить "легенду своей семьи", распределить роли: "хозяин", "хозяйка", "старший ребенок", "младший ребенок", "бабушка", "дедушка".

По ходу встречи предполагаются коллективные действия семьями, объединения по ролям, общие круги и индивидуальные выступления.

«СЭЙШН» в подростковой группе⁷

В группе подростков хорошо зарекомендовали себя игровые моменты, которые направлены на развитие воображения, сообразительности и эмоциональной причастности к коллективу и представляют собой сиюминутное решение творческих задач. В молодежной лексике такой вариант тусовки-импровизации называют «сэйшн» (от англ. импровизация).

Опишем одно из наших занятий:

Вся деятельность в группе была построена необычным образом, всё, что происходило, являлось сказочным, результатом придумывания чего-то нового посредством сказочных образов. И для начала всем

⁷ Власова Н.Ю. «СЭЙШН» в подростковой группе// Ориентиры: Пособие для режиссера детской организации. – Екатеринбург, 2004. – С. 27-31.

участникам была дана установка на перевоплощение в сказочные персонажи, на которые по тем или иным качествам, подростки считали себя похожими.

Так, в группе, состоящей из 7 человек, были представлены следующие персонажи: Золушка, Ёжик в тумане, Красная шапочка, Оловянный солдатик, Хоббит, Мальвина и Незнайка. При этом, каждая роль обыгрывалась участниками так, чтобы её сразу все смогли узнать.

Так, например, Ёжик в тумане – персонаж, который не может найти верный путь и выйти из тумана, без столкновения с препятствиями. Подросток объяснил свой выбор тем, что в данный момент находится в состоянии поиска нового хобби.

Как ни странно, но тенденция перевоплощения в современных, сказочных, фантастических героев, таких как Хоббит, всё сильнее укрепляется в сознании молодёжи, отесняя таких героев, как Мальвина, Дюймовочка и т.д.

После знакомства группе было дано задание: придумать драму или комедию о взаимовлиянии выбранных героев в реальной жизни и показать свое сочинение необычным способом.

Участники встают в круг, и один из них начинает придумывать сюжет, в котором персонаж обязательно находится в действии. В свою очередь, левый сосед от рассказчика начинает изображать сюжет придумываемой сказки. Действие продолжается следующим образом: правый сосед рассказчика продолжает сказку, а левый сосед показывающего изображает. Так всё продолжается по кругу до того момента, когда встретятся рассказчик и показывающий и роли поменяются.

Центральным этапом нашей встречи стала игра, условно названная «Путешествие на гоночных машинах»: разыгрывание импровизационных ситуаций, которые создаются самими командами.

Ведущий (В) сообщает о том, что группа (Г) стала участником игры под названием «Путешествие на машинах». Диалог между ведущим и группой осуществляется в вопрос-ответной форме:

В – «Путешествие на машинах» – это гонка по дорогам Парижа с преодолением различных препятствий.

Что необходимо для проведения гонки?

Г – Гоночные машины.

Ведущий предлагает создать две команды, каждая из которых должна построить свой болид из любого материала, находящегося в игровом пространстве.

Первая команда приняла решение, что один из членов коллектива будет водителем, а остальные представят какую-то часть машины

(мотор, руль, выхлопная труба).

Вторая команда, взяв стулья, соорудила подобие машины, в которой сидят пилоты- члены команды.

В – Кто машиной управляет?

Г – Экипаж из пилота и штурмана.

В – Как узнать, что они члены одного экипажа?

Г – По форме...

В каждой команде были выбраны пилот и штурман, а также появились знаки отличия у всех участников команд. Так, одна группа решила, что они все со шнурками и это их объединяет как команду.

В – У каждого экипажа есть свой спонсор, которого они рекламируют на капоте своей машины. Продемонстрируйте и расскажите в нескольких словах о нем!

Одна группа сразу стала оглядывать пространство и...наткнулась на подсолнух. Идея названия возникла следующая: «Золотая семечка»-подсолнечное масло, которое поможет в любой ситуации. Команда далее перечислила все положительные плюсы при использовании в дороге этого масла.

Другая группа выбрала в спонсоры бумажную фабрику, где бумага является двигателем всех человеческих идей. Бумага, как незаменимое средство связи.

В – До старта гонки осталась одна минута, каждая машина заводит мотор, но т.к. машины у вас необычные, то и мотор соответственно. Необходимо показать, как шумит мотор (звуковой сигнал).

«Золотая семечка» посоветовались и выступили с песней «Антошка» (в сопровождении хлопков и цоканья). Команда бумажной фабрики выбрала песенку про дорогу, но спеть всем вместе коллективу не удалось.

Ведущий в данный момент выступал в роли репортёра и активно поддерживал участников гонки.

В – Дан старт, и наши участники отправились в путь. Каждая машина перемещается по игровому пространству в таком темпе, который задаётся экипажем. Что может случиться в пути? С чем можно столкнуться?

Г – С препятствиями.

В – Сейчас вы проезжаете под проливным дождем, под жарким палящим солнцем, по камням, по воде, едете в гору и т.д. На каждое препятствие машина и её участники должны среагировать и принять меры по его устранению.

Что делают экипажи, если их обгоняют или, когда они хотят

догнать кого-то?

Г – Мелкие пакости, поломки и другие препятствия, которые мешают дальнейшему продвижению по дистанции.

Командам необходимо было придумать и создать препятствие по отношению друг к другу. Так, экипаж "Золотой семечки" пролил на дорогу своё подсолнечное масло, тем самым затормозил движение соперникам. В свою очередь, экипаж бумажной фабрики не растерялся и наложил на места, где было разлито масло, бумагу, тем самым, пропитав масляные лужи и устранив помеху.

Экипаж бумажной фабрики также решили, что необходимо совершить плохой поступок и обмотали своих коллег рулонами бумаги. Затем они разорвали на маленькие кусочки оставшуюся бумагу и, включив вентилятор, направили струю ветра на своих соперников, тормозя их путь.

Все действия обе команды обыгрывали эмоционально, перевоплощаясь в соответствующих героев.

В – Делают ли гонцики перерыв?

Г – Обед, ужин или просто останавливаются для отдыха.

Экипаж останавливается на обеденный перерыв, причем каждый участник отвечает за приобретение чего-либо для команды. Так, например, один наливает чай, другой берет что-то съестное и т.д.

Закончив перерыв, экипажи возвращаются на трассу. И тут можно предложить им пройти ещё некоторые испытания: помощь больному, аварийность машины, неправильность прохождения пути, нападки болельщиков или фанатов, "финишная прямая", успех и радость от победы, вручение приза и т.д.

Главное в этой игре то, что команда работает в режиме "здесь и сейчас" и если возникают конфликты, то они разрешаются в игровом пространстве. А также, каждый участник является неотъемлемой частичкой импровизационного процесса, где он, при взаимодействии с другими, вступает в совершенно новые для него отношения (например, руководитель и подросток становятся партнерами по игре и работают в команде). Вся игровая деятельность сопровождается эмоциональным напряжением и насыщенностью ситуационных реакций. Высокий темп проведения позволяет нам достичь оптимальной открытости каждого участника, его перевоплощения в соответствующую роль.

Творческий потенциал команды выражается в ярких образах её участников и для нас является главной находкой.

Завершается групповое взаимодействие по принципу "СЭЙШН" самими участниками, в зависимости от их настроения: песней, разговором по кругу, релаксационной игрой, общим чаепитием...

ДА-НЕТ-КИ⁸

Перед первым представлением задачи с неполным условием подробно объясните ученикам правила игры: выслушав условие задачи и вопрос к ней, они могут задать любое количество вопросов, но задавать их надо так, чтобы ответить можно было бы только "Да" или "Нет".

"Человек вышел из комнаты , хлопнув дверью. Когда он вернулся, Клементина уже умерла. От чего умерла Клементина?"

Вопросы	Ответы
Ее прижало дверью?	- Нет.
Она замерзла?	- Нет.
Клементина-кошка? Мышка?	- Нет.
Ее смерть связана с открыванием двери?	- Да.
Получился сквозняк?	- Да.
Она умерла от простуды?	-Нет.
Она разбилась?	- Да.
Что-то разбилось?	- Да.
Клементина при этом пострадала?	- Да.
Разбился аквариум?	- Да.
Клементина-рыбка, она умерла от удушья?	- Да.

Вопросов может быть больше, продвижение к ответу -медленнее. Спешить нельзя, ни в коем случае не подсказывать.

Несколько примеров:

⁸ Дубинина В. Да-нет-ки//Учительская газета № 49. – 10.12.96

- Обитательница водоема поймала деревянный предмет, после чего ее жизнь круто переменялась. Что произошло? (Царевна-лягушка)
- Девочка играла с подругами и внезапно исчезла. Что произошло? (Снегурочка)
- Он и Она в красном. Кто это? (Волк и Красная Шапочка).
- Дом пассажира трамвая находится между двумя остановками. Перед выходом он всегда смотрит в окно, чтобы решить - выйти на одной или на другой остановке. Почему? (Смотрит, дует ли ветер ему в спину).

"Сегодня за завтраком я уронила кольцо в кофе,- рассказывала одна подруга другой, - но мне удалось достать его , почти не замочив рук". Как она это сделала? (Кофе - в зернах или она сначала выпила кофе).

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЮНЫХ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ⁹

*Задание конкурса юных рационализаторов
(возраст 14-18 лет)*

Мы предлагаем вам рационализировать, то есть усовершенствовать, улучшить, сделать более удобными и «умными» объекты вашей учебной деятельности и вашего быта. Основными критериями ваших рационализаторских предложений являются их полезность и новизна для ваших учреждений образования.

1. Задачи «Придумайте, как...»
- 1.1. Придумайте, как быстро, не затрачивая значительных усилий и времени находить нужную книгу на стеллажах с тысячами разных книг?
- 1.2. Придумайте, как безопасно доставать книги с верхних полок шкафов и стеллажей, не вставая с места.
- 1.3. Придумайте, как равномерно распределить и закрепить ёлочные игрушки на ёлке с редкими и неравномерно расположенными ветками?
- 1.4. Придумайте, как усовершенствовать карманы одежды, чтобы в них было удобно искать мелкие карманные вещи?
- 1.5. Придумайте, как хранить гвозди разных размеров, чтобы их удобно было выбирать по размеру и удобно доставать?
2. Задание «Плюсы и минусы».

Выберите пять любых объектов вашей учебной деятельности или вашего быта, и перечислите их основные положительные качества, а затем и их недостатки, отрицательные качества. Например, зонт защищает нас от дождя – это плюс. Но носить его с собой – неудобно: он занимает место или руки, о нём нужно помнить, чтобы не потерять и т.д. – это минус. Предложите, как усовершенствовать выбранные вами объекты, чтобы уменьшить число их «минусов» или превратить «минусы» в «плюсы».

3. Задание «Замена материала».
- Выберите 2-3 любых объекта вашей учебной деятельности или вашего быта, и подумайте, можно ли заменить привычные материалы, из которых они сделаны, на другие материалы, которые обычно не используются для изготовления таких или аналогичных предметов. Например, сумку или портфель, можно сделать из прозрачного пластика. При этом могут появиться новые положительные качества таких предметов.

⁹ Электронный ресурс: http://rsdutt.narod.ru/business_14_18letZadanijaTYI2010.html

Предложите ваши варианты замены материала в выбранных вами объектах и опишите положительный эффект от такой замены.

4. Задание «Рационализаторское предложение»
Присмотритесь внимательней к объектам, предметам, окружающим наших ветеранов или наших учителей в их повседневной жизни, в быту. Найдите тот предмет, который вы можете усовершенствовать, чтобы их жизнь стала более комфортной и приятной. Опишите ваше предложение по усовершенствованию выбранного предмета в соответствии со следующей схемой:

- описание предмета, его предназначения, функций, требований к нему со стороны пользователя;
- описание недостатков выбранного предмета;
- формулировка цели предлагаемого вами усовершенствования;
- подробное описание предлагаемого вами усовершенствования (что изменить, как изменить, с помощью чего изменить и т.д.);
- эскиз или рисунок, поясняющий суть предлагаемого вами усовершенствования;
- описание полученной от вашего усовершенствования пользы.

Ваше рационализаторское предложение обязательно должно быть изготовлено в виде экспериментального натурального образца или модели. Их фотографии или видеозаписи необходимо выслать в оргкомитет фестиваля. Если ваше рационализаторское предложение уже внедрено, например, в учреждении образования, необходимо приложить справку о внедрении, подписанную руководителем учреждения.

Задание

конкурса изобретательских проектов (возраст 14-18 лет)

Суть задания проста. Вы должны разработать технический (технологический) проект любого (на ваш выбор) изобретения или идеи. Объекты для вашего творчества – любые. Они могут быть связаны с профессией, которой вы обучаетесь, с учебными дисциплинами (предметами, курсами) которые вы изучаете, с вашими увлечениями в области спорта, музыки, рыболовства, кулинарии и т.д., а могут быть идеями из разряда фантастических. Главное, чтобы это поразило воображение жюри, зрителей и ваших соперников по конкурсу. Вам предоставляется полная свобода в выборе средств и материалов для подготовки проекта. Итак, полная свобода творчества! Удивите жюри и соперников!

Свободное творчество

Предлагаемые в этой рубрике методы обеспечивают возможность созерцания. Наблюдения за природой, пребывание в природе.

Это простые методы но у них есть одно обязательное условие, вернее, два: каждый ребенок 10 мин гуляет (наблюдает), ни с кем не разговаривая. Группа, выходящая на прогулку с последующим рисованием (сочинением) не должна быть больше 10 человек. Например, отряд разделится на группы, одна/один из вожатых отправилась/ся со своей группой гулять по парку. В какой-то момент вожатая просит детей походить по берегу тихо, ни с кем не общаясь, послушать, посмотреть, почувствовать сегодняшний день всеми фибрами души. Затем дети возвращаются в корпус, там уже приготовлены акварельные краски, бумага. Вожатая просит детей сесть по-одному (не кучами), садится сама с листом бумаги. И все рисуют, как почувствовали сегодняшний день. Рисуют в тех жанрах, в каких каждому хочется, или как каждый сможет. После того, как закончат рисовать, каждый ребенок рассказывает: что хотел нарисовать и что получилось. Никого не обсуждаем, не диагностируем, только радуемся рисункам друг друга, может быть, находим созвучия своим мыслям в творчестве других.

Идеи для свободного творчества¹⁰

Любование небом

Встреча с утренним небом и белыми громадами облаков

Любование: все ложатся на специальные коврики и 5—10 минут смотрят в небо, наблюдая движение облаков, как они меняют конфигурацию и силуэт; наблюдают объем и цвет облаков; рассматривают контраст синего (относительно темного пятна) неба и белых (относительно светлых пятен) облаков.

В очертаниях облаков находят знакомые образы.

Обмен впечатлениями об увиденном. Обсуждение вариантов и способов изображения неба: графических, пантомимических, музыкальных и так далее.

Творческая работа "Утреннее небо": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры и фотографии, хореографические и музыкальные

¹⁰ Коротеева Е. Уроки любования// Первое сентября. Путеводитель по каникулам. Выпуск №1 ДАЧНЫЙ <http://ps.1september.ru/article.php?ID=200304911>

миниатюры — по выбору или по жребью-считалочке.

Встреча с небом при закате солнца

Наблюдение за изменением цвета неба: соотношение теплых и холодных цветов, доминирование теплых или холодных оттенков, цвет и форма облаков, обсуждение их отличий от облаков утренних.

Обмен впечатлениями и чувствами, испытанными во время любования небом; обсуждение увиденных образов и так далее.

Творческая работа "Песни неба": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры и фотографии, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребью-считалочке.

Любование землей

Встреча с дорожками и тропинками

Пристальное рассматривание земли, по которой мы ходим каждый день. Необходимо максимально приблизиться к ней. Можно лечь на коврик. А можно путешествовать с лупой 5—10 минут, рассматривая землю в мельчайших подробностях. Увиденные миры складываются из едва заметных травинок, высушенных палочек, песчинок, насекомых, которые на фоне этих мелочей кажутся великанами. Все предстает перед глазами в виде неизвестной планеты или незнакомого и в то же время знакомого пространства.

Обмен впечатлениями об открытии своих миров, планет и так далее.

Творческая работа "Под ногами целый мир": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры и фотографии, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребью-считалочке.

Встреча с землей на газоне

(или в любом другом месте, густо поросшем травой)

Сравнение этой части поверхности с той, которую рассматривали в прошлый раз. Все ползают по разным местам, открывая "неизвестные планеты", сравнивая их и удивляясь рассказам друг друга.

Обмен впечатлениями. Удивительные истории "неизвестных планет".
Творческая работа "Под ногами целый мир": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребью-считалочке.

Любование водой

Встреча с лужей

Рассматриваем не менее 5—10 минут форму лужи, ее краев, объектов, находящихся на дне, цвета воды и общего колорита лужи.

Мысленно представим, что это океан и мы находимся на его дне. На что тогда становятся похожи камушки, ветки, края лужи? Что произойдет, если потихоньку начать приводить воду в движение? Если опустить на дно прозрачный шарик, другой предмет? Если к луже прикоснется солнечный свет? И так далее.

Рассказываем морские истории.

Творческая работа "Тайны подводного мира": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры и фотографии, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребию-считалочке.

Встреча с водопроводной водой

Наблюдаем за формой струи из крана при разном напоре воды (тонкая, толстая струя, разбрызгивающаяся, текущая по спирали и так далее).

Наблюдение за каплями воды. Наблюдение за разбрызгиванием воды: вода льется на круглый предмет, на жесткую грань, вода заполняет какой-то объем. Рассматривание волн на поверхности заполняемого объема (тазика, банки и пр.)

Рассматривание окружающего мира через прозрачный предмет (банку, вазу, стакан), заполненный водой.

Экспериментирование, повторение понравившихся эффектов.

Обмен впечатлениями. Демонстрация лучших эффектов.

Творческая работа "Водяные шатры", "Водяные карусели": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры и фотографии, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребию-считалочке.

Встреча с растворяющейся краской

Наблюдаем за тем, как краски — синяя, белая, красная, черная, — оседают, растворяются в воде. Экспериментируем с акварелью, гуашью, маслом.

Обмен впечатлениями, ассоциациями и образами в движущихся и клубящихся

в воде красочных композициях.

Творческая работа "Надвигающаяся буря", "Снегопад", "Смерч" или "Торнадо": рисунки, коллажи, сценки, ожившие скульптуры и

фотографии, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребью-считалочке.

Любование цветами и травами

Встреча с полевыми цветами

Рассматриваем с помощью лупы ромашку, тысячелистник, шалфей, василек, пижму и другие цветы (не срывая их со стебелька). Сравниваем характер объединения соцветий, каждого цветка в отдельности, особенностей соединения цветков со стеблем, соотношения формы и размера цветов, листьев; пропорциональных отношений цветов, листьев, длины стебля. Рассматриваем насекомых, перемещающихся по цветку, наблюдаем за их поведением.

Ищем ассоциации цветов с другими объектами природы.

Обсуждаем найденные образы.

Творческая работа: 1) создание икебаны — композиции из полевых цветов;

2) стилизация одного из растений под дерево; 3) рисование цветов с натуры;

4) перевоплощение в конкретный цветок — по выбору или по жребью-считалочке.

Встреча с лечебными травами

Рассматривание общего облика крапивы, чистотела, подорожника, репейника.

С помощью лупы изучение лечебных деталей растений, конструкций листьев, иголок, прожилок, стеблей, корней и так далее.

Обмен впечатлениями от увиденных по-новому, ничем не примечательных,

но таких полезных трав. Рассказы об их скрытой красоте и доброте к людям.

Творческая работа "Крапива-королевна", "Волшебный репейник", "Доктор Подорожник", "Чистотел-прилипала": рисунки, коллажи, сценки,

ожившие фотографии и скульптуры, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребью-считалочке.

Любование насекомыми

Встреча с мотыльками и бабочками

Пристальное изучение узоров на крыльях, цветовых сочетаний, строения насекомого, контура крыльев. Любование общим обликом бабочки или мотылька.

Обсуждение того, что удалось увидеть. Поиск ассоциаций.

Творческая работа "История про бабочку, которая попала в одну из предыдущих историй" (сообща вспоминаем все предыдущие творческие работы; каждый выбирает своему соседу одну из них, для того чтобы тот "поселил" в нее

свою бабочку): рисунки, коллажи, сценки, ожившие фотографии и скульптуры, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребию-считалочке.

Встреча с жучками и муравьями

Разглядывание насекомых: форма, цвет, строение тела, лапок, глаз, усиков и так далее.

Обмен впечатлениями. Придумывание "лилипутских" и "великанских" историй.

Творческая работа "Семья рыжих муравьев": рисунки, сценки, ожившие скульптуры, хореографические и музыкальные миниатюры — по выбору или по жребию-считалочке.

Любование природой в темноте

Ночные путешествия

Запасаемся ручными фонариками — хотя бы одним.

Выходим в темноту. Предметы, выхваченные лучом фонарика, предстают

не только в мельчайших подробностях, но и в некоем сказочном облике, как бы выходящем из тьмы.

Разглядываем особо пристально (не менее пяти минут!) травинку с росой, ветку с паутиной, скрученный листочек, кору дерева.

Наблюдаем за разными тенями: от луны, от освещенных окон, от нашего фонарика. Наблюдаем за теми, кто прилетает на свет нашего фонарика.

Ставим эксперименты: как заставить тень бегать? как по-разному можно осветить одно и то же?

Ищем, что вокруг нас дает отблески, а что светится само.

Придумываем волшебные истории, с тем чтобы утром, после разминки, рассказать их друг другу по памяти.

Разминаемся в игре "Где мы были — мы не скажем, а что делали —

покажем" — утренний показ эскизов, импровизаций, сценок.

Затем **рассказываем** по памяти истории, придуманные ночью.

Творческая работа. Все вместе изображаем услышанные истории — рисованием, движением, звуками, инсценировкой.

Методика определения эффективности педагогического управления детским лагерем (И.Г. Доценко)

Смена пролетит быстро. Оценить ее эффективность с позиций неформального образования позволяют ответы детей на вопросы следующего опросника. Дети будут заполнять анкету в последний день смены, но взрослые должны познакомиться с вопросами в организационный период, чтобы знать, какие условия создать для образовательного отдыха детей.

Опросник

для определения эффективности педагогического управления детским лагерем

Мы используем опросник для прямого сравнения результатов. В опроснике представлены блоки:

А – адаптация, Б – достижение цели, В – интеграция, Г – стремление к образованию, Д – самостоятельность в принятии решений, Е – оценка информированности, Ж – оценка личностного самочувствия (сохранения индивидуальности).

1. Наш лагерь – прекрасное место для проведения каникул.
2. Я планировал/планировала на эту смену _____, мне удалось это осуществить.
3. У меня появилось много новых друзей (я встретился/лась со старыми друзьями).
4. Совершенствуясь в своем хобби, я поднялся/лась на следующую ступень
5. Выбор того, что делать и с кем общаться всегда был за ребятами
6. Я всегда в курсе дел, которые проходят и планируются в лагере.
7. Мне удалось на смене
узнать _____,
подумать о _____, осмыслить _____,
сделать _____, осуществить что-то еще, что рассматриваю как свое развитие _____
8. Здесь хорошо организована моя жизнь.
9. Я чувствовал/чувствовала себя в лагере активным участником всех событий.

10. Мне нравится, как складываются отношения с педагогами.
11. У меня появилось желание (2б) научить других тому, что умею я/ мне удалось поделиться своим увлечением с другими людьми (4б).
12. В плане работы лагеря были учтены предложения и пожелания детей и подростков.
13. Я всегда могу вовремя сориентироваться, какое из предложенных дел выбрать.
14. Я имел/ла возможность внести свои предложения в план.
15. Считаю, что приехал/ла сюда не зря.
16. Время, проведенное в лагере, позволяет сказать, что лето прошло с пользой.

«Провести время с пользой» для меня означает _____

17. Понравилось участвовать в творческих делах.
18. Я увидел/ла для себя новые возможности (увлекся/лась чем-то новым, что раньше не попадало в поле зрения или на это не было времени).
19. В случае необходимости план смены легко изменить.
20. У нас удачный информационный стенд.
21. На смене я испытал/ла состояние успеха.
Это проявилось в том, что _____
22. Мне кажется, что все службы лагеря работают четко и согласованно
23. В условиях моего города, возможно,
продолжится _____

(общение с друзьями, изучение чего-то, работа над чем-то...)

24. Я не возражаю против принятых здесь законов.
25. Могу назвать случай, когда проявил/ла себя творчески _____
26. Я был/была в числе организаторов происходящего на смене.
27. Объявления и рекламу по нашему радио (телевидению или др.) я слушаю с интересом.
28. Свободное от расписанных часов время я проводил/
проводила _____

_____, и меня это устраивало.

КАРТА ОТВЕТА

Организация отдыха и оздоровления детей _____

Объединение _____

Фамилия, имя (можно не писать) _____

Возраст _____

«Да» – 4; «Скорее да, чем нет» – 3; «Трудно сказать» – 2;

«Скорее нет, чем да» – 1; «Нет» – 0.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
1	2	3	4	5	6	7
8	19	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ

Обработка результатов

Дети заполняют свои карты ответа. Педагог, проводящий исследование, суммирует данные по каждому показателю индивидуальной карточки (Σ).

Расчет коэффициента: Суммы с индивидуальных карточек складываются и делятся на 16 (максимально возможная сумма по каждому показателю) и на количество полученных карт ответа (N).

$$K = \Sigma / 16 \times N$$

После того, как определяют коэффициенты достижения цели, адаптации, интеграции подростков и их личностного самочувствия, выводят уровень качества жизни в объединении.

Аналогично по коэффициентам информированности, самостоятельности в принятии решений и стремления к образованию – «прогрессивность среды».

Если хотя бы один из коэффициентов адаптации, интеграции, достижения цели и личностного самочувствия меньше 0,6, то качество жизни низкое. Если коэффициенты меньше 0,8, но превышают 0,6, то уровень качества жизни средний. Если коэффициенты превышают 0,8, то качество жизни высокое.

Для высокого уровня «прогрессивности среды» достаточно, чтобы коэффициенты: информированности и самостоятельности в

принятии решений – были больше 0,75, а коэффициент стремления к образованию больше 0,7; средний уровень «прогрессивности среды» – при коэффициентах информированности и самостоятельности в принятии решений, превышающих 0,45, но меньше 0,75, и коэффициенте стремления к образованию – больше 0,5, но меньше 0,7; низкий уровень «прогрессивности среды» – если коэффициент стремления к образованию меньше 0,5, при всех других коэффициентах меньших 0,45.

Обработка результатов опроса позволяет судить об эффективности управления каникулярным объединением в социально-педагогическом аспекте.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
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
Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ
К	К	К	К	К	К	К