



Елена Александрова

Летнее приключение

Проект летней смены
с более чем
100 мероприятиями

Елена Александрова
Летнее приключение.
Проект летней смены с более
чем 100 мероприятиями

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=24502971

ISBN 9785448536113

Аннотация

Проект «Летнее приключение» направлен на вовлечение детей в творческую и развивающую деятельность, на развитие и совершенствование в каждом ребенке необходимых качеств: эрудированности, наблюдательности и внимательности, пунктуальности, логического мышления и др. Уверена, что в данном проекте вы найдете много интересных идей, сюжетных «уловок», методических приемов и просто веселых игр, конкурсов, вечеров, творческих дел, спортивных состязаний, «разговоров по душам», игр по станциям.

Содержание

Игровая модель смены «Летнее приключение»	6
Методическое приложение	20
Игры на знакомство внутри отрядом	20
Конец ознакомительного фрагмента.	23

Летнее приключение Проект летней смены с более чем 100 мероприятиями

Елена Александрова

© Елена Александрова, 2017

ISBN 978-5-4485-3611-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

*Уважаемые педагоги, вожатые, руководители
проектов и программ летнего отдыха!*

Предлагаю вам познакомиться с Проектом «Летнее приключение». Проект направлен на вовлечение детей в творческую и развивающую деятельность. На развитие и совершенствование в каждом ребенке необходимых качеств: эрудированности, наблюдательности и внимательности, пунктуальности, логическому мышлению, памяти, воображению, невербальному общению и др. Игровой сюжет со-

ставлен так, что на протяжении всей смены, участники с интересом участвуют в предложенных мероприятиях, играх, творческих и спортивных соревнованиях.

*Перед вами проект с методическим приложением, в котором описаны поставленные цели и задачи, особенности проведения проекта, а также **все** мероприятия проекта (более 100).*

Уверена, что данном проекте вы найдете много интересных идей, сюжетных «уловок», методических приемов и просто веселых игр, конкурсов, вечеров, творческих дел, спортивных состязаний, «разговоров по душам», игр по станциям.

Данный проект – это проект коллективного творчества, вожатых, педагогов и социальных технологов АНО «Центр социально – педагогических технологий и инноваций».

Елена Александрова, ваш методист

Игровая модель смены «Летнее приключение»

Направленность игровой модели: многосторонне развитие личности при личностно – ориентированном подходе.

Возраст участников: 7—15 лет

Цель: создание оптимального пространства для включения детей и подростков в творческую, развивающую деятельность, формирование и совершенствование личностных качеств.

Задачи

- создание психологически комфортных условий для развития и успешной социализации участников проекта;
- создание информационного пространства проекта по теме «Детективные агентства»;
- мотивирование участников проекта к активному участию в мероприятиях проекта;
- создание условий для формирования знаний, умений, навыков по темам проекта;
- создание условий для применения на практике полученных знаний;

– создание условий для успешного формирования коммуникативных качеств личности.

Игровой сюжет смены:

Игровая модель «Летнего приключения», направлена на вовлечение детей в творческую и развивающую деятельность. На развитие и совершенствование в каждом ребенке необходимых качеств: эрудированности, наблюдательности и внимательности, пунктуальности, логическому мышлению, памяти, воображению, невербальному общению и др.

Детский оздоровительный центр представляет собой город детективов, где каждый отряд – детективное агентство. Каждое такое агентство – уникально и имеет свое название, отличительный знак, оформленное помещение, свой стиль. В каждом агентстве выбирается директор (то есть капитан отряда), который будет курировать всю деятельность агентства. Также в агентстве выбираются и другие роли:

Директор агентства – капитан, руководит и курирует всю работу агентства.

Детектив – для него расследование преступлений – основная работа.

Помощник детектива – правая рука детектива

Сыщик – непосредственно занимается расследованием.

Компаньон сыщика – человек, постоянно находящийся в контакте с сыщиком, участвующий в расследовании

Эксперт – человек, обладающий знаниями в этой области

Консультант – человек, обладающий выраженными способностями к ведению расследования, но сам в нём непосредственно не участвующий.

Помощник – сам не ведёт расследования, но обеспечивает сыщика и/или консультанта сведениями, которые добывает сам.

На одну роль (кроме директора) может быть назначено несколько человек из отряда (детективного агентства). Выбранные на должность люди могут меняться.

Руководит всеми детективными агентствами главный детектив Шерлок Холмс (заместитель директора по воспитательной работе, руководитель проекта). У него есть своя команда помощников – вожатые.

Сюжет делится на пять этапов:

1. Создание детективных агентств (1 – 3 день смены).

В этот период каждый отряд создает свое детективное агентство: название, стиль, распределение ролей, оформление места, регистрация (ролевая игра).

2. Школа детективов (4—15 день смены).

В это период проходит обучение участников смены. Развитие необходимых навыков и приобретение знаний. Школа проходит в первой половине дня (одновременно с другими кружками). В школе принимают участие три человека

от отряда. Затем эти люди передают полученную информацию и знания всему своему отряду.

На школе детективов будут получены следующие знания и развиты качества:

- физическая подготовка;
- наблюдательность;
- внимательность;
- память;
- ответственность;
- пунктуальность;
- логика;
- креативность;
- эрудиция;
- невербальная коммуникация;
- особенности шифровок.

Во второй половине дня программа смены будет выстроена так, чтобы участники смены закрепили полученные знания и навыки на практике, то есть участие в мероприятиях, выполнение заданий и т. д.

По итогам Школы детективов будет проведен экзамен для каждого отряда (детективного агентства) и выдан сертификат.

3. Первое задание (пробное расследование) (16—17 день смены).

Эти дни отрядам (детективным агентствам) дается инди-

видуальные сюжеты (задания), которые необходимо расследовать. По итогам выполнения этого этапа определяется готовность всех отрядов к большой игре («Преступление века»).

4. Большая лагерная игра «Преступление века» (18—19 день смены).

Заключительное мероприятие сюжета. Игра заключается в ролевом моделировании детективного сюжета, который отрядам необходимо расследовать.

5. Торжественное закрытие смены (20 день).

Ожидаемые результаты

- сформированные отрядные коллективы, активные участники проектных мероприятий;
- создание информационного пространства проекта по теме «Детективные агентства»;
- активное участие всех участников проекта в мероприятиях проекта;
- активное участие в предлагаемых студиях творчества, спортивных программах, развлекательном комплексе;
- отработка на практике полученных знаний;
- формирование самостоятельности участников проекта в решении бытовых вопросов;
- создание условий для успешного формирования комму-

никативных качеств личности.

Основные мероприятия смены:

День	Задача	Мероприятие
1 день	Создание условий для знакомства участников смены с территорией детского лагеря, с педагогическим составом, друг другом	- Заезд и размещение - Игры на знакомство внутри отрядов - Игровая экскурсия «Вот мы здесь» - Огонек знакомств
2 день	Создание условий для введения участников в игровой сюжет смены, внутриотрядное знакомство участников	- Вожатский концерт «Навстречу приключениям» - Ввод в игровой сюжет смены - Игровая дискотека
3 день	Создание условий для игрового испытания отрядов, презентация участников	- Отрядное дело подготовка к ролевой игре и презентации от отрядов - Ролевая игра «Регистрация» - Презентация отрядов «Агентство+»
4 день	Мотивация участников смены к участию в программных мероприятиях смены	- Школа детективов «Я - детектив» - Отрядное дело «Я в деле» - Побегушки «Смотри в оба» - Конкурсно – развлекательное мероприятие «По следам приключений» - Тематический огонек
5 день	Создание условий для развития внимания участников смены	- Школа детективов «Внимание! Внимание!» - Отрядное дело «Справимся» - Интерактивное шоу «Ненайденные улики» - Тематический огонек
6 день	Создание условий для развития логического	- Школа детективов «Детали» - Отрядное дело

	смены	«отпеЧАТки» - Альтернативный вечер «Алиби»
7 день	Создание условий для развития памяти участников смены	- Школа детективов «Серые клеточки» - Отрядное дело - Фестиваль игр «На верном пути» - Спортивное мероприятие в бассейне «Мокрое дело» - Огонек «Я ищу...»
8 день	Создание условий для развития наблюдательности участников смены	- Школа детективов «Все вижу, все знаю» - Отрядное дело - Репетиции творческого конкурса - Ралли «История ограбления» - Творческий конкурс «Сотворение» - Тематический огонек
9 день	Создание условий для развития наблюдательности участников смены	- Школа детективов «Дешифровщик» - Отрядное дело - Игра на местности «Шерлок Холмс и все агентства» - Вечеринка «Слежка.ру»
10 день	Создание условий для информирования и применения на практике невербального чтения участников смены	- Школа детективов «Без слов» - Отрядное дело «Все может быть» - Подготовка к фестивалю - Фестиваль оригинальных жанров «ОРИГаМи»

11 день	Создание условий для формирования здорового образа жизни участников смены	<ul style="list-style-type: none"> - Школа детективов «Надо быть здоровым» - Отрядное дело «Все просто» - Спортивное состязание «Сила есть» - Дисотека - Тематический огонек
12 день	Создание условий для развития эрудиции участников смены	<ul style="list-style-type: none"> - Школа детективов «Эрудит» - Отрядное дело «Есть вопрос» - Игра «Все только начинается» - Интеллектуальные гонки «Смекалка» - Огонек «Отпечатки пальцев»
13 день	Создание условий для развития креативности участников смены	<ul style="list-style-type: none"> - Школа детективов «Не стандарт» - Отрядное дело - Подготовка к инсталляции - Инсталляция «Все оставляет следы» - Операция «Похищение полдника»
14 день	Создание условий для развития чувства времени (пунктуальности) участников смены	<ul style="list-style-type: none"> - Школа детективов «Все по графику» - Отрядное дело «Во! Время!» - Ажиотаж «Минута в минуту» - Мероприятие «Неразгаданная тайна» - Тематический огонек

день	формирования ответственного поведения за принятые решения участников смены	конца» - Отрядное дело - Интерактивная игра «Архив» - Шоу «Мистер икс»
16 день	Создание условий для применения на практике полученных знаний, умений, навыков.	- Отрядное дело - Подготовка к сюжетно-ролевой игре - Сюжетно – ролевая игра «След» - Активность «Похищение вожатых» - Тематический огонек «Кто ты?»
17 день	Создание условий для применения на практике полученных знаний, умений, навыков.	- Отрядное дело - Подготовка к ролевой игре - Сюжетно – ролевая игра «След - 2» - Интеллектуальный марафон «Банальная эрудиция» - Тематический огонек
18 день	Подготовка участников к закрытию смены. Создание условий для применения на практике полученных знаний, умений, навыков.	- Подготовка к большой игре - Большая ролевая игра «Преступление века» - Огонек «Я готов»
19 день	Подготовка участников к закрытию смены. Создание условий для применения на	- Подготовка в большой игре (2 этап) - Большая ролевая игра «Преступление века» - Отрядное дело «Стратегия»

	знаний, умений, навыков.	
20 день	Создание условий для эмоционального закрытия смены. Подведение итогов, подготовка к последствию.	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка к закрытию смены, репетиции - Отрядное дело «Последние слова» - Торжественное закрытие смены - Дискотека - Отрядное дело «На прощание» - Прощальные огоньки
21 день	Отъезд	---

Методическое приложение

Игры на знакомство внутри отрядом

Цель: Создание условий для знакомства участников друг с другом.

Место проведения: отрядное место

Необходимое оборудование :

– карточки с играми

– необходимый реквизит к играм

Форма одежды участников: свободная

Методические рекомендации:

Обязательно создание психологически комфортной атмосферы в процессе мероприятия.

Игры подбираются с учетом возраста участников.

Описание (сценарий дела):

Снежный ком. Самая популярная игра на знакомство. Суть её в том, что участники по кругу произносят имена. Но если первый участник произносит только своё имя, то второй – имя первого и своё, и так далее. Среди многочисленных вариаций этой игры выделяют произнесение своего имени с определённой чертой своего характера, с первой буквой фамилии и многое другое.

Рассказ с рисунком. Каждый рисует собственный автопортрет, в котором бы могли найти отражения, как внешние особенности человека, так и особенности его характера и увлечений. Затем все участники делятся по парам и рассказывают друг другу о своём автопортрете. В конце игры каждый рассказывает всем остальным только что услышанный рассказ и показывает рисунок.

Имя и движение. Каждый участник называет своё имя и делает какое-либо движение. Следующий делает тоже самое и повторяет имя и движение предыдущего. Таким образом, каждый повторяет имя и движение только одного соседа.

У кого как у меня. Каждому участнику выдаются бланки, в которых он отмечает 5—7 присущих ему качеств. Затем все перемешиваются с чёткой задачей поставить как можно больше подписей людей (или их имён), с которыми эти качества совпадают, за ограниченное количество времени.

Эстафета знакомств. Все участники образуют кучку. Один выбегает вперёд и выкрикивает своё имя определённым тембром голоса, все остальные должны повторить за ним. Так происходит с каждым. Можно делить ребят на две команды для создания элемента соревновательности.

Вопрос-ответ. Каждый участник придумывает вопрос, который можно задать любому из остальных. Затем все перемешиваются и в течение ограниченного промежутка времени пытаются найти максимальное количество ответов на свой вопрос.

Покрывало. Два участника располагаются по разные стороны подвешенного покрывала. Затем оно резко опускается, и они кто быстрее должны назвать имя стоящего напротив. Лучше делить ребят на две команды.

Домино.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.