



Организация и проведение мероприятий

КАНИКУЛЯРНАЯ ШКОЛА
ВОЖАТЫХ

Для успешного проведения мероприятия нужно:

- ЗНАТЬ существующие **формы**
- УМЕТЬ наполнить эти формы нужным **содержанием**
- ПРИДУМАТЬ полученному мероприятию интересное **название**

Этапы подготовки и проведения мероприятия

- ▶ Конструирование и планирование мероприятия
- ▶ Подготовка
- ▶ Проведение
- ▶ Анализ

Планирование

- ▶ Определить цели, форму, тематику мероприятия, состав участников, срок и место проведения.
- ▶ Провести анализ своих возможностей, определить необходимые ресурсы.
- ▶ Распределить функции, обязанности.
- ▶ Составить план – график подготовки.

План организации мероприятия

предварительно

- ▶ Название, тема мероприятия.
- ▶ Приблизительное количество участников.
- ▶ Возраст участников.
- ▶ Место проведения.
- ▶ Основное материальное обеспечение.
- ▶ Призовой фонд (затраты).
- ▶ Оформление помещения.
- ▶ Продолжительность мероприятия.
- ▶ Ход праздника или примерный сценарий.

После проведения

- ▶ Анализ проведения мероприятия.
- ▶ Возникшие трудности.
- ▶ Оценка успешности.
- ▶ Поощрение организаторов.

Подготовка успешного мероприятия

- ▶ интересные **задания**;
- ▶ яркое, красочное **оформление**;
- ▶ соответствующий **реквизит**;
- ▶ качественное **музыкальное сопровождение**;
- ▶ компетентное, справедливое **жюри**;
- ▶ эмоциональных **зрителей**;
- ▶ эрудированного, находчивого **ведущего**;
- ▶ заинтересованных, исполнительных **помощников**;
- ▶ подготовленных **участников**;
- ▶ поощрительные **призы** для победителей.

Подготовка успешного мероприятия

Структура мероприятия

- ▶ Название
- ▶ Форма
- ▶ Цель/результат
- ▶ Участники
- ▶ Место проведения
- ▶ Время проведения
- ▶ Ресурсы
- ▶ Организаторы (ответственность)
- ▶ Программа/сценарий мероприятия

Афиша

- ▶ Название мероприятия
- ▶ Дата и время проведения
- ▶ Место проведения
- ▶ Для кого (участники)
- ▶ Кто организатор (конт.данные)
- ▶ Доп.информация

Анализ мероприятия

- ▶ что понравилось?
- ▶ что получилось особенно хорошо?
- ▶ что можно было сделать лучше?
- ▶ что предусмотреть в следующий раз?
- ▶ что не удалось осуществить и почему?
- ▶ что предлагаем на будущее?

Что такое игра?

- ▶ непреднамеренное самообучение,
- ▶ пример универсальной деятельности детей
- ▶ вид культурной человеческой деятельности, метод обучения детей
- ▶ воссоздание и усвоение общественного опыта
- ▶ важнейшая универсальная форма "самости" ребенка
- ▶ средство адаптации детей к окружающей природной и социальной среде
- ▶ фактор социализации личности

Признаки игры (по С.А.Шмакову)

- ▶ свободная деятельность – только по желанию, ради удовольствия от самого процесса, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- ▶ творческий, импровизационный характер игры («поле творчества»);
- ▶ эмоциональность, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. («эмоциональное напряжение»);
- ▶ наличие правил.

Структуру игры:

- ▶ 1. Настрой на игру.
- ▶ 2. Инструкция.
- ▶ 3. Ход игры/Коррекция хода игры.
- ▶ 4. Точка игры.
- ▶ 5. Анализ игры

Функции игры:

Игра – способ усвоения общественного опыта,
своего рода детское моделирование социальных отношений.

- ▶ **Развлекательная** – создают благоприятную атмосферу.
- ▶ **Релаксационная** – снимают напряжение, вызванное негативными эмоциями, перегрузками мышц, нервной системы, мозга.
- ▶ **Коммуникативная** – объединяют детей в группы, способствует их сотрудничеству, взаимодействию между собой.
- ▶ **Воспитательная** – формируют моральные и нравственные качества.
- ▶ **Обучающая** – дают новые знания, умения, навыки, и закрепляют их.
- ▶ **Развивающая** – развивают речь, внимание, память, мышление.
- ▶ **Коррекционная** – «исправляют» эмоциональные, поведенческие и другие проблемы ребенка.
- ▶ **Профилактическая** – способствуют профилактике асоциального поведения, снижению детского травматизма.
- ▶ **Лечебная** – способствуют выздоровлению.
- ▶ **Социализация** – адаптация к обществу

Принципы успешного игрового взаимодействия

Настрой на игру

- ▶ • прямое объяснение цели игры;
- ▶ • интрига в рамках игровой метафоры, своего рода художественный вход в игру;
- ▶ • небольшая легенда, притча;
- ▶ • активный призыв к действию, который сразу включает участников в процесс, не давая им задуматься.

Инструкция

- ▶ четко проговоренная
- ▶ точная и логичная

Рекомендации по проведению игр

- ▶ Прежде чем пытаться учить новой игре других, необходимо научиться играть в нее самим.
- ▶ Необходимо полностью изучить описание игры и убедиться, что для ее проведения имеется все необходимое.
- ▶ Сравнительную сложность задания автор и ведущий обязан проверить сам и попытаться смоделировать как можно большее количество ситуативных казусов и способа выхода из них.
- ▶ Игра должна быть целенаправленной. Ребенок должен понимать, для чего он это делает.
- ▶ Участие в игре должно быть добровольным. Ребенка надо заинтересовать игрой.
- ▶ Игра должна быть безопасной. Для игры важно выбирать безопасное место, хорошо исследовать территорию. Необходимо проверить безопасность инвентаря.
- ▶ Игра должна соответствовать возрасту ребенка, его интересам и включать такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков.
- ▶ Правила игры надо формулировать четко, так же четко давать распоряжения. Необходимо убедиться, все ли понимают правила, не считать понимание само собой разумеющимся.
- ▶ Объяснение не должно быть слишком затяжным. Лаконичные фразы более доступны детскому восприятию и лучше запоминаются. Лишние слова и отступления от темы могут внести дополнительную неясность и путаницу.

Рекомендации по проведению игр

- ▶ Ребята должны хорошо понимать не только процесс игры, но и представлять ее результаты.
- ▶ Организатор должен быть коммуникабельным, доброжелательным, уметь построить атмосферу заинтересованности.
- ▶ При проведении игры важно сохранять последовательность и восхождение от простого к сложному.
- ▶ В процессе игры важно поддерживать увлекательность и подбадривать участников.
- ▶ Надо следить за ходом игры, пресекать недружелюбное и опасное поведение.
- ▶ После завершения игры нужно подвести итоги, наградить участников и победителей (желательно, чтобы это не было сразу, но и чтобы ребятам не приходилось долго ждать).
- ▶ Участникам игры нужно дать возможность высказаться; быть готовым умело ответить на их вопросы и недовольство
- ▶ Хорошо постоянно оценивать ситуацию, понимать отклик на игру со стороны участников, чтобы учитывать минусы и продумывать их последующее исправление.
- ▶ Перед проведением большой игры необходимо, чтобы дети уже знали друг друга и были способны к совместной деятельности.

Принципы игрового взаимодействия

Ситуации

- Учет ситуации при подборе игр (времени, места, участников, погоды и т.п.)
- Просчет ситуаций игрового взаимодействия
- Контроль и управление за ситуации

Вариативности

- Это умение использовать практически любую игру в самых разных вариантах
- Одну и ту же игру мы можем использовать в разных вариантах с разными целями

Личной адаптивности

- Вы подбираете игры, которые вам лично знакомы и понятны, к которым «лежит душа»
- Это ваш личный успех и уверенность

Целесообразности

- Любая игра несет в себе абсолютно конкретный смысл, который каждый из нас в состоянии использовать, исходя из поставленных целей

Организация игровых программ

В зависимости от **возраста** игровая деятельность имеет свои специфические особенности, **отличия по содержанию, форме, по методике организации и проведению игр**

- ▶ *Какая цель игры или, другими словами, для чего Вы её проводите?*
- ▶ *Возраст детей, с которыми вы собираетесь проводить игру?*
- ▶ *Условия, которыми Вы располагаете для проведения игры?*
- ▶ *На какой стадии находится формирование коллектива?*
- ▶ *Количество участников игры?*
- ▶ *Какими ресурсами (канцелярскими и спортивными и т.п.) Вы располагаете?*
- ▶ *Сколько времени будет длиться мероприятие (сколько у Вас свободного времени для проведения игры)?*
- ▶ *Какой итог игры Вам нужен?*

Алгоритм подготовки и проведения игровых программ

1. Определить Цели и задачи:

- ▶ формирование способностей ребенка и коллектива в целом;
- ▶ создание положительного эмоционального настроения;
- ▶ релаксация /смена деятельности;
- ▶ развитие коммуникативных/организаторских навыков в игре (фантазии, эстетического вкуса);
- ▶ Способ выплеснуть энергию, снять напряжение;
- ▶ Живое общение вожатого и детей;
- ▶ Способ самореализации и самовыражения

2. Определить Возраст, количество и время проведения:

- ▶ младшие 30-35 минут/ 1ч. (до 14.00);
- ▶ средние 40-45 минут/ 1,5 ч. (до 20.00);
- ▶ старшие 1-1,5 час/ 2 ч. (до 21.00).

Алгоритм подготовки и проведения игровых программ

3. Оценить Условия и ресурсы, которыми вы располагаете:

- ▶ определиться с местом проведения;
- ▶ должно быть оформлено в стиле игровой программы;
- ▶ использовать яркие, красочные атрибуты;
- ▶ призы в стиле игры;
- ▶ КОСТЮМЫ.

4. Следить за Сюжетом:

- ▶ должен прослеживаться на протяжении всей игровой программы;
- ▶ связи между играми продолжают сюжетную линию.

Алгоритм подготовки и проведения игровых программ

5. Соблюдать Ход и порядок проведения:

- ▶ от простого к сложному;
- ▶ развитие программы проходит стадии:
 - ▶ завязка;
 - ▶ развитие;
 - ▶ кульминация;
 - ▶ развязка;
- ▶ чёткое объяснение и соблюдение правил игры;
- ▶ использование элементов соревновательности:

6. Подготовить Ведущего:

- ▶ костюм должен соответствовать сюжету;
- ▶ чёткая, ясная цель;
- ▶ ясное представление об игре и игровой программе в целом.

7. Провести Анализ.

Игра-путешествие

- ▶ Определение возраста участников, их количество, места проведения.
- ▶ Определение вида игры:
 - ▶ путешествие;
 - ▶ экспедиция;
 - ▶ поиск;
 - ▶ кладоискание;
 - ▶ тропа;
 - ▶ складывание частей одного целого.
- ▶ Определение темы игры, название этапов. (Количество этапов не более 7, не менее 3).
- ▶ Разработка содержания каждого этапа, в соответствии с местом проведения игры.
- ▶ Определение характера движения:
 - ▶ по маршрутным листам в определённом порядке;
 - ▶ по маршрутным листам, самостоятельно выбирая маршрут следования;
 - ▶ встречное движение;
 - ▶ без маршрутных листов, поиск этапов;
 - ▶ движение с проводником;
 - ▶ движение по легенде (по запискам);
 - ▶ движение по опознавательным знакам;
 - ▶ движение по карте.
- ▶ Формирование команд.
- ▶ Сбор-старт (введение в игру).
- ▶ Сама игра.
- ▶ Сбор-финиш (подведение итогов).

Игра по станциям

- ▶ Сюжетный ввод.
- ▶ Передвижение по станциям либо одновременно по “Вертушке”, либо по очереди через интервал времени.
- ▶ Оформление каждой станции, старта и финиша.
- ▶ Число станций не менее 4, но не более 2-х отрядов одновременно на станции.
- ▶ Задания должны быть такие, чтобы время их выполнения не превышало 5 – 10 минут.
- ▶ Время между станциями – 3-5 минут.
- ▶ Общее время игры, включая ввод и подведение итогов – 1.5 часа.
- ▶ Подведение итогов и награждение – обязательно.
- ▶ Наличие маршрутных листов или поводырей из ребят. А также хронометристов для строгого соблюдения графика.
- ▶ Единая система оценок на всех этапах.

Квест – игры с большим количеством головоломок и испытаний

Цель:

- ▶ найти код/ключ, который поможет перейти к другому заданию;
- ▶ выполнить задание, чтобы получить баллы или время для суммированной победы.

Задача – играть честно, соблюдая правила, выполняя все задания.

Виды квестов

- ▶ Квест комната (эскейп-рум или квеструм)
- ▶ Ролевые игры (живые квесты)
- ▶ Городской квест
- ▶ Квест-перформанс
- ▶ Виртуальная реальность
- ▶ Лабиринт
- ▶ С закрытыми глазами

Квест

Виды квестов

- с участием актеров
- командные
- логические

Если рассматривать любой сценарий

квеста, задания могут быть самыми различными, но без этого типа задач не обходится практически ни одна игра.

Логические задания – это решение головоломок, вычисление шифров и ребусов, сопоставление фактов.

Виды заданий:

- ▶ Интеллектуальные
(вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.)
- ▶ ориентировочные
(пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку, напр.: в определенной книге, или место /здание /предмет на карте или в реале и т.п.)
- ▶ технические (собрать что-либо, напр., в технике оригами)
- ▶ спортивные (попасть в цель, добежать и т.п.)
- ▶ творческие (нарисовать, напр., персонаж)
- ▶ комбинированные (из разных предыдущих)

Как быстро придумать сценарий/новую игру/мероприятие

Источники идеи

- ▶ Телевидение.
- ▶ Литература (известная детям).
- ▶ Исторические эпохи.
- ▶ География.
- ▶ Наша политическая жизнь.
- ▶ Спорт.
- ▶ Профессии.

Методы конструирования

- ▶ МИКС (салат). Создание нового целого из нескольких ингредиентов.
- ▶ ШИВОРОТ-НАВЫВОРОТ. Игра наоборот.
- ▶ НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (добавляем новый элемент в игру)
- ▶ БИНОМ ФАНТАЗИИ (конструирование по двум составляющим, не имеющих отношение друг к другу)
- ▶ МОДЕРНИЗАЦИЯ (изменяем элементы игры)
- ▶ ОПОРНОЕ СЛОВО (За основу берется одно слово при разработке игровой программы)

Конструирование по элементам игры

Элементы игры

- ▶ Цель
- ▶ Процесс
- ▶ Механизм
- ▶ Формы
- ▶ Ресурсы/реквизит
- ▶ Участники
- ▶ Пространство

Что можно менять

- ▶ Характеристики,
- ▶ Количество,
- ▶ Качество,
- ▶ Правила
- ▶ Реквизит
- ▶ Систему оценивания
- ▶ Место проведения