

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОД ДОНЕЦК»
346330, Ростовская область, город Донецк, улица Королева, дом 19
т. (8-268) 2-08-18

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО ДДТ г.Донецка
_____ Е.А.Коробейникова
Приказ № _____ от _____ 2022г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ МБУДО ДДТ г.ДОНЕЦКА
**«ШКОЛА ВОЖАТСКОГО МАСТЕРСТВА.
АМБАССАДОРЫ ЛЕТА»**

Разработали:
Кравцова С.Н., старший методист МБУДО ДДТ г.Донецка
Интер О.В., методист МБУДО ДДТ г.Донецка
Космодемьянская З.А., методист МБУДО ДДТ г.Донецка
Пугачева Е.А., методист МБУДО ДДТ г.Донецка

Г.ДОНЕЦК
2022

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	8
3. Обеспечение программы	12
Литература.....	15
Приложения.....	16

Все дети мечтают о лете.

*Лето – это свобода, купание в речке или аквапарке, мороженое и друзья,
катание на велосипедах и роликах, футбол и игры во дворе.*

Это приключения и открытия.

*Что может сделать вожатый в школьном лагере,
чтобы этот месяц запомнился детям как лучший месяц лета?*

И как это сделать?

*Программа Школы вожатского мастерства «Амбассадоры лета»
поможет найти ответы на эти вопросы.*

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа вожатского мастерства. Амбассадоры лета» (далее программа) разработана на основе программы лагерной смены «Школа вожатского мастерства», реализуемой МБУДО ДДТ г.Донецка с 2011 года, с учетом современных требований.

Программа нацелена на создание условий для личностного роста, укрепления здоровья, профессионального самоопределения, творческого труда участников.

Ведущая идея программы «Школы вожатского мастерства» - комплексная целевая психолого-педагогическая подготовка учащихся общеобразовательных школ для работы в летних пришкольных лагерях с дневным пребыванием в качестве волонтеров-вожатых.

Миссия программы «Школы вожатского мастерства» - оптимально использовать потенциал детско-молодёжных инициатив и молодёжной энергии в организации летнего отдыха и занятости детей, подкрепив инициативу обучением.

Программа предполагает моделирование условий лагерной смены пришкольного лагеря. Срок реализации программы – 5 дней во время весенних каникул.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Актуальность программы

Программа «Школа вожатского мастерства» рассматривается нами как важный социальный институт, способный удовлетворить многообразные социальные потребности участников программы.

Многолетний опыт реализации программы позволяет говорить о ее востребованности у старших подростков, проявляющих социальную активность.

Программа удовлетворяет потребности участников в самореализации и саморазвитии в сферах социально-значимой деятельности, способствует развитию лидерских, организаторских навыков. Участие в предлагаемых видах деятельности позволяет участникам программы развивать набор социальных умений и навыков, необходимых в жизни.

Участие в программе способствует развитию положительных жизненных ориентиров, навыков здорового и безопасного образа жизни, социально-приемлемых форм организации досуга детей и молодёжи.

Программа позволяет подготовить старшеклассников к конструктивной работе в качестве волонтеров-вожатых в пришкольном лагере, содействует развитию навыков уверенного поведения, личностных качеств: ответственности, коммуникабельности, инициативности.

Программа содействует развитию интереса к вожатской, педагогической деятельности.

Образовательные учреждения положительно оценивают работу волонтеров-вожатых, прошедших обучение по программе, отмечая их компетентность в организации игровой и творческой деятельности детей.

Нормативно-правовая база

-Постановление Правительства Ростовской области от 15.12.2011 № 240 «О порядке организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей»,

-Постановление Правительства Ростовской области от 11.03.2012 № 164 «О внесении изменений в отдельные постановления Правительства Ростовской области»,

-Постановления Администрации города Донецка № 208 от 13.02.2012 «О порядке организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в городе Донецке», план работы Муниципального учреждения отдела образования администрации города Донецка Ростовской области, план работы МБУДО ДДТ г.Донецка на 2022г.

В программе используются следующие положения:

– Дополнительное образование - вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования. (Закон об образовании в РФ № 273-ФЗ от 29.12.12).

– Добровольчество (волонтерство) является деятельностью в форме безвозмездного выполнения работ и (или) оказания услуг в целях решения социальных задач в таких сферах, как образование, здравоохранение, культура, социальная поддержка и социальное

обслуживание населения, физическая культура и спорт, охрана окружающей среды, предупреждение и ликвидация последствий чрезвычайных ситуаций (Концепция развития добровольчества (волонтерства) в РФ до 2025 г. Распоряжение Правительства РФ от 27 декабря 2018 г. № 2950-р Об утверждении Концепции развития добровольчества (волонтерства) в РФ до 2025 г.)

– Волонтер-вожатый – человек в возрасте от 14 лет, по собственному желанию, в меру своих способностей и свободного времени, выполняющий социально-значимую работу в школьном лагере по договоренности с руководством лагеря (Положение о городском отряде волонтеров-вожатых г.Донецка РО).

Методологические основы программы

Теоретической основой настоящей программы послужили:

– Теории гуманистического образования, воспитания и развития (К.Д.Ушинский, С.И.Гессен, К.Роджерс, А.Маслоу);

– Диалого-деятельностная теория воспитания (И.П.Иванов, О.С.Газман, В.П.Бедерханова);

– Теории биосоциального развития личности (А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн, Б.С.Братусь).

Программа реализуется с учётом следующих принципов:

– Принцип востребованности,
– Принцип добровольности участия,
– Принцип приоритета самореализации личности,
– Принцип удовлетворения различных потребностей детей в едином пространстве,
– Принцип открытости и доступности для детей и подростков всех социальных категорий,

– Принцип самостоятельности и свобода выбора содержания и видов деятельности,
– Принцип включения участников в реальные социально-значимые отношения.

Участники программы

Учащиеся образовательных учреждений г.Донецка в возрасте 14 – 15 лет.

Для данного возраста характерно стремление к автономии и поиск ценности собственной личности и, наряду с этим, стремление к общению, потребность в самоутверждении, в деятельности, имеющей личностный смысл.

Ведущим видом деятельности в подростковом возрасте является интимно-личностное общение, и наблюдаются следующие психические новообразования: чувство взрослости,

стремление к самостоятельности, критичность мышления, склонность к рефлексии, формирование самоанализа; заметное развитие волевых качеств; повышенная возбудимость, частая смена настроений, неуравновешенность; оценка товарищеских и дружеских отношений как личностных достижений.

Обоснованные критерии ограничения и противопоказания на участие в освоении программы.

Так как программа рассчитана на потенциальных волонтеров вожатых пришкольных лагерей с дневным пребыванием для детей младшего и среднего школьного возраста, то критериями ограничения на участие в освоении программы является возраст младше 13 лет, девиантное, делинквентное поведение.

Количество участников программы – 32 человека.

Цель и задачи программы

Цель программы:

создание условий для практической подготовки учащихся общеобразовательных учреждений к работе в школьных лагерях с дневным пребыванием в качестве волонтеров-вожатых, для личностного роста, профессионального самоопределения, творческого труда участников.

Задачи программы:

- обучение игровым методикам, конструированию игр и игровых программ в соответствии с ситуативными задачами, с учётом возрастных особенностей детей;
- включение участников программы в различные виды социально-значимой деятельности;
- развитие организаторских, коммуникативных навыков, навыков самоорганизации;
- развитие, интеллектуальных, творческих, лидерских способностей участников программы;
- утверждение здорового и безопасного образа жизни в детско-молодёжной среде;
- профилактика негативных явлений в детско-молодёжной среде.

Целевая аудитория программы

Учащиеся образовательных учреждений г.Донецка в возрасте 14 – 15 лет.

Объем программы

30 часов

Сроки реализации программы

Весенние каникулы, 5 дней.

Формы организации образовательного процесса

Обучение носит практико-ориентированный, игровой характер. Программа обучения предполагает моделирование условий пришкольного лагеря и погружение в условия лагерной смены в качестве участников и, одновременно, в качестве обучающихся по программе «Школа вожатского мастерства. Амбассадоры лета».

Теоретические знания даются в форме интерактивных занятий, в ходе тренингов, деловых игр, на общих сборах.

Практические умения приобретаются участниками в ходе тренингов, мастер-классов, практикумов, совместной творческой деятельности по подготовке к общим делам.

Ожидаемый результат

По итогам программы участники знают:

- функции, права, обязанности вожатого в пришкольном лагере,
- возможности и перспективы волонтерской деятельности,
- способы сплочения команды,
- основные возрастные особенности младшего школьного и подросткового возраста,
- виды игр по их целям, форме, условиям проведения,
- особенности игровых программ, основы проектирования игровых программ,
- основные этапы лагерной смены, деятельность вожатого на этапах смены,
- способы конструктивного взаимодействия с участниками смены,
- способы анализа деятельности.

Участники программы приобретают и развивают необходимые для работы вожатым пришкольного лагеря умения и навыки:

- умение организовывать игры и игровые программы для младших школьников и сверстников,
- умение использовать и адаптировать игры в соответствии с поставленными целями и с учётом существующих условий,
- умение проектировать игровые программы: конкурсные, игры-квесты,
- прикладные умения: изготовление поделок, сувениров; оформление уголка, газеты,
- навык публичного выступления;

а также социальные навыки:

- работы в группе,
- уверенного поведения,
- конструктивного взаимодействия,

- толерантного отношения друг к другу.

Реализация программы способствует развитию положительных жизненных ориентиров, навыков здорового и безопасного образа жизни, социально-приемлемых форм организации досуга детей и молодёжи, развитию волонтерского движения.

Способы отслеживания результативности:

- вводная анкета, итоговая анкета (приложение 2),
- анализ отношения участников к прожитому дню на «Огоньках»,
- количество и качество реализованных участниками программы проектов,
- количество вожатых пришкольных летних лагерей из числа обучающихся по программе.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Содержание	Форма проведения	Кол-во часов
1	Цели, задачи, содержание программы лагеря. Волонтер-вожатый в школьном лагере. Функции, права, обязанности. Правила безопасной жизнедеятельности в школьном лагере.	Интерактивное занятие	1
2	Личностные качества, умения и навыки, необходимые вожатому пришкольного лагеря.	Интерактивное занятие элементами тренинга (приложение 3)	2
3	Организация групповой работы. Взаимодействие в команде. Способы сплочения команды. упражнения «Веревочного курса» как способ сплочения команды.	Тренинг «Веревочный курс» (приложение 4)	2
4	Волонтерство. История волонтерского движения. Деятельность волонтеров на современном этапе. Возможности и перспективы.	Интерактивное занятие	1
5	Игра как основной вид деятельности младших школьников. Основные функции игры в пришкольном лагере. Конструирование (адаптация) игр.	Интерактивное занятие (приложение 5)	2
6	Особенности игровых программ (развлекательных, спортивных, интеллектуальных). Структура игровой программы.	Интерактивное занятие	1
7	Проектирование игровых программ. Защита проектов.	Деловая игра «Аукцион игровых программ»	2
8	Логика развития лагерной смены. Этапы смены. Деятельность вожатого на этапах смены.	Интерактивное занятие	1
9	Возрастные особенности участников школьного лагеря. Способы конструктивного взаимодействия с	Интерактивное занятие с	2

	участниками смены.	элементами тренинга	
10	«Огонек» как форма подведения итогов дня.	Интерактивное занятие с элементами тренинга	2
11	Изготовление поделок, сувениров. Практические навыки.	Мастер-класс	2
12	Организация танцевального флэш моба. Практические навыки.	Мастер-класс	2
13	Работа с информацией в пришкольном лагере. Информационный уголок. Газета. Как написать заметку?	Мастер-класс	1
14	Основы публичного выступления. Что нужно уметь ведущему игровых программ?	Мастер-класс	1
15	Самоанализ, рефлексия. Подведение итогов смены.	Занятие с элементами тренинга (приложение 6)	2
16	Игровая практика	Игровой тренинг	4
17	Практика организации игровых программ	Коллективное творческое дело, конкурсная развлекательная программа, игра- «вертушка», игра- квест	4

Итого: 30 часов

Содержание программы

1. Цели, задачи, содержание программы лагеря. Волонтер-вожатый в школьном лагере. Функции, права, обязанности. Правила безопасной жизнедеятельности в школьном лагере.

2. Личностные качества, умения и навыки, необходимые вожатому пришкольного лагеря. Качества лидера. Понятия: авторитет, ответственность, принятие, дружелюбие, коммуникабельность, открытость, доверие.

3. Организация групповой работы. Взаимодействие в команде. Способы сплочения команды. Упражнения «Веревочного курса» как способ сплочения команды. Игры на сплочение. Роль символов и ритуалов в сплочении команды. Девиз (слоган), речевка, эмблема (логотип).

4. Волонтерство. История волонтерского движения. Деятельность волонтеров в современной России, в городе Донецке. Виды волонтерской деятельности. Возможности и перспективы для самореализации в волонтерской деятельности. Информационные ресурсы.

5. Игра как основной вид деятельности младших школьников. Основные функции игры в пришкольном лагере. Классификация игр по их целям, форме, условиям проведения и т.д. Использование игр в пришкольном лагере в соответствии с поставленными целями и с учётом существующих условий. Конструирование (адаптация) игр в соответствии с поставленными целями и с учётом существующих условий.

6. Игровые программы. Особенности игровых программ (развлекательных, спортивных, интеллектуальных). Структура игровой программы. Разработка идей игровых программ для школьного лагеря.

7. Проектирование и разработка игровых программ. Подготовка игровой программы: разработка заданий и системы оценивания, создание сценария или сценарного хода, подготовка оформления и реквизита. Защита проектов.

8. Логика развития лагерной смены. Организационный, основной, заключительный этапы. Деятельность вожатого на этапах смены.

9. Возрастные особенности участников пришкольного лагеря. Характеристика младшего школьного возраста, подросткового возраста. Возможные конфликтные ситуации и способы конструктивного взаимодействия с участниками смены и с педагогами.

10. «Огонек» как форма подведения итогов дня. Подведение итогов дня как способ анализа совместной творческой деятельности. Ритуал – как способ сплочения группы. «Огонек» в отрядах ежедневно проводят вожатые, имеющие опыт работы в школьном лагере.

11. Практические навыки. Изготовление поделок, сувениров (по выбору организаторов).

12. Практические навыки. Организация танцевального флэш моба.

13. Практические навыки. Работа с информацией в пришкольном лагере. Информационный уголок. Газета. Использование социальных сетей для информирования о деятельности лагеря. Новостной пост для сайта.

14. Практические навыки. Основы публичного выступления. Умения и навыки ведущего игровых программ: риторические приемы, использование мимики и жестов, техника речи.

15. Самоанализ, рефлексия. Подведение итогов смены. Способы диагностики: анкетирование, опрос. Особенности итогового «Огонька».

16. Игровая практика. Игры проводятся ежедневно на общих сборах, в отрядах, на огоньках как организаторами, так и участниками программы.

17. Практика организации игровых программ. Организуется ежедневно. Используются различные способы подготовки игровых программ: коллективное творческое дело, проект, подготовка программы творческой группой.

Игровая составляющая программы

Содержание программы реализуется в условиях сюжетно-ролевой игры, которая характеризуется:

- наличием развивающей социальной идеи,
- наличием коллективной творческой деятельности,
- наличием возможности выбора индивидуальной траектории развития,
- разнообразием игровых ролей, их свободным выбором и сменой,
- созданием и закреплением в игре положительных моделей поведения,
- конструированием защитной игровой среды, смягчающей воздействие обыденной жизни и диктата взрослых.

3. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение программы

Концепция развития дополнительного образования детей ключевой характеристикой дополнительного образования определяет познание через творчество, игру, труд и исследовательскую активность. Этот практико-ориентированный подход требует от педагога включения обучающихся в творческую, проектную, исследовательскую деятельность, требующих постоянного поиска новых идей.

Активные, интерактивные методы: обсуждение, мозговой штурм, дискуссия, тренинг, анализ ситуаций и др.

Игровые методы: сюжетно-ролевая игра, деловая игра, игра-поиск, развивающие, дидактические игры и др.

Методы поиска идей:

- методы эвристического обучения — те, основной задачей которых является создание учащимися новых образовательных результатов;

- майндмэппинг — технология работы с ментальными картами, содействует развитию креативного мышления обучающихся, их личностных и метапредметных компетенций, творческой индивидуальности.

Метод коллективного творческого дела.

Метод проектов.

Информационное обеспечение программы

–Разработка методических материалов: инструкций, сценариев, игр и игровых программ.

–Выпуск листовок, объявлений, памяток.

–Отражение реализации программы в средствах массовой информации и в интернете.

Психолого-педагогическое сопровождение участников программы

Для успешной реализации программы используются следующие направления работы: диагностика (наблюдения за особенностями характера и поведения, анкетирование, тестирование), психопрофилактика (лекции, деловые игры, тренинги), консультирование.

Главная цель психопрофилактической работы – предупреждение возможных проблем, которые могут возникнуть во время работы в школьных лагерях.

Поэтому в программу включены занятия по возрастной психологии, коммуникативные тренинги, обсуждения конфликтных ситуаций.

Программа предусматривает тренинговые занятия и психологические игры, направленные на отработку навыков уверенного поведения, развитие убеждений в преимуществах уверенного поведения перед грубым, понимания, что грубость не является признаком силы, формирование навыков конструктивного взаимодействия.

Тренинг является активной формой групповой работы, при котором в результате многократного проживания участниками различных способов разрешения проблемных ситуаций у них формируется новый, необходимый опыт.

Психологическая игра - венец развивающей работы, в ходе которого происходит усвоение навыков и знаний в некоторой конкретной деятельности.

Для разработки развивающих занятий используются психологические **методы и приемы**. К ним относятся:

- элементы проживания и погружения в определенную ситуацию,
- арт-терапевтические приемы,
- приемы для проведения самоанализа и рефлексии,
- психологические разминки, игры, упражнения,
- методы релаксации,
- тесты и задания в программе подобраны с учетом возрастных особенностей восприятия подростков.

Наряду с этим применяются и **педагогические методы и приемы**:

- домашнее задание,
- групповая и индивидуальная работа,
- творческие задания

Способы, которыми обеспечивается гарантия прав участников программы

В ходе проведения занятий необходимо соблюдать права участников.

В начале проведения занятий участники знакомятся с правилами работы в группе, основанными на принципах: "здесь и сейчас", взаимоуважения, добровольности, конфиденциальности высказываний и др. Помимо этого психолог, проводящий занятия, действует, руководствуясь "Этическим кодексом психолога".

Кадровое обеспечение программы

В реализации программы задействованы педагогические работники МБУДО ДДТ г. Донецка (общее количество – 7-8 человек).

Требования к специалистам, реализующим программу

Для эффективной реализации программы необходимы психологические знания законов развития, возрастной психологии и следующие профессионально-значимые качества:

- высокий уровень развития познавательной и внутренней профессиональной мотивации;
- эмпатия;
- адекватная самооценка;
- стремление к личностному росту.

Кадровый состав

Руководство программой обеспечивает директор МБУДО ДДТ г. Донецка.

Начальник лагеря – 1 человек;

Педагоги-воспитатели – 3-4 человека;

Воспитатель – организатор - 1 человек;

Педагоги – психологи – 2 человека.

К работе привлекаются также 6-8 волонтеров из числа старшеклассников в качестве вожатых, аниматоров, организаторов общих сборов, ведущих мастер-классов.

Работа с кадрами включает:

- работу проектной группы по разработке игровой и содержательной составляющих программы;
- семинар-совещание с педагогами и вожатыми, задействованными в работе лагеря;
- планёрки (ежедневные совещания) для отслеживания хода реализации и корректировки программы.

Функциональные обязанности педагогических работников определены соответствующими должностными инструкциями.

Для проведения учебных занятий и руководства творческими мастерскими привлекаются наставники и используются следующие формы наставничества:

- преподаватели и психологи школ города (учитель-ученик),
- педагоги учреждений дополнительного образования города (учитель-ученик),
- работники учреждений культуры, администрации города (работодатель-ученик),
- выпускники дома детского творчества (студент-ученик),
- волонтеры из числа старшеклассников (ученик-ученик).

Финансовое обеспечение программы

Программа финансируется за счет субсидии для софинансирования расходных обязательств, возникающих при выполнении полномочий органов местного самоуправления по организации отдыха детей в каникулярное время и за счет собственных средств муниципального бюджета.

Материально-техническое оснащение программы

- Просторные помещения по количеству рабочих групп (отрядов, команд), актовый зал.
- Компьютерная, множительная техника.
- Проектор, комплект аудио аппаратуры.
- Необходимое оборудование и расходные материалы для работы в группах: ватманы, маркеры, краски, тетради, ручки по количеству участников и др.
- Необходимые материалы для проведения мастер-классов, практических занятий.

Для реализации программы в учреждении должен быть доступ к Интернету, библиотека.

Литература

1. Анн Л.Ф. Психологический тренинг с подростками. - СПб.: Питер, 2006. - 271 с.: ил. - (Серия "Эффективный тренинг").
2. Байбородова Л. В. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л. В. Байбородова, Л. Н. Серебренников. – М.: Просвещение, 2013. – 175 с. – (Работаем по новым стандартам).
3. Лидерс А.Г. Психологический тренинг с подростками: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений.- 2-е изд., стер. - М.: Издательский центр "Академия", 2004.
4. Практикум по игровым технологиям в работе с детьми и подростками/ Под ред. М.Р. Битяновой. - СПб., 2003.
5. Фопель К. Энергия паузы. Психологические игры и упражнения: Практическое пособие / Пер с нем. – 4-е изд. – М.: Генезис, 2006. – 240 с.

План программы «Амбассадоры лета»

Понедельник 28 марта	Вторник 29 марта	Среда 30 марта	Четверг 31 марта	Пятница 1 апреля
8.20- Танцевальная зарядка 8.30 -Завтрак	8.20- Танцевальная зарядка 8.30- Завтрак	8.20- Танцевальная зарядка 8.30-Завтрак	8.20- Танцевальная зарядка 8.30 – Завтрак	8.20- Танцевальная зарядка 8.30-Завтрак
9.30 - Игровой миксер. 9.45-Общий организационный сбор. Старт программы	9.00 -Игровой миксер.	9.30 - Игровой миксер. 9.30-Работа мастер- классов	9. 30 - Игровой миксер. 9.45 - Общий организационный сбор	9. 30 - Игровой миксер. 9.45 -Общий организационный сбор
10. 00 - Тренинг «Амбассадоры лета»	10. 00 – Интерактивное занятие «Логика смены» 10.00 - «Образовательный проект»	10. 00 - Интерактивное занятие «Конструирование игр и игровых программ»	10. 00 - Интерактивное занятие «Такие разные дети»	10. 00 - Тренинг «Я вожатый?»
11.00 - Работа в командах. Подготовка к открытию ШВМ.	11.00- Работа мастер- классов: «Нестандартные техники рисования» «Как понятно объяснить» «Волшебная бумага» «ДвижОК» «Ведущий», «Виды браслетов»	12.00 Деловая игра «АУКЦИОН ИГРОВЫХ ПРОГРАММ»	11.00 - работа мастер- классов 11.30 подготовка к импровизации	11-40 Итоговая интеллектуальная игра КВИЗ
12.30 - Обед	12.30 - Обед	12.30 - Обед	12.30 - Обед	12.30 - Обед
13.20 - ОТКРЫТИЕ СМЕНЫ «ТОЧКА ОТСЧЕТА»	13.20 - Веревоочный курс «МЫ КОМАНДА»	13.20 - ИГРОВАЯ ПРОГРАММА (победитель аукциона)	13.20 - Импровизация	13.20 - ЗАКРЫТИЕ СМЕНЫ. Вручение свидетельств об обучении
14.10 - «Огонёк»	14.10 - «Огонёк»	14.10 - «Огонёк»	14.10 - «Огонёк»	14.10 - «Огонёк»
14.30 - Планёрка с дежурными вожатыми	14.30 - Планёрка с дежурными вожатыми	14.30 - Планёрка с дежурными вожатыми	14.30 - Планёрка с дежурными вожатыми	

**АНКЕТА (вводная) для участника
«Школы вожатского мастерства»**

1. Меня зовут _____
 2. Мне _____ лет
 3. Я учусь в _____ классе МБОУ СОШ № _____
 4. Я увлекаюсь _____
 5. Я могу научить _____
 6. Я хочу научиться _____
 7. Я пришел(а) в «Школу вожатского мастерства», потому что _____
-

**Итоговая анкета участника
«Школы вожатского мастерства»**

1. Оцените по 10-бальной системе обучение в «Школе вожатского мастерства» _____ бал.
 2. В «Школе вожатского мастерства» я научился (лась) (отметьте нужное):
 - общаться со сверстниками;
 - придумывать интересные дела;
 - организовывать и подготавливать мероприятия;
 - разрабатывать и проводить игры;
 - разрешать конфликтные ситуации;
 - искать нужную информацию;
 - проводить отрядные «огоньки»;
 - свой вариант _____
 3. Мне было интересно участвовать в (продолжите предложение) _____
 4. Самым трудным для меня было (продолжите предложение) _____
 5. Оцените по 10-бальной системе вашу готовность работать в лагере вожатым _____ бал.
 6. Хочу сказать «спасибо».....
-

№	Содержание	Участ-ники	Приме-чание
1	Вводная часть Вед: Здравствуйте, меня зовут..... Я рада приветствовать участников «Школы вожатского мастерства». В этом году вам повезло: мы встречаемся в режиме офлайн и не сокращены во времени. Кто впервые будет обучаться по программе «Школа вожатского мастерства»? Кто не в первый раз в школе вожатского мастерства? (спросить у тех, кто не впервые, что такое «Школа вожатского мастерства», чему можно научиться, что можно узнать. Дополнить своей информацией о пазлах, за что их можно получить). Для того чтобы работа нашей группы достигла своих целей, нужно, чтобы мы не отвлекались по пустякам, чтобы каждый из нас мог свободно высказывать свои мысли, не опасаясь насмешек. Любая деятельность нуждается в упорядочении, поэтому я как ведущий предлагаю несколько правил. 1. Правила работы в группе. 2. Упр. «Знакомство» Каждый из участников получает по листу бумаги в форме визитки и ручку. На листе они должны написать свое имя. После этого ведущий обходит всех с коробочкой в руках. Каждый бросает в коробку заполненный лист и громко произносит свое имя. После того, как все «имена» собраны, ребята по очереди начинают вытягивать их из коробки. Достав листок, игрок читает написанное на ней имя и отдает его владельцу. 3. Упр. «Никто не знает» “Сейчас мы будем бросать друг другу мяч. Тот, у кого окажется мяч, говорит такую фразу: “Никто из вас не знает, что я” Будьте внимательны. Старайтесь сделать так, чтобы каждый принял участие в упражнении. Мяч должен побывать у каждого.	Инд.	Правила работы в группе
2	Основная часть. Вед. «В этом году тема «Школы вожатского мастерства» - «Амбассадоры лета». Кто знает значение слово «амбассадор»? Амбассадор (от англ. ambassador — посол) бренда - это человек, который представляет какую-то компанию. Но это не официальный представитель, к которому можно прийти с претензиями и вопросами о продукции, а скорее народный — человек, который сам пользуется продукцией или услугами компании и активно об этом рассказывает. Какую компанию или личность вы, как амбассадоры лета можете рекламировать, представлять? Основная задача амбассадора – создавать положительный имидж для бренда через собственное поведение (способ держать себя, внешние формы поведения и внешность), качества, ценности. 1. Деление на 3 подгруппы. Каждый выбирает фрагмент разрезанных на части слов: поведение, качества, ценности. Затем необходимо	Общ.крг	Листы бумаги, ручки

	собраться подгруппой и собрать свое слово. 2. Работа в подгруппах. Каждая подгруппа записывает на листе А3 три позиции, касающиеся их темы: поведение, качества, ценности вожака. Затем подгруппы переходят по часовой стрелке к другому листу и дописывают по одной позиции на листе, затем еще раз пока не вернутся к своему листу. Затем каждая команда рассказывает о своей теме: поведение, качества, ценности.	В подгруппах	3 листа А3, маркеры
3.	Упр.1 «Общие объятия» Участники игры встают в круг и берутся за руки. Вожатый предлагает ребятам посмотреть на тех, кто стоит через одного от них и затем взяться за руки с ними. Потом через двух от них и тоже взяться за руки с этими людьми и так далее, пока каждый не будет держаться за руки с человеком напротив. Примечание: после каждого нового «объятия» играющим необходимо предлагать выпрямиться (для этого участникам игры придется ближе подойти друг к другу). Первый раз игру можно остановить, если ребятам становиться не уютно или очень сложно стоять. 2. Заполнение анкет.	Общ. круг	Анкеты

Разработали: педагоги-психологи МБУДО ДДТ г.Донецка Интер О.В.
Кравцова С.Н.

**Верёвочный курс «Мы команда»
(прохождение испытаний на сплочённость отрядов) 2022г.**

Разработан на основе тренинговых упражнений «Верёвочного курса»

Разработчики: педагог-психолог С.Н. Кравцова,
педагог-психолог О.В. Интер

Проводится в середине или конце смены с целью укрепить сплочённость и командный дух в отрядах.

Вступительное слово. «Сегодня мы проводим верёвочный курс. Верёвочный курс - это испытания отрядов «Школы вожатского мастерства» на сплочённость. Это тренинг, который имеет своей целью не столько научить, как преодолевать препятствия, сколько преподать его участникам много полезных уроков, включая искусство командной работы и лидерства. Это главная его задача».

Дальше всем раздаются маршрутные листы с названием этапов и их порядком прохождения.

На этапах стоят инструкторы, например, взрослые педагоги или опытные вожатые, задача которых объяснять условия выполнения, следить за правильностью выполнения заданий и за успехом их выполнения. При неудачном выполнении упражнения ведущий сообщает команде ключевое слово-подсказку, которое поможет команде выполнить упражнение. После выполнения упражнения проводится его обсуждение.

1. «Коридор доверия»

Исходные условия: группа стоит в две шеренги лицом друг к другу, вытянув руки вперед.

Задача: участник команды должен пробежать между шеренгами, а вся команда перед приближением участника должна поднять руки вверх и сделать шаг назад.

Правила:

каждый участник команды должен пробежать между шеренгами;

бегущий участник не должен закрывать глаза и пригибаться;

участникам нужно вести только конструктивный диалог;

при нарушении правил команда начинает выполнять задание сначала;

перед выполнением задания команда должна обсудить этапы его выполнения.

Позиция ведущего: отслеживание настроения участников, создание безопасных условий.

Результат: создание дружеской атмосферы и слаженной работы команды.

Обсуждение:

Какое у вас настроение после выполнения задания?

2. «Мостик»

Исходные условия: вся группа разбивается на две команды по собственному желанию. На полу рисуется «мостик» во всю длину комнаты шириной около 20

см или кладется доска. На этом мостике выстраивается одна команда друг за другом с интервалом около одного метра.

Задача: каждый участник второй команды должен пройти через «мостик» разминувшись с каждым участником противоположной команды. После успешного прохождения «мостика» одной командой, команды меняются местами.

Правила:

каждый участник команды должен пройти через «мостик»; участникам нужно вести только конструктивный диалог; перед выполнением задания команда должна обсудить этапы его выполнения; выполнение задания проводится в полной тишине; если кто-то оступится или начнет разговаривать, вся команда начинает прохождение «мостика» с самого начала.

Позиция ведущего: отслеживание настроения участников, создание безопасных условий, контроль за правильностью выполнения задания.

Результат: создание дружеской атмосферы и слаженной работы команды.

Обсуждение:

Каждый участник по очереди отвечает на вопрос: «Почему вы выбрали такой путь выполнения упражнения?», «Кто был лидером команды?».

3. «Солнечный круг»

Исходные условия: группе выдается конструкция «солнце».

Задача: команде с помощью данного устройства необходимо перенести «солнце» (всю конструкцию) из пункта А в пункт Б. Управлять им можно с помощью веревок.

Правила: участники держат «солнце» только за петли, находящиеся на концах веревок; один человек должен держать один луч; «солнце» должно перемещаться строго по обозначенному ведущим маршруту; «ядро» (мяч) не должно упасть на землю; нарушение правил приводит к выполнению упражнения сначала.

Необходимые материалы: веревка, разрезанная на равные отрезки (50 см.) по количеству участников, теннисный мяч, скотч, плоская платформа (возможно использование пластиковой или бумажной тарелки). С помощью данного реквизита необходимо сконструировать «солнце», где веревки – это его лучи, а теннисный мяч на платформе – его ядро (центр).

Позиция ведущего: отслеживание настроения участников, создание безопасных условий, контроль за правильностью выполнения задания.

Результат: создание дружеской атмосферы и слаженной работы команды.

Обсуждение:

Каждый участник по очереди отвечает на вопрос: «Кто помог или что помогло вам справиться с выполнением упражнения?»

4. «Все вместе»

«Счет на пальцах»

Исходные условия: Команда сидит в кругу.

Задача: По команде ведущего участники должны встать одновременно не договариваясь. Задание выполняется в полной тишине.

Условия. Сколько пальцев показал ведущий, столько человек должны встать одновременно не договариваясь.

Сидячий круг"Сидячий круг"

Исходные условия: Команда формирует тесный круг (плечи касаются).

Задача: Четко выполнять команды ведущего.

Ведущий: После формирования тесного круга ведущий просит ребят повернуться на 90° направо. Далее просит медленно сесть на колени друг к другу, пройти вперед. Можно попросить команду попробовать передвигаться и одновременно петь. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Позиция ведущего: позитив, уверенность в выполнении, чувство юмора, поддержка.

Обсуждение. При обсуждении ведущий напоминает, что в первые дни группа не может выполнить это упражнение. Каждый объясняет почему, по его мнению, в первый раз группа не справляется с заданием.

5. «Скованные одной цепью»

Исходные условия: группа выстраивается в шеренгу. На полу рисуются круги «кочки» (см. рисунок). Участникам выдают ленту размером 1 метр. Участники лентами связывают ногу с ногой соседа слева в районе щиколотки.

Задача: команде со связанными ногами нужно преодолеть «болото» по «кочкам», идя одновременно цепочкой вправо или влево.

Правила: участникам нужно вести только конструктивный диалог; перед выполнением задания команда должна обсудить этапы его выполнения; при выполнении задания разговаривать могут не более двух человек; если кто-то оступится, вся команда выполняет задание с самого начала.

Позиция ведущего: отслеживание настроения участников, создание безопасных условий, контроль за правильностью выполнения задания.

Результат: создание дружеской атмосферы и слаженной работы команды.

Обсуждение: Каждый участник по очереди отвечает на вопрос: «Что было самым сложным при выполнении задания?»

6. «Перекасти мяч»

Исходные условия: группа лежит на ковриках, которые размещены около стены. Ноги каждого участника выпрямлены вдоль стены.

Задача: каждый участник при помощи ног должен передать или перекатить по стене мяч следующему участнику. Задание выполнено в том случае, если мяч передан всеми участниками от первого к последнему.

Правила:

- участникам нужно вести только конструктивный диалог;
- перед выполнением задания команда должна обсудить этапы его выполнения;
- при выполнении задания разговаривать могут не более двух человек;
- если кто-то уронил мяч, вся команда выполняет задание с самого начала.

Позиция ведущего: отслеживание настроения участников, создание безопасных условий, контроль за правильностью выполнения задания.

Результат: создание дружеской атмосферы, веселья и слаженной работы команды.

Обсуждение: Каждый участник по очереди отвечает на вопрос: «Что было неожиданным для вас при выполнении этого задания?».

7. «Платочек»

Исходные условия: группа сидит на стульях по кругу. У каждого в руках палочка (желательно разных цветов). Ведущий накрывает палочку каждого второго участника тканью размером 20X20 см.

Задача: участник при помощи палочки должен передать «платочек» следующему участнику. Задание выполнено в том случае, если «платочки» пройдут полный круг и вернуться к хозяину «платочка».

Правила:

- участникам нужно вести только конструктивный диалог;
- перед выполнением задания команда должна обсудить этапы его выполнения;
- задание выполняется в полной тишине;
- если кто-то уронил «платочек», вся команда выполняет задание с самого начала.

Позиция ведущего: отслеживание настроения участников, создание безопасных условий, контроль за правильностью выполнения задания.

Результат: создание дружеской атмосферы, веселья и слаженной работы команды.

Обсуждение:

Каждый участник по очереди отвечает на вопрос: «Что помогло вам выполнить это задание?».

«Фото на память».

Самостоятельное задание

Исходные условия: выполнить творческое задание

Задача группы: сфотографироваться, придумать название фотографии и выложить фото в группу ВКонтакте в группе ШВМ Амбассадоры лета.

**Практическое задание по базовому электронному курсу
«Технология интерактивного обучения».**

Тема: Целевое использование игры в летнем лагере.

Автор: Зоя Анатольевна Космодемьянская,
методист МБУДО ДДТ,
г. Донецк, Ростовская область.

ПОДРОБНАЯ ПРОГРАММА И СОДЕРЖАНИЕ УРОКА			
Предмет, по которому проводится урок	Одно из обучающих занятий программы «Школа вожатского мастерства» для будущих вожатых пришкольных лагерей. Цели занятия: расширить представления о разнообразии игр по их целям, форме, условиям проведения и т.д.; сформировать навыки использования различных игр в пришкольном лагере в соответствии с поставленными целями и с учётом существующих условий.		
Участники	13 – 16 лет, 30 человек, будущие вожатые пришкольных лагерей		
Этап	Продолжительность этапа	Активный метод обучения (прием, способ, техника)	Подробное описание АМО (приема, способа, техники)
Инициация	10 минут	Игра «Я люблю играть».	<u>Цель:</u> создание комфортной обстановки, дружелюбного, оптимистического настроения. <u>Необходимые материалы:</u> доска, мел или лист формата А-3, маркер. <u>Порядок проведения.</u> Педагог предлагает всем стать в круг. Выходит в центр и представляется следующим образом: «Я... (называет своё имя). Я люблю играть... (называет игру, например, «баскетбол», и показывает, как он в эту игру играет). Далее все, стоящие в кругу говорят хором: Это - ... (называют имя стоящего в кругу). Он любит играть... (и повторяют показанные им движения). Педагогу важно задать темп игры и поддерживать его. Важно также, чтобы названия игр не повторялись. (все называемые игры записываются на листе бумаги заранее выбранным помощником)
Вхождение или погружение в тему	5 минут	Обсуждение «Почему люди играют?»	<u>Цель:</u> помочь участникам осознать разнообразие игр по их целевым установкам, актуализировать уже имеющиеся знания об играх. <u>Необходимые материалы:</u> перечень игр, названных в предыдущей игре, доска, мел или маркер. <u>Порядок проведения.</u> Педагог предлагает ответить на вопрос «Почему люди играют?». Педагог комментирует, дополняет ответы. Затем предлагает напротив игр в списке,

	5 минут	Деление команды. «Весёлая классификация» на	составленном по итогам предыдущей игры, записать, в чём полезность каждой (игра развивает какое-то качество, развлекает, учит, даёт возможность самореализации, даёт полезный опыт и т.д.). <u>Цель:</u> создать группы для дальнейшей работы, поддерживать оптимистический настрой. <u>Необходимые материалы:</u> таблички с названиями команд. Участникам, в соответствии с их предпочтениями, предлагается объединиться в группы (5-8 человек в каждой: «Подвижники» - любители спортивных и подвижных игр, «Умники» - любители интеллектуальных, обучающих, игр, «Конкурсанты» - любители конкурсов, творческих соревнований, «Приколисты» - любители розыгрышей, смешных весёлых игр, (если в группе окажется слишком много людей, стоит её разбить). Педагог сообщает, что каждой группе предстоит дальнейшая совместная работа, для сплочения группы предлагает придумать шуточный девиз. Девизы озвучиваются. Таблички крепятся над местом работы группы.
Формирование ожиданий учеников	1 минута	«Три хлопка»	<u>Цель:</u> поддержать уверенность учеников в положительном результате обучения, поддержать позитивный настрой. -Хлопните 1 раз в ладоши те, кто хоть раз организовывал игру. -Хлопните 2 раза те, у кого это получилось. -Хлопните 3 раза те, кто согласен, что каждой игре своё место и время. Далее педагог предлагает группам обсудить, как они это понимают, и выбрать того, кто озвучит мнение группы. Затем педагог обобщает сказанное. Выводы завершаются мини-игрой «Три хлопка» -Хлопните 1 раз те, кто хочет стать хорошим вожатым, -Хлопните 2 раза те, кто считает, что хороший вожатый должен уметь организовать игру, учитывая время, место, возраст, настроение детей и ещё много всего..., -Хлопните 3 раза те, кто уверен, что у него получится стать хорошим вожатым.
Интерактивная лекция	10 минут	Групповая работа «Классификация игр»	<u>Цель:</u> упорядочить полученную информацию о разнообразии игр, дать понятие о классификации игр по их предназначению, длительности, месту и условиям проведения и др. <u>Необходимые материалы:</u> таблица

			«Классификация игр». (см. приложение). <u>Порядок проведения.</u> Педагог после краткого сообщения о способах классификации игр предлагает группам дополнить таблицу «Классификация игр». Затем группы озвучивают по очереди названия игр, вставленных в таблицу, при необходимости объясняют свой выбор.
Проработка содержания темы	10 минут	Групповая работа «Конструктор»	<u>Цель:</u> закрепить полученные знания, показать значимость осознанного выбора игры в определённых условиях. <u>Необходимые материалы:</u> карточки с условиями (см. приложение), указанный в карточках реквизит. <u>Порядок проведения.</u> Группы получают задание: подобрать игру в соответствии с предложенными условиями, объяснить всем условия игры, при возможности, продемонстрировать.
Подведение итогов занятия	10 минут	Игра «Я возьму с собой»	<u>Цель:</u> подвести итоги занятия, провести итоговую рефлексию <u>Порядок проведения.</u> Все встают в круг. Педагог кидает мяч кому-то из ребят. Тот, у кого окажется мяч, должен продолжить фразу «Я возьму с собой в лагерь...» и назвать игру, которая ему запомнилась на занятии, а также имя любого участника с объяснением, почему он возьмёт именно его. Далее он перебрасывает мяч выбранному им участнику. Например: я возьму с собой в лагерь игру «Выбивной», и Лёшу, потому что он умеет толково объяснить игру» или ...«на него можно положиться». (условие – передавать мяч тому, у кого он ещё не был)
	3 минуты	«Три хлопка»	<u>Цель:</u> Хлопните 1 раз в ладоши те, кому сегодня было весело. Хлопните 1 раз те, кто сегодня узнал новую игру. Хлопните 3 раза те, кто хочет научиться придумывать новые игры. Педагог сообщает, что на следующем занятии предстоит придумать и разработать новую игру или игровую программу.
	1 минута	Игра-ритуал «Пусть нам завтра повезёт»	<u>Цель:</u> разрядка, поддержание позитивного настроения на успех. Игра уже знакома детям. Ею заканчивается каждое важное дело, лагерный день. <u>Условия проведения.</u> Все становятся в круг. Вытягивают вперёд правую руку, зажимают ладонью большой палец соседа, стоящего справа.

			После чего произносятся хором слова: «Пусть нам завтра повезёт, пусть нам завтра повезёт. Мы ребята ничего., мы ребята просто «ВО!» - в конце все показывают большой палец.
перерыв			
Эмоциональная разрядка (разминка) –	5 минут	Игра «Зоопарк»	Каждая группа решает, кем из животных они будут и придумывают, как это Животное можно смешно показать. Далее происходит знакомство. Каждая группа, движением показывает своих животных. (если заяц – то делают прыжок, или показывают уши и т. д.) Остальные отгадывают. Затем педагог объясняет дальнейшие условия. Группа, начинающая игру, показывает своё животное, а затем сразу любое другое, из присутствующих. Группа, чьё животное показали, должна быстро показать своё, а затем любое другое. Делать это нужно молча. Кто засмеётся, или собьётся, приносит своей группе штрафное очко. Игра идёт до тех пор, пока члены групп не научатся делать всё слаженно. Результат для игроков – подсчёт количества штрафных баллов. Объявление победителей, набравших меньшее количество баллов, присвоение звания – «Стая», «Самый дружный волвер» и т.д.
погружение в тему	10 минут	Игра как система, конструирование новой игры	<i>П.Пидкасистый и Ж.Хайдаров «Технология игры в обучении и развитии» (Москва, изд-во Педуниверситета, 1996г.)</i> Адаптированная версия технологии конструирования игры. (см приложение) на примере игры «Зоопарк». Заменяем элементы игры на другие, сравниваем с прежней игрой.
Проработка содержания темы	15 минут	конструирование новой игры	Задание. Переконструируйте игру. Каждой группе предлагается переконструировать игру, заменив один из элементов. Исходная игра - «Аленушка и Иванушка».
Интерактивная лекция.	20 минут		Основные составные части конкурсной программы
Самостоятельная работа в группах	1 час		Разработка конкурсных программ: творческой, спортивной, интеллектуальной, развлекательной.
Презентация проектов игровых программ		Ярмарка игр	
Подведение итогов игры			Подсчёт денежек, отданных за каждую программу. Награждение победителя.

Проекты реализуются разработчиками в ближайшие дни.

Классификация игр

Приведите примеры игр

По целям:	для знакомства	
	для сплочения	
	розыгрыши	
	познавательные	
	развлекательные	
По форме	танцы	
	эстафеты	
	тренинги	
По месту проведения	на воздухе	
	в воде	
	в помещении	
По количеству участников	индивидуальные	
	командные	
По составу участников	по возрасту	
	по половому признаку	
По скорости и времени проведения	сезонные	
	игры-минутки	
	кратковременные	
	длительные	
По степени активности	малоподвижные	
	подвижные	
	«сидячие»	
По наличию реквизита	с реквизитом	
	без реквизита	
По уровню организации	спонтанные	
	управляемые	

Задание

«Конструктор»

Игра является отличным инструментом для Вас в работе с детским коллективом и главное - научиться этим инструментом пользоваться. Чтобы правильно подобрать игру, нужно ответить на ряд вопросов:

- Для чего вы проводите игру?
- Кто участвует в игре? Сколько человек?
- Каков уровень сплочённости участников?
- Где проводится игра?
- Что есть под рукой (реквизит, инвентарь)?
- В чём итог игры для участников?

Перед вами карточки с условиями, которые вы должны учитывать, предлагая игру. Какую игру вы используете?
(таблица разрезается на карточки)

Цель	Возраст	Место	Уровень знакомства	Количество участников	Имеющийся реквизит
Сплотить группу	7 – 9 лет	Улица	Знакомы 2 дня	10	Мяч
Выявление и развитие талантов и способностей	7 – 9 лет	Улица	Только что познакомились	10	Воздушный шар
Занять паузу	12-14 лет	Помещение	Давно знакомы	50	Ничего
Снять напряжение	12 – 14 лет	Помещение	Незнакомы	50	Мягкая игрушка

Тренинг «Я вожатый?» (2022 г.)

Цель: создать условия для осознания своей успешности и принятия себя в роли вожатого пришкольного лагеря.

№	Содержание	Участники	Примечание
1	Вводная часть Вед: Доброе утро. Сегодня заключительный день работы в «Школе вожатского мастерства». Напоминаю Вам, что смена в лагере называлась «Амбассадоры лета». На первом тренинге мы говорили о том какие качества должны быть у вожатого, как себя должен вести вожатый, какие ценности у вожатого. А сегодня хотелось бы, чтобы вы проанализировали насколько каждый из вас подходит на роль амбассадора лета – вожатого. 1. Упр. «Ловим палец». Участники встают в круг, ставят указательный палец правой руки на ладонь левой руки соседа справа. Таким образом, палец правой руки каждого участника стоит на ладони соседа справа, а палец соседа слева – на его ладони. По команде ведущего «раз-два-три» надо одновременно поймать чужой палец и не дать поймать свой.	Общий круг	
2.	Основная часть «Пять дней для обучения в «Школе вожатского мастерства» недостаточно, чтобы получить знания, умения и навыки в полном объеме для успешной работы в лагере. Мы надеемся, что навыки такой работы вы приобретете в процессе летней практики в школьном лагере. А возможно через несколько лет именно они помогут в работе вожатого загородного лагеря. Это в дальнейшем, а сейчас, предлагаю подвести итоги нашей смены. 1. «Рассказ». «Расскажите о своем блокноте: как выглядит, какие наклейки, за что что написано в блокноте. Похвастайтесь». 2. «Коробочка». Каждый по очереди вытаскивает из коробочки листочек, на котором может быть написано «умею», «знаю», «самое значимое». Говорят о том, что умеют, или знают, или что для них самое значимое в зависимости от того, что вытянули.. 3.«Ответ на вопрос». Каждый отвечает на два вопроса: - В начале смены был ли готов работать вожатым? – Готов ли работать вожатым сейчас? Вывод. Надеюсь, что все знания, умения и навыки, что вы получили в нашей «Школе вожатского мастерства», секреты, которые вы открыли, помогут вам состояться в роли вожатых в вашей школе. Надеюсь, вы станете лучшими вожатыми для своих детей.	Общ. круг	
3.	1. Упр. «Благодарю за...». Пожмите руку каждому участнику группы и поблагодарите словами за работу. 2. Кричалка «Я (называют имена по кругу) готов быть хорошим вожатым». 3. Заполнение итоговой анкеты.	Работа в кругу Инд.	

Разработали: педагоги-психологи МБУДО ДДТ г.Донецка О.В.Интер, С.Н.Кравцова