Управление образования администрации Вейделевского района
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Вейделевский районный Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «10» июня 2020 г.
Протокол №4

Утверждаю:
Директор МУ ДО «Вейделевский
районный Дом детского творчества»
_____ Г. А. Звычайная
Приказ от «10» июня 2020 г. №19

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Социально-гуманитарной направленности
«Я - Лидер»

Возраст обучающихся: 13-17 лет
Срок реализации: 2 года

Педагог дополнительного образования
Шумская Марина Александровна,

п. Вейделевка, 2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Я - лидер» социально-гуманитарной направленности, комплексная, общекультурная, авторская.

Авторы-составители – Зюбан Оксана Сергеевна, МУ ДО «Вейделевский районный Дом детского творчества», Шумская Марина Александровна, педагог дополнительного образования МУ ДО «Вейделевский районный Дом детского творчества».

Год разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – 2018 г.

Программа рассмотрена и принята на заседании педагогического совета от «30» августа 2019 г., протокол №1.

Программа пересмотрена и утверждена в новой редакции на заседании педагогического совета от «10» июня 2020 г., протокол №4.

Председатель педагогического совета _____ Г.А. Звычайная

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Я - лидер» социально-гуманитарной направленности. По уровню освоения программа общекультурная, по степени авторства – авторская, по форме организации содержания и педагогической деятельности – комплексная.

Программа составлена на основании действующего закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ, приказа Минобрнауки «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 29.08.2013 г. №1008, норм СанПин 2.4.4.3172-14, опирается на требования и методические рекомендации по составлению и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей и соответствует Уставу учреждения.

Программа «Я - Лидер» предполагает освоение материала на базовом и продвинутом уровнях. Базовый уровень предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы. На продвинутом уровне дети получают возможность творческой свободы, реализации индивидуальных авторских замыслов и идей, проектов, игровых программ, КТД.

Актуальность программы.

В современном мире важными качествами человека стали социальная мобильность, коммуникабельность и конкурентоспособность. В связи с этим, одной из важнейших задач образовательно-воспитательного процесса в настоящее время стало развитие социальной активности обучающихся. Главная цель этого процесса – формирование гражданина, личности, способной не только полноценно жить в обществе, но и быть максимально ему полезным. Современная педагогическая практика опирается на личностно-ориентированное образование, с позиций которого ребенок рассматривается как субъект педагогического процесса, где наибольшее внимание уделяется созданию оптимальных условий для интеллектуального, социального и эмоционального развития растущей личности.

Со стороны государства на сегодняшний день развитию и поддержке лидерства уделяется особое внимание. Так, в созданном по инициативе президента РФ Путина В. В. образовательном центре «Сириус» г. Сочи, лидерство является одним из основных принципов. С 2018 года в стране стартовал Всероссийский конкурс «Лидеры России». Кроме того, созданная по указу президента РФ от 29 октября 2015 г. общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация «Российское движение школьников», стать членом которой может любой желающий в возрасте с 8 лет, предоставляет каждому ребенку условия для творческой самореализации, развития индивидуальности, личностного самоопределения, а также развития навыков работы в команде. Страна нуждается в новом поколении активистов, людей обладающих уверенностью в успехе, неординарным мышлением. Таким образом, подготовка лидеров, стимулирование их организаторской деятельности приобрела на сегодняшний день особую актуальность, большую социальную значимость.

Отличительные особенности программы и новизна программы. Типовой программы не существует. В результате анализа имеющихся в интернете программ и проработки литературы разработана данная программа. При разработке программы использованы теоретические и практические материалы известных психологов – Н. Р. Битяновой, Л. П. Пономоренко, Р. В. Белоусовой, М. Ю. Савченко.

Программа составлена с учетом особенностей организации, возможности обучения разновозрастного состава обучающихся, что и отличает ее от уже существующих программ. Обучение по данной программе не ограничивается учебными занятиями, рассчитано на творческую коллективную деятельность, организацию и участие в мероприятиях различной направленности (конкурсы, фестивали, акции, выставки и др.). Программа предоставляет возможность создания благоприятных условий для развития и поддержки лидерских качеств детей в различных областях интеллектуальной и творческой деятельности.

В ходе составления программы учитывались следующие принципы: принцип учета возрастно-психологических и индивидуальных особенностей, учет объема и степени разнообразия материала.

Педагогическая целесообразность программы. Данная программа нацелена на создание объединения обучающихся с творческим потенциалом, сплоченной инициативной команды, стремящейся к саморазвитию и самореализации, ориентирует на ценности профессионализма, творчества, социальной активности. Занятия способствуют социальной адаптации, целенаправленной организации свободного времени, позволяют создать условия для творческого самовыражения.

Программа предусматривает работу с детьми-инвалидами и детьми с ОВЗ с легкими нарушениями речи, а также учащимися, проявившими повышенный интерес и трудоспособность. В этих случаях педагогом разрабатываются индивидуальные учебные планы с учетом особенностей и образовательных потребностей конкретного обучающегося. Для детей-инвалидов и детей с ОВЗ может быть изменено количество часов и продолжительность занятий по программе. Кроме того, в настоящий момент ведется работа по разработке онлайн-курса «Я-лидер» в рамках настоящей программы.

Адресат программы: обучающиеся 13-17 лет. Этот возраст приходится на подростковый (13-15 лет) и юношеский (16-17 лет).

Подростковый возраст – период количественного и качественного изменения психики и личности молодого человека. Он является этапом формирования самосознания и собственного мировоззрения, принятия значимых решений. Характерным новообразованием подростка является «чувство взрослости», а также развитие самооценки, осознание себя личностью, раскрытие своих возможностей. Завершается подготовка подростка к самостоятельной жизни, формирование ценностей, мировоззрения, выбор профессиональной деятельности, осознание самого себя и переоценка своих качеств. На формирование лидерских качеств оказывают большое влияние семья, сверстники, школа, СМИ и другие многие факторы. Также в подростковом возрасте возрастает потребность в общении со сверстниками, желание не быть как все. Это накладывает, определяет отпечаток на развитие лидерских качеств. Складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Появляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами

считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь, тем более она им нравится.

Юношеский возраст характеризуется следующими признаками:

- имеют привлекательную, повзрослевшую внешность, формируются привычки, обеспокоены своей сексуальной природой и особенностями умственного развития;
- мышление достигает новых высот;
- характер к этому возрасту уже, как правило, сформирован, но неустойчивая самооценка, есть комплексы;
- любят дебаты и споры;
- их воображение обычно находится под контролем рассудка и суждений;
- они принадлежат компаниям или к исключительной социальной группе;
- их очень интересуют собственные особенности и свой внешний облик;
- хотят социального утверждения;
- более способны контролировать свои эмоции;
- устремленность в будущее, построение жизненных планов;
- растет желание помогать другим;
- в общении появляется потребность во внутренней близости и откровенности, тайнах и секретах;
- потребность в неформальном, доверительном общении с взрослыми, устанавливаются эмоциональные контакты с взрослыми на более высоком сознательном уровне.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на 2 года обучения. Общий объем часов - 288 ч.

Форма обучения – очная, в случае необходимости предусматривается дистанционное обучение.

Особенности образовательного процесса:

Количество обучающихся в группе 12-15 человек.

Состав группы - постоянный.

Набор в группу – свободный, по желанию обучающихся.

Режим занятий: количество учебных часов в год – 144 ч. Недельная нагрузка – 4 ч. По 2 занятия 2 раза в неделю. Продолжительность одного занятия – 45 минут. Количество учебных недель в год – 36. В рамках реализации программы могут осуществляться индивидуальные занятия с обучающимися.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – создание условий для развития лидерских качеств и организаторских способностей, для реализации лидерского потенциала.

Задачи программы:

Личностные:

- создать условия для нравственного становления обучающихся, мотивации к социально-значимой деятельности;
- формировать культуру самопознания, саморазвития и самовоспитания;
- содействовать формированию активной гражданской позиции обучающихся;

Метапредметные:

- развивать навыки организаторской деятельности; управленческой культуры, навыки сотрудничества, коллективного взаимодействия;
- развивать аналитическое и критическое мышление, самооценку, творческие и интеллектуальные способности; эмоциональную устойчивость в сложных жизненных ситуациях, волю и настойчивость.

Образовательные (предметные):

- формировать лидерские и коммуникативные качества, способность к рефлексии, самооценке;
- обучить умению публичных выступлений, ораторскому искусству, навыкам делового общения, умению самостоятельно оценивать ситуацию, отстаивать собственную точку зрения;
- способствовать расширению интересов, увлечений детей с целью их личностного развития.

1.3. Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Разделы программы	Всего часов	Количество часов		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	**Вводные занятия** Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ. Игры на знакомство.	**2**	**1**	**1**	Беседа, анкетирование
2.	**«Азбука лидера»**	**22**	**14**	**8**	
2.1	Портрет лидера.	6	4	2	Тестирование
2.2	Детское и молодежное движение.	10	6	4	Викторина
2.3	Поговорим о самоуправлении.	6	4	2	Деловая игра
3.	**«Лидер и команда»**	**20**	**8**	**12**	
3.1	Организаторская техника лидера.	10	4	6	Диагностика
3.2	Основные приемы формирования команды.	10	4	6	Тестирование, тренинг
4.	**«Мастерство общения – секрет лидерства»**	**22**	**10**	**12**	
4.1	Психология общения.	8	3	5	Диагностика, тестирование
4.2	Навыки ораторского искусства.	8	4	4	Тренинг, публичное выступление

4.3	Конфликты и способы их преодоления	6	3	3	Разрешение конфликтных ситуаций, организация и проведение игры «Дебаты»
5.	**«Виды деятельности лидера»**	**70**	**24**	**46**	
5.1	Игра - инструмент лидера.	28	8	20	Организация и проведение игр
5.2	Социальное проектирование.	24	10	14	Защита проекта
5.3	КТД.	18	6	12	Организация и проведение КТД
6.	**«Здоровый образ жизни как ресурс лидера»**	**6**	**4**	**2**	
6.1	Составляющие ЗОЖ.	6	4	2	Викторина, защита рефератов
7.	**Итоговое занятие**	**2**	**1**	**1**	Итоговое тестирование

Содержание программы
1 год обучения

1. **Вводное занятие**

Теория: Знакомство с группой. Ознакомление с программой, темами, расписанием. Инструктаж по технике безопасности. Решение организационных вопросов.

Практика: Игры на знакомство («Снежный ком», «Я самый, самый»).

2. «Азбука лидера»

2.1. «Портрет лидера»

Теория: Понятия «лидер», «организатор», «руководитель». Типология лидерства. Формальный и неформальный лидер. Лидерские качества, наиболее часто, встречающиеся у успешных лидеров. Рейтинг качеств. Их роли. Специфические и общие качества лидера.

Практика: Тест по выявлению лидерских качеств «Я - лидер», работа с результатами теста. Составление рейтинга качеств лидера. Шифровка «ЛИДЕР». Составление портрета лидера. Творческая работа «Кто такие лидеры?». Тренинги "Маски", «Я для себя», «Я глазами друзей», «Я глазами мамы, папы», «Я глазами врагов», «Я глазами сверстников».

2.2. «Детское и молодежное движение».

Теория: понятие «общественное объединение», «общественная организация». Скаутское движение. Всесоюзная пионерская организация – история пионерии в истории страны. Детские организации Белгородской области. Знакомство с общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организацией «Российское движение школьников» («РДШ»).

Практика: Игры российских скаутов. Пионерские игры.

2.3. «Поговорим о самоуправлении»

Теория: Понятие самоуправления. Самоуправление в детских организациях и объединениях. Формы самоуправления. Школьное ученическое самоуправление.

Практика: Моделирование структуры органов самоуправления. Деловая игра.

3. «Лидер и команда».

3.1. «Организаторская техника лидера»

Теория: Организаторская техника как форма организации поведения лидера, средство его успешной деятельности. Готовность стать лидером. Правила руководства. Понятие «стиль работы лидера», его виды. Принципы организаторской деятельности.

Практика: Тест по выявлению организаторских способностей. Игры на взаимодействие и сплочение. Игра «Организатор».

3.2. «Основные приемы формирования команды»

Теория: Понятие «команда». Основные приемы формирования команды. Уровни развития коллектива. Группы и коллективы. Виды групп и коллективов. Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие.

Практика: Тренинг командообразования. Игры и упражнения на командообразование и доверие. Игры на сплочение команды. Практикум «Чемодан лидера».

4. «Мастерство общения – секрет лидерства».

4.1. «Психология общения»

Теория: Понятие «общение», «собеседник». Виды и функции общения. Вербальное и невербальное общение. Общение в группе. Как правильно вести беседу.

Практика: Игра «Поспорим с великим», практическая работа в группах. Игры на взаимодействие. Тест «Умею ли я общаться».

4.2. «Навыки ораторского искусства»

Теория: Особенности ораторского искусства. Сущность и основные этапы развития ораторского искусства, его место и значение в современном обществе. Личность оратора. Способности лектора: развитое произвольное внимание, быстрое переключение и четкое распределение, высокая концентрация, хорошая память, сообразительность и др. Культура речи. Подготовка речи: выбор темы, цель речи. Структура выступления.

Практика: Тренинг «Как говорить. Как слушать». Публичное выступление. Мастерство ведения дискуссий, переговоров и презентаций. Круглый стол на заданную тему.

4.3. «Конфликты и способы их преодоления».

Теория: Понятие конфликта, виды конфликтов, пути их решения. Конфликт как столкновение темпераментов, мнений, интересов, позиций и т.п. Конфликты со сверстниками, с родителями, с учителями, их причины и возможности преодоления.

Практика: Проигрывание конфликтных ситуаций. Игры «Шляпа», «Пойми меня» и др. Тренинг «Мы вместе». Проведение дебатов, диспутов, пресс-конференций.

5. «Виды деятельности лидера»

5.1. «Игра - инструмент лидера».

Теория: Виды, типы игр, их значение. Методика проведения игр. Этапы организации игры. Игровые методики. Классификация игр.

Практика: Практикум «Игры, в которые мы играем». Игры на знакомство, игры с залом, игры на выявление лидеров, игры на взаимодействие, игры на сплочение.

5.2. «Социальное проектирование».

Теория: Понятие проекта, специфика. Основные правила составления проектов, выбор темы, цель проекта, этапы реализации. Оформление работ. Разработка проекта. Презентация. Реализация. Подведение итогов.

Практика: Составление социального проекта, защита.

5.3. «КТД».

Теория: КТД как основное средство сплочения коллектива. Стадии КТД. Виды КТД. Предварительная работа. Планирование. Подготовка. Проведение. Подведение итогов.

Практика: игры на сплочение. Разработка собственного КТД. Организация и проведение запланированного КТД. Рефлексия проведенного КТД. Способы исправления ошибок при дальнейшем планировании деятельности.

6. «Здоровый образ жизни как ресурс лидера»

6.1. «Составляющие ЗОЖ».

Теория: Составляющие ЗОЖ. Понятие «здоровый человек». Психическое, физическое, социальное здоровье. Формула здоровья. Режим дня. Вредные привычки. Питание. Система организации направления «ЗОЖ» в детской организации.

Практика: Составление рейтинга своих вредных привычек. Игра «Что такое здоровье?». Организация и проведение агитбригад, акций по пропаганде ЗОЖ.

7. Итоговое занятие.

Теория: Подведение итогов за год.

Практика: Итоговое тестирование. Упражнение «Листок пожеланий».

Учебно-тематический план
2 год обучения

№ п/п	Разделы программы	Всего часов	Количество часов		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	**Вводные занятия** Инструктаж по ТБ.	**2**	**1**	**1**	Беседа
2.	**«Азбука лидера»**	**22**	**10**	**12**	
2.1	Портрет лидера.	6	2	4	Тест, создание коллективного портрета лидера
2.2	Детское и молодежное движение.	10	6	4	Викторина
2.3	Процесс и организация встречи (сбора, собрания).	6	2	4	Организация и проведение сбора

3.	**«Лидер и команда»**	**14**	**4**	**10**	
3.1	Лидер и его команда. Формирование и сплочение коллектива.	14	4	10	Деловая игра
4.	**«Виды деятельности лидера»**	**44**	**16**	**28**	
4.1	Игра - инструмент лидера.	22	8	14	Организация и проведение игр, игровых конкурсных программ
4.2	Социальное проектирование.	10	4	6	Защита проектов
4.3	Волонтерство.	12	4	8	Мозговой штурм, организация и проведение акции
5.	**«Имею право!»**	**20**	**10**	**10**	
5.1	Права и свободы человека, сходства и различия.	10	6	4	Круглый стол, викторина
5.2	Сегодня – ученик, завтра – избиратель.	10	4	6	Анкетирование, деловая игра
6.	**«Вожатское мастерство»**	**30**	**12**	**18**	
6.1	«Основы организаторской деятельности в лагере» или «Что должен знать начинающий вожатый».	12	6	6	Викторина
6.2	Формы работы вожатого.	18	6	12	Организация и проведение творческой мастерской, мастер-класса, разработка сценария квеста
7.	**«Портфолио лидера»**	**10**	**4**	**6**	Защита портфолио лидера
8.	**Итоговое занятие**	**2**	**1**	**1**	Смотр лидерских ЗУН, тест «Экзаменуем лидера»
ИТОГО		**144 ч.**	**58**	**86**	

Содержание программы
2 год

1. **Вводное занятие**

Теория: Ознакомление с программой, темами, расписанием. Инструктаж по технике безопасности. Решение организационных вопросов.

Практика: Час дружеского общения. Ролевые игры «Здравствуй и прощай», «Давайте познакомимся». Деловые игры «Ассоциация», «Комплимент».

2. **«Азбука лидера»**

2.1. «Портрет лидера».

Теория: Повторение основных понятий. Склонность лидеров к соперничеству, сотрудничеству, к компромиссам, умение избегать конфликтов, способность к адаптации к каждому члену коллектива в процессе совместной деятельности. Работа над результатами теста.

Практика: Составление коллажа о себе. Тест «Выбери шар». Тест «Лидер ли я?». Создание коллективного портрета лидера.

2.2. «Детское и молодежное движение».

Теория: Правовые основы деятельности общественных объединений. Основные понятия детского и молодежного общественного движения. Различия между общественным объединением, органом ученического самоуправления и образовательным объединением.

Практика: Викторина «Моё детское объединение».

2.3. «Процесс и организация встречи (сбора, собрания)».

Теория: Система организации встречи. Подготовка, процесс и содержание встречи. Проведение и завершение собрания. Обратная связь.

Практика: Организация и проведение сборов штаба «Лидер».

3. **«Лидер и команда»**

3.1. «Лидер и его команда. Формирование и сплочение коллектива».

Теория: Пути сплочения коллектива. Цель коллектива. Перспектива роста. Климат в команде. Распределение ролей в команде.

Практика: Упражнения «Квадрат», «Коллаж», «Цепочка», «Комплимент», «Рыцарь, дракон, принцесса». Деловая игра «Необитаемый остров», «Кораблекрушение».

4. **«Виды деятельности лидера»**

4.1. «Игра - инструмент лидера».

Теория: Возникновение и развитие игрового жанра. Классификация игр по возрасту, месту действия, содержанию, физической и интеллектуальной нагрузке. Функции игровой деятельности. Роль ведущего – организатора игрового действия. Народные игры (игры разных народов, русские народные игры). Игры с эстрады (правила проведения викторины, аукционы и игровые конкурсы).

Практика: Проигрывание народных игр. Разучивание детских потешек, скороговорок, считалок, загадок. Составление программы и организация конкурса «Самый умный». Шоу-программа «День …».

4.2. «Социальное проектирование».

Теория: Выбор темы. Технология социального проектирования. Командный проект. Формирование команды, поиск партнеров. Умение планировать и реализовывать командой общий проект. Работа в группах. Оформление документации. Ошибки, допускаемые при создании проекта. Искусство самопрезентации.

Практика: Составление и защита проектов. Участие в акции «Я – гражданин России».

4.3. «Волонтерство».

Теория: История становления и развития волонтерского движения. Содержание и направления деятельности. Волонтерское движение в Белгородской области**.** Планирование и подготовка волонтерской акции. Коллективный анализ проделанной работы, выработка плана дальнейших действий.

Практика: Идеи для разработки программы деятельности волонтёрской организации (отряда). Организация и проведение волонтёрских акций.

5. Блок «Имею право!»

5.1. «Права и свободы человека, сходства и различия».

Теория: Классификация прав человека. Поколения прав человека. Коллективные и «солидарные права».

Практика: Круглый стол «Мир наших прав». Викторина «Знаешь ли ты?».

5.2. «Сегодня - ученик, завтра - избиратель».

Теория: Демократические традиции в России. Понятие элективное право. Процесс и процедуры выборов, их соответствие историческим традициям страны.

Практика: Анкетирование. Деловая игра «Послание президенту».

6. «Вожатское мастерство»

6.1. «Основы организаторской деятельности в лагере» или «Что должен знать начинающий вожатый».

Теория: Введение понятия «вожатый». Имидж современного вожатого. Кратко из истории профессии. Алгоритм успеха вожатого. Оформление отрядного уголка. Типы уголков, способы их оформления. Возможные рубрики. Чередование творческих поручений. Виды творческих поручений. Распределение обязанностей среди членов коллектива. Возрастные особенности детей. Особенности работы с детьми разного возраста.

Практика: Игра «Кто такой вожатый», «Ассоциация», «Это здорово», «Рекламное объявление». Командная игра «Каким должен быть отрядный уголок?». Творческая мастерская «Наш уголок». Разбор педагогических ситуаций «Взрослый – ребенок».

6.2. Формы работы вожатого.

Теория: Разнообразие форм работы вожатого. Организация работы творческих площадок: участники площадок, временные рамки работы, подготовка раздаточных материалов. Технология проведения мастер-классов: история, понятие, разновидности. Танцевальные интерактивы: понятие, история возникновения, разновидности, участники. Современные командные игры: понятие «командная игра», история возникновения, современные виды командных игр, Квест-игра.

Практика: Работа творческой площадки «Наши таланты». Мастер-класс «Бумажная пластика». Разучивание танцевального интерактива «Новое поколение». Разработка сценария, организация и проведение квест-игры.

7. «Портфолио лидера»

Теория: Понятие термина «портфолио». Виды портфолио. Цель составления. Содержание, структура документа. Разновидности. Требования к портфолио, предъявляемого на конкурс.

Практика: подготовка собственного портфолио.

8. Итоговое занятие.

Теория: Подготовка к смотру лидерских знаний, умений и навыков.
Практика: Тест «Экзаменуем лидера».

1.4. Планируемые результаты

Результат аттестации фиксируется на 2-х уровнях:

Характеристика уровней:

- **Базовый** – обучающийся стабильно занимается, выполняет учебную программу, владеет понятиями и терминологией; пользуется готовыми знаниями; ориентируется в изученном материале с помощью педагога;
- **Продвинутый** – обучающийся легко выполняет творческие задания; нестандартно применяет полученные знания; у него присутствует желание к дополнительным самостоятельным занятиям; проявляет ярко выраженные способности к изучаемой дисциплине; на базе приобретённых ранее знаний и умений самостоятельно вырабатывает новые умения; разрабатывает игровые программы, реализует проекты, организует проведение акций, участвует в соответствующих профилю конкурсах. Педагог выполняет роль корректора, наблюдателя, советчика.

Требования к знаниям и умениям

Обучающиеся должны знать:

- технологии игровой деятельности;
- основы общения;
- основы социального проектирования; правила оформления проектов;
- правила оформления презентаций;
- основы организаторской деятельности;
- методику работы над устным выступлением.

Обучающиеся должны уметь:

- регулировать свое внутреннее состояние;
- сотрудничать с каждым членом коллектива;
- владеть активными формами общения, навыками самооценки, анализа различных ситуаций;
- бесконфликтно взаимодействовать со сверстниками;
- иметь навыки конструктивного поведения в конфликтных ситуациях;
- иметь навыки командной творческой работы;
- иметь навыки публичного выступления.

Ожидаемый результат:

- Ребенок-лидер принимает свои сильные и слабые стороны, умело пользуется навыками самопрезентации, его уровень тревожности снижается.
- Ребенок-лидер осознает свою индивидуальность, у него повышается представление о собственной значимости, приобретает навыки уверенного поведения.
- У ребенка формируется устойчивая положительная самооценка.

В результате реализации данной программы у обучающихся формируются следующие **ключевые навыки и умения**:

- аналитические – умение мыслить критически, анализировать, оценивать информацию, систематизировать, обобщать, отбирать необходимую, делать выводы, собственные умозаключения;

- коммуникативные – умение работать в команде, общаться, решать коммуникативные проблемы;
- исследовательские – умение выделить проблему, найти способы и методы ее решения;
- проектировочные – умение планировать свою деятельность и деятельность команды, четко определять цель, выбирать механизмы ее достижения;
- рефлексивные – умение себя контролировать, заниматься саморазвитием, осуществлять самонаблюдение, самокоррекцию.

Диагностика сформированности компетентностей обучающихся

Сроки	**Личностные компетенции**	**Метапредметные компетенции**	**Предметные компетенции**	**Формы контроля и оценки результатов**
1-ый год обучения	- способность работать в группе; - способность высказывать свое мнение; - способность к самоконтролю и рефлексии; - способность управлять своим эмоциональным состоянием.	- проявление организаторских способностей; - умение успешно выполнять задания; - умение своевременно разрешать конфликтные ситуации.	- знания лидерской терминологии; - основ толерантного общения; - основных качеств лидера; - умение контактировать с аудиторией; - проводить различные игры, КТД, акции.	Беседы, тестирование, анкетирование, проведение игры, КТД, создание проекта, дебаты, упражнения, тренинги.
2-ой год обучения	- умение публично выступать; - способность работать в группе; - проявление социальной активности; - стремление к конечному результату; - умение отстаивать свои взгляды и убеждения, аргументировано и грамотно вести диалог, осуществлять совместную деятельность.	- проявление организаторских способностей, управленческой культуры; - проявление толерантности; - умение договариваться в конфликтной ситуации; - эмоциональная устойчивость; - умение сравнивать, анализировать, обобщать, логически рассуждать, делать выводы и умозаключения.	- знания: основных качеств лидера, правил составления проекта, особенностей работы в команде, основ психологии общения; - умение ориентироваться и самостоятельно находить необходимую информацию в различных источниках, планировать и проводить массовое мероприятие.	Беседы, тестирование, творческие проекты (игровые и конкурсные программы, социальные проекты) дебаты, конкурсы, тренинги.

Раздел №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: просторное помещение для занятий или зал. Инструменты и материалы: канцтовары, компьютер, проектор, экран, столы, стулья, доска, материалы и инструменты для оформительских работ.

Методическое обеспечение: вспомогательная литература, тесты и тестовые методики, анкеты, диагностический материал, разработки игр, тренингов, подборка игр и игровых упражнений, раздаточный материал.

Информационное обеспечение:

- Фотоматериалы к различным темам и конкурсам.
- Интернет источники:

http://www.vozhatiy.ru
http://forum.planerochka.org
https://summercamp.ru/Очумелые_ручки
https://infourok.ru

Кадровое обеспечение: реализация программы «Я - лидер» обеспечивается педагогическими работниками, имеющими среднее специальное или высшее профессиональное образование. Данную программу в настоящее время реализуют два педагога МУ ДО «Вейделевский районный Дом детского творчества» авторы программы, имеющие высшее педагогическое образование.

2.2. Формы аттестации

Для определения результативности освоения программы предполагается использовать следующие **формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** педагогическое наблюдение, защита творческих проектов, анкетирование, тестирование, публичное выступление, опрос, диагностики.

Формы подведения итогов реализации программы

- Вводный контроль – проводится в начале года с целью определения уровня готовности обучающихся к обучению (тест, беседа, педагогическое наблюдение).
- Текущий контроль – проходит на каждом занятии. Педагог следит за правильностью усвоения нового материала (мини-опрос, наблюдение, тестирование, коллективный анализ, самоанализ, выполнение упражнений).
- Комплексный контроль – проходит после изучения каждого раздела программы (тестирование, викторины, участие в конкурсах, проведение игр, КТД, презентация творческих работ, защита рефератов, участие в творческих конкурсах, разработка конкурсных и игровых программ). Этот контроль помогает педагогу проверить усвоение данного материала и выявить детей, которым нужна помощь педагога.
- Итоговый контроль – проводится в конце учебного года, для того, чтобы выявить уровень полученных знаний и умений, приобретенных в данном учебном году. (Итоговое занятие, защита проекта, самостоятельная организация и проведение КТД, игровой программы, представление портфолио лидера).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- ✓ аналитический материал по результатам проведения диагностик,
- ✓ участие в проектной деятельности,
- ✓ оценочные листы,
- ✓ защита творческих работ,

- ✓ участие в конкурсах.

2.3. Оценочные материалы

Методы диагностики результатов работы:

- Метод опроса (беседа, анкетирование);
- Метод тестов (методика «КОС», тест-опросник «Могу ли я быть лидером?» Е. Жариков, методика самооценки лидерских качеств А. Н. Лутошкина);
- Проективная методика «Автопортрет» Е. С. Романовой, С. Ф. Потемкиной (цель – диагностика свойств личности);
- Диагностика «Психологическая оценка организаторских способностей в рамках организуемой группы» Л. И. Уманский, А. Н. Лутошкин, А. С. Чернышов, П. Н. Фетиский (с целью оценки организаторских способностей);
- Метод статистического анализа полученных данных (наблюдение – в ходе занятий, эксперимент – в ходе тренингов, игровой деятельности, общения со сверстниками);
- Методика «Лесенка» на выявление уровня самооценки.

2.4. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса: Образовательный процесс организуется в очной форме. При обучении используются следующие **методы обучения:**

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ текста);
- эвристические («нахожу», «открываю»);
- наглядные (демонстрация схем, таблиц, образцовых работ, видеоматериала, наблюдение, работа по образцу и т.д.);
- практические (упражнения, задания, тренинги т.д.);
- игровые (ролевые, деловые, интеллектуальные, творческие, подвижные и др.);
- частично-поисковый, исследовательский, проблемный, дискуссионный;
- методы проектов;
- методы контроля и коррекции.

Методы воспитания: методы мотивации и стимулирования: поощрение, порицание, методы эмоционального стимулирования, убеждение.

В процессе обучения запланированы различные **формы** совместной деятельности с учетом возрастных особенностей обучающихся: беседы, лекции, ролевые, интерактивные, деловые, психологические игры, «свободный микрофон», тренинговые занятия, мастер-класс, тестирование, проигрывание ситуаций, дискуссии, проектирование, индивидуальная подготовка информации, работа в микрогруппах, участие в конкурсах, фестивалях и др. Большое внимание в программе уделяется различным видам игр и тренингам, т.к. игра – это средство формирования лидерских качеств, организаторских навыков. Творческие способности, возможность реализовать собственный потенциал подростков раскрываются посредством участия в социальных проектах.

Формы организации образовательного процесса.

В основе обучения лежат групповые занятия, используются формы индивидуальной работы и коллективного творчества. Некоторые задания требуют объединения детей в подгруппы, микрогруппы.

Педагогические технологии.

На основе личностно-ориентированного подхода при обучении по данной программе используются следующие педагогические технологии: личностно-

ориентированное обучение (Якиманская И.С.); технология индивидуального обучения (индивидуальный подход, метод проектов); педагогика сотрудничества («проникающая технология»); технология КТД; технология ТРИЗ; проблемное обучение; коммуникативная технология; игровые технологии; технологии развивающего обучения; здоровьесберегающая технология, технология портфолио, технология – дебаты, технология исследовательской и проектной деятельности.

Алгоритм учебного занятия.

В целом учебное занятие любого типа как модель можно представить в виде последовательности следующих этапов: организационного, проверочного, подготовительного, основного, контрольного, рефлексивного (самоанализ), итогового, информационного. Каждый этап отличается от другого сменой вида деятельности, содержанием и конкретной задачей.

1этап - организационный.

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

II этап - проверочный.

Задача: установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если было), выявление пробелов и их коррекция.

Содержание этапа: проверка домашнего задания (творческого, практического) проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

III этап - подготовительный (подготовка к восприятию нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности. Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (пример, познавательная задача, проблемное задание детям).

IV этап - основной. В качестве основного этапа могут выступать следующие:

1. *Усвоение новых знаний и способов действии.*

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. *Первичная проверка понимания*

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений, их коррекция. Применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3 *Закрепление знаний и способов действуй*

Применяют тренировочные упражнения, задания, выполняемые детьми самостоятельно.

4. *Обобщение и систематизация знаний.*

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

V этап – контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-

исследовательского), организация и проведение игр, конкурсных программ, КТД, встреч и т.д.

VI этап - итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает ответы на следующие вопросы: как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

VII этап - рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

VIII этап: информационный.

Информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Дидактические материалы: папка с разработками теоретического материала по темам программы, тестовые методики, диагностики, анкеты, подборка упражнений, банк игр, игровых и конкурсных программ, раздаточный материал (памятки, рекомендации, советы).

2.5. Список литературы

Литература для педагога

1. Батаршев, А.В. Психодиагностика способности к общению или как определить организаторские и коммуникативные качества личности / А. В. Батаршев. – СПб.: Питер, 2006. – [Электронный ресурс] - https://do-portal.ksla.kg/wp-content/uploads/2018/10/Diagnostika_sposobnosti_obsheniyu_Batarshev-A.V..pdf
2. Лутошкин, А. Н. Как вести за собой / А. Н. Лутошкин. – М.: «Просвещение» , 1986. – 206 с. – [Электронный ресурс] - http://al-dedov.narod.ru/psy_lib/lutoshkin_kak_vesti.pdf
3. Немов, Р. С. Психология: учеб. Для студ. Высш. Пед. Учеб. Заведений: в 3 кн. / Р. С. Немов.- 4 изд.-М.: гуманитар. Изд. Центр ВЛАДОС, 2001. – [Электронный ресурс] - https://pedklassy.bspu.by/files/docs/books/1_knigi/8_nemov.pdf
4. Обухова, Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы / Л. Ф. Обухова. – М.: Тривола, 1995. – [Электронный ресурс] - http://psylib.org.ua/books/obuhl01/
5. Папир, О.О. Особенности общения и взаимодействия детей-лидеров в сюжетно-ролевой игре: Автореферат канд. Пед. Наук / О. О. Папир. – М.: 1993. – с. 15 – 17. – [Электронный ресурс] - http://nauka-pedagogika.com/psihologiya-19-00-07/dissertaciya-osobennosti-obscheniya-i-vzaimodeystviya-detey-liderov-so-svertnikami-v-syuzhetno-rolevyh-igrah-starshiy-doshkolnyy-vozra
6. Маркеева М. В., Исайчева А. В. Психологическая помощь подросткам по развитию лидерских качеств в условиях общеобразовательной школы // Молодой ученый. — 2014. — №21.1. — С. 109-111. – [Электронный ресурс] - https://moluch.ru/archive/80/13796/

Рекомендуемая литература для обучающихся

1. Зинченко, В. П. Как построить свое «Я»/ под ред. В. П. Зинченко. - М.: «Педагогика». 1991. – 136 с.

2. Козлов Н.И. Как относиться к себе и людям, или практическая психология на каждый день/ Н. И. Козлов. – М.: АСТ- ПРЕСС КНИГА, 1999. – 336 с.
3. Прошитская М.П. Правильно выбери профессию. - М., 2008.
4. Селевко Г.К. Управляй собой – сборник развивающих занятий для учащихся 10 классов/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2006. -112 с.
5. Селевко Г.К. Познай себя/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2006. – 96 с.
6. Селевко Г.К. Руководство по организации самовоспитания школьников/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2000. – 112 с..
7. Селевко Г.К. Научи себя учиться/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2007.
8. Селевко Г.К. Найди себя/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2003.
9. Селевко Г.К. Сделай себя сам/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2004.
10. Петровский А.В. Быть личностью/А. В. Петровский. - М.: Педагогика, 1990. - 112 с.
11. Цукерман Г.А. Психология саморазвития/ Г. А. Цукерман. - М.: Интерпракс, 1995. – 288 с.
12. Честных Ю. Н. Открыть себя/ Ю. Н. Честных. - М.: Просвещение, 2000.

2.6. Календарный учебный график

1-й год обучения

№п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
I. Вводные занятия (2 ч.)								
1	Сентябрь	05	10.00-10.45 10.55-14.40	Дискуссия	1	**Теория:** Знакомство с группой. Ознакомление с программой, темами, расписанием. Инструктаж по технике безопасности. Решение организационных вопросов.	Кабинет математики	Беседа
				Игра	1	**Практика:** Игры на знакомство («Снежный ком», «Я самый, самый», «Сходство –различие», «Машины»).	Кабинет математики	Анкетирование, игры
II. «Азбука лидера» (22 ч.)								
2.1 Портрет лидера (6)								
2	Сентябрь	07	17.20-18.15 18.15-19.00	Лекция	2	**Теория:** Понятия «лидер», «организатор», «руководитель». Типология лидерства. Формальный и неформальный лидер.	Кабинет математики	Беседа
3	Сентябрь	12	10.00-10.45 10.55-14.40	Дискуссия	2	Лидерские качества, наиболее часто, встречающиеся у успешных лидеров. Рейтинг качеств. Их роли. Специфические и общие	Кабинет математики	Беседа

						качества лидера		
4	Сентябрь	14	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие творчества	2	**Практика**: Тест по выявлению лидерских качеств «Я - лидер», работа с результатами теста. Составление рейтинга качеств лидера. Шифровка «ЛИДЕР». Составление портрета лидера. Творческая работа «Кто такие лидеры?». Тренинги "Маски", «Я для себя», «Я глазами друзей», «Я глазами мамы, папы», «Я глазами врагов», «Я глазами сверстников».	Кабинет математики	Тестирование, тренинги, творческая работа
2.2 Детское и молодежное движение (10)								
5	Сентябрь	19	10.00-10.45 10.55-14.40	Лекция	2	**Теория:** понятие «общественное объединение», «общественная организация»... Скаутское движение	Кабинет математики	Викторина
6	Сентябрь	21	17.20-18.15 18.15-19.00	Дискуссия	2	Всесоюзная пионерская организация – история пионерии в истории страны. Детские организации Белгородской области.	Кабинет математики	Реферат
7	Сентябрь	26	10.00-10.45 10.55-14.40	Диспут	2	Знакомство с общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организацией «Российское движение школьников» («РДШ»).	Кабинет математики	Викторина

8	Сентябрь	28	17.20-18.15 18.15-19.00	Практикум	2	**Практика**: Игры российских скаутов.	Кабинет математики	Игры
9	Октябрь	03	10.00-10.45 10.55-14.40	Практикум	2	**Практика**: Пионерские игры.	Кабинет математики	Игры
2.3 Поговорим о самоуправлении (6)								
10	Октябрь	05	17.20-18.15 18.15-19.00	Лекция	2	**Теория:** Понятие самоуправления. Самоуправление в детских организациях и объединениях.	Кабинет математики	Устный опрос
11	Октябрь	10	10.00-10.45 10.55-14.40	Диспут	2	Формы самоуправления. Школьное ученическое самоуправление.	Кабинет математики	Тест
12	Октябрь	12	17.20-18.15 18.15-19.00	Деловая игра	2	**Практика**: Моделирование структуры органов самоуправления. Деловая игра	Кабинет математики	Деловая игра
III. «Лидер и команда» (20)								
3.1 Организаторская техника лидера (10)								
13	Октябрь	17	10.00-10.45 10.55-14.40	Дискуссия	2	**Теория:** Организаторская техника как форма организации поведения лидера, средство его успешной деятельности..	Кабинет математики	Диагностика
14	Октябрь	19	17.20-18.15 18.15-19.00	Диспут	2	Готовность стать лидером. Правила руководства. Понятие «стиль работы лидера», его виды. Принципы организаторской деятельности	Кабинет математики	Беседа

15	Октябрь	24	10.00-10.45 10.55-14.40	Практикум	2	**Практика:** Тест по выявлению организаторских способностей. Игры на взаимодействие.	Кабинет математики	Тест, игры «Зеркало», «Магия слов», «Ассоциации», «Зоопарк», «Сказка с продолжением»
16	Октябрь	26	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	**Практика:** Игры на сплочение коллектива.	Кабинет математики	Игры «Электрическая цепь», «Бревно», «Паутина», «Переправа», «Комплименты» и др.
17	Октябрь	31	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	**Практика:** Игра «Организатор».	Кабинет математики	Наблюдение за умением организовать и провести игру
3.2. «Основные приемы формирования команды» (10)								
18	Ноябрь	02	17.20-18.15 18.15-19.00	Лекция	2	**Теория:** Понятие «команда». Основные приемы формирования команды. Уровни развития коллектива. Группы и коллективы.	Кабинет математики	Беседа
19	Ноябрь	07	10.00-10.45 10.55-14.40	Диспут	2	Виды групп и коллективов. Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие	Кабинет математики	Устный опрос, тестирование
20	Ноябрь	09	17.20-18.15 18.15-19.00	Тренинг	2	**Практика:** Тренинг командообразования.	Кабинет математики	Тренинг «Мы – команда»

21	Ноябрь	14	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игры и упражнения на командообразование и доверие	Кабинет математики	Упр. «Узел», «Дом», игры «Построимся», «Пазлы», «Уменьшающаяся газета»
22	Ноябрь	16	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры на сплочение команды. Практикум «Чемодан лидера».	Кабинет математики	Игры «Алфавит», «Змейка», «Домики»
IV. «Мастерство общения – секрет лидерства» (22)								
4.1 Психология общения (8)								
23	Ноябрь	21	10.00-10.45 10.55-14.40	Диспут	2	**Теория:** Понятие «общение», «собеседник». Виды и функции общения. Вербальное и невербальное общение. Общение в группе.	Кабинет математики	Диагностика
24	Ноябрь	23	17.20-18.15 18.15-19.00	Дискуссия	1	Как правильно вести беседу.	Кабинет математики	Ответы на вопросы
				Практикум	1	**Практика:** Тест «Умею ли я общаться».		Тестирование
25	Ноябрь	28	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игра «Поспорим с великим», практическая работа в группах.	Кабинет математики	Работа в группах
26	Ноябрь	30	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры на взаимодействие	Кабинет математики	Игры «Зеркало», «Печатная машинка», «Картина»
4.2. «Навыки ораторского искусства» (8)								
27	Декабрь	05	10.00-10.45 10.55-14.40	Лекция	2	**Теория:** Особенности ораторского искусства. Сущность и основные этапы развития ораторского	Кабинет математики	Беседа по вопросам

						искусства, его место и значение в современном обществе. Личность оратора. Способности лектора.		
28	Декабрь	07	17.20-18.15 18.15-19.00	Дискуссия	2	Культура речи. Подготовка речи: выбор темы, цель речи. Структура выступления.	Кабинет математики	Устный опрос
29	Декабрь	12	10.00-10.45 10.55-14.40	Тренинг	2	**Практика:** Тренинг «Как говорить. Как слушать». Публичное выступление.	Кабинет математики	Тренинг, публичное выступление
30	Декабрь	14	17.20-18.15 18.15-19.00	Круглый стол	2	Мастерство ведения дискуссий, переговоров и презентаций. Круглый стол на заданную тему	Кабинет математики	Круглый стол, беседа
4.3. «Конфликты и способы их преодоления» (6)								
31	Декабрь	19	10.00-10.45 10.55-14.40	Лекция	2	**Теория:** Понятие конфликта, виды конфликтов, пути их решения. Конфликт как столкновение темпераментов, мнений, интересов, позиций и т.п.	Кабинет математики	Доклад, беседа
32	Декабрь	21	17.20-18.15	Лекция	1	Конфликты со сверстниками, с родителями, с учителями, их причины и возможности преодоления.	Кабинет математики	Беседа
			18.15-19.00	Занятие-практикум	1	**Практика:** Проигрывание конфликтных ситуаций. Игры «Шляпа», «Пойми меня» и др.	Кабинет математики	Разбор конфликтных ситуаций
33	Декабрь	26	10.00-10.45 10.55-14.40	Тренинг	2	Тренинг «Мы вместе». Проведение дебатов.	Кабинет математики	Тренинг, игра «Дебаты»
V. «Виды деятельности лидера» (70)								

5.1. «Игра - инструмент лидера» (28)								
34	Декабрь	28	17.20-18.15 18.15-19.00	Лекция	2	**Теория**: Виды, типы игр, их значение.	Кабинет математики	Беседа
35	Январь	4	17.20-18.15 18.15-19.00	Лекция	2	Методика проведения игр. Этапы организации игры..	Кабинет математики	Ответы на вопросы
36	Январь	9	10.00-10.45 10.55-14.40	Диспут	2	Игровые методики. Классификация игр.	Кабинет математики	Викторина
37	Январь	11	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-практикум	2	**Практика**: Практикум «Игры, в которые мы играем».	Кабинет математики	Организация и проведение игр, наблюдение
38	Январь	16	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игры на знакомство: «Снежный ком», «Имя – ассоциация», «Миксер», «Зеркало».	Кабинет математики	
39	Январь	18	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры на знакомство: «Я дотронусь до..», «Ветер дует в сторону», «Люди к людям».	Кабинет математики	
40	Январь	23	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игры с залом: «Лавата», «У оленя дом большой», «Мы с тобой – одна семья!», «Великаны-карлики», «Два гнома», «Дождик».	Кабинет математики	
41	Январь	25	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры с залом: «Гол-мимо», «Грузинский хор», «Летит по небу шар», «Про китайцев», загадки-нескладушки, «Чайничек», «Оркестр».	Кабинет математики	
42	Январь	30	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игры на выявление лидеров: «Карабас», «Семейная фотография», «Треугольник», «Калейдоскоп».	Кабинет математики	

43	Февраль	01	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры на выявление лидеров: «Полет на Марс», «Еду на танке», «Пальцы».	Кабинет математики	
44	Февраль	06	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игры на взаимодействие: «Тройки», «Карусель», «Цвета», «Чью работу я делаю?».	Кабинет математики	
45	Февраль	08	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры на взаимодействие: «Бесконечное кольцо», «Удержи шарик», «Слово», «узел», «Репка».	Кабинет математики	
46	Февраль	13	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	Игры на сплочение: «Коврик», «Луноход», «Стульчик», «Водяной», «Путаница».	Кабинет математики	
47	Февраль	15	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	Игры на сплочение: «Клубок», «Фигуры», «Прыжок без парашюта».	Кабинет математики	
5.2. «Социальное проектирование» (24)								
48	Февраль	20	10.00-10.45 10.55-14.40	Лекция	2	**Теория:** Понятие проекта, специфика проекта	Кабинет математики	Ответы на вопросы
49	Февраль	27	17.20-18.15 18.15-19.00	Дискуссия	2	Основные правила составления проектов, выбор темы, цель проекта, этапы реализации	Кабинет математики	Дискуссия
50	Март	01	10.00-10.45 10.55-14.40	Диспут	2	Оформление работ. Разработка	Кабинет математики	Беседа
51	Март	06	17.20-18.15 18.15-19.00	Дискуссия	2	Презентация.	Кабинет математики	Ответы на вопросы
52	Март	13	10.00-10.45 10.55-14.40	Дискуссия	2	Реализация. Подведение итогов.	Кабинет математики	Беседа

53	Март	15	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-практикум	2	**Практика:** Составление социального проекта. Определение темы и целей проекта, его исходного положения, подбор рабочей группы.	Кабинет математики	Наблюдение за работой обучающихся
54	Март	20	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-практикум	2	Планирование и разработка проекта: поиск необходимых источников информации, сбор и анализ информации, определение форм проекта, критериев оценки результатов проекта, распределение обязанностей между членами рабочей группы.	Кабинет математики	
55	Март	22	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-практикум	2	Исследовательский этап реализации проекта: сбор и уточнение информации, выявление и обсуждение альтернатив, возникших в ходе выполнения проекта, выбор оптимального варианта, поэтапное выполнение проекта.	Кабинет математики	
56	Март	27	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-практикум	2	Оформление проекта, подготовка презентации.	Кабинет математики	
57	Март	29	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие творчества	2	Подготовка отчета о ходе выполнения проекта с объяснением полученных результатов.	Кабинет математики	Самоконтроль

58	Апрель	03	17.20-18.15 18.15-19.00	Защита проектов	2	Представление (защита) проекта, оценка его результатов.	Кабинет математики	Защита проектов
59	Апрель	05	10.00-10.45 10.55-14.40	Смотр знаний	2	Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов, успехов и неудач, причин их возникновения	Кабинет математики	Самоанализ
5.3 «КТД» (18)								
60	Апрель	10	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие диспут	2	**Теория:** КТД как основное средство сплочения коллектива. Стадии КТД.	Кабинет математики	Беседа
61	Апрель	12	10.00-10.45 10.55-14.40	Творческий диалог	2	Виды КТД.	Кабинет математики	Дискуссия
62	Апрель	17	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-практикум	2	Предварительная работа. Планирование. Подготовка. Проведение. Подведение итогов.	Кабинет математики	Беседа
63	Апрель	19	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-игра	2	**Практика:** игры на сплочение.	Кабинет математики	Игры «Гусеница», «Импульс», «Тропинка», «Равновесие».
64	Апрель	24	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-практикум	2	Разработка собственного КТД. Возникновение замысла, коллективное планирование.	Кабинет математики	Самоконтроль, наблюдение за обучающимися
65	Апрель	26	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-практикум	2	Коллективная подготовка.	Кабинет математики	

66	Май	03	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-практикум	2	Проведение КТД, анализ, последействия.	Кабинет математики	
67	Май	15	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-практикум	2	Организация и проведение запланированного КТД.	Кабинет математики	Организация и проведение учащимися КТД
68	Май	17	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-практикум	2	Рефлексия проведенного КТД Способы исправления ошибок при дальнейшем планировании деятельности.	Кабинет математики	Анализ, самоанализ
VI. «Здоровый образ жизни как ресурс лидера» (6)								
6.1. «Составляющие ЗОЖ» (6)								
69	Май	22	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие диспут	2	Режим дня. Вредные привычки. Питание.	Кабинет математики	Викторина
70	Май	24	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие-дискуссия	2	Система организации направления «ЗОЖ» в детской организации	Кабинет математики	Беседа, защита рефератов
71	Май	29	17.20-18.15 18.15-19.00	Занятие-игра	2	**Практика:** Составление рейтинга своих вредных привычек. Игра «Что такое здоровье?». Организация и проведение агитбригад, акций по пропаганде ЗОЖ.	Кабинет математики	Организация и проведение акции
VII. Итоговое занятие (2)								
72	Май	31	10.00-10.45 10.55-14.40	Занятие смотр знаний	1	**Теория**: Подведение итогов за год.	Кабинет математики	Беседа
					1	**Практика**: Итоговое тестирование. Упражнение «Листок пожеланий».	Кабинет математики	Итоговое тестирование

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение №1. Диагностический инструментарий…….…..44
Приложение №2. Сборник сценариев мероприятий для летнего отдыха……..….56
Приложение №3. Копилка игр, упражнений……..78
Приложение №4. Методические рекомендации о системе подготовки юных лидеров…84
Приложение №5. Сценарий деловой игры «Чемодан лидера»…….95
Приложение №6. Результативность обучения по программе…….100

Приложение №1

Диагностический инструментарий

Проективная методика «Автопортрет»
Е.С.Романовой, С.Ф.Потемкиной

Тест "Автопортрет" адаптирован Р. Бернсом (США, Институт человеческого развития, г. Сиэтл), который предлагал нарисовать себя одного или с членами семьи, коллегами по работе. "Вы можете прийти домой, закричать или заплакать, - пишет Р. Бернс, - но вы не можете это сделать на работе. Все это отразится в вашем рисунке". Р. Бернс трактует элементы, которые могут быть обнаружены в автопортрете следующим образом. Голова. Рисунок большой головы обычно предполагает большие интеллектуальные претензии или недовольство своим интеллектом. Рисунок маленькой головы обычно отражает чувство интеллектуальной или социальной неадекватности. Глаза. Большие глаза на рисунке предполагают подозрительность, а также проявление озабоченности и гиперчувствительности по отношению к общественному мнению. Маленькие или закрытые глаза обычно предполагают самопоглощенность и тенденцию к интроверсии. Уши и нос. Большие уши предполагают чувствительность к критике. Акцент, смещенный на нос, предполагает наличие сексуальных проблем. Выделенные ноздри свидетельствуют о склонности к агрессии. Рот. Выделенный рот предполагает примитивные оральные тенденции или возможную затрудненность с речью. Отсутствие рта означает либо депрессию, либо вялость в общении. Руки. Символизируют контакт личности с окружающим миром, скованные руки предполагают жесткую, обязательную, замкнутую личность. Вяло опушенные руки предполагают неэффективность. Хрупкие, слабые руки предполагают физическую или психологическую слабость. Длинные, сильные руки предполагают амбициозность и сильную вовлеченность в события внешнего мира. Очень короткие руки предполагают отсутствие амбициозности и чувство неадекватности. Ноги. Длинные ноги означают потребность в независимости. Большие ноги подразумевают потребность в безопасности. Рисунок без ног означает нестабильность и отсутствие основы. Дезертиры, например, часто рисуют людей без ног.

Интерпретация II (интегративно-оценочная).

Нашей задачей стала разработка теста "Автопортрет" для выявления индивидуально-типологических особенностей человека, его представлений о себе, своей внешности, личности и отношения к ней.

Цель методики: выявление индивидуально-типологиче особенностей человека. Материал: карандаш или ручка, лист бумага размером 10*15 см. Инструкция: «Нарисуйте свой портрет».

При анализе рисунков выделяются признаки изображения, на основе которых все рисунки можно объединить следующим образом:

1. Эстетическое изображение - выполняется лицами, имеющими художественные способности. По графическим тестам и по тесту "Автопортрет", в частности, всегда можно различить лиц, обладающих "рукой художника". Легкость, гибкость линий, выразительность черт, лаконичность образа отличают рисунки этих людей.
2. Схематическое изображение - в виде лица, схемы тела, бюста, нарисованных в профиль и анфас; чаще к такому типу изображения тяготеют лица интеллектуального склада (мыслители, по И. П. Павлову), для которых важно получить наиболее общие

представления о явлении; частности и детали их интересуют по мере надобности. По-видимому, это изображение соответствует синтетическому когнитивному стилю с тенденцией к обобщению.
3. Реалистическое изображение - выполненное с более тщательными подробностями, т.е. прорисовкой лица, волос, ушей, шеи, одежды. Обычно так рисуют люди, отличающиеся большой педантичностью, склонные к детализации, аналитичному когнитивному стилю.
4. Метафорическое изображение - человек изображает себя в виде какого-либо предмета, например, чайника или химической пробирки, спортивного снаряда, животного, растения, литературного персонажа и т.д. Такое изображение выполняют лица художественного склада, обладающие развитой фантазией воображения, творческими способностями и, разумеется, известной долей чувства юмора.
5. "Автопортрет в интерьере" - изображение человека в окружении каких-либо предметов, на фоне пейзажа, комнаты и т. д. По-видимому, к такого рода изображению склонны лица обладающие способностью к сюжетному описанию, а также направленностью на внешнее предметное окружение.
6. Эмоциональный автопортрет - человек отразил себя в каком-либо эмоциональном состоянии, часто является шаржем или напоминает его. По-видимому, лица, обладающие более высокой эмоциональностью, рефлексирующие собственное состояние, склонны к такого рода рисунку. Причем переживаемая эмоция может быть часто противоположна той, которая изображается. Например, грустный человек часто рисует улыбающееся лицо и т.п.
7. Изображение позы или движения - человек изображает себя в период совершения какого-либо действия. Возможно, такой тип изображения свойственен лицам с выразительными движениями увлеченностью спортом, танцами и т. п.
8. Изображение автопортрета со спины - вместо лица рисуется затылок; обычно такое изображение свойственно людям, обладающим противоречивостью в отношении к инструкции, например, экспериментатору и т. д., либо при нежелании рисовать лицо и другие изображения. Выделенные группы рисунков позволяют выполнить первый этап обработки материала. Способы обработки данного теста могут быть самые различные - от поверхностного соотнесения с тем или иным типом изображения до сложных и точных измерений и сопоставления с фотографией.

Материал, полученный в тесте «Автопортрет», можно также упорядочить по схеме Рида:
- перечисляющий рисунок - изображение нескольких автопортретов при инструкции нарисовать один - мыслительный экстраверт;
- органический рисунок - на фоне изображения живой природы, в окружении растений, животных и т. д. - мыслительный интроверт;
- гаптическии рисунок - изображение себя в некем состоянии, часто в состоянии болезни "болит зуб", "болит голова" и т. д. - сенсорный интроверт; - эмфатический рисунок - изображение себя в какой-либо эмоциональной атмосфере, идущей извне, - сенсорный экстраверт.
- декоративный рисунок - изображение портрета в явно приукрашенном виде, в красивой рамочке, с присутствием цветов и другого декора - сенсорный экстраверт;

- имажинарный рисунок - изображение себя в виде какого-либо персонажа из литературно-художественного произведения, а также созданного в собственном изображении - эмоциональный интроверт;
- ритмический рисунок - изображение, в котором подчеркивается движение, то есть изображение движущегося человека - идущего, бегущего по лестнице и т. д. - интуитивный экстраверт.
- структурный рисунок - изображение себя "как есть": голова, руки, ноги и т.д., может быть изображено одно лицо, бюст, может быть изображение в полный рост - интуитивный интроверт.

Тест-опросник «Могу ли я быть лидером?» Е. Жариков

1. (на собрании, в компании и т. п.) Назовите такое место, которое позволяло бы Вам быть в центре внимания и контролировать ситуацию?
2. Считаете ли Вы, что производите на людей внушительное впечатление?
3. Считаете ли Вы себя мечтателем?
4. Теряетесь ли Вы, если люди, окружающие Вас, выражают несогласие с Вами?
5. Случалось ли Вам по собственной инициативе заниматься организацией рабочих, спортивных и других команд и коллективов?
6. Если то, что Вы наметили, не дало ожидаемых результатов, то Вы:
а) будете рады, если ответственность за это дело возложат на кого-то другого,
б) возьмете на себя ответственность и сами доведете дело до конца.
7. Какое из двух мнений Вам ближе:
а) настоящий руководитель должен сам делать то дело, которым он руководит, и лично участвовать в нем,
б) настоящий руководитель должен только уметь руководить другими и не обязательно делать дело сам.
8. С кем Вы предпочитаете работать?
а) с покорными людьми,
б) с независимыми и самостоятельными людьми.
9. Стараетесь ли Вы избегать острых дискуссий?
10. Когда Вы были ребенком, часто ли Вы сталкивались с властностью Вашего отца?
11. Умеете ли Вы в дискуссии на профессиональную тему привлечь на свою сторону тех, кто раньше был с Вами не согласен?
12. Представьте себе такую сцену, во время прогулки с друзьями по лесу Вы потеряли дорогу. Приближается вечер и нужно принимать решение. Как Вы поступите?
а) дадите возможность принять решение наиболее компетентному из вас,
б) просто не будете ничего делать, рассчитывая на других.
13. Есть такая пословица: “Лучше быть первым в деревне, чем последним в городе”. Справедлива ли она?
14. Считаете ли Вы себя человеком, оказывающим влияние на других?
15. Может ли неудача в проявлении инициативы заставить Вас больше никогда этого не делать?
16. Кто, с Вашей точки зрения, истинный лидер?
а) самый компетентный человек,

б) тот, у кого самый сильный характер.
17. Всегда ли Вы стараетесь понять и по достоинству оценить людей?
18. Уважаете ли Вы дисциплину?
19. Какой из следующих двух руководителей для Вас предпочтительнее:
а) тот, который все решает сам,
б) тот, который всегда советуется и прислушивается к мнениям других.
20. Какой из следующих стилей руководства, по Вашему мнению, наилучший для работы учреждения того типа, в котором Вы работаете?
а) коллегиальный
б) авторитарный
21. Часто ли у Вас создается впечатление, что другие злоупотребляют Вами?
22. Какой из следующих “портретов” больше напоминает Вас?
а) человек с громким голосом, выразительными жестами, за словом в карман не полезет,
б) человек со спокойным, тихим голосом, сдержанный, задумчивый.
23. Как Вы поведете себя на собрании и совещании, если считаете свое мнение единственно правильным, но остальные с Вами не согласны?
а) промолчите,
б) будете отстаивать свое мнение.
24. Подчиняете ли Вы свои интересы и поведение других людей делу, которым занимаетесь?
25. Возникает ли у Вас чувство тревоги, если на Вас возложена ответственность за важное дело?
26. Что бы Вы предпочли?
а) работать под руководством хорошего человека,
б) работать самостоятельно без руководителя.
27. Как Вы относитесь к утверждению: “Для того, чтобы семейная жизнь была хорошей, необходимо, чтобы решение в семье принимал один из супругов”?
а) согласен
б) не согласен
28. Случалось ли Вам покупать что-либо под влиянием мнения других людей, а не исходя из собственной потребности?
29. Считаете ли Вы свои организаторские способности хорошими?
30. Как Вы ведете себя, столкнувшись с трудностями?
а) опускаете руки,
б) появляется сильное желание их преодолеть.
31. Делаете ли Вы упреки людям, если они этого заслуживают?
32. Считаете ли Вы, что Ваша нервная система способна выдержать жизненные нагрузки?
33. Как Вы поступите, Если Вам предложат реорганизовать Ваше учреждение?
а) введу нужные изменения немедленно,
б) не буду торопиться и сначала все тщательно обдумаю.
34. Сумеете ли Вы прервать слишком болтливого собеседника, если это необходимо?
35. Согласны ли Вы в утверждением: “Для того, чтобы быть счастливым, надо жить незаметно”?
36. Считаете ли Вы, что каждый человек должен сделать что-либо выдающееся?
37. Кем Вы предпочли бы стать?

а) художником, поэтом, композитором, ученым,
б) выдающимся руководителем, политическим деятелем.
38. Какую музыку Вам приятнее слушать?
а) могучую и торжественную,
б) тихую и лирическую.
39. Испытываете ли Вы волнение, ожидая встречи с важными и известными людьми?
40. Часто ли Вы встречали людей с более сильной волей, чем Ваша?

Оценка результатов тестирования: Где не указаны варианты, ответы а) да, б) нет.

Сумма баллов за Ваши ответы подсчитывается с помощью ключа к опроснику: 1а, 2а, 3б, 4а, 5а, 6б, 7а, 8б, 9б, 10а, 11а, 12а, 13б, 14б, 15а, 16б, 17а, 18б, 19б, 20а, 21а, 22а, 23а, 24а, 25б, 26а, 27б, 28а, 29б, 30б, 31а, 32а, 33б, 34а, 35б, 36б, 37а, 38б, 39а, 40б, 41а, 42а, 43а, 44а, 45б, 46а, 47б, 48а, 49б, 50б. За каждый ответ, совпадающий с ключевым, испытуемый получает 1 балл, в другом случае – 0 баллов.

Интерпретация: Если сумма баллов оказалась менее **25 баллов**, то качества лидера выражены **слабо**. Если сумма баллов в пределах от **26** до **35 баллов**, то качества лидера выражены **средне**. Если сумма баллов оказалась от **36** до **40 баллов**, то лидерские качества выражены **сильно.** Если сумма баллов более **40 баллов**, то данный человек, как лидер, **склонен к диктату.**

Тест «Психологический тип в общении»

Инструкция: *Если вы хотите определить свой психологический тип по отношению к окружающим, то оцените приведенные высказывания в баллах от 0 до 4, затем подсчитайте сумму.*

1. Я легко сближаюсь с людьми.
2. У меня много знакомых, с которыми я охотно встречаюсь.
3. Я разговорчивый человек.
4. Я непринужденно чувствую себя с незнакомыми людьми.
5. Мне стало бы неприятно, если бы надолго исчезла возможность общения. 6. Когда мне надо что-то узнать, я предпочитаю спросить, а не копаться в книгах.
7. Мне удается оживить скучную компанию.
8. Я говорю быстро.
9. Когда я надолго оторван от людей, мне очень хочется поговорить с кем-нибудь.

Интерпретация:

1-12 баллов. ***Интроверт***. Обращенный в себя, он с трудом вступает в контакт, в компании способен нагнать на всех тоску. Такой человек ориентирован в основном на собственные чувства, сдержан, застенчив, общению предпочитает книгу. В решениях серьезен, эмоциям не доверяет, любит порядок. Пессимистичен, и поэтому вряд ли из него получится хороший организатор.

13-24 балла. ***Амбаверт.*** Для него характерны спокойные, ровные отношения с людьми, ответственность за свои поступки. Именно такими качествами обладают, как правило, лучшие руководители, словом все, чья работа требует умения общаться с людьми.

25-36 баллов. ***Экстраверт.*** Словоохотливый***,*** общительный оптимист, любит каверзные вопросы, острые шутки. Общение с кем бы то ни было для него не проблема, и тут он прекрасный импровизатор. Все у него получается легко и непринужденно. Но не менее легко относится и к собственным обязательствам, и поэтому хозяином своего слова его

можно назвать лишь с иронией. Несдержан, потому что не считает нужным контролировать эмоции и чувства.

Тест «Конструктивный рисунок человека из геометрических фигур»

Инструкция: *"Вам нужно нарисовать фигуру человека, составленную из 10 элементов, среди которых могут быть треугольники, круги, квадраты. Вы можете увеличивать или уменьшать эти элементы (геометрические фигуры) в размерах, накладывать друг на друга по мере надобности. Важно, чтобы все эти три элемента в изображении человека присутствовали, а сумма общего количества использованных фигур была равна десяти. Если при рисовании вы использовали большее количество фигур, то нужно зачеркнуть лишние, если же вами использовано фигур меньше, чем десять, необходимо дорисовать недостающее".*

Материал: испытуемым предлагается три листа бумаги размером 10х10 см, каждый лист нумеруется и подписывается. На листе №1 выполняется первый пробный рисунок, далее, соответственно, на листе №2 – второй, на листе №3 – третий. После выполнения трех рисунков данные обрабатываются. При нарушении инструкции материал не обрабатывается.

Обработка данных: подсчитывается количество затраченных в изображении человечка треугольников, кругов и квадратов (по каждому рисунку отдельно), и результат записывается в виде трехзначных чисел, где *сотни* обозначают количество *треугольников*, *десятки* – количество *кругов*, *единицы* – количество *квадратов*. Эти трехзначные цифры составляют так называемую "формулу рисунка", по которой происходит отнесение рисующих к соответствующим типам.

1 тип – "**руководитель**". Обычно это люди, имеющие склонность к руководящей и организаторской деятельности. Ориентированы на социально-значимые нормы поведения, могут обладать даром хороших рассказчиков, основывающемся на высоком уровне речевого развития. Обладают хорошей адаптацией в социальной сфере, доминирование над другими удерживают в определенных границах. Формулы рисунков: *901, 910, 802, 811, 820, 703, 712, 721, 730, 604, 613, 622, 631, 640.* Наиболее жестко доминирование над другими выражено у подтипов *901, 910, 802*, *811, 820*, ситуативно – у *703, 712, 721, 730*, при воздействии речью на людей – вербальный руководитель или "преподавательский подтип" *604, 613, 622, 631, 640*.

2 тип – "**ответственный исполнитель**" – обладает многими чертами типа "руководитель", однако в принятии ответственных решений часто присутствуют колебания. Данный тип ориентирован на "умение делать дело", высокий профессионализм, обладает высоким чувством ответственности и требовательности к себе и другим, высоко ценит правоту. Часто они страдают соматическими заболеваниями нервного происхождения как следствие перенапряжение. Формулы рисунков: *505, 514, 523, 532, 541, 550.*

3 тип – "**тревожно-мнительный**". Лидерских качеств не имеет.

4 тип – "**ученый".** Эти люди легко абстрагируются от реальности, обладают "концептуальным умом", отличаются способностью разрабатывать "на все" свои теории. Обычно обладают душевным равновесием и рационально продумывают свое поведение. Формулы рисунков: *307, 316, 325, 334, 343, 352, 361, 370*.

5 тип – "**интуитивный**". Лидерских качеств не имеет.

6 тип – “**изобретатель, конструктор, художник**”. Лидерских качеств не имеет.

Тест «Нарисуем свой характер»

Инструкция: перед вами 12 квадратов с незаконченными рисунками, нужно дорисовать все то, что вам захочется и покажется необходимым.

Интерпретация(только важных для лидерства качеств):

1. Отношение к себе и представление о себе: улыбающаяся или смешная рожица, фигурка – свидетельствует о хорошем чувстве юмора, дипломатичности и широкой натуре; солнце – часто берет на себя роль лидера.

2. Общительность: изображение чего-то выходящего за пределы внутреннего квадрата – беспокойный, экстравертированный характер; одинокий домик или символ жилища – признак тоски по домашнему теплу; рисунок расположен во внутреннем квадрате и вне его – интересы в правильной пропорции делятся между домом и окружающим миром.

3. Целеустремленность: стрела, летящая в цель, то есть мишень – развитое честолюбие и способность упорно работать для достижения своей цели; рисунок дополнен другими линиями или стрелами – честолюбие, но не уверенность в своей цели; что-то иное, не похожее на символы стрелы и мишени – возможно, неуправляемый, мятежный человек.

4. Дружба: много значков, изображений, рисунков означает много друзей.

5. Неактуально.

6. Особенности общения: подчинение рисунку означает обладание редкой способностью быстро и легко располагать к себе чужих, незнакомых людей; непринятие рисунка (угловатый геометрический узор) – в отношениях с обществом, возможно, преобладают стремление к власти, обладанию, диктату.

7. Уверенность: рисунок над расположенной посредине волнистой линией – чувство безопасности; если наоборот – мало веры в свои силы; изображение утопающего или тонущего предмета – тревожит будущее; цепочка или линейный орнамент – способность упорно трудиться, сознательно, редкими ошибками.

8. Интересы: то, что вы изображено в пустом квадрате, обозначает круг интересов.

9. Дисциплинированность: подчинение рисунку, дополнив его квадратами или другими геометрическими фигурами, так что получился симметричный узор – дисциплинированность и умение организованно работать в коллективе; квадратик черного цвета заштрихован, картинка с кривыми линиями, несимметричная и непохожая на правильное геометрическое построение – нет склонности признавать авторитеты, упрямство и настойчивость.

10. Независимость**:** круги просто замкнуты – постоянно необходима защита и поддержка, предпочитает не решать ничего самостоятельно; незамкнутые круги – независимость, наличие в жизни определенных целей; человеческое ухо – скрытный характер.

11. Соперничество**:** рисунок выглядит как элемент какой-либо настольной игры – наличие в характере духа соревнования, некоторой напористости.

12. Фантазия: точки использованы как составная часть картинки (муравей, заячий хвост, зерна, которые клюют птицы и т. п.) – соответствующее воображение; затушеванные точки или соединены в круг – логическое мышление и практический склад ума.

Методика самооценки лидерских качеств А. Н. Лутошкина, тест «Я лидер»

Тест "Я - Лидер" (А.Н.Лутошкин)

С помощью этого теста вы можете оценить свои лидерские способности.

Инструкция:

«Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру «4»; если скорее согласен, чем не согласен – цифру «3»; если трудно сказать – «2»; скорее не согласен, чем согласен – «1»; полностью не согласен – «0».

Образец карточки ответов расположен ниже.

Вопросы:

1. Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.
2. Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.
3. Я знаю, как преодолевать трудности.
4. Люблю искать и пробовать новое.
5. Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.
6. Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.
7. Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.
8. Все знакомые относятся ко мне хорошо.
9. Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.
10. Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.
11. Я хорошо планирую своё время и работу.
12. Я легко увлекаюсь новым делом.
13. Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.
14. Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.
15. Ни один человек не является для меня загадкой.
16. Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.
17. Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.
18. Для меня важно достижение цели.
19. Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.
20. Я готов рисковать, чтобы испытать новое.
21. Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.
22. У меня всегда всё получается.
23. Хорошо чувствую настроение своих товарищей.
24. Я умею поднимать настроение в труппе своих товарищей.
25. Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.
26. Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.
27. Не существует проблемы, которую я не могу решить.
28. Принимая решение, перебираю различные варианты.
29. Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.
30. Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.
31. В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.
32. Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.
33. Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.
34. Я никогда не поступал так, как другие.
35. Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.
36. Я никогда не поступал так, как другие.
37. Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.
38. При организации дел я учитываю мнение товарищей.
39. Я нахожу выход в сложных ситуациях.

40. Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.
41. Никто и никогда не испортит мне настроение.
42. Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.
43. Решая проблемы, использую опыт других.
44. Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.
45. Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.
46. Я умею контролировать работу моих товарищей.
47. Умею находить общий язык с людьми.
48. Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41). Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

А – умение управлять собой;
Б – осознание цели (знаю, чего хочу);
В – умение решать проблемы;
Г – наличие творческого подхода;
Д – влияние на окружающих;
Е – знание правил организаторской работы;
Ж – Организаторские способности;
З – умение работать с группой.

Карточка для ответов теста «Я – лидер»

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
Сумма	Сумма	Сумма	Сумма	Сумма	Сумма	Сумма	Сумма

РЕЗУЛЬТАТЫ

Если сумма в столбце меньше 10, то качество развито слабо, и надо работать над его совершенствованием, если больше 10, то это качество развито средне или сильно.
Но прежде, чем сделать заключение о том, лидер ли вы, обратите внимание на баллы, выставленные при ответах на вопросы 8, 15, 22, 27, 29, 34, 36, 41. Если на каждый из них поставлено более 1 балла, мы считаем, что были даны неискренние в самооценке ответы.

Методика «Лесенка» на выявление уровня самооценки

Известным способом определения самооценки является методика ***«Лесенка»***, проведение которой доступно не только педагогам, но и родителям. Диагностика выясняет отношение ученика к себе по его рассуждениям, и как его оценивают окружающие. После тестирования результаты двух оценок сравнивают. «Лесенка» - простое исследование, подходит детям старшего дошкольного возраста.

Процедура диагностики детей методикой «Лесенка»

Тестирование «Лесенка» выполняется без сложной подготовки. Детям потребуются:

- нарисованная лестница из семи ступеней;
- вырезанные фигурки девочки, мальчика;
- карандаш.

Взрослый показывает лестницу ребенку, просит поместить фигурку на определенную ступень, объясняет условия тестирования:

- верхнюю ступеньку заняли лучшие дети;
- среднюю ступеньку (вторую, третью) занимают хорошие дети;
- четвертую занимают ни плохие, ни хорошие;
- последнюю ступеньку (пятую, шестую) заняли плохие дети.

Результаты диагностики

После выполнения тестирования, результаты обрабатываются и делаются выводы. Каждая ступень имеет интерпретацию (истолкование):

1. Первая ступень – показатель завышенной самооценки. Показатель является нормой для первоклассников. Ученику трудно проводить анализ собственной личности. Родители часто его хвалят, говорят: «Ты лучше остальных детей». Доверяя мнению семьи, малыш выбирает верхнюю ступеньку.
2. Вторая - третья ступеньки рассказывают об адекватной самооценке. Дети понимают - они занимают эту позицию, потому что отличаются примерным поведением, помогают родителям, доброжелательно относятся к окружающим, положительно оценивают свои поступки.
3. Четвертая ступень является крайней нормой, говорит про слегка заниженную самооценку. Эту позицию школьник занимает из-за проблем во взаимоотношениях с людьми, которых считает главными. Мама осуждает плохие оценки, а учительница хвалит за примерное поведение. Поэтому ученик не может однозначно дать ответ.
4. Пятая - шестая ступеньки показывают заниженную самооценку. Нужно учитывать факторы, искажающие результаты. Тестирование может проводиться после недавней ссоры, когда ребенок чувствует собственную вину. Скорее всего, через пару дней школьник даст противоположные ответы. Педагогу нужно провести беседу, выяснить, является ли оценка временной. Возможно, существуют причины, которые заставляют его быть «плохим».
5. Седьмая ступень является показателем критически низкой самооценки. Школьник испытывает эмоциональное стресс, постоянно выслушивает критику педагогов, осуждения семьи, неодобрение сверстников. Таким детям необходима психологическая помощь.

Методика Дембо - Рубинштейн на определение самооценки

Более сложной считается методика определения самооценки младшего школьника Дембо-Рубинштейн. Она помогает определить разницу между реальным и идеальным представлением личности. В домашних условиях можно использовать такое тестирование при условии, что родители хорошо познакомятся с процедурой проведения и, возможно, получат рекомендации специалиста.

Процедура определение самооценки

Методика, предложенная американским психологом Дембо, изначально предназначалась для выявления отношения людей к понятию «счастье». Отечественный педагог С.Я. Рубинштейн изменила диагностику, адаптировав ее к работе с нашими школьниками. Методика включает 9 диагностических карточек по 9 ступенек каждая. Блоки составлены из вопросов, касающихся оценки:

1. здоровья;
2. счастья;
3. характера;
4. дружбы;
5. смелости;
6. роста;
7. доброты;
8. образованности;
9. красоты.

Например, блок «Смелость», который обычно предлагается детям, включает варианты ответов:

- бесстрашный;
- очень смелый;
- смелый;
- достаточно смелый;
- относительно смелый;
- умеренно трусливый;
- трусливый;
- сильно трусливый;
- самый трусливый.

Ученик выбирает вариант ответа, соответствующий уровню проявления у него определенного качества.

Важно! *Прежде чем предлагать ребенку варианты ответа, необходимо убедиться, что все категории ему хорошо известны и понятны. Например, можно спросить, кого он представляет себе очень смелым; а кого называют бесстрашным. Можно сравнить с героями мультфильмов, сказок, животными.*

Разработка методики «Лесенка» В.Г. Щур

Психолог Щур, пользуясь примером исследований Дембо-Рубинштейн, совершенствовала методику диагностики самооценки «Лесенка». Она упростила задание, сократила список блоков (5-6), количество вопросов (3-4). Названия блоков, разработанных Щур:

1. здоровье;
2. ум;
3. доброта;
4. характер;
5. принятие коллективом.

Варианты ответов карточки «Доброта» должны выглядеть так:

- очень добрый;
- добрый;
- добрый более или менее;
- злой;
- очень злой.

Благодаря работе психолога методика «Лесенка» легко воспринимается маленькими детьми, а занятие приобретает игровую форму.

Выводы

Используя «Лесенку» возможно

1. определить самооценку, уровень жизненной адаптации детей;
2. предупредить возникновение проблем, корректировать отклонение самооценки от нормы;
3. научить учеников взаимодействовать между собой, выполняя общее задание;
4. создавать команды, где дети самостоятельно выбирают роль, проверяют друг друга;
5. научить ребят положительно оценивать результаты деятельности.

Самооценка – важный показатель личности. Дети младшего школьного возраста формируют представление о себе, определяют свое место среди других. Используя методы диагностики самооценки, взрослый может вовремя обнаружить проблемы в самоощущении ребенка. Результаты исследований помогают корректировать поведение школьника, учат адекватно оценивать собственные возможности, открывают новые способности, развивают процесс самопознания.

Приложение №2

Сборник сценариев мероприятий для летнего отдыха.

1. Посвящение в отдыхающие

Ведущий. Быть настоящим отдыхающим не так-то просто! Звание отдыхающего надо заслужить! Вам сегодня предстоит пройти несколько нетрудных испытаний, и только тогда наша лагерная смена будет считаться открытой.

Настоящие отдыхающие должны быть очень подвижными, иначе они рискуют нигде не побывать и ничего не увидеть. Кроме того, обязателен творческий подход к отдыху, чтобы было о чем вспомнить долгими осенними и зимними вечерами.

Отрядам предлагается построиться в квадрат, ромб, букву "ж", птичий косяк. Определяется отряд, быстрее справляющийся с заданиями.

Настоящие отдыхающие не должны бояться солнца, но тем не менее соблюдать меры предосторожности на пляже. Сейчас вы должны как можно быстрее надеть головные уборы на всех членов команды.

Отряды получают газеты и мастерят из них головные уборы. Определяется отряд, быстрее справившийся с заданием.

Настоящие отдыхающие не должны бояться воды. Каждый отряд получает по бутылке и должен за 1 минуту при помощи рук ее наполнить.

Для проведения эстафеты нужны пластиковые бутылки по числу отрядов и ведра с водой. Определяется отряд, набравший большее количество воды.

Настоящие отдыхающие ценят каждое мгновение отдыха и все, кроме купания и загорания, стараются делать быстро. Например, строиться всем отрядом на… веревке. На земле укладывается веревка, отряд старается быстро выстроиться на ней. Затем веревка складывается вдвое, отряд вновь старается уместиться на ней. Определяется отряд, который был самым организованным и быстрым.

Настоящие отдыхающие должны не бояться трудностей и при необходимости, для организации своего отдыха, уметь "вывернуться наизнанку". Вставайте друг за другом, буритесь за руки, ноги на ширине плеч. Последний в колонне, не размыкая рук, проползает между ног всех стоящих, двигаясь вперед. За ним двигаются все остальные. Определяется отряд, который быстрее "вывернулся наизнанку".

Вы прошли все наши испытания, и теперь нам осталось произнести "Клятву отдыхающего". Поднимаем вверх правые руки и повторяем за мной:

Клянусь в том, что я буду стараться

Вовсю отдыхать, загорать и купаться. Клянусь! Я постараюсь воспитанным быть И в лагере нашем в меру шалить! Клянусь! Клянусь я вожатым во всем помогать И дать им возможность чуть – чуть отдыхать. Клянусь! А если нарушу я клятву свою, Тогда я передний свой зуб отдаю, Любимый свой плеер им подарю. Клянусь! Я отдыхающим буду примерным И клятве своей останусь я верным! Клянусь!

2. Компот из взрослых.

(Презентация сотрудников лагеря)

На сцене висят карточки с цифрами "1+2+3+4+5+6+7+8+9=компот из взрослых" цифры написаны на отдельных карточках, каждая из них закреплена за определенной творческой группой сотрудников.

Ведущий.
Дорогие ребята! Мы сегодня с вами будем пить творческий компот. Как известно, в компот входят несколько компонентов. Давайте-ка, вспомним, что нужно взять, чтобы обычный компот, который вы будете пить в обед, получился вкусным? (Вода, сахар, яблоки, груши т.д.) а мы сегодня с вами сварим необычный компот – компот из 9 компонентов. Про каждый из них вы сейчас услышите. Итак, вот рецепт.
Показывает на плакат.
Ведущий Начнем с первого компонента.
Ведущий переворачивает карточку. На обратной стороне название первой творческой группы.
Номер "один". И это знает каждый,
Что самый первый он
И самый – самый важный!
Подарите этой цифре бурные овации,
Потому что эта цифра для администрации.
Выходят на сцену начальник лагеря, старший воспитатель, старший вожатый, зам. Начальника по хозяйственной части. Ведущий представляет каждого из них. Начальник лагеря поздравляет детей с началом смены. Эта группа может спеть песню, почитать стихи и т.д.
Говорит нам цифра "два":
Лучше, когда не одна голова!
И два человека споют с вами песни,
В четыре руки они играют вместе.
Представление и выступление музыкальных руководителей на мотив песни "Улетай туча".
Вот и лето, отдыхай,
Снова лагерь выбирай –
А иначе и не может быть.
Очень рады всех вас вместе
встретить мы веселой песней,
мы поможем с нею вам дружить.
Пр. Запевай песню, запевай песню, запевай!
Запевай песню, запевай песню, запевай!
Если слуха вовсе нет,
Мы дадим тебе совет:
Ты не отставай и не спеши.
Просто подпевай со всеми
И не строй себе проблемы,
Главное, чтоб было от души.
Пр.
Ведущий.
Это просто цифра "три",
С ней на стадион беги.
И в бассейне тоже,
Цифра "три" тебе поможет.

Знай, что с ней расклад таков:
Один плаврук и двое физруков.
Представление и творческое выступление инструкторов по физкультуре.
А вот и циферка "четыре",
Острый локоть оттопыря,
Говорит: болеть не стоит –
Это скучно. Кто же спорит?
Какая есть у вас вакцина?
Ответь-ка детям, медицина!
Под музыку на сцену выходят медицинские работники с большим бутафорским градусником и шприцем.
Эй, мальчишки и девчонки!
Как живот? А как печенка?
Если что-то заболит,
Встретит вас не Айболит!
Ждёт вас домик с дверью белой,
Полечить вас могут тут.
Вы сюда шагайте смело,
Это — лагерный медпункт.
Если боль на вас напала,
Если плохо вам, хоть плачь,
Есть лекарств у нас немало,
Вам поможет лучший врач.
Вес и рост узнать хотите?
Прибегайте к нам с утра.
Смело в домик заходите,
Вас встречает медсестра.
А ещё мы вам желаем
Не чихать и не хрипеть.
Потому что каждый знает:
Лучше вовсе не болеть!
Ведущий.
Очень хочет цифра "пять"
О кружках вам рассказать:
Где научат выжигать,
И красиво танцевать,
И в технике помогут разбираться,
И рукоделием заняться!
Послушать не хотите ли
Кружков руководителей?
Выходят руководители кружков и библиотекарь.
Вместе.
Три девицы под окном
Собирались вечерком,
Чтоб ребятам рассказать,

Кем за смену можно стать.
Библиотекарь.
Если б я была царица, -
Говорит одна девица, -
То дала бы я понять:
Можно в лагере не спать,
Можно целый день читать.
И ходили б все на дискотеку
Через мою библиотеку.
Показывает выставку книг.
Руководитель кружка "Мягкая игрушка".
Если б я царицей стала,
Я бы организовала,
Чтобы пальчики размять,
Фабрику, где можно взять
В руки лоскутки и мех,
И хватило б их на всех
Ниточку вденьте в иголкино ушко
И шейте себе на здоровье игрушки.
И каждый из вас, как поедет домой,
Увезет по игрушечке мягкой с собой.
Демонстрирует образцы мягких игрушек.
Руководитель кружка рукоделия.
Если б я была царицей, -
Третья молвила девица, -
Я бы отдыхать не стала,
Я бы тут навышивала
Ковриков с узорами,
Это было б здорово!
Выткала б ковер на славу
И в Европу отослала,
И на всей земной орбите
Наш лагерь был бы знаменитым
Показывает образцы изделий.
Библиотекарь.
Каждому человеку
Путь открыт в библиотеку!
Милости просим!
Руководитель кружка "Мягкая игрушка".
Все дружки и все подружки,
Приходите шить игрушки!
Руководитель кружка рукоделия.
Приходи скорей, дружок,
В рукодельный мой кружок!
Вместе.

Будем рады вам всегда!
Времени не тратьте зря!
Ведущий.
Это, дети, цифра "шесть".
Любит вкусненько поесть,
Говорит, что, мол, всегда
Для вас главное – еда:
Булочки, пюре и пловы –
Всё от работников столовой.
Выступление работников столовой: шумовой оркестр с использованием ложек, стаканов, крышек от кастрюль.
Цифра "семь" (иль кочерга),
У нее одна нога.
У воспитателей их две,
Чтобы сразу быть везде.
Две руки, два глаза,
Чтобы видеть всех вас сразу.
Надо быть внимательным
Нашим воспитателям.
Воспитатели всех отрядов поют на мотив песни "Наша служба".
Наша служба и опасна, и трудна,
И на первый взгляд как будто не видна.
Если кто из вас с режимом вдруг порой
Дружно жить не хочет,
Значит, с ними нам вести незримы бой.
Так назначено судьбой для нас с тобой,
Служба дни и ночи!
Часто слышим мы упреки от родных,
Что работаем почти без выходных.
Ну а если вдруг кому-нибудь из вас
Очень станет плохо
Мы придем на помощь сразу же в тот час,
Очень много, дети, дела здесь у нас,
Но мы сдержим вздохи.
Очень рано нам приходится вставать
И отряды из кроватей поднимать.
А потом еще постели заправлять,
Быстро и красиво.
И детей на завтрак организовать,
Вместе с ними территорию убрать,
Чтобы чисто было.
Ведущий.
Два колечка – цифра "восемь".
Выйти мы сюда попросим
Весь отряд вожатых.

Любите их, ребята!
Громче хлопайте в ладоши,
Ведь они хорошие!
На все руки мастера.
Давайте крикнем им: "Ура!"
Выступление вожатых. Это может быть песня на мотив "Бродячих артистов".
Мы по всей земле кочуем.
На погоду не глядим.
Где придётся, заночуем,
Что придётся, поедим
Этот лагерь – наша пристань,
Для таких, как мы, бродяг.
И с детьми, которых триста,
Нам работать не в напряг.
Припев.
Мы бродячие артисты,
Вместе с вами тут и там.
И в воде, и в небе чистом,
По дороге, по горам.
Лучше нас, вожатых, нету.
Мы понятны и просты.
Путешествуем по свету,
Вместе с вами мы в пути
Ведущий.
Вот нам выпала "девятка":
Жить в грязи ужасно гадко.
Чтоб грязным лагерь наш не стал,
Есть у нас техперсонал.
Вы труд уборщиц уважайте,
Своим дежурством помогайте.
А пока на этой сцене
Аплодисментами встречайте!
Выход техперсонала.
Напоследок — цифра "десять"!
Мы на этой сцене вместе.
Будьте всем нам рады,
Нас всех запомнить надо.
Все сотрудники выходят на сцену вновь, поют общую песню из репертуара группы "Божья коровка".
Сейчас уже не месяц май, ай-яй-яй-яй,
Он позади остался где-то!
Давай-ка в лагерь приезжай, давай-давай,
Ведь наступило снова лето!
Здесь можно круто отдыхать ни дать, ни взять!
Вы сами в этом убедитесь!

Наш лагерь детский вас готов пленять опять!
В него вы по уши влюбитесь!
Припев.
Здравствуйте, друзья-товарищи!
Мы снова вместе — это класс!
И здесь вы будете не раз
От всей души кричать "Атас!",
Ведь этот лагерь создан только для вас.
Чтоб не слонялись, дети, вы туды-сюды,
И не страдали чтоб от скуки,
Работать будут здесь кружки для вас, дружки!
Займёте в них мозги и руки.
А тот, кто любит выступать, петь и плясать,
Мы ждём их всех на этой сцене,
На дискотеках – танцевать, а ночью – спать
Придётся вам на этой смене.
Припев

Игротека

Время обедать.

Выбирается водящий – он будет волком. Остальные игроки находятся от него на расстоянии нескольких метров. Волк стоит спиной к игрокам, которые хором спрашивают: "Который час, господин волк?" Волк поворачивается лицом к игрокам и отвечает, например: "10 часов". Игроки должны сделать вперед столько шагов, сколько часов назвал волк. Затем волк отворачивается, и игроки опять задают вопрос о времени. Когда игроки окажутся достаточно близко, волк не отвечает, а кричит: "Время обедать!" – и старается запятнать одного из игроков, убегающих за линию старта. Пойманный игрок становится волком.

Месим тесто.

Ребята становятся в круг, взявшись за руки. Дружно повторяя слова: "Месим, месим тесто. Месим, месим тесто", — сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся, пузырь, да не лопайся!" – расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и их тоже "месят". Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Игра заканчивается, когда игроков в центре круга становится больше, чем вокруг.

Летел журавль.

Игроки становятся вкруг, положив свою правую руку на левую руку соседа. На каждое слово считалки поочередно делается ход – хлопок по левой руке соседа слева. На каждый хлопок говорится одно слово: "Летел – журавль – по – синему – небу – загадал – число…" Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое двузначное число и делает в свою очередь хлопок поруке соседа. С этого момента игроки вслух начинают считать хлопки, которые также производятся по кругу слева направо. Задача игрока, на которого выпадет названное число, быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел – выбывает. С игрока, который стоял левее выбывшего, игра повторяется.

Супермодницы.

Кричалка для игры с залом. Присутствующие должны хлопать, если называемые вещи можно носить, и топать, если носить нельзя.
Мне однажды повстречалась
Супермодница одна.
Вам такую не увидеть
И не встретить никогда.
Я на ней увидел юбку… (Хлопки).
Не одну, а сразу две… (Топот).
На плечах из рыбы шубка… (Топот).
И горшок на голове… (Топот).
На ее ногах сапожки… (Хлопки).
На высоком каблуке… (Хлопки).
А в ушах висят сережки… (Хлопки).
И колготки на руке… (Топот).
Шарф болтается на шее… (Хлопки).
На носу очки, как тень… (Хлопки).
В волосах запутан веер… (Топот).
А на поясе – ремень… (Хлопки).
А еще на ней есть блуза… (Хлопки).
Зонтик – тросточка в руке… (Хлопки).
На плече висит медуза… (Топот).
И портфель на поводке… (Топот).
Есть на пальчике колечко… (Хлопки).
А на шее котелок… (Топот).
А еще кулон – сердечко…(Хлопки).
И батистовый платок… (Хлопки).
Если встретишь ту девицу,
Вспомни эту небылицу,
Но хочу вам пожелать
Таких модниц не встречать.

Рифмоплеты.

Любой игрок, начиная игру, говорит слово, второй игрок называет рифму к прозвучавшему слову. Рифму называют и другие игроки. Игра заканчивается, когда повторяется рифма, уже прозвучавшая ранее, или прозвучит нерифмующееся слово. Нарушитель платит фант. Игра продолжается с любого другого слова.

Букет. Загадки в рифму.
В этот праздник, в день цветов,
Их дарить я всем готов.
Приготовьтесь получать –
Точно в рифму отвечать!
Я держу цветов букет,
Тут каких их только нет…
Вот для Тани и для Галки
Ароматные… (Фиалки).
Вот для Саши и для Фени

Ветка пенистой… (Сирени).
Вот для Кати и Алисы
Желто-белые … (Нарциссы).
Вот для Оли и Оксаны
Разноцветные… (Тюльпаны).
Вот для Юли и для Эммы
Шапка пышной… (Хризантемы).
Вот для Насти и для Розы
Ветка мартовской… (Мимозы).
Вот для Ксюши и для Аллы
Расцветающие… (Каллы).
Вот для Ани и Ирины
Розовые… (Георгины).
Вот для Вали и Наташки
Расчудесные… (Ромашки).
Вот для Светы и Ларисы
Очень нежные… (Ирисы).
Вот для Сони, Вероники
Ярко-красные… (Гвоздики).
Вот для Зины и для Нины
Ветка белого … (Жасмина).

Почтальон на коне.

Две команды почтальонов выстраиваются на старте, и по команде седлают палку и зажимают воздушный шар между коленями (получается "конь"), надевают шляпу и берут в руку мешок "почты". Стараясь ничего не уронить, игроки двигаются до поворотной фишки и возвращаются обратно, чтобы передать почту следующему почтальону. Если игрок теряет хоть один атрибут, он останавливается, подбирает предмет и только потом продолжает движение. Побеждает команда, которая быстрее доставит почту.

Ай да, мы!

Если дети не согласны с утверждением, то говорят хором: "Нет, не мы!", если согласны – "Ай да, мы!"

Вы, конечно, молодцы!
Уже матери, уже отцы!
В школе учитесь на "пять"!
Помогаете по дому!
И не учитесь плохому!
Защищаете детишек!
Как наставите им шишек!
Лезете всегда к прохожим!
На бандитов не похожи!
Помогаете зверюшкам!
Расставляете ловушки!
Не грубите взрослым, старшим!
И ругаетесь так страшно!

Не сорите вы повсюду!
Сами моете посуду!
Не читаете газеты!
Очень жадны на конфеты!
Смирно ходите по школе!
И деретесь прямо в холле!
Это кто сейчас ответил?
Невоспитанные дети!
Кто из вас?
Ведущий читает двустишия, а ребята, если согласны, хором отвечают: "Это я, это я, это все мои друзья!", а если не согласны, то можно кричать: "Нет, не я, нет, не я и, конечно, не друзья!"
Кто же в лагерь из ребят
К нам приехал отдыхать?
Кто из вас, какой отряд
Всех вожатых видеть рад?
Кто в отряде будет первым
И любым займется делом?
А кто будет здесь скучать
Слезы лить и маму звать?
Кто всю зиму проскучал
Лишь о лагере мечтал?
На дискотеку вечерком
Бегать будет кто бегом?
А кто из вас будут солисты,
И танцоры, и артисты?
Кто из вас ленивый здесь
Говорите все, как есть?
Кто веселый и горластый,
И талантливый ужасно?
Кто наш лагерь обожает
И на Сочи не сменяет?
Кто сказал, какие дети,
Что лучший лагерь наш на свете?
Мой веселый звонкий мяч.
(Игра на знакомство).
Ведущий держит в руках мяч.
Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Я тебя ладонью хлопал.
Ты скакал и звонко топал.
Ты пятнадцать раз подряд
Прыгал в угол и назад.
Ведущий бросает мяч зрителям.
Тот, кто мячик мой поймает, громко свое имя называет.

Все постепенно называют свои имена.
А сейчас я подброшу мяч вверх, а вы все вместе громко назовите свои имена.
Может – нет, а может – да.
У меня для вас игра:
"Может – нет, а может – да".
Подскажите мне ответ:
Может – "да", а может – "нет".
Рыбки спят на дне пруда.
Это правда, дети? (Да).
Быстро дайте мне ответ,
Снег зимой бывает? (Да).
Понедельник и среда –
Это дни недели? (Да).
Солнце дарит людям свет?
Отвечаем вместе! (Да).
"Вискас" – кошкина еда.
Что вы скажете мне? (Да).
Я предвижу ваш ответ:
Мышь боится кошки? (Да).
Крокодил живет 100 лет –
Это правда, дети? (Нет).
Может человек в 5 лет
Дедом стареньким быть? (Нет).
А полынь и лебеда –
Это овощи ведь? (Нет).
Каждый скажет без труда:
За зимою – лето? (Нет).
Свет луны и солнца свет –
Виден ли он людям? (Да).
Подскажите мне ответ:
Спят зимой лягушки? (Да).
Верблюд способен, дай ответ,
Идти три дня без пищи? (Да).
Дать мне можете ответ:
Волк меняет шубу? (Нет).
Отвечайте детвора:
Вам понравилась игра? (Да).

Всемогущие.

Склейте для игры два кубика. На гранях одного кубика напишите задания, связанные с движением ("прыгать", "вращать обруч", "отжиматься" и т.д.), на гранях второго – задания, которые можно выполнять одновременно с первым заданием: спеть, рассказать стихотворение, скороговорку и т.д. оба кубика игрок кидает одновременно и также одновременно выполняет оба задания.

Словесная головоломка.
Чтобы время не терять,

Приглашаю поиграть:
Ручка и листок бумаги
Слова помогут отгадать!
Этот шар+мо+ка
Покусает вас слегка. (Мошкара).
Этот шар+а+ад
Каждый отгадать бы рад. (Шарада).
Этот шар+мак+на
Далеко была слышна. (Шарманка).
Этот шар+купь давно
Можно видеть лишь в кино. (Пушкарь).
Этот шар+ат+нал
Обманул и убежал. (Шарлатан).
Сор+в+аль, бывает,
Нам в учебе помогает. (Словарь).
Сор+ко+нип, однако,
Один из знаков зодиака. (Скорпион).
Этот сор+ог+он,
Слона чуть меньше будет он. (Носорог).
Сор+сор+квд
Отгадаете вполне. (Кроссворд).
Сор+п+пат у всех
В сумке иль в кармане есть. (Паспорт).
Кричалка "Туристическая".
Раз, два, мы – туристы,
Мы туристы – следопыты.
Мы шагаем и поем,
Нам преграды нипочем,
Мы имеем точный компас
И к тому же зоркий глаз.
Отдохнули мы в походе,
А теперь встречайте нас!
Покажи и повтори (от 5 до 11 лет).
Дети садятся в круг, игра продолжается от одного к другому по часовой стрелке. Предложите детям придумать какие-нибудь действие, например: хлопнуть в ладоши, закрыть глаза, повернуться кругом (пусть придумают сами). Первый игрок показывает свою выдумку, второй повторяет ее и прибавляет свою, третий повторяет две предыдущих и свою и т.д. если игрок ошибся, но никто не заметил, он остается в игре, если его ошибка замечена, он выходит из игры. Обычно дети запоминают около семи действий.
Алфавитное угощение.
Первый ребенок говорит: "Сегодня на обед я ел арбуз", следующий ребенок говорит тоже, что и первый, и добавляет "блюдо" на букву Б, например: "Сегодня на обед я ел "арбуз" и "бисквит", третий добавляет, например, варенье. Меню разрастается, и

становится все труднее и труднее его повторить. Если игрок ошибся, то он выбывает из игры.

Уголек.

Дети садятся по кругу, как можно дальше друг от друга. Включается музыка, и, пока она играет, дети должны передавать друг другу маленький резиновый мячик по часовой стрелке, избавляясь от него как можно быстрее. Мяч должен побывать обязательно у каждого игрока по очереди. Игрок, у которого в момент остановки музыки в руках окажется мяч, выбывает. Круг уменьшается, игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок.

Рак пятится назад.

Игроки строятся в одну шеренгу спиной к финишу. По сигналу ведущего встают на четвереньки и стартуют задом наперёд. Во время движения оглядываться не разрешается. Побеждает игрок, достигший финиша первым.

Шерлок Холмс.

В игре принимают участие 15-20 человек. Выбирают сыщика Шерлока Холмса. Он на время удаляется. Играющие выбирают главаря. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения (ходить, хлопать в ладоши, смеяться и т.д.), которое все играющие должны в точности повторять. Возвращается Шерлок Холмс, наблюдая внимательно, он должен определить, кто Главарь, кому подражают все игроки. Главарь старается вводить новое движение незаметно. Если Шерлок Холмс угадал Главаря, он победил. После чего выбирается новый Главарь и новый Шерлок Холмс, игра продолжается.

Невод.

Два игрока берутся за руки и ловят остальных на заранее оговоренной площадке. Догнав кого-нибудь, они должны соединить руки так, чтобы пойманный очутился в кругу. Теперь они втроём ловят остальных. Каждый пойманный становиться частью невода. Игра продолжается до тех пор, пока неводом не будут пойманы все рыбки, то есть другие участники.

Эстафета с передачей мяча.

Игроки строятся колоннами, ноги на ширине плеч. Мяч в руках у первых номеров обеих команд. По сигналу ведущего мяч передаётся следующими способами:

Двумя руками сверху назад

Мяч передаётся из рук в руки между ногами игроков.

Мяч передаётся двумя руками с поворотом туловища (слева и справа).

Последний игрок, получивший мяч, поднимает его над головой, что означает конец передачи или перебегает вперёд, становится впереди колонны. Выигрывает команда, первой закончившая передачу мяча.

Али-Баба.

Две команды игроков берутся за руки и становятся друг против друга на расстоянии 10 метров. Из каждой команды по очереди начинают звать игроков.

— Али-Баба! – зовёт первая группа.

— О чём слуга? – отвечает вторая.

— Пятого, десятого "подайте" (после чего называют имя одного из игроков, например: Сашу нам сюда!).

Названный отделяется и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образуемую

ими цепь. Если это ему удалось, тогда он уводит в свою команду одного из игроков; если же нет, то сам остаётся в команде соперников. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется только один человек.

Воробьи и вороны.

Дети делятся на две команды. Одни будут воробьями, другие – воронами. Выбирается один ведущий.

На земле проводятся две черты – шагах в двадцати одна от другой. Это будут гнезда для команд. Команды выстраиваются в два ряда на равном расстоянии от гнезд. Лицом к своему гнезду, спиной к сопернику. Ждут сигнала.

Ведущий восклицает: "Вороны!" – и вороны стремглав бросаются к своей черте. А воробьи, мигом обернувшись, пускаются за ними, стараясь задеть. Ведущий запоминает число задетых.

Наступает черед воробьев лететь в гнездо. И среди них будут неудачники, которых задели вороны. И так несколько раз. Ведущий необязательно выкрикивает команды по очереди – интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно, чтобы общее число полетов у воробьев и ворон было одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам.

Дедушка – рожок.

Выбранному по жребию водящему, т.е. дедушке – рожку, чародею, колдуну, "отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени". Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома – на расстояние 15 – 20 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем. Дедушка – рожок из своего дома спрашивает: "Кто меня боится?" – "Никто!" – отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего: "Дедушка – рожок, на плече дыру прожег!" А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут. Правда пойманных можно выручить. Пока вожак занят ловлею кого-нибудь из бегущих, кто-нибудь подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома и присоединиться к своей прежней группе. Если дедушка – рожок переловит всех, то водить в следующей игре будет тот, кого поймали последним.

Чур, на дереве!

Выбирают такое место, где есть несколько деревьев. Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посередине должен их ловить, пока бегущий не подбежал к дереву и не сказал: "Чур, на дереве!" Пойманный становится водящим, а водящий занимает его место у дерева.

ИГРЫ В ОТРЯДЕ

"Цепная реакция".

Отряд делится на две группы. Пусть первый член группы задаст вопрос второму; после того, как второй ответит, он задаст вопрос третьему, и т.д. вопросы задают по цепочке до тех пор, пока все не спросят и не ответят. В больших группах дети могут задавать вопросы сидящему напротив. Это помогает им говорить достаточно громко.

Вопросы могут быть автобиографическими или о политике, хобби, образовании, дружбе,

семейных интересах.
Дети имеют право промолчать.
"Проволока жизни".
Отряд делится на группы по три человека. Каждому дается по 1 м проволоки, из которой нужно сделать макет, отражающий какое – то событие. Пусть каждый расскажет, что у него получилось, и объяснит дизайн. После того, как все расскажут, можно задавать вопросы.
"Мозговой штурм".
Для начала нужно выбрать записывающего, который будет фиксировать идеи по мере их высказывания.
Правила "Мозгового штурма": высказывать как можно больше идей; не оценивать идеи; разрабатывать проблему, расширять подходы.
Каждой группе дается 5 минут, чтобы высказать как можно больше идей по проблеме. Примеры проблем: как можно сконструировать ванну (велосипед, машину, и т.д.), чтобы они были более комфортабельной? Через 5 минут работа групп останавливается и те дети, которые записывали идеи, громко их зачитывают. Отряд аплодирует каждой группе и ее идеям.
"Кухонные принадлежности".
Приготовьте конверты с вложенными в каждый 3 – 5 карточками, 2 скрепками, 4 зубочистками, 1 карандашом. Дети садятся маленькими группами. Раздайте конверты и скажите, что у каждой группы будет 12 минут, чтобы открыть конверт, посмотреть, что внутри, и создать необходимое для каждой кухни полезное оборудование. Предложите высказать самые неожиданные, даже "дикие" идеи. Скажите, что все члены группы должны участвовать. Через 12 минут остановите работу групп. Попросите каждую группу приготовить 3-минутную рекламу разработанному ими приспособлению.
"Достижение соглашения".
Рассадите детей маленькими группами и выдать каждому по маленькой картонной карточке. Обсудите важность способа выработки совместных решений для каждого члена группы. Задайте вопрос, в отношении которого дети должны договориться в результате дискуссии. Например, какое мероприятие будет наиболее интересным для ребят нашего отряда? Предложите каждому ребенку написать пять ответов на карточке. Попросить двух членов каждой группы объединиться в пары и перебрать все предложения. Они должны выбрать 4 предложения, исключив остальные. Затем две пары сядут вместе и, сравнив два списка, выберут четыре предложения, исключив остальные. Затем каждая малая группа назовет свои четыре финальных предложения отряду. Пусть теперь весь отряд обсудит все идеи, отбросив нереалистичные или наименее вероятные. Затем провести голосование с помощью ранжирования по степени предпочтения, чтобы каждый ребенок имел возможность выбрать три идеи, которые ему нравятся больше других. Присвойте ранговым номерам вес в баллах, чтобы сделать окончательный выбор. Первый ранг – 15 баллов, второй – 10 баллов, третий – 5 баллов.
"Раз, два, три".
Дети садятся в большой круг, группы 4 – 6 человек. Скажите, что вы зададите вопрос, и предложите три альтернативных ответа. Детям надо выбрать, предварительно проранжировав альтернативы по степени предпочтения:
- Куда бы вы хотели поехать в субботу после обеда: на пляж, в лес, на экскурсию?

- Что является самым важным в дружбе: честность, верность, щедрость?
Попросите детей объяснить свой выбор.

"Клиент — Консультант".

Посадите отряд малыми группами. Скажите детям, что каждый из них по очереди будет играть клиента, т.е. выскажет проблему, которую он испытывает в лагере. Все остальные члены группы – консультанты. Объясните, что консультанты:
- не высказывают оценочных суждений;
- не рассказывают клиенту, что ему надо делать;
- предлагают клиенту альтернативные способы решения проблемы;
- могут попросить дополнительную информацию, если она необходима.

Напомните детям правила внимательного слушания. Каждому клиенту предоставьте примерно 10 минут.

Большие гонки

В проекте "Большие гонки" участвуют 4 команды по 10 человек. Командам заранее даётся задание: придумать название команды, выбрать капитана. Капитан команды должен будет выбирать игроков из команды для участия в той или иной эстафете, если в ней не принимает участия вся команда. Кроме того, необходимо подготовить табло из ватмана, в которое в процессе игры будут внесены заработанные командой баллы, и, непосредственно, спортивную площадку с оборудованием для эстафет. Все эстафеты оцениваются по четырехбальной шкале (выигравшая команда получает 4 балла, следующая за ней – 3, остальные по 1 баллу. Если команда совсем не выполнила задание – 0 баллов). Для спортивных конкурсов проводится предварительная подготовка.

Ведущий: Добрый день, добрый день! Мы рады приветствовать вас на грандиозном проекте нашего лагеря "Большие гонки". За приз проекта будут бороться 4 команды (перечисляются названия команд, имена и фамилии капитанов и игроков). Итак, прошу болельщиков поддержать свои команды, ведь объявляется первый конкурс.

"Конкурс лягушат".

В конкурсе участвуют три человека (2 юноши и 1 девушка). На площадке расположены 4 корзины с воздушными шарами. На расстоянии 8 – 10 метров от корзин располагаются команды. Первые игроки стоят в ластах. По команде ведущего они бегут каждый до своей корзины, достают по воздушному шару и возвращаются к командам, передавая ласты следующему игроку. Эстафета продолжается до команды ведущего "Конец игры". На эстафету отводится 3 минуты.

Ведущий: Жюри подсчитывает принесенные командами шары и подводит итоги первого конкурса. Кто же, кто же выиграл в этом конкурсе? Смотрим на табло. (Оглашаются итоги первого конкурса).

"Перенеси мяч".

В конкурсе участвуют 6 человек, причем игроки разбиваются на пары. Каждой команде выдаются две гимнастические палки и гимнастический мяч. Первые 2 игрока команд становятся лицом друг к другу, берут в руки палки, на которые предварительно положен мяч. Задание: пронести мяч на палках до своего флажка и обратно (флажки расположены в 6 – 7 метрах от команд). Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание. Если мяч все же упал, его нужно поднять и продолжить эстафету.

Ведущий: Смотрим на табло. (Оглашаются итоги второго конкурса и суммарные баллы за два конкурса).

Внимание, команды! Следующий конкурс очень сложный, но все же задание конкурса выполнимо. Капитаны команд выдвигают по три кандидатуры. Пришло время болельщикам поддержать свои команды.

Конкурс "Бревно".

Для каждой команды приготовлено простое бревно (длиной не более 1 м). На этом бревне участникам предстоит делать упражнения, причем довольно сложные. Им нужно будет встать на свое бревно и, перебирая ногами, прокатить его бегом до флажка, затем вернуться бегом обратно. Следующий игрок катит бревно назад.

Ведущий: закончился сложнейший конкурс. Как же распределились места после этой эстафеты? Смотрим на табло. (Оглашаются результаты).

А сейчас, многоуважаемые болельщики и зрители грандиозного шоу "Большие гонки", у вас есть возможность побывать на настоящем ипподроме, в который превращается на время наша спортивная площадка. Для этого конкурса каждая команда представляет своих трех самых быстрых "скакунов".

Конкурс "Темная лошадка".

Эстафета проходит в парах. На каждую команду выдается по 3 покрывала. Каждая пара игроков изображает "лошадь" с помощью покрывала. К покрывалу прикреплена табличка с № "лошади". По сигналу ведущего первые "лошади" бегут до флажка, огибают его и возвращаются обратно. Эстафету продолжает следующая "лошадь" и т.д. Побеждает та команда, которая выполнит задание за минимальное время.

Ведущий: Закончился еще один конкурс. Ликуют болельщики. А мы ждем результатов конкурса. Комментарии жюри.

Для участия в следующем конкурсе необходимо выбрать по 5 игроков от команды.

Конкурс "Кенгуру".

Для этой эстафеты каждой команде потребуется: мешок средних размеров (его может заменить рюкзак или обычная сумка), волейбольный мяч и веревка. Сумки или мешки привязывают участникам, начинающим эстафету, на уровне пояса. По сигналу ведущего участники кладут в свои мешки по мячу и прыжками, напоминающими прыжки кенгуру преодолевают дистанцию. Держаться при этом руками за "сумку с детенышем" категорически запрещается. Важно, чтобы "малыш" не выпал из мешка. Возвратившись к линии старта, первый участник передает все атрибуты следующему. Выигрывает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

Ведущий: Еще один конкурс подошел к концу, еще один шанс командам заработать максимальное количество баллов. Посмотрим, кто сумел это сделать. (Оглашаются результаты).

Остается совсем немного времени, чтобы подтянулись отстающие команды. А сделать это они смогут уже в следующем конкурсе, кстати, тоже не из простых, но команды готовились к нему заранее. Для этого конкурса необходимо выбрать по 4 человека от команды.

Конкурс "Слалом".

Каждая команда получает по паре роликов. Участники выстраиваются на линии в начале площадки. По команде ведущего первые игроки надевают ролики и двигаются на роликах между расставленными на расстоянии 1,5 – 2 м друг от друга кеглями до конца площадки, огибают флажок и по прямой возвращаются обратно. Эстафета передается

следующему игроку. Побеждает та команда, которая выполнит задание за минимальное время. За сбитую кеглю снимается 0,5 балла.
Ведущий: Можно сказать, игра практически закончена, впереди остался последний, решающий конкурс, конкурс капитанов. С какими результатами подошли к последнему конкурсу команды? (Оглашаются результаты конкурса и сумма баллов).
"Конкурс капитанов".
Капитан каждой команды получает цилиндр из 3-х непрозрачных, склеенных между собой надувных кругов небольших размеров и гимнастический мяч. По сигналу ведущего капитанам надевают на голову цилиндры, дают в руки по мячу. Задание: каждый капитан должен преодолеть дистанцию и положить мяч в свою корзину, находящуюся на противоположной стороне площадки. Остальные участники команд помогают капитанам сориентироваться в пространстве, выкрикивая правильное направление (левее, правее, прямо и т.д.). Выигрывает тот капитан, который быстрее справится с заданием. Игра завершается, когда последний капитан дойдет до своей корзины.
Ведущий: Закончился последний решающий конкурс невероятного шоу "Большие гонки". Напряжение в командах достигло предела, болельщики ликуют. С каким же счетом закончилась игра? (Оглашаются результаты конкурса и игры в целом, награждается команда – победитель, остальные команды получают поощрительные призы).
"Международная панорама"
«Международная панорама» — это игровое познавательное мероприятие, которое включает в себя культуру народов мира. Этому мероприятию посвящается один день лагерной смены.
Предварительная работа:
Командиры отрядов методом «жребий» выбирают страну, которую будут представлять с отрядом в течение дня.
Домашнее задание отрядам:
• из подручных материалов подготовить костюмы страны, которую выбрали;
• выпустить информационный лист (газету) о стране;
• придумать шуточный рецепт национального блюда;
• подготовить творческую презентацию страны.
Ниже вашему вниманию предлагается несколько моментов, которые могут быть использованы при проведении дня «Международной панорамы»
Япония
• отряд, «проживающий» в Японии нужно поднять рано утром самым первым, т.к. Япония считается страной восходящего солнца;
• вожатый может одеть кимоно;
• на обед можно предложить вместо вилок – палочки, изготовленные из подручных материалов;
• приветствовать друг друга по-японски – поклоном;
• провести творческую мастерскую «Оригами» и «Икебана»;
• провести конкурс стихов в стиле «Хайку»;
• провести конкурс-состязание «Сумо»
Италия

• стараться разговаривать громко, жестикулируя руками;
• свои имена переделать на итальянский стиль: Максим – Максимельяно, Антон – Антонио и т.д.
• провести конкурс «Угадай мелодию» по мотивам итальянской эстрады;
• на обед заказать «спагетти».

Индия

• из простыней сделать национальную одежду «Сари»;
• провести конкурс-инсценировку по сюжетам индийских фильмов;
• слепить из солёного теста фигурки слона и раскрасить красками;
• сделать «браслеты дружбы» из цветных ниток (ракхи – «браслет дружбы»);
• подготовить гирлянды из цветов, которыми индийцы традиционно украшают себя на различные праздники.

США

• из газет сделать ковбойские шляпы;
• провести ковбойский турнир;
• провести вечер джазовой музыки;
• познакомить детей с традиционным американским праздником «Хэллоуин»;
• изготовить Джек-Фонарь (в тыкве проделываются отверстия в виде глаз, носа и рта. От зажжённой свечи «голова» начинает светиться.)

Заключительным мероприятием может быть аналог телевизионной передачи «Вокруг света», на которой отряды представят визитные карточки своих стран, шуточные рецепты национальных блюд, примут участие в интеллектуальной тест игре «Вокруг света».

Тест-игра «Вокруг света»

1. В каком месяце граждане США отмечают – День благодарения? (октябрь, ноябрь, декабрь)
2. Какое блюдо готовят на День благодарения? (жареная индейка, шашлык, курица с яблоками)
3. Какой самый высокий водопад в мире? (Виктория, Анхель, Ниагарский)
4. Как называется столица Японии? (Париж, Брюссель, Токио)
5. Где был изготовлен первый фейерверк? (Япония, Китай, Россия)
6. Какой самый известный карнавал в мире? (Рио-де-Жанейро, Ноттинг-Хиллский, Тринидад)
7. В Индии во время весеннего праздника холи индусы обливают друг друга. Чем? (соком, молоком, подкрашенной цветной водой)
8. Где празднуются буддийские праздники? (в Мексике, в Японии, в Китае)
9. Какое национальное блюдо популярно в Италии? (блины, хот — доги, равиоли – конвертики из теста, фаршированные сыром или мясным фаршем)
10. Какой самый большой слон? (Африканский, Индийский)
11. Денежная единица Японии. (Франк, иена, гульден)
12. Какая знаменитая статуя была подарена США Францией в 1886 году? (Надежды, Дружбы, Свободы)
13. Любимая еда Японцев. (Суши, осьминоги, винегрет).

Творческая мастерская

Хорошо уметь делать все своими руками. Хорошо не бояться колючих инструментов:

ножниц, иголок, булавок. Хорошо фантазировать, мастеря что-нибудь интересное, хорошо уметь шить и вышивать. Это занятие лечит от скуки и безделья и постепенно открывает целый мир рукоделия, художественного творчества, старинных и современных ремесел.

В нашей творческой мастерской представлены простые по технологии поделки из подручного материала.

"Солнышко".

Чтобы было понятно, что за чем делается, ставится порядковый номер задания.

1. Вырезать круг из картона диаметром 10 – 12 см.
2. Из любой ткани желтого или оранжевого цвета скроить обшивку с прибавкой 3 – 4 см.
3. Добавить вату (ватин, синтепон) равномерно по размеру круга. Получится "бутерброд": ткань – вата – картон.
4. Взять иголку с крепкой (двойной) длинной ниткой, по краю проложить шов "вперед иголку". Внимание! Стягиваем нитку. При этом картон остается внутри. Получилось? Не забудьте закрепить нитку.
5. Подобрать подходящие пуговицы для глаз – голубые или черные. Из белого картона вырезать подглазники, чтобы глаза были похожи на настоящие. Легче сначала пришить пуговицу к подглазнику, а затем весь глаз – к лицу.
6. Из маленького кружочка ткани стянуть ниткой по краю мешочек. Набить его ватой и закрепить нитку. Получится нос. Пришить его в центре "Солнышка".
7. Сделать рот. Карандашом слегка наметить линию улыбающегося рта и вышить ее красной нитью. Можно вышить рот швом "вперед иголку" или стебельчатым швом.
8. Из желтых, белых или любых светлых ниток сплести три длинных косички. Скрепить косички нитками по центру, получится "снежинка". Пришить косички с обратной стороны круга.

Если в результате вашей работы получится симпатичное солнышко, то вы не зря провели время.

"Домовёнок".

1. Вырезать квадрат из мешковины или любой неяркой, однотонной ткани. Сторона квадрата 20 см.
2. В центр квадрата положить вату или любой набивной материал. Ваты должно быть столько, чтобы колобок получился плотный. Соединить противоположные углы квадрата к центру и стянуть их шпагатом или любым тонким, но крепким шнуром. Крепко завязать получившийся колобок.
3. Из маленького квадрата 5х5 см изготовить такой же колобок – это будет нос.
4. Из шпагата нарезать отрезки длиной 4 см, количеством 10 – 12 штук. Связать их посередине – получатся усы.
5. Пришить нос по центру колобка, ниже под носом приклеить усы.
6. Из цветной клейкой бумаги вырезать глаза, из белой – подглазники, из черной – зрачки.
7. Из шпагата сплести две косички – это будут руки и ноги. Руки длиной 15 – 20 см, ноги – 25 – 30 см.
8. Руки приклеить вокруг колобка, а из ног сделать восьмерку и приклеить на дно.
9. Чтобы домовёнок был еще красивее, можно украсить его цветочком или ленточками.

Лагерь XXII века

Познавательная ролевая игра проводится для всего лагеря с предварительной подготовкой детей и последующей защитой своих проектов.
В каждом отряде создается "творческая мастерская". Представитель отряда получает закрытый конверт с одной из тем:
• "Архитектура и дизайн лагеря".
• "Молодежная мода в лагере".
• "День самоуправления в лагере".
• "Режим дня в лагере".
• "Воспитатели и вожатые" и т.д.
Отряды необходимо обеспечить всем реквизитом: бумагой и ручками, макетами, рисунками, магнитофонными записями и т.д. Отряд за 2 дня разрабатывает свой проект, готовит защиту проекта в творческой форме (элементы театрализации, звуковое оформление, видеофильмы), обоснование и необходимые наглядные пособия: макеты, плакаты, схемы, рисунки, звуковое оформление.
Каждая творческая мастерская представляет на обсуждение свой проект (10–15 мин). Зрители и члены "ученого совета" (жюри) задают вопросы по проекту. "Ученый совет" подводит итоги и вручает дипломы победителям.
На подготовку проекта не следует давать более 2-х дней, т.к. интерес ребят гаснет.
В "ученый совет" входят не менее 7–9 человек. Это могут быть представители администрации лагеря, медицинские работники, воспитатели, родители.
Старшие отряды могут делать свой проект самостоятельно, без помощи вожатых и воспитателей. При работе с младшими детьми желательно, чтобы с каждым отрядом работал кто-то из старших ребят или вожатые, иначе все проекты могут получиться слишком простыми.
При вручении дипломов победителям "ученый совет" аргументировано оценивает работу всех "творческих групп".

"Олимпийские игры"

(Спортивно – ролевая игра)
Игра проводится в форме праздника – путешествия.
Подготовительная работа:
• Эмблемы для каждого вида спорта;
• Импровизированные "туники", женские греческие одежды и т. д.;
• Подготовить пятиборье:
- марафон (разметка дистанции, финишная лента);
- метание;
- прыжки в длину (определить место);
- борьба (можно использовать игру "хвосты" или "петушиный бой");
- бег колесниц ("бег тройками": один участник игры сидит на руках, сцепленных двумя другими игроками).
• Факел, табло для записи результатов, оформление стадиона, техническое обеспечение (микрофон, колонки, мегафон).

• Задания отрядам – подготовить команду атлетов (для каждой команды – свой цвет ленточек, повязанных на голове).
• Изготовить призы (веники из "оливковых веток").
Организаторы и действующие лица:
Распорядитель – отвечает за проведение олимпиады (зам. директора лагеря по воспитательной работе);
Ведущий – комментатор хода олимпиады;
Жрицы (в соответствующих костюмах) в честь которых проводятся игры (3 – 5 человек).
Группы, обслуживающие каждый вид спорта в соответствующих костюмах (тогах).
Помощники у табло с результатами.
Ход праздника
• Общее построение отрядов – участников олимпийских игр.
• Оглашение начала Олимпиады, объяснение правил и призыв к началу игр.
• Жрица огня зажигает факел.
• Вслед за жрицами, несущими факел, идут атлеты, затем зрители занимают свои места вокруг стадиона.
• Стартуют марафонцы с места сбора.
• Метание диска ("летающей тарелки"): вначале – отборочный тур (по две попытки), затем – финал (по две попытки).
• Прыжки: вначале – отборочный тур (по одной попытке), затем – финал (по две попытки).
• Борьба: 1 / 4 финала – 8 человек, 1 / 2 финала – 4 человека, финал – 2 человека.
• Состязание колесниц: от каждой команды бежит "тройка" (тот, кто сидит на руках, должен быть легким).
• На табло в течение всего хода Олимпиады фиксируются результаты. Комментатор их оглашает. В конце соревнований судьи подводят итоги и вывешивают конечные результаты.
• Праздник, посвященный победителям, продолжается на сцене: исполняется танец "Сиртаки", песни, посвященные спорту. Проводится награждение победителей венками и грамотами.

Приложение №3

Копилка игр, упражнений

1. Игры на знакомство, адаптацию и на «обратную связь».

- «Познай себя и других». Дети сидят по кругу. У каждого листок бумаги и ручка. Он называет свое имя, затем на листе бумаги пишет личное дело – Я: кто «Я» в этом мире. Например, Я – человек, Я – ребенок, Я – Вася и т.д. На этом же листе – «Футболка»: что ты напишешь спереди и сзади своей личной футболки (спереди – то, что люди увидят в тебе «с первого взгляда», в начале знакомства, сзади – то, что увидят в процессе общения) «Девиз» (жизненное кредо) – на этом же листе бумаги. Сделав работу, предлагается рассказать о себе, используя «Личное дело», «Футболку», «Девиз», но, не ограничиваясь ими.
- «Телепатия». «разминка»: дети закрывают глаза и пытаются вспомнить имена ребят, во что они одеты, как выглядят. Открыв глаза, каждый молча проверяет себя. (игра проводится без обсуждения).

Дети сидят по кругу с открытыми глазами. Молча, только контактом глаз они должны договориться между собой, и образовать пару (нельзя моргать, подмигивать). После сигнала ведущего договорившиеся пары меняются местами. *Обсуждение:* каждый рассказывает, с кем он договорился глазами, легко ли это было, какие способы использовал.

2. Микро игра «День рождения».

Ведущий, обращаясь к участникам игры, предлагает выявить ребят, которые пользуются наибольшей популярностью в коллективе.

Для этого каждый должен записать фамилии тех, кого бы он пригласил на свой день рождение. Можно пригласить не более трех гостей.

Три – четыре человека, получившие наибольшее количество предложений, становятся основными «именинниками». Они приглашают в гости всех участников игры.

Ведущих предлагает выбрать каждом того «именинника», к которому он желает пойти на день рождение. При этом ведущий игры уточняет, что если кто-то не пожелает идти ни к одному из «именинников», то он имеет на это право.

Создаются разные по количеству микро группы.

Для определенных межгрупповых связей участникам игры предлагается после короткого совещания определить, с какой из групп они хотели бы объединиться.

В результате этой микро игры выявляются эмоциональные лидеры организации, а для ребят появляется возможность четко определить различия между деловым и эмоциональным лидером.

3.Приветствие «Я рад с вами общаться…».

Участники вместе с тренером встают в круг, поочередно называют свое имя и говорят фразу «Я рад с вами общаться», обращаясь при этом к рядом стоящему.

4.Упражнение-разминка «Как я себя чувствую».

Цель: раскрепощение и сплочение группы. Члены группы становятся в круг. Один из участников выходит на середину круга выполняет некое действие, выражающее его самочувствие в настоящий момент. Все остальные члены группы повторяют

продемонстрированное действие и при этом говорят названное имя. Своё самочувствие может выразить каждый участник.

5. Упражнение «Слепая геометрия».

Участники встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза. Инструкция: « Сейчас ваша задача, держась за руки с закрытыми глазами, выстроиться в квадрат (треугольник, круг, овал). Затем проводится обсуждение: что помогло справиться с заданием, что мешало.

6. Игра «Я тебя знаю» - ведущему завязывают глаза. Затем все произвольно рассаживаются по кругу. Ведущий прикасается к волосам участника и пытается определить, чьи волосы он трогает. Детям нужно заранее сказать, как ведущему будут завязаны глаза, можно поменять прическу (мальчикам одеть заколки, девочкам сделать хвостики …)

7. Игра на «обратную связь» - «РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК». Объект рекламы – конкретный человек. Каждый вытягивает карточку, на которой написано имя одного из участников. Ребенок, вытянувший ее, должен прорекламировать того человека, который обозначен на карточке, не называя его имени (т.е. сказать кем или чем мог бы оказаться этот человек). Дается одна минута на одного человека. Остальные пытаются отгадать, о ком идет речь. Примечание: если человек вытягивает карточку со своим именем, не нужно ее менять. Обсуждение: легко ли было сделать рекламу на другого человека? Легко ли было отгадать задуманного человека?

8. Упражнение – размышление «Конец - всему делу венец, а начало?»

Вопрос любознательного школьника.

Как мы начинаем работу

Итак, вас избрали в органы школьного ученического управления. Естественно, как думающий человек, вы ищете ответы на вопросы: С чего начать? Что интересное придумать? Как увлечь всех или хотя бы большинство? К кому обратиться за помощью?

Существуют различные типы «вхождения» в деятельность. Подумайте, с чего бы вы хотели начать свою работу?

Предлагаем выполнить такое несложное задание: прочтите предложенные ниже варианты начала работы и выберите те из них, которые совпадают с вашим мнением.

Приступая к деятельности в органах управления, я предпочитаю начинать:

1) со знакомства со своими обязанностями;
2) со знакомства со своими правами;
3) с составления собственной модели деятельности;
4) с изучения опыта предшественников;
5) с общения с ребятами, выяснения их мнения о содержании моей деятельности, их ожиданиях;
6) с подготовки необычного, интересного дела;
7) с изучения литературы, которая поможет определиться в сущности моей деятельности;
8) с собрания родителей и выяснения их пожеланий в решении проблем с детьми;
9) с проведения исследования проблем школы, которые стоит решать в первую очередь;
10) с общего собрания учеников, где нужно определить проблемы школьников, которые предпочтительнее решать в первую очередь;

11) с обучения на семинаре по вопросам самоуправления;

12) с создания группы единомышленников.

А теперь посмотрите на ответы, определяющие ориентацию каждого на тот или иной вариант начала работы:

1) исполнитель, 2) борец, деятель, 3) творческий, 4) архивариус, 5) коммуникатор, 6) деловой, 7) интеллектуал, 8) воспитатель, 9) исследователь, 10) заинтересованный, 11) любознательный, 12) лидер.

Итак, вы попробовали выполнить первое, надеемся, несложное задание. Основная трудность, скорее всего, состояла в том, что вам было непросто сделать выбор — все казалось важным. Не отчаивайтесь: решительность и уверенность в себе вы, скорее всего, приобретете по мере накопления опыта. Приступайте к работе по второму практикуму. А завершив работу по нему, поразмышляйте, почему именно в таком порядке даны первый и второй практикумы, почему они необходимы тем, кто ведет за собой.

9. Игра «Я желаю себе и всем вам» - все встают в круг берутся за руки и желают себе и остальным, все что захотят.

10. Упражнение «Тарелка».

Цель: воспитание дисциплинированности. Дети, включая тренера, встают парами спиной друг к другу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду.

11. Упражнение «Встаньте вместе».

Цель: сплоченность группы, выявление лидера. Участники должны встать вместе одновременно только с помощью невербального общения.

12. Упражнение: «Да-может быть-нет».

Цель: Учить отстаивать свое мнение, объяснять свой выбор. В разных местах класса вывешиваются ответы: «да», «может быть», «не знаю». Участникам зачитываются утверждения:

Внешний вид лидера не имеет никакого значения.

Лидер работает во благо других.

Лидер управляет при помощи силы.

Лидер должен уметь подчиняться.

Каждый выбирает ответ на это утверждение. Объясняют свой выбор.

13. Упражнение «Сороконожка».

Цель: сплоченность группы. Каждый участник ставит руки на плечи впереди стоящего. Ведущий показывает какое-то движение. Все повторяют одновременно, продвигаясь вперед.

Приложение №4

Методические рекомендации о системе подготовки юных лидеров

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время проблема раннего выявления, развития и воспитания будущих лидеров активно исследуется в педагогике и психологии разных стран мира. Растет ее популярность в отечественной науке и образовательной практике. В научных исследованиях и в обыденном сознании подготовка будущих лидеров все более воспринимается как стратегическая государственная задача. С ее решением связываются надежды на прогресс общества.

Задача отбора и подготовки социально перспективных подростков, потенциальных лидеров, которые при наличии соответствующих качеств, умений и навыков способны быть лидерами детского общественного объединения, а в перспективе - взять на себя ответственность за решение насущных проблем, является достаточно актуальной. Проблема создания, развития и успешной деятельности детских объединений не может быть положительно решена при отсутствии подготовленных лидеров детского движения. Необходима грамотная, систематическая работа с будущими лидерами: целенаправленно скомплектованный и подготовленный актив сможет в дальнейшем стать резервом организаторов детских объединений.

Многие российские ученые в области воспитания и образования в своих работах касались вопросов развития лидерских качеств подростков, разрабатывали различные концепции педагогической поддержки саморазвития, самоопределения, самоутверждения и самосознания школьника. Это известные имена, такие как: О.С. Газман, А.В. Мудрик, И.А. Колесникова, С.В. Бондаревская, А.Н. Тубельский, Г.К. Селевко, С.Г. Шуман и многие другие. Проблема становления личности подростка рассматривалась в исследованиях Э.Ш. Камалдиновой, Р.А.Литвак, Э.С. Соколовой и др. Влияние социальной среды на развитие личности подростка раскрыто в трудах В.Г. Бочаровой, А.В. Мудрика, А.Я. Найна, В.Д. Семенова и др. Большой интерес представляют работы, посвященные различным аспектам лидерства. Теории и практике выявления лидеров и реализации ими организаторских и лидерских функций посвящены работы А.Н. Лутошкина, В.В. Петровского, Л.И. Уманского.

Современная действительность, характеризующаяся ростом требований, предъявляемых обществом к развитию и воспитанию личности, требует воспитания и развития у подростков лидерских качеств. Необходимо развивать качества инициативного, самостоятельного субъекта, способного активно и успешно строить свои отношения с окружающим миром в различных видах деятельности.

ПОНЯТИЕ, СУЩНОСТЬ И ФУНКЦИИ ЛИДЕРСТВА

В психолого-педагогической науке сложилось несколько подходов к проблеме лидерства, которые принципиально различаются по позиции относительно вопроса происхождения данного феномена.

Поскольку разработка теорий лидерства шла отдельно в зарубежной и отечественной психологии, то и анализировать основные направления исследования видится целесообразным по отдельности.

Наиболее распространенные и общепризнанные теории - теория лидерских черт, ситуативная, ситуативно-личностная теория.

Вот ряд определений, в которых выделим значимые признаки.

Лидер - член группы, который идентифицируется с наиболее полным набором групповых ценностей, обладает наибольшим влиянием и выдвигается в ходе взаимодействий (Р.Л. Кричевский).

Лидер - член группы, за которым все остальные члены группы признают право принимать наиболее ответственные решения, затрагивающие интересы всей группы и определяющие направления деятельности всей группы (А.И. Уманский).

Лидер - это такой член группы, который выдвигается в результате взаимодействия ее членов или организует их вокруг себя, при соответствии его норм и ценностных ориентаций с групповыми и способствует организации и управлению этой группы при решении групповых целей.

Лидер - член группы, который обладает необходимыми организаторскими способностями, занимает центральное положение в структуре межличностных отношений членов группы и способствует своим примером, организацией и управлением группой достижению целей группы наилучшим образом.

Таким образом, из определений можно выделить ряд **существенных признаков лидера**: идентифицируется с наиболее полным набором групповых ценностей, занимает центральное положение в структуре межличностных отношений, обладает правом принимать наиболее ответственные решения, организует группу на достижение целей.

Лидерство - один из способов дифференциации группы в результате деятельности, общения и взаимодействия ее членов. Возникнув как результат общения и взаимодействия индивидов в составе группы, лидерство становится сложным социально-психологическим феноменом, в котором, определенным образом, фокусируются и проявляются важнейшие характеристики группового развития, имеющие не только психологическую или эмоционально-психологическую, но в первую очередь социальную и классовую природу и сущность.

Различают «формальное» и «неформальное» лидерство. «Формальное» лидерство связано с установленными правилами назначения руководителя и подразумевает функциональное отношение. «Неформальное» лидерство возникает на основе личных взаимоотношений участников. Это так называемый характер лидерства. Поэтому, как отмечает О.А. Павлова, в школьных классах официальный лидер, занимающий руководящие должности, не всегда бывает самым авторитетным человеком в коллективе. Иногда его выдвигают не столько сами ребята, сколько взрослые; вот почему классный руководитель либо должен очень хорошо знать своих учеников, либо предоставлять им возможность самим выбирать старосту класса. Если же староста не будет являться одновременно и «неформальным» лидером, то человек, пользующийся большим авторитетом у учеников, будет разлагать коллектив и эффективность организации и самой результативности деятельности упадет. Вполне может произойти такое, что возникнет конфликт между формальным и неформальным лидером. Поэтому очень важно, чтобы учителя имели представления о том, кто же является лидером класса.

На сегодняшний день одной из благоприятных сфер для воспитания лидерских качеств у подростков являются органы школьного самоуправления и детское общественное объединение. Вовлечение подростков в специально-организованную деятельность направлено на приобретение лидерского опыта, и при использовании в данной деятельности технологии социального проектирования, каждому подростку предоставляется возможность реализации различных позиций членов объединения (от исполнителя до организатора).

Не любая деятельность развивает лидерские качества, а лишь та, которая ставит подростка в определенное отношение к коллективу сверстников. Именно многообразная деятельность, направленная на приобретение лидерского опыта способствует развитию лидерских качеств. Если же деятельность подростков односторонняя, к примеру, сведена преимущественно к решению интеллектуальных задач, то и возможности развития лидерских качеств будут ограничены. В школьном самоуправлении и в детском общественном объединении ребята получают определенные знания, развивают умения лидера в различных видах предлагаемой им деятельности. Освоение определенной социальной позиции или роли члена конкретного объединения сопряжено с овладением определенными знаниями и умениями. Та или иная позиция ребенка в школьном самоуправлении или в детском общественном объединении - дежком (дежурный командир), командир дела, командир МИГа (микроинициативной группы), хозвзвод - способствует формированию определенных черт личности через выполнение соответствующей деятельности. Ребенок может сознательно выбирать и занимать ту позицию, где наиболее полно будет происходить реализация его возможностей и развитие лидерских качеств. Как отмечают исследователи, выполнение функций лидера формирует или способствует формированию определенных качеств лидера: если человек долго выполняет эту роль, то происходит интериоризация (присваивание) нормативных требований роли, а это ведет к закреплению черт личности, необходимых для эффективного лидерства.

РОЛЬ СТАРШЕЙ ВОЖАТОЙ В ВОСПИТАНИИ ЛИДЕРА

Для того чтобы быть востребованным в нашем современном высоко конкурентном обществе, как в жизненном, так и в профессиональном плане, нужно помочь ребенку понять самого себя и осознать свою индивидуальность, развивая заложенный в нем огромный потенциал и воспитывая лидерские качества в сочетании с гибкостью и чуткостью. Только растить надо не целенаправленного лидера, а хорошего человека с лидерскими качествами. Ведь уверенность в себе, коммуникабельность, умение общаться, трудоспособность, устойчивость к стрессам, целеустремленность никогда не окажутся лишними и помогут ребенку проявить себя с лучшей стороны во многих жизненных ситуациях. Процесс воспитания активности, подготовки лидеров должен строиться на основе сотрудничества, взаимного уважения и доверия взрослых и детей. Только на основе сотрудничества закладывается фундамент социальной инициативы, способности работы с человеком и для человека. Ребячьи «вожаки» всегда играли большую роль в детском коллективе. В связи с этим, большую социальную значимость приобретает задача выявления лидеров и создания условий для развития лидерства в детских коллективах.

Первые лидерские качества человек приобретает в школе и, несомненно, школьному самоуправлению или самоуправлению в детской организации отводится первое место по подготовке лидеров. А самоуправление развивается успешно и дает высокий результат при условии постоянного обучения учащихся в рамках специально организованной школы актива, особую роль в работе которой занимает вожатый.

Научить ребенка организовывать свою жизнь в школе и в не ее, проявлять заботу о товарищах, быть самостоятельным и инициативным, развивать умения управлять собой в разных жизненных ситуациях, научить детей работать в классном и в разновозрастном коллективах – это ряд основных задач, стоящих перед школой актива.

Сам вожатый организует работу всей школы актива: выявляет активистов по коллективам, определяет направления их деятельности и создает соответствующие секции, подбирает из числа педагогов, родителей, представителей общественности наставников по секциям, помогает им спланировать содержание работы в секции, составляет расписание занятий (в среднем – 2 занятия в месяц для каждой секции), выступает сам организатором какой-нибудь секции и ее наставником. Вместе с активистами и другими помощниками разрабатывает и внедряет в практику символику школы актива, церемониал начала ее занятий и т.п. Разрабатывает критерии оценки активности ребят на занятиях школы актива, критерии оценки результативности занятий школы актива, формы стимулирования общественной активности ребят и т.п.

Вожатый должен суметь убедить ребят, что для достижения поставленных целей необходим вклад каждого, что приведет к результату, т.е. успеху. Прежде чем начать работу по формированию команды активистов и ее обучению, организатору школы актива необходимо усвоить несколько правил. Опытный руководитель:

- понимает, что работать имеет смысл не с отдельными активистами, а со всеми; он должен быть первым, кто исповедует убеждение о выигрыше или проигрыше только всей команды в целом, поэтому ему необходимо поощрять групповую сплоченность и доверие;
- должен помочь определить основную задачу и содействовать преодолению внешних препятствий, что, в свою очередь, сплачивает членов группы во имя общей цели и создает пространство для деятельности каждого;
- является примером для своих подопечных;
- должен уметь оценивать свой образ действий, знать, что в его поведении способствует становлению команды, а что мешает; если он взвалил на себя слишком большую ответственность, ему нужно осознать это и исправить ситуацию;
- не ищет все ответы сам, не принимает важнейшие решения в одиночку, поскольку понимает, что команду удастся привести к успеху лишь благодаря вкладу каждого в общее дело.

Вожатый следит за тем, чтобы задачи команды всегда были ясными и актуальными.

- Для этого необходимо уметь немного отстраняться от группы, не бросаясь в процесс ее создания как в омут, постоянно нацеливать ребят на самостоятельность.
- Терпение, как правило, означает, что руководитель умеет ждать, пока члены команды не придут к решению независимо от него.

- Нельзя совершать распространенной ошибки – во время дебатов разделять и проталкивать мнение большинства. В этом случае другая часть группы посчитает себя проигравшей, что может привести к расколу.
- В подобных ситуациях руководитель должен уметь выждать, пока команда не придет к общему мнению, даже если этот процесс займет много времени.
- Нельзя прибегать к давлению. Его целью не является найти верное решение как можно скорее, нужно подтолкнуть команду к выработке всеми принимаемого и поддерживаемого выхода из ситуации.

Вожатый поощряет активность и уверенность членов команды.

- Подмечает даже самый маленький прогресс и тут же поощряет, демонстрируя собственную уверенность в силах команды и гордость за нее.
- Задача руководителя – заботиться о развитии в коллективе положительного чувства «мы», чтобы активисты могли сказать: «Мы гордимся тем, что являемся членами этой команды, и тем, что можем внести вклад в успех всего коллектива».

Вожатый следит за тем, чтобы члены команды имели возможность полностью реализовывать свой потенциал и повышать его.

Для решения поставленной задачи нужны активисты, обладающие разнообразными, дополняющими друг друга навыками.

- Необходимо поощрять ребят за готовность к риску и стремление к высоким целям, которые подстегнут их рост и развитие.
- Необходимо заботиться о том, чтобы никто не выполнял монотонную работу и не стоял на одном месте. Это значит, что ни один не должен выполнять лишь то, что хорошо умеет делать; каждый может решать поставленные перед ним задачи и пробовать свои силы в чем-то новом.
- Хороший руководитель и сам постоянно следует этому принципу.

Вожатый дает возможность активистам раскрыть их лучшие качества.

- Он знает, что чтение моралей имеет малый смысл в ситуациях, требующих приложения общих усилий.
- Необходимо взять на себя полагающуюся часть работы.
- Важнейшим качеством эффективности является ясное, позитивное представление о коллективном стиле работы. Особенно важной считается поддержка руководителя не только членами команды, но и администрацией школы и ученическим и педагогическим коллективами.

АКТИВ, ФОРМЫ РАБОТЫ С АКТИВОМ

Актив - это те ребята, которые первыми приходят тогда, когда задумывается новое дело, сами выступают с новыми предложениями, являются главными помощниками руководителя. Они влияют на окружающих, наиболее полно понимают и представляют их интересы, приходят на помощь в трудную минуту, создают определенный психологический климат в коллективе, формируют нравственные ценности.

Актив - опора старшего вожатого в организации работы школьного самоуправления и детской организации. Он требует к себе большего внимания со стороны старшего вожатого, и от того, насколько подготовлен и работоспособен актив, зависит успех деятельности детских объединений и эффективность работы вожатого.

Формы обучения актива

Возможности для достижения необходимого уровня знаний, умений и навыков ребят в выполнении поручения, практической деятельности в коллективе во многом зависят от выбранных форм обучения, их определенной логики и последовательности, обоснованности (целесообразности) использования.

Всё многообразие организационных форм обучения детского актива можно условно разделить на три взаимосвязанные группы:

1. Коллективные - общие для всех вариантов обучения, обеспечивающие непрерывность обучения, повышение уровня знаний и отработку умений: семинары, конференции, большие сборы, встречи за «круглым столом», фестивали, форумы, лагерные сборы и др.
2. Групповые формы, способствующие приобретению и развитию организаторских умений, расширению практики общения, совершенствованию межличностных отношений: практикумы, деловые, учебные, ролевые и организационно-деятельностные игры, творческие лаборатории и мастерские, работа секций, тренинги, обмены опытом и т.д.
3. Индивидуальные, которые обеспечивают индивидуальную самостоятельную работу ребят по приобретению необходимых знаний для выполнения поручения и организации конкретной практической деятельности: консультации, наставничество, подготовка рефератов, изучение литературы, работа с материалами методических выставок и информационных уголков в помощь детскому активу, подготовка к конкурсам и т.п.

Процесс обучения всегда связан с восприятием новой информации, которая лучше воспринимается, а тем более применяется в дальнейшем в различных видах деятельности, если с ней активно взаимодействовать. По данным современных исследований, от простого прочитанного в памяти человека остается только 10% информации, от услышанного - 20%, от увиденного - 30%, от того, что слышим и видим - 50%, от того, что говорим сами - 70%, а от того, что используем в практической деятельности или особенно в самостоятельном творчестве - 90%. С этих позиций в обучении детского актива необходимо использование форм, предполагающих речевые сообщения ребят и активную практическую деятельность.

В современное время нужны такие формы, которые позволят каждому ребенку участвовать в обучении, приобрести необходимые умения и навыки для практической деятельности в детском коллективе, развить организаторские и лидерские способности и качества. С этой целью в обучении детского актива необходимо использовать активные формы работы, позволяющие развивать социальное творчество, инициативу и самостоятельность ребят. К таким формам относятся, в первую очередь, деловые, продуктивные, сюжетно-ролевые, организационно-деятельностные игры, интерактивные игры, тренинговые занятия, моделирование и защита проектов, программ, пресс-конференции, аукционы форм работы (знаний, идей), панорамы опыта работы, творческих достижений, марафон игр, эстафета знаний и умений и т.д.

При выборе той или иной формы обучения необходимо учитывать следующие моменты:

- поставленные цели и задачи в работе с детским активом в целом и в раскрытии конкретной темы в частности;

- содержание и направленность определенного раздела программы (плана) обучения, деятельности детского коллектива;
- уровень знаний и возможностей ребят, их умений и способностей в данном виде деятельности; специфику общественного поручения;
- то, что каждая из форм обучения обладает специфическими возможностями в плане приобретения на их основе учащимися определенных знаний, умений и навыков.

Для повышения эффективности обучения особенно нужны активные формы собственной деятельности детей, которые вырабатывают важные для жизненного успеха умения. Анализ форм организации процесса обучения с позиции развития умений показывает, что наиболее содействуют целенаправленному развитию способностей такие, например, как:

- лекционные занятия, сообщения, беседы более нацелены на создание условий для развития способности слушать и слышать, видеть и замечать, концентрироваться, наблюдать и воспринимать;
- диалог, дискуссия, обсуждение, конференция помогают развивать способность говорить и доказывать, логически мыслить;
- включение ребят в творческое проектирование, социальный поиск - самостоятельно действовать и создавать;
- организация игровых ситуаций, состязаний – приобретать опыт взаимодействия, принимать решения, брать на себя ответственность;
- различные конкурсы, смотры помогают доводить работу до результата, фиксировать успех, демонстрировать собственные достижения и достойно воспринимать достижения других.

Использование многообразия форм обучения создает ситуации, в которых дети могут освоить различные социальные роли и принять различные позиции в деятельности, что помогает решить комплекс не только дидактических, но и воспитательных задач, осознать социокультурный смысл обучения. Поэтому для любой программы обучения детского актива важно проектирование расширения спектра позиций ребенка за счет разнообразия организационных форм деятельности. В процессе обучения дети могут выступать в таких ролевых позициях, как организатор, исполнитель, рецензент, разработчик, исследователь, конструктор, изобретатель, эксперт, автор проекта, сотрудник совместной творческой работы, участник группового решения проблем и т.д.

Для определения возможности используемых организационных форм можно выяснить мнение ребят о том, насколько обучающие занятия позволяют им испытывать следующие чувства:

- собственной значимости в коллективной работе;
- уверенности в успехе и достижениях;
- высокого статуса в группе и признания их достоинств;
- принадлежности к совместному интересному делу;
- возможности раскрыть свои способности;
- возможности принимать решение в выборе собственной позиции в деятельности и в коллективном взаимодействии;
- гордости за свои успехи;
- удовлетворенности от помощи и поддержки своим товарищам.

И если результаты изучения мнений отразят недостаточное выражение чувственного восприятия обучения в каком-либо из этих проявлений, необходимо продумать такие организационные формы, которые бы улучшили личную ориентацию обучения на занятиях в школе актива.

Формы обучения детского актива и развития социального творчества от А до Я

А - акция, аукцион (форм работы, идей, знаний), академия необходимых наук, азбука знаний от А до Я.

Б - брифинг, беседа, большой сбор, большой (малый) круг.

В - выставка, вертушка общения, встречи с ведущими специалистами, активом других детских групп, профильных объединений, старого и нового актива.

Г - гостиная (тематическая).

Д - дискуссия, диспут, дискуссионные качели, дискуссионная трибуна, день активиста.

Ж - журнал-эстафета (опыта работы, тематический)

З - защита (идей, проектов, программ).

И - игра (деловая, ролевая, ситуативная, учебная, ОДИ и др.), инструктаж, игра по станциям, игра-путешествие.

К - конференция (научно-практическая, пресс-конференция), круглый стол, конкурс, клуб (интересных встреч, занятий по интересам, дискуссионный), консультация, корзина грецких орехов.

Л - лекция, лагерь (инструктивный, лагерь актива), лекторий, лаборатория (творческая, проблемная).

М - мастерская, мастер-класс, мозговой штурм, марафон (идей, дел и т.п.).

Н - неделя (активиста, тематическая).

О - открытый микрофон, открытая кафедра, открытый диалог, обмен опытом, обзор литературы (газет, журналов).

П - практическое занятие, практикум, презентация (идей, форм работы и др.), панорама опыта, проблемы и аргументы.

Р - реферат, разброс мнений, работа творческих групп, решение ситуативных задач, рейд дружбы.

С - семинар, смотр, словарь активиста, слет, сбор, секции профильного актива, справочное бюро «Прямая линия».

Т - тренинг, технологии проектирования и моделирования, ток-шоу.

У - устный журнал, университет знаний.

Ф - форум, фестиваль, философский стол.

Х - хобби-центр.

Ц - центр (дискуссионный, тематический, общественного мнения).

Ч - час общения, час вопросов и ответов.

Ш - школа детского актива, школа социального успеха.

Э - эстафета (опыта, знаний и умений).

Я - ярмарка (идей, форм работы, творческих достижений, организаторских умений).

Картотека форм, методов и приемов обучения

▪ ***Алфавит***. Участникам предлагается раскрыть смысл изучаемого понятия, заполнить технологическую карту (в каждую строку с соответствующей буквой алфавита записываются слова, начинающиеся с этой буквы и раскрывающие смысл изучаемого

понятия). Работа осуществляется по микрогруппам. После представления каждой группой технологической карты из всех записанных слов выделяется несколько, которые наиболее полно отражают сущность изучаемого понятия (раскрытие темы).

▪ ***Аквариум***. Предназначен для изучения действий участников группы. Ребята делятся на две команды. Первая из них обсуждает пути решения какой-либо проблемы. Вторая команда в это время наблюдает и оценивает действия первой. По окончании выполнения задания проводится обсуждение результатов, а затем члены команды меняются ролями. Метод развивает навыки владения техникой обратной связи, даёт возможность по-иному взглянуть на проблему.

▪ ***Алгоритм***. Участники получают описание различных ситуаций, определяют варианты очерёдности и последовательности их развития, составляют алгоритм действий.

▪ ***Альтернативный выбор***. Приём, позволяющий диагностировать уровень культуры и социальной компетентности подростков с помощью создания воображаемых ситуаций нравственного выбора и анализа предполагаемых (предпринимаемых) действий (оценок).

▪ ***Брифинг***. Представление конкретных ярких фактов и краткого резюме по заданной теме с последующими ответами на вопросы.

▪ ***Вертушка.*** Участники разбиваются на несколько малых групп (5-7 человек). Каждая из них получает лист с обозначенной проблемой (вопросом). В течение короткого времени (5-10 минут) в группах идёт обмен мнениями, затем принимается решение, которое записывается на листе бумаги. По общему сигналу группы обмениваются записями, знакомятся с ними, уточняют и дополняют выводы. В заключение работы анализируются результаты.

▪ ***Дебаты.*** Обмен мнениями между группами, придерживающимися противоположных взглядов, с целью выработки общих положений.

▪ ***Деловая игра «Круглый стол».*** Все участники выступают в роли экспертов по решению актуальной проблемы, поставленной педагогом, который участвует в игре в качестве члена команды. Стиль обсуждения должен быть максимально демократичным. Все участники размещаются по кругу, благодаря чему создаётся атмосфера доверия и доброжелательной соревновательности, исключается критика личностных особенностей авторов любых, даже самых фантастических проектов решения поставленной проблемы. Организуется обсуждение представляемых гипотез, подкрепление их авторской аргументацией, защита своих и оппонирование чужих идей.

▪ ***Деловая игра «Мозговой штурм».*** Цель игры – генерация новых идей либо выработка наиболее эффективного, нестандартного, оригинального решения важной проблемы с использованием творческих возможностей «группового интеллекта» и конструктивного оппонирования. Участники игры делятся на три команды: управленцы, генераторы идей (ученый совет, академики, конструкторское бюро и т.п.) и аналитики. Задача первой группы состоит в организации игры, подведении итогов; задача второй группы – генерация и отбор наиболее эффективных идей и предложений. Задача группы аналитиков заключается в выявлении наиболее рациональных, весомых и значимых идей, представленных второй группой, их обсуждение, оценка с позиций эффективности, качества, реальности осуществления и полезности.

▪ ***Деловая игра «Пресс-конференция».*** Участники делятся на две команды — экспертов и журналистов-скептиков. Журналисты должны сформулировать вопросы по определенной

тематике, на которые экспертам необходимо ответить таким образом, чтобы найти оригинальное решение проблемы.

▪ ***Деловая игра «Совещание».*** Здесь каждый из участников выступает в роли специалиста-консультанта. Ведущий координирует игровые действия. Его задача заключается в комплексном решении обсуждаемой проблемы с активным привлечением к этому всех присутствующих «специалистов».

▪ ***Дискуссия в кругу***. Обсуждение вопросов по правилам дискуссии. Поочерёдно каждый участник, высказав свою позицию по тому или иному вопросу, передаёт символический знак (талисман) следующему участнику. На завершающем этапе проводятся уточнения, краткие комментарии, подводятся итоги. Метод активизирует всех участников дискуссии, в том числе пассивных, позволяет принимать и учитывать различные точки зрения, коллективно продвигаться к истине, компромиссу, общему решению.

▪ ***Индивидуальный маршрут*** (траектория). Определение направлений, этапов и способов самосовершенствования личности и лидерского роста на основе диагностических показаний и потенциальных возможностей.

▪ ***Маршрутная игра.*** Поочерёдное или одновременное (после общего старта и получения инструктажа) продвижение команд по установленному или выбранному маршруту (расписанию), на котором коллективно выполняются разнообразные задания. Правилами игры устанавливаются временные ограничения. Используется единая система оценки выполнения заданий. Оценки фиксируются в заранее выданных командам маршрутных листах и в общей таблице у диспетчера после прохождения каждого этапа. По окончании игры подводятся её итоги.

▪ ***Мастерская будущего***. Каждому участнику предлагается зафиксировать на отдельных листках бумаги «плюсы» и «минусы» (положительные и отрицательные) аспекты обсуждаемой проблемы. После представления результатов работы, формируется несколько микрогрупп, которые разрабатывают и защищают идеальную модель решения обсуждаемой проблемы. На следующем этапе творческие группы определяют конкретные шаги в решении обсуждаемой проблемы, которые можно сделать уже сегодня (реальные действия).

▪ ***Метаплан.*** Участникам предлагается сформулировать несколько проблем по заданной теме. Все неповторяющиеся проблемы (вопросы) фиксируются и из них определяются три ведущие. Каждый участник записывает проблемы (вопросы) на отдельных листках бумаги и письменно отвечает на них (на этих же листках). Все листки классифицируются в три раздела (по номерам вопросов). Формируются три микрогруппы, которые анализируют и обобщают результаты индивидуальной деятельности (по одному из вопросов), вырабатывая универсальный вариант. Итоги работы оформляются, комментируются и представляются для общего обозрения.

▪ ***Метод инструкций.*** Письменное или устное разъяснение основных позиций, правил, положений, порядка, способов организации тех или иных действий. Используют как заранее подготовленные инструкции, так и составленные самими учащимися, которые могут быть серьёзными и шуточными по форме и содержанию.

▪ ***Метод кейсов.*** Предоставление рабочей группе некоторого набора документов, информации в виде конкретных фактов по какой-либо проблеме (ситуации) для дальнейшего обсуждения, анализа и вынесения решения (рекомендаций). Создаёт модель реальной деятельности, позволяющую применить полученные знания.

▪ ***Метод прогнозов.*** Разработка прогнозов, предсказаний, суждений о состоянии какого-либо явления, процесса в будущем. Метод связан с планированием, программированием, проектированием, управлением.

▪ ***Метод ротаций.*** Назначение руководителей, организаторов, распределение заданий и подбор участников команд для дальнейших коллективных действий на основе рейтинга их компетентности, личных симпатий, готовности и способности работать в тех или иных условиях.

▪ ***Моделирование.*** Исследование каких-либо процессов и явлений путём построения и изучения их знаковых, эталонных, экспериментальных или абстрактных моделей, образцов.

▪ ***Организационно-деятельностная игра***. Проблемная деловая игра, в ходе которой участниками осуществляется поиск по обнаружению и постановке проблем. С этой целью проводится обследование системы (в соответствии с темой обучения), в процессе которого выявляются слабые звенья и недостатки. Поиск путей и средств решения проблем идет посредством моделирования и публичной защиты проектов. Для проведения игры формируются микрогруппы, пресс-центр, группа экспертов. В процессе игры снимается позитив и негатив с различных точек зрения на заданную тему, определяется круг проблем и осуществляется поиск путей их решения, разрабатываются модели и проекты деятельности, проводится их защита.

▪ ***Поиск близких и противоположных понятий.*** Приём, позволяющий раскрыть сущность того или иного понятия на основе сопоставления, сравнения его с другими, близкими и противоположными ему.

▪ ***Проектно-деятельностная ролевая игра «Реклама»*** с элементами наглядно-демонстрационных и театральных действий. Игра проводится в различных формах, жанрах, стилях. Используются многообразные сюжеты, из таких областей, как искусство, экономика, политика, социальная сфера, культура, охрана здоровья и окружающей среды и др. Особым воспитательным эффектом обладает социальная реклама, затрагивающая сферу человеческих отношений, морали, нравственности, этических и общечеловеческих ценностей и отношений.

▪ ***Учебная карусель.*** Комплексное обучение групп участников, поочерёдно сменяющих друг друга. Технология: установочное занятие, деление по группам, работа в малых группах по различным формам и методикам, рефлексия в группах, общий анализ, презентация результатов. Занятия могут проводиться как по одной общей теме, так и по различным. Если группы остаются на местах, то переходы осуществляют тренеры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

1.Адлер, Ю. Лидерство как механизм постоянного обеспечения конкурентоспособности /Адлер Ю., Липкина В. // Стандарты и качество.-2000. № 10.- С.14-22.

2.Алиева, Л.В. Детские общественные объединения в воспитательном пространстве социума // Педагогика.-2000. №7.- С.50.

3.Белкин, А.С. Ситуация успеха. Как ее создать. - М.: Просвещение, 1991.- 169 с.

4.Березина, В.А. Роль системы образования в поддержке развития детских общественных организаций // Внешкольник.- 1998. № 3.- С.10-12.

5.Батаршев, А. В. Психодиагностика способности к общению или Как определить организаторские и коммуникативные качества личности. М.: ВЛАДОС, 1999. - С.91-131.
6.Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. - М.: Просвещение, 1986.- 464 с.
7. Волохов, А.В., Кочергин, В.Н., Степанова, Е.К., Фришман, И.И. Технологии подготовки лидеров детских общественных объединений. Часть I. Учебно-методическое пособие. – М., Дом детских общественных организаций города Москвы, Институт международных социально-гуманитарных связей, 2007. – 72 с.
8.Жеребова, Н.С. Лидерство в малых группах как объект социально-психологического исследования // Руководство и лидерство. Под ред. Б.Д. Парыгина.- Л.: ЛГПИ, 1973.- 143 с.
9.Кон, И.С. Психология старшеклассника.- М.: Просвещение, 1980.- 207 с.
10.Коротов, В.М. Самоуправление школьников.- М.: Просвещение,1981.- 208с.
11.Леонтьев, А.Н. Формирование личности // Психология личности в трудах отечественных психологов.- СПб: Изд-во «Питер», 2000.- С. 166-178
12.Немов, Р.С. Психологические условия и критерии эффективности работы коллектива.- М.: Наука, 1982.- 212 с.
14.Рожков, М.И., Волохов, А.В. Детские организации: возможности выбора. Вариативно-программный подход к социализации ребенка в деятельности детских организаций: Методическое пособие для организаторов детского движения.- М.: НПЦ СПО-ФДО, 1996.- 111 с.
15.Фельдштейн, Д.И. Психологические основы общественно-полезной деятельности подростков. М.: Педагогика, 1982.- 224 с.

Приложение №5

СЦЕНАРИЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЧЕМОДАН ЛИДЕРА»

Форма проведения: деловая игра «Чемодан лидера» в виде путешествия по станциям.

Цель: развитие лидерского потенциала, познавательной и творческой активности, содействие сплочению коллектива.

Задачи:

- учить активистов работать вместе и лучше понимать друг друга, находить компромисс, работать всей командой в одном направлении;
- способствовать познанию основных идей и принципов деятельности лидера-организатора;
- способствовать развитию чувства коллективизма, взаимовыручки;
- развить творческие и организаторские способности участников;
- развить умения работать в команде, сформировать коммуникативные навыки.

Необходимое оборудование: мультимедийный проектор, ноутбук, экран, карточки с заданиями.

Ход игровой программы:

Активисты делятся на 2 – 3 команды.

Перед ними табло с маршрутами, они по очереди выбирают маршрут и выполняют задания этого маршрута. Правильно выполнив задание, ребята получают фрагмент эмблемы_____. Выполнив все задания, они соберут её полностью.

1 Станция «Всегда готов!» - участникам загадываются шифровки с речевками, которые они должны разгадать и прокричать.

1. Раз, два! - По порядку...
   Три, четыре! - Стройся в ряд!
   …….. - На зарядку!
   Раз, два! - Все ……..!
   Левая - правая!
   Бегая - ……....!
   Растем мы ……,
   На солнце загорелыми.
2. Раз! Два!- ……..!
   …….!- Раз! Два!
   Кто шагает …….. в ряд?
   Это дружный наш ……!
   Кто не весел?- ……..!
   Мы …….. коллектив!

3.Самый лучший в мире ……. -
Это сказано ……!
Мы вперед …….. смело,
По плечу …….!

4. Только вперед!
Не ……!
Верим в команду,
Пора ……!5.Раз, два! Три, четыре!
Три, четыре! ……..!
Кто идёт и смотрит ……?
Эй, товарищ, ……...
- Может вы уже устали?
Мы с собой таких …….
Может, сядем, ……?
- Лучше ……!

6.Максимум спорта, максимум …….!
Так мы быстрее добьемся ……...
Если другой …….. впереди,
Мы ему скажем: "……!"

2 Станция «Моя Родина – Россия!» - Команды получают карточки с заголовками: «Животное», «Птицы. «Деревья», «Цветы», «Города». Ведущий вслепую выбирает букву алфавита. Команды в течение 2 минут должны написать названия на эту букву в каждую карточку (как можно больше).

3 Станция «Хорошее настроение» - построить из членов команды памятник «Хорошее настроение». Время на выполнение – 2 мин.

Каждый участник одновременно и скульптор и глина. Он находит свое место в соответствии с общей атмосферой и содержанием композиции. Вся работа происходит в полном молчании. В центр комнаты выходит первый участник (это может быть любой желающий или назначенный ведущим человек) и принимает какую-то позу. Затем к нему пристраивается второй, третий пристраивается уже к общей для первых двух участников композиции. Выполняя это упражнение, необходимо: 1) действовать в довольно быстром

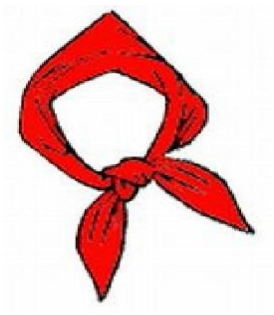
темпе, 2) следить, чтобы получающиеся композиции не были бессмысленной мозаикой изолированных друг от друга фигур. Вариант: "застывшая" скульптура может "ожить".

4 Станция «В стране знаний»- Команды получают кроссворды по атрибутике пионерской и современной детской организации и о законах школы актива, которые необходимо разгадать. Чья команда быстрее, та и победила.

Кроссворд 1:

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

1



3

"За Родину, добро и справедливость!"

2

5

4

6

7

8

Кроссворд 2:

1. Этот закон школы активности гласит – один говорит, все слушают.

2. Этот закон школы активности гласит – критикуешь - предлагай, предлагая - делай, берясь за дело смело.

3. Этот закон школы активности гласит - все проводим в назначенное время.

4. Этот закон школы активности гласит – хочешь, чтобы тебя уважали – уважай других.

5. Этот закон школы активности гласит – наступает тишина.

1													
2													
3													
4													
5													

5 станция «Творчество» - Командное взаимодействие - ИГРА «КОСТЮМ ИЗ ГАЗЕТЫ». Нужно изготовить костюм из газеты. Время: 15 минут

Описание:

Группа делится на команды по три человека. Каждая команда решает, кто будет А, Б и В. Каждый игрок обладает специфическими ограничениями:

А видит, разговаривает, но не может ни к чему прикасаться.

Б не видит, не разговаривает и не может ни к чему прикасаться. В качестве компенсации игроки А и В наряжают его в фантазийный костюм

В не видит, но говорит и может действовать руками.

У каждой команды есть **15 минут**, чтобы соорудить для игрока Б как можно более экстравагантный костюм из газеты. Настоящая одежда Б должна быть как можно больше скрыта под бумажным костюмом. Костюм нужно закрепить на Б так хорошо, чтобы он смог продемонстрировать его на «подиуме».

Газету нельзя резать ножницами, можно только рвать руками. Костюм скрепляется клеем и булавками. Как только игра началась, Б и В закрывают глаза, а игрок А закладывает руки за спину. Все трое несут ответственность за то, как работает их команда.

Команды по возможности не должны видеть друг друга за работой

Через 15 минут тройки встают в круг, и каждая команда проводит по кругу игрока Б в придуманном костюме.

6 станция «Игротека» - командам нужно провести со всеми участниками игру на выбор – игра на знакомство, на сплочение коллектива, игра-кричалка, на выявление лидера и т.п.

Рефлексия

«Австралийский дождь»

Знаете ли вы, что такое австралийский дождь? Нет? Тогда давайте вместе услышим - какой он. Сейчас по кругу цепочкой вы будете передавать мои движения. Как только они вернутся ко мне, я передам следующие. Следите внимательно!

Австралии поднялся ветер (ведущий трет ладони)

Начинает капать дождь (щелканье пальцами)

Дождь усиливается (поочередное хлопки ладонями)

Начинается настоящий ливень (хлопки по бедрам)

А вот уже град, настоящая буря (топот ногами)

Но что это? Буря стихает (хлопки по бедрам)

Дождь стихает (Поочередные хлопки ладонями по груди)
Редкие капли дождя падают на землю (щелчки пальцами)
Тихий шелест ветра (потирание ладоней)
Солнце (руки поднимаются вверх)
Я желаю вам, чтобы в ваших душах легкий ветерок и дождик никогда не превращались в бурю, шторм и ливень, а когда все же превратились то так же беспроблемно и быстро стихли, как этот австралийский дождь.