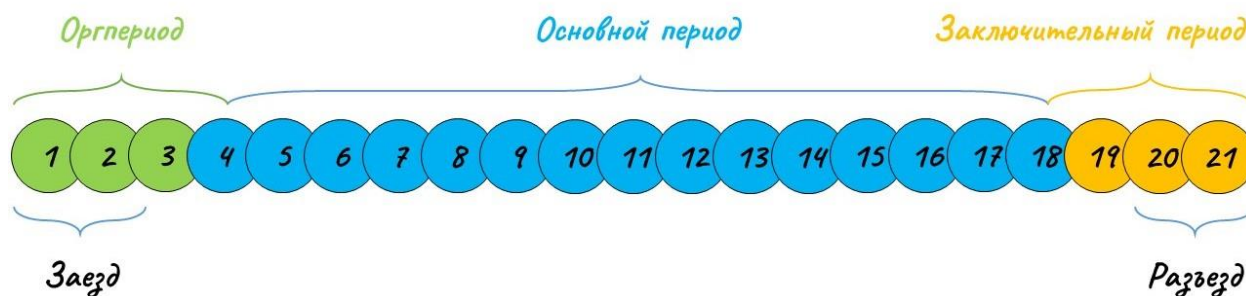


**Методические рекомендации для сопровождения
образовательного процесса
в организационный, основной и заключительный периоды смены**

ЛАГЕРНАЯ СМЕНА: 21 ДЕНЬ



Организационный период

Организационный период. Что это такое?

Организационный период – это первые 3-4 дня смены, которые являются точкой отсчета, перспективой будущей смены. Артековские вожатые знают, что **оргпериод** – это **суперважно** и помнят «правило трёх дней», которое иллюстрирует знаменитая вожатская примета: «Как пройдет оргпериод, так пройдет вся смена».

В эти дни закладывается фундамент отношений вожатых с детьми, взаимоотношений в отряде, принятие детьми правил, норм и традиций «Артека», происходит адаптация к новым климатическим условиям, условиям совместного проживания.

Доминирующая потребность участника смены – потребность в адаптации, информации о нормах, требованиях, перспективах нового коллектива, о своём положении в нем, знакомстве с территорией лагеря.

Общая цель организационного периода: создать условия для адаптации ребёнка к новым социальным условиям.

Задачи:

- познакомить детей друг с другом, со взрослыми, с условиями проживания; создать благоприятный эмоциональный настрой;
- создать психологически безопасную (обеспечить детям чувство защищенности, самостоятельности) атмосферу в коллективе для раскрытия потенциала личности каждого ребенка;
- создать условия для адаптации ребенка к режимным моментам лагеря и нормам поведения в коллективе (предъявить единые педагогические требования к режиму дня и дисциплине);
- провести диагностику: узнать увлечения, характеры, и склонности ребят, выявить лидеров, организаторов в детском коллективе;
- сформировать чувство «Мы» (отряд, особенные, вместе), доверия друг к другу; формирование умения найти «золотую середину» между удовлетворением личностных потребностей и реализацией общественных интересов;
- сформировать групповые нормы, ценности и традиции;
- познакомить детей с содержанием смены, откорректировать план работы с учетом предложений и пожеланий ребят.

Одна из важнейших задач вожатого в организационный период – целенаправленное, заранее продуманное изучение детей, их интересов и ожиданий, особенностей характера и физического развития, знаний, умений, навыков.

В оргпериод с отрядом находятся **все педагоги**. Не потому, что это традиционно или принято, а потому, что оправданно и необходимо: в первые дни смены дети, как никогда, нуждаются в поддержке и помощи вожатых. Очень важно с каждым поговорить, поближе познакомиться, проявить внимание и интерес. Необходимо педагогически грамотно управлять процессом складывающихся взаимоотношений, чтобы никто из детей не остался «за кругом» отношений, не искал самовыражения в агрессивном или демонстративном поведении, не был одиноким и тоскующим. Втроём это сделать легче и важно не забывать о единстве требований всех вожатых в работе с отрядом.

На этом этапе важно добиться принятия традиций и отношений лагеря, носителями которых как раз и являются вожатые.

Деятельность в оргпериод носит импровизированный, увлекательный и разнообразный характер. Она должна обладать высоким темпом. Вся деятельность организуется по малым (5-7 чел.) постоянно меняющимся группам, с целью организации интенсивного общения, возможности продемонстрировать каждому ребенку свои способности, знания и умения. В этот период вожатому важно «увидеть» каждого ребёнка, помочь ему проявить себя.

В первые дни для педагогов важно:	Для детей важно:
<ul style="list-style-type: none"> – запомнить имена всех детей; – узнать (диагностика) интересы, увлечения, ценностные ориентации детей, выявить лидеров, аутсайдеров; – создать условия для сплочения детского коллектива; – выработать стиль общения и поведения с детьми отряда; – предъявлять единые педагогические требования по выполнению режимных моментов, самообслуживанию, дисциплине и поведению, санитарногигиенических требований; – выстроить работу с напарниками; познакомить детей с программой смены, скорректировать план работы с учетом предложений и пожеланий ребят. 	<ul style="list-style-type: none"> – познакомиться с отрядом; – ориентироваться на территории детского лагеря; – чувствовать себя комфортно; – почувствовать себя нужным; – ориентироваться в режимных моментах; – определить свое место в детском коллективе; – узнать программу смены.

В организационный период происходит адаптация детей к жизни в лагере, режимным моментам, правилам поведения, закладываются основы создания временного коллектива детей.

Знакомство детей друг с другом.

В педагогической копилке каждого вожатого должен быть набор игр на знакомство – это игры на запоминание имен, с помощью которых не только вожатые могут запомнить детей, но и ребята могут быстрее познакомиться друг с другом. Существует большое количество игр на знакомство, вот примеры некоторых из них:

- **«Снежный ком».** Все стоят (*сидят*) в кругу. Первым представляется вожатый. Затем, сидящий слева от него ребенок, называет имя ведущего и свое имя. Каждый

следующий участник называет по очереди имена всех, представлявшихся до него. Таким образом, участнику, замыкающему круг, предстоит назвать имена всех членов группы (*желательно, чтобы это был вожатый*).

- **«Имя + ассоциация».** Участники по кругу называют ассоциацию на свое имя. Задача остальных догадаться, что это за имя. *Например*, Море – Марина, свет – Светлана, романтик – Роман, тайна – Тая.
 - **«Имя + движение».** Все участники игры становятся в круг, таким образом, чтобы все играющие видели друг друга. Участники по очереди входят в центр круга, не только называя свое имя, но и сопровождая его каким-нибудь движением (*жестом*). Следующий участник – повторяет имя и движение предыдущего, называет свое имя и сопровождает его движением.
 - **«Имя и фрукт»** (*игра «Компот»*). Все сидят в кругу. Первый игрок представляется и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени. *Например*, «Меня зовут Миша, я люблю мандарины». Его сосед повторяет - «Миша любит мандарины», представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д.
 - **«Великолепная Валерия».** Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (*игрока*) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. *Например*, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.
 - **«Я возьму с собой в «Артек».** Участники встают в круг. Начинает игру один из вожатых, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в «Артек»: «Меня зовут Роман, я еду в «Артек» и беру с собой *рюкзак*». Второй участник: «Роман берет с собой рюкзак. Меня зовут Костя, я беру с собой в «Артек» *коврик*» и т.д. Всем участникам необходимо догадаться, что предмет должен начинаться с той же буквы, что и имя.
 - **«Меня зовут... я умею делать так...»** Участники игры стоят в кругу. Вожатый предлагает каждому по очереди назвать свое имя и показать, что особенного он умеет делать, сделав шаг вперед, внутрь круга. Первым начинает вожатый. *Например*, «Меня зовут Наташа, я умею делать вот так ... (*например, приседает*)».
 - **«Кругосветное путешествие».** Участники называют страны, которые они хотели бы посетить: Игорь - *Италия*, Галя - *Греция*, Саша - *Судан*, Петр - *Парагвай*, Маша - *Мексика*, Лена - *Люксембург*, Яна - *Япония* и т.д. Можно дополнительно поставить условие, что участники должны называть только те страны, которые они действительно хотели бы посетить.
 - **«Близнецы».** Условие игры – найти человека, родившегося с тобой в один день, или с разницей в несколько дней, поговорить с ним и расспросить обо всем. А затем представить его всем играющим.
 - **«Веселые задания».** Ведущий произносит слова: «Слушай, смейся, выполняй, имена запоминай». После этих слов ведущий дает задания участникам. *Например*, 1. Саши взяли Марин за руки и станцевали. 2. Лены спели песню «Во поле береза стояла».
 - **«Давай-ка, познакомимся».** Участники становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи?». И бросает при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом бросает мяч другому игроку, произнося при этом слова ведущего.
 - **«Интервью».** Каждый участник получает карточку, на которой написано имя одного из игроков. По сигналу ведущего нужно найти этого игрока и взять у него интервью. Перечень вопросов определяется вожатыми. Все сведения нужно записать на листе.
- Знакомство детей с лагерем.*

Экскурсия по лагерю проводится в первый (*крайний срок – второй день, с утра*) день смены. Чтобы экскурсия прошла интереснее, ее можно организовать в форме веселого путешествия или игры, объединив детей в группы по 6-8 человек. По окончании необходимо обязательно поинтересоваться мнением ребят, узнать, что они запомнили (*это можно сделать в форме викторины или простой беседы*).

«РВС» (разведай, выполни, сообщи) – это первая коллективная отрядная игра, которая направлена на знакомство с лагерем и первичное сплочение отряда.

Цель: способствовать ознакомлению детей с территорией лагеря, сотрудниками, вызвать интерес к информации об «Артеке», Крыме, сформировать первые умения общения в отряде на основе общего дела.

Предварительная подготовка вожатого:

- оформление маршрутного листа;
- разработка маршрута с учетом проведенной ознакомительной экскурсии по территории лагеря, комплекса;
- подготовка вопросов с учетом маршрута;
- подготовка цветных картинок, фишек для формирования групп;
- обсуждение правил игры с коллегами;
- подготовка канцелярских товаров для выпуска творческого отчета ребят.

Правила игры. Отряд объединяется в команды. Каждая команда получает маршрутный лист с вопросами и подсказками, где можно найти ответ на вопрос. Вопросы предполагаются простые по содержанию, на основе первичных представлений детей об «Артеке». Обязательно необходимо с ребятами обговорить время выполнения заданий и соблюдение правил безопасности во время прохождения маршрута. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Для повышения заинтересованности в поиске информации можно использовать систему подсказок или ориентиров: спрятанные «ключи», конверты с картой или схемой поиска и т.д.

Вопросы должны быть продуманы так, чтобы дети в поиске ответов получили полезную информацию.

К каждому вопросу продумываются «подсказки», из которых дети сами выбирают ход поиска. Все сотрудники лагеря должны обязательно придерживаться определенных правил, в случае, если дети обращаются к ним с вопросом. Об этом обязательно сообщается коллективу лагеря на вечернем совещании.

Лучше не сразу отвечать на вопрос, а подсказать, где еще можно поискать. Для получения необходимой информации ребята должны иметь ресурсы, с которыми их просто нужно познакомить.

В игре важен не соревновательный момент, а познавательный и коммуникативный.

Вечер знакомств в отряде.

Цель: продолжить знакомство ребят друг с другом, сформировать доброжелательные отношения к каждому представителю отряда, узнать об интересах, увлечениях и талантах ребят.

Возможные формы проведения:

- **Огонек «Расскажи мне о себе»** завершает первый этап в формировании знакомства и общения детей и вожатых.

Схема проведения *огонька*: небольшое вступительное слово ведущего (*один из вожатых отряда*), в котором он в непринужденной форме говорит о начале смены «Мы вам рады», «Мы ждали встречи с вами», о задачах и традициях *огонька* «Расскажи мне о себе». По традиции, каждый рассказывает о себе то, чем он любит заниматься, какие люди ему нравятся, что он ждет от этой смены. Разговор о себе начинает второй вожатый. Рассказывая о себе, он дает схему рассказа (*имя, чем занимается, хобби, что ценит в отношениях с людьми*), затем рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу; примерно через каждые 15 – 20 мин. вожатый делает паузы, чтобы разговор не был монотонным. В паузах могут звучать вечерние песни, стихи и рассказы ребят из

прошлых смен. Можно торжественно вручить наказ ребятам предыдущего отряда (*он зачитывается*). Чтобы ребята не засиделись в одной позе, можно придумать и в середине *огонька* ввести какой-то сюжет с движениями, но такими, которые не нарушали бы общего настроения на вечерний *огонек*. Завершается *огонек* словами вожатого, в которых он высказывает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Разговор можно завершить общей песней или прощальной речевкой.

- **Пакет дружеских вопросов.** Отряд собирается на заранее определенном месте, которое оформлено соответствующим образом. Вожатые заранее готовят необычно оформленный конверт с вопросами, на которые вы хотите получить ответы, чтобы составить для себя портрет отряда.

Примеры вопросов: Что мне нужно для счастья? Твой любимый литературный герой? Твой любимый художественный фильм? Что ты больше всего ценишь в людях? О чем ты мечтаешь? Мой любимый праздник – это... Почему?

Каждый ребенок называет свое имя, затем достает из конверта карточку с вопросом и отвечает на него. Такая форма проведения помогает раскрыться личности каждого ребенка с необычной стороны, дает возможность увидеть неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.

- **Памятный день.** Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это *огонек* – тест. Вожатый получает срез по уровню ценностей ребенка, его запросам. Сам *огонек* проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ-эстафета «Расскажи мне о себе».
- **Музей любимых вещей.** Ребенок ведет рассказ не о себе, а о предмете, который его характеризует. Если есть возможность, то можно показать его (*попросите ребят заранее взять с собой любимую вещь на вечер знакомств*). У ребят развивается абстрактно-образное мышление, происходит фиксация ассоциативного внимания. Это хорошая возможность каждому ребенку презентовать себя.
- **Пожелания.** С этой игры можно начать вечер знакомств. Необходимо заранее написать на отдельных листочках (*в форме звездочек, цветочков и т.д.*) пожелания (*приятные слова, афоризмы*) по количеству участников, пронумеровать их и разложить (*или приклеить на скотч*) по всему пространству, в котором предстоит играть. Участники сидят в кругу. Им предлагается рассчитать по количеству и запомнить свой номер. Говорим участникам, что для каждого из них в этой комнате есть небольшой подарок, чтобы его получить, нужно быть очень внимательными. Необходимо найти пожелание с вашим номером. Тот, кто нашел свой «подарок», возвращается в круг. Когда все вернулись, предлагается представиться и по очереди зачитать пожелания, адресовав его всем остальным ребятам.
- **Паутинка.** Клубок ниток передается от вожатого ко всем участникам вечера. Получая клубок, каждый ребенок рассказывает о себе – как его зовут, откуда он приехал, чем увлекается, что любит и т.д. При этом он наматывает несколько оборотов нитки себе на руку. Затем он передает клубок следующему ребенку по своему выбору. Так продолжается до тех пор, пока клубок не побывает в руках каждого ребенка вашего отряда. Когда все расскажут о себе, нити обрываются, а «браслетики», намотанные на руку, являются символом принадлежности к вашему отряду.
- **У Лукоморья дуб зеленый.** Вожатым необходимо подготовить «дерево», на которое поместить «листочки» разного цвета (*желтого, красного, зеленого, оранжевого – это поможет во второй части вечера объединить детей в команды; цветов должно быть столько, сколько команд вы планируете создать*). На белой стороне «листочка» написано творческое задание (*исполнить песню о лете, станцевать танец веселых бегемотиков, прочитать любимое стихотворение и т.д.*). Первый «листочек» с «дерева» отрывает вожатый. Он пишет на нем свое имя и рассказывает о себе. Затем каждый ребенок отрывает «листочек», вписывает свое

имя и рассказывает о себе. Время на выполнение – 5-6 минут. Вечер продолжает импровизированный концерт.

Выявление лидеров в отряде.

Везде, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. Лидеры могут стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожатых с отрядом. Для выявления лидеров в оргпериод проводятся игры, цель которых – определение потенциальных лидеров в отряде. Одно из важных правил вожатого: *«Никогда не делай то, что дети могут или хотят сделать сами! Ищи себе помощников».*

Примеры игр на определение лидеров:

- **«Обычные задания».** Ребятам необходимо:
 - построиться по определенному признаку (росту, цвету глаз, алфавиту имён и т. д.);
 - молча, не договариваясь, встать определённого количеству человек - лидеры будут всегда вставать первыми;
 - построить машину из участников, т. е. каждый человек должен быть какой-то частью машины;
 - хором сказать одно слово (*в качестве усложнения можно предложить ребятам, не договариваясь, хором сказать одно какое-нибудь слово*).
- **«Геометрическая фигура».** Длинные веревки связываются в два больших кольца (*веревочных колец столько, сколько создается групп; длина веревки зависит от количества участников*). Все ребята становятся в круг, держась за кольцо веревки обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить **квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб**, закрыв глаза, не выпуская из рук веревку. Игроки имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время. Сначала у ребят может быть растерянность, затем они начинают искать путь решения, спорить. Кто-то обязательно будет руководить всеми. Эти «кто-то» и есть лидеры.
- **«Карабас».** Для проведения игры все дети рассаживаются в круг, вместе с ними садится вожатый, который рассказывает правила игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этой игре необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встает вообще.

- **«Начали!».** Отряд делится на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый объясняет условия: «Команды будут выполнять задания после того, как я скамандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». *Таким образом, создается дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.*

Вожатый: Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того, чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

Вожатый: А теперь второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карabas»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

***Вожатый:** Условия для третьего задания. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». «Итак, кто быстрее?!».*

Обычно, функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

***Вожатый:** Условия четвертого задания. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-то разместиться в марсианской гостинице, а в ней только один трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный.*

Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, можно увидеть наличие и состав микрогрупп в отряде. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным». Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если и команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный. Эта методика даст достаточно полную картину лидерства в коллективе.

- **«Большая семейная фотография».** Вожатый предлагает, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Более никаких установок для ребят не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где сидеть или стоять. А вожатый внимательно наблюдает за этой занимательной картиной.

Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью/пассивностью в выборе месторасположения.

После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Организационный сбор отряда.

Ребятам любого возраста очень нравится, если их отряд отличается от других. Какие-то отличительные знаки, атрибуты, свои кричалки, свой собственный, ни на кого не похожий способ шагать – все это ребята придумывают с удовольствием, нужно только помочь им в этих начинаниях.

Примерная схема отрядного сбора:

- беседа вожатых о традициях лагеря;
- рассказ о режимных моментах;
- очень важно определиться вместе с ребятами, по каким законам (*правилам*) будет жить ваш отряд. Для этого можно провести игру «Необитаемый остров» («Путешествие на Луну», «Кораблекрушение»).

Игра «Необитаемый остров».

Вожатый: «Все мы благополучно долетели к острову и приземлились. Разглядев окрестности, мы выяснили, что попали на безлюдный остров. Здесь богатый животный и растительный мир, но есть опасности: ядовитые растения, холодная зима, хищники. Сплоченной группой продержаться можно, а в одиночку – почти нереально. В ближайшее время вы не сможете вернуться к нормальной жизни в привычных условиях. Ваше задание

– создать для себя условия, в которых вы могли бы выжить. И, прежде всего, вам предлагается определиться, чем на острове будет заниматься ваша команда, как она будет называться и, важнейшее, какими законами, ценностями, правилами будет руководствоваться. На выполнение задания у вас 20-30 минут. По окончании времени вам предлагается представить свою команду и ваши правила жизни на острове в творческой форме».

Работа в группах 20-30 минут. После презентации команд вожатый организует обсуждение, ребята могут задавать друг другу вопросы и высказывать свое мнение.

После игры вожатый предлагает взять с собой в артековскую жизнь те нормы, ценности и правила, какие ребята считают необходимыми для совместной жизнедеятельности. Завершающим этапом игры является формирование общего перечня правил жизни в отряде – «кодекс жизни» отряда, который ребята оформляют на листе ватмана в виде Приказа, Сборника законов, Устава, и тому подобное.

Подведение итогов дня с детьми.

Подведение итогов дня (*вечерний сбор отряда, огонек, свеча, душевный разговор*) – это особая форма общения подростков друг с другом и со взрослыми, где оценка товарищей, взаимоотношения с ними определяют эмоциональное самочувствие подростка, влияют на его настроение и на отношение к самому себе, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать.

Подведение итогов происходит на вечерних разговорах-огоньках с **целью** развития рефлексивного самосознания детей в период адаптации и нахождения в лагере. У ребят формируется умение сотрудничать.

Педагогическая задача – помочь ребёнку осмыслить свои действия и поступки, обучить навыкам коллективного анализа, научить искусству «разговора».

Помочь ребенку высказаться можно при помощи вопросов:

- Что вы возьмете с собой из сегодняшнего дня?
- Как вы себя чувствовали сегодня?
- Если бы у вас была волшебная палочка, что бы вы изменили?
- Кто сегодня был для вас другом?
- Самое важное слово сегодняшнего дня для меня - ...

Подведение итогов дня может различаться по форме организации. Так можно предложить:

- **Разговор «Письмо домой», «Письмо другу».** Вожатый начинает: «Сегодня 21 июня». Следующий, стоящий по кругу: «У нас в 5 отряде...» и т.д. до последнего человека. Каждый высказывает свои мысли, как бы продолжая общее письмо. При такой форме подведения итогов дня педагог имеет возможность определить ценностные ориентиры ребят, выяснить, что для них является важным в прожитом дне.
- **Рассказ-эстафета.** Разговор происходит при условии передачи предмета (*игрушка, свеча, шишка и т.д.*) по кругу. Говорит тот, у кого предмет. Выговариваются сидящие в кругу по принципу: все говорят, а чего бы и мне не сказать. Говорит весь отряд. Этот способ помогает каждому задуматься над проблемами прожитого дня, но принцип добровольности сохраняется.
- **Рассказ-эстафета.** Первым начинает рассказ вожатый: «Что было бы, если бы вы из сегодняшнего дня перенеслись в день завтрашний?» или задайте любой другой вопрос, интересующий вас. Каждый ребенок говорит одно предложение в ответ на заданный вопрос. Такая форма позволяет переосмыслить события прожитого дня с критической точки зрения.
- **Камешки.** Данную форму можно использовать в том случае, когда мало времени на анализ прожитого дня и есть возможность спуститься к морю, где сама обстановка не располагает много говорить. Можно предложить ребятам собрать белые и черные

камни (*это можно сделать на пляже или на прогулке*), которые могут быть символом хорошего и плохого прожитого дня. Из этих камешков можно выложить какую-либо фигуру или просто выложить в одну линию, дать таким образом оценку прожитому дню.

- **Узелок на память.** Вожатый предлагает ребятам вспомнить, что в прошлые времена люди, чтобы не забыть о каких-то важных делах, завязывали себе узелки на память. Предлагаемая форма поможет ребятам запомнить самые приятные, на их взгляд, моменты смены, а педагогу проанализировать эмоциональный фон ребенка. У каждого ребенка своя цветная ниточка (*шнурок*). В конце подведения итогов дня каждый завязывает узелок, если у него:
 - просто хорошее настроение;
 - ему улыбнулась удача, в чем-то повезло;
 - он в чем-то преуспел;
 - одержал победу;
 - а может, просто завел новое знакомство.

Данную форму можно использовать как на протяжении всей смены, так и на одном из ее этапов.

- **Свободный микрофон.** На подведении итогов высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме (*по вопросам*), таким образом, происходит быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации. Появляется возможность для самореализации ребенка, укрепление его роли в отряде, как личности; имеется возможность диалога.

Такие формы позволяют снимать оценочное и потребительское отношение к окружающим, помогают концентрировать внимание на собственных ресурсах и возможностях.

У детей в первые два-три дня необходимо сформировать устойчивую потребность в вечернем общении.

Сплочение отряда.

Для этого существует множество различных игр и психологических упражнений. Игры следует выбирать, учитывая возрастные и индивидуальные особенности детей.

Примеры игр на взаимодействие:

- **«Счет»** (*можно выполнять 2 раза, в начале какого-либо дела, а затем в конце*). Это позволит увидеть динамику развития взаимопонимания между детьми. Вожатый ведет счет до N цифры (*сколько человек в отряде*) по порядку: «один, два, три...». Каждый раз должно подняться столько ребят, сколько вожатый назовет. Т. е. на «один» поднимается один человек, на «два» два человека. Если поднимается больше или меньше положенного, то счет ведется с той цифры, на которой ребята сбились. Обязательно следует обсудить с ребятами результаты. Вопросы для обсуждения:
 - Какие были сложности при выполнении задания?
 - Как вы выстраивали стратегию игры?
- **«Печатная машинка».** По кругу каждому ребенку раздаются буквы (*весь алфавит*), таким образом, у каждого ребенка, оказывается, по 1-2 буквы. Вожатый в упражнении не участвует, он зачитывает предложение. *Например,* «У меня сегодня очень хорошее настроение и я рад, что попал на фестиваль». На каждую букву слова должен подниматься и тут же садиться ребенок, чью букву назвали. В заключении каждый рассказывает о своих ощущениях.
- **«Повернуться в одну сторону».** Отряд объединяется в две команды. Эти команды встают в колонну напротив друг друга. Вожатый дает следующую инструкцию: «Сейчас по моему сигналу, вы будете поворачиваться на 90 градусов в любую сторону, в какую вам захочется. Ваша задача заключается в том, что все члены одной команды (*не договариваясь*) должны повернуться в одну сторону. Побеждает та

команда, которая сделала это первой». (*Упражнение повторяется несколько раз.*)

В заключении каждый рассказывает о своих ощущениях.

- **«Атомы – молекулы».** Вожатый объясняет: атом – это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется молекулой. Вожатый произносит: «Атомы». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество атомов в молекулах.

Примеры игр на сплочение:

- **«Здравствуй, мне очень нравится ...».** Каждый, из сидящих в кругу, по очереди, говорит своему соседу слева фразу: «Здравствуй, мне очень нравится ...», продолжая ее по своему усмотрению, стараясь найти в своем товарище что-то приятное, хорошее.
- **«Слон».** Весь отряд за ограниченное время (*1-2 мин*) должен выложить из веток (*шишек, палочек, гальки и др. мелких предметов*) изображение слона. Главное условие – задание выполняется в полной тишине.
- **«Путаница».** Все ребята образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Эта игра дает возможность участвовать всем ребятам в выработке пути решения поставленной задачи.
- **«Сидячий круг».** Отряд формирует тесный круг (*плечи всех ребят касаются друг друга*). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека. Завершите эту игру на высокой ноте, смеясь и аплодируя всем.
- **«Треугольник, квадрат...».** Все участники с закрытыми глазами стоят в кругу и держатся за руки. Вожатый просит: «Ребята, в полной тишине, без слов, постройте треугольник (*выполняется задание*), квадрат...».
- **«Городок».** Игра от начала и до конца проводится на едином листе ватмана в несколько этапов. На первом этапе каждый ребенок находит на ватмане место и рисует домик (*важно, чтобы лист ватмана был достаточно большим, чтобы всем хватило места*). Уже на этом этапе можно отметить тех, кто занимает место в центре листа, а также рисует самые большие домики; как правило, это подростки, занимающие (*или претендующие занять*) лидирующее положение в отряде. Когда все рисунки готовы, ребята рассказывают о том, кто мог бы жить в таком доме (*характер, привычки, любимые занятия*). Конечно, на жителя «домика» проецируется личность автора. На следующем этапе каждый ребенок выбирает 3-4 наиболее привлекательных домика и рисует к ним дорожки.

Вожатый, также участвующий в упражнении, проводит дорожки одним из последних к тем участникам, которые получили меньше всего выборов. Таким образом, он поддерживает ребят, не принятых в группе. Полученные связи очень близки к социометрической картине. В «городке» можно наблюдать «центр» и отдельные «районы». Поэтому на третьем этапе важно объединить отряд в единое целое, для чего отряд придумывает и записывает название получившегося населенного пункта, дорисовывает в городке все, что необходимо «для жизни» (*парки, деревья, магазины и т.д.*).

Во время обсуждения после игры отмечаются самые понравившиеся «местечки городка». Таким образом, развивается чувство «мы», отрядного единства, закрепляются навыки взаимодействия в команде. Рисунок также можно вывесить до конца дня.

Оформление отрядного уголка.

Уголок – это отражение отрядной жизни; это творчество вожатых и детей.

Важно помнить, что:

а) уголок должен быть «говорящим», т.е. содержание и его рубрики должны меняться;

б) уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (*спорт, участие в жизни лагеря, награды, дни рождения, перспективы*);

в) в оформлении уголка и обновлении содержания рубрик самое активное участие принимают дети.

К заезду новой смены в уголке снимаются все рубрики. И оформляются новые временные рубрики (*необходимые только для оргпериода*):

а) «Наш _____» (краткие данные о лагере);

б) поздравление с приездом;

в) традиции «Артека»;

г) наказ ребят прошлой смены;

д) песня о лагере;

е) план на день и другие рубрики на усмотрение вожатых.

Что можно поместить в отрядном уголке:

- карту лагеря (*где что располагается*); номер мобильного телефона отрядного вожатого;
- название, девиз, песню, эмблему и т.п. отряда;
- план на день;
- план работы на смену;
- график работы всех служб лагеря (*библиотека, бытовые комнаты, камера хранения, касса т.п.*);
- календарь памятных дат с небольшими аннотациями по каждой;
- результаты разных соревнований, конкурсов;
- поздравления с днем рождения и т.д.

Диагностика.

Психодиагностика (*от греч. ψυχή — душа, и греч. διαγνωστικός — способный распознавать*) — отрасль психологии, разрабатывающая методы выявления и измерения индивидуально-психологических особенностей личности.

Психодиагностические методики – это специфические психологические средства, предназначенные для измерения и оценки индивидуально-психологических особенностей людей.

В «Артеке» диагностика проводится посредством наблюдения, беседы, анкетирования, проведения различного вида тестов и опросников, также применяются и некоторые методики проективной техники. Такая работа требует большого профессионального мастерства и опыта.

Одним из традиционных методов диагностики в «Артеке» является социометрия, которая проводится в конце организационного периода для определения межличностных отношений, когда ребята уже достаточно узнали друг друга, сложились определённые группы, выявились лидеры.

Социометрия проводится с целью:

а) измерения степени сплоченности/разобщенности в группе;

б) выявления «социометрических позиций», где на крайних полюсах оказываются «лидер» группы и «отвергнутый»;

в) обнаружения внутригрупповых подсистем, сплоченных образований, во главе которых могут быть свои неформальные лидеры.

Использование социометрии позволяет определить степень авторитета формального и неформального лидеров.

Социометрическая методика проводится групповым методом, ее проведение не требует больших временных затрат (*до 15 мин.*).

Итоги организационного периода.

Ожидаемые результаты оргпериода:

- знакомство детей с лагерем (историей, традициями), условиями проживания (режимом дня);
- выработка единых норм поведения (предъявление единых педагогических требований);
- знакомство ребят друг с другом, с вожатыми отряда;
- начало формирования отряда как коллектива;
- формирование групповых норм, ценностей, традиций и отрядных правил;
- формирование представления о содержании смены (обсуждение план-сетки и составление отрядного плана);
- выявление лидеров, включение их в работу органов самоуправления;
- адаптация ребят к новым условиям жизни, условиям жизнедеятельности лагеря;
- предоставление возможности детям проявить себя, самоутвердиться в разнообразной деятельности;
- формирование чувства «Мы» (особенные, вместе), доверия друг к другу;
- создание благоприятного эмоционального настроя.

Критерии успешности оргпериода:

- ощущение удовлетворённости тем, что ребёнок попал именно в этот отряд, именно к этим вожатым;
- заинтересованность ребят в дальнейшей деятельности отряда и лагеря.

Некоторые нормы поведения при работе с детьми.

- Дети вожатым ничего не должны.... А вожатые им обязаны на основании заявления о приеме на работу и добровольном возложении на себя профессиональных обязанностей.
- Ничего не требовать категорично – убеждать в разумности, рациональности, необходимости. Требовать мягко, но настойчиво.
- Главное в любом деле – обеспечить сохранность жизни и здоровья детей, а потом уже творческая и личностная реализация.
- Не перекладывать ответственность за детей и работу на других.
- Активно использовать свой позитивный опыт и личное обаяние.
- Не бояться признавать свои ошибки перед детьми.
- Больше разговаривать с детьми, анализировать, уметь хранить секреты, проявлять сдержанность в оценочных суждениях.
- Показывать на личном примере модель правильного поведения и общения.
- Использовать юмор в общении с детьми (*не путать с сатирой и сарказмом*).
- «Дешевый» авторитет – плохой помощник в построении настоящих отношений. Не стоит заигрывать с детьми. Они всегда отличают настоящее от фальшивого.
- Все матерные, жаргонные, сленговые, оскорбительные слова – не для общения с детьми. Дети могут подумать, что их использование – это хорошо или нормально.
- Никогда не выяснять отношения на глазах у детей.
- Выстраивать взаимоотношения с мальчиками и девочками необходимо по-разному, нужно использовать разные методы и приемы.
- Нет «хороших» и «плохих» людей. Переделывать ребят по своему образу и подобию не следует. Задача педагога – помочь каждому стать самим собой.
- Вы приехали в лагерь, чтобы обеспечить детям приятный и полезный отдых, а не дети, чтобы обеспечить Вас местом работы.
- Не перекладывайте ответственность за детей и работу на других. Это неудачный и бесчестный ход. Непризнание меры ответственности, на самом деле не снимает ее.
- Всё решайте по-доброму, спокойно, без угроз (тем более, если Вы их не сможете осуществить). Вначале используйте внутренние ресурсы, а уж потом переходите к более кардинальным мерам, значимым лицам, постепенно набирая «обороты» до получения нужного результата.

- Помните о том, что Вы сейчас для детей значите очень много... Вы – мама, папа, брат, сестра, друг, помощник, учитель, советчик, судья...
- Правильно почувствовать, понять, чего от Вас ожидают, соответственно отреагировать – залог успеха в общении и работе.
- Пользуйтесь историческим опытом общения и работы с детьми. Активно используйте свой позитивный опыт и личное обаяние.
- Трепетно относитесь к моменту доверия – это многого стоит.
- Вы можете, в случае необходимости, попросить о помощи более опытных педагогов, людей, которым Вы доверяете, или воспользоваться их советом. Но при этом помните: если ситуацию выпало решать Вам – значит этот опыт нужен Вам.
- Не позволяйте никому в Вашем присутствии оскорблять или унижать ребенка. В этом вопросе нет «авторитетов».
- Избегайте задавать бестактные вопросы. Вы рискуете получить соответствующий ответ, а других поставить в неудобное положение.
- Время изменяет все, в том числе нас, наши представления, идеалы, планы, педагогические подходы, детей, с их проблемами и запросами... Поэтому чутко прислушивайтесь к происходящему, мудро и адекватно реагируйте на происходящие процессы.
- Дети в большинстве своем не ленивы. Их отказ от участия в жизни и работе лагеря – это скорее боязнь ошибиться, быть неуспешным, осмеянным. Найдёте причину – измените следствие.
- Переделывать детей по своему образу и подобию не следует. Ваша задача в другом – помочь стать ему самим собой.
- Чаще вспоминайте себя в возрасте Ваших ребят. Вы всегда соответствовал предъявляемым требованиям?
- Согласовывайте обещания не с желаниями, а со здравым смыслом и своими возможностями.
- Будьте интересным, покоряйте детей удивляйте, поражайте (но не наповал, особенно шокирующим внешним видом).

Помните! Что и за пределами «Артека» Вы остаетесь вожатым «Артека» – с достоинством несите честь звания вожатого «Артека».

Основной период

Основной период – самый длительный в лагерной смене. Его начало может варьироваться от 3 до 5 дня с заезда детей и зависит от драматургии смены, её направленности, контингента детей и т.д. В «Артеке» обычно границей между организационным и основным периодами считается линейка открытия смены. К тому времени, в случае хорошо проведённого вожатыми организационного периода, детский отряд уже приобретает признаки коллектива. Этому способствуют освоение детьми образцов культуры «Артека», выработка и принятие норм поведения; наличие единой значимой цели и совместной деятельности по её достижению.

Основной период – период реализации задач всей смены. Его цель – создание условий, способствующих максимальной самореализации, достижению каждым ребёнком успеха в совместной деятельности. В этот период происходит активное усвоение детьми новых знаний, накопление опыта. Основной период характеризуется высоким темпом, разнообразием, интенсивностью: школа, бассейн, кружки, экскурсии, походы и т.д. Кроме того, различные общелагерные дела: музыкальные, театральные, танцевальные конкурсы, спортивные соревнования, интеллектуальные марафоны. Это период сплочения отряда, период делового и творческого сотрудничества детей и взрослых, период формирования и укрепления дружеских связей.

При планировании и реализации дел основного периода вожатому предстоит решить целый комплекс задач:

- обеспечить многообразие видов деятельности и сфер общения детей;
- при подготовке и проведении различных отрядных и общелагерных дел учитывать эмоциональное и физиологическое состояние детей,
- обучать детей навыкам совместной работы, создавать атмосферу коллективизма, не разрушать ощущение соучастия;
- содействовать развитию творчества и самостоятельности детей, стимулировать индивидуальное творчество;
- повышать качество межличностных и групповых отношений и взаимодействий;
- при необходимости корректировать социальный статус ребенка в отряде.

Позиция вожатого в течение основного периода постепенно изменяется. Он становится для детей своего отряда консультантом, инструктором, соучастником в делах, старшим товарищем. Вожатый руководит отрядом через органы самоуправления. Все дела готовятся и проводятся совместно с детьми – и чем дальше, тем чаще самими детьми – при направляющей и координирующей роли вожатого. Вожатый контролирует выполнение тех требований, которые были усвоены в оргпериод, помогает сделать их выполнение организованным, менее трудоемким, более эффективным. Вожатый проверяет степень самостоятельности детей и оказывает им необходимую помощь. Вожатый постепенно переходит в роль консультанта, оставаясь при этом активным участником и подготовки, и проведения дел (скрытый контроль, помощь, обучение умениям, необходимым для реализации поставленных задач). Кроме того, вожатый в ходе общения с детьми обязательно показывает свое отношение к любому событию, делу. Постепенно дети готовятся к самостоятельному руководству группой, при этом не только лидеры должны иметь возможность проявления своей самостоятельности и ответственности, но каждый из отряда. В основной период дело, подготовленное самими детьми, пусть и не идеальное, важнее, чем «красивое» дело, организованное для них взрослыми. Кроме изменения организаторской позиции, в каждом происходит осмысление, переоценка, корректировка жизненных ценностей, и это не менее важно.

Существенной помощью для вожатого в понимании своей роли и в постановке задач служит одна из следующих особенностей артековской педагогики: традицией «Артека» всегда было то, что отряд не существует автономно, изолированно от жизни лагеря. Артековский отряд стремится как можно более плотно и гармонично влиться в большой общелагерный коллектив. Общее для всего «Артека» и для каждого отряда направление ежесменно прописывается в т.н. матрице смены, начиная от её тематики, сценария, сюжета, форматов деятельности вплоть до книги смены, эпитафия, слогана и т.д. В общую матрицу смены, равно как и в программы каждого из лагерей, закладывается не только программа дел. Здесь просматривается цепочка: Я – ОТРЯД – ЛАГЕРЬ – АРТЕК. Любой вид деятельности, это касается как отрядной профильной или связанной со специфической тематикой (фестиваль, слёт), так и ежесменной (спортивная, музыкальная, интеллектуальная, туристическая, искусствоведческая и т.п.), выстраивается как бы по восходящей линии. Яркий образец этого – Образовательный проект смены. Начинается всё в отряде – с игры, отрядного тематического вечера, соревнования, викторины. Таким образом ребёнок начинает погружение в тему. Продолжение идёт как в ряде отрядных дел, так и поднимается на межотрядный, общелагерный уровень. И в идеале завершением становится общеартековский фестиваль, конкурс, турнир, соревнование, с подведением итогов, награждением и т.д. Именно тогда ребёнок ощущает себя частью огромного коллектива, социокультурного пространства «Артека». И если у вожатого в работе получается удачно «вписать» свой отряд в общий, большой план лагеря, тогда и для ребёнка жизнь в отряде становится не просто набором мероприятий, а чередой событий, понимаемых и потому с готовностью принимаемых им. Основное правило: всё, что проводит вожатый со своими детьми, должно соотноситься с тем, что происходит в лагере

в целом. Это касается, безусловно, содержания деятельности, но не только. Постановка задач, организация, определение собственной роли и роли детей также должны выстраиваться в соответствии с содержанием деятельности и задачами лагеря и «Артека» в целом.

Завершается основной период за 3-4 дня до окончания смены. Показатели его успешности:

- способность к оценке деятельности и самооценке,
- достаточное количество лидеров,
- отсутствие замкнутых групп,
- четкая организационная работа в отряде наравне с вожатыми.

Заключительный период

Итоговый период – это период подведения результатов смены, итогов и самоанализа ребенка. Ребята активно применяют полученные знания, умения и навыки. Наибольшим успехом пользуются общелагерные дела, в том числе и организационно сложные, наряду с этим возрастает потребность во внутриотрядном общении. Роль вожатого становится второстепенной, многие задания ребята могут выполнять самостоятельно, но все-таки исполнение необходимо контролировать.

Важно провести анализ смены, накопленного опыта и поставить задачи на дальнейшую самореализацию.

Детей к разъезду надо готовить, поэтому вожатому в эти дни следует не потерять бдительность, нельзя расслабляться («ну вот уже и конец!»), нужно быть предельно внимательными. Чувствуя приближение отъезда, ребята начинают нарушать правила, если вожатые ослабляют требовательность, стараются увеличить объем «свободы». Детское объединение становится более сплоченным, общие интересы выступают на первый план. Настроение, несмотря на близкую разлуку, мажорное. Поэтому программу последних дней необходимо сделать максимально насыщенной, так, чтобы не оставалось ни минуты свободного времени на то, чтобы настроиться на горечь расставания с отрядом.

Целевая установка периода: подведение итогов прожитой смены, реадaptация детей к возвращению домой.

Педагогические задачи, решаемые в заключительный период смены:

- групповой анализ и демонстрация индивидуальных и групповых достижений;
- оценка и самооценка участниками смены личноcтно-значимых результатов участия в программе;
- создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены, поощрение наиболее активных участников деятельности органов самоуправления и центральных дел и событий смены;
- стимулирование положительных изменений в личности участников смены как фактора его реадaptации к возвращению домой;
- организация дел, снимающих психологическое состояние временности пребывания, вызванное скорым отъездом;
- диагностика и разработка индивидуальных программ саморазвития.

Рекомендуемые формы работы.

Формы подведения итогов смены: вечерний разговор (огонек) «Расскажи мне обо мне»; забор; награждение; выставки творческих работ; фестивали, гала-концерты (награждение по различным творческим номинациям).

Написание пожеланий (писем) следующей смене. Подготовка сюрпризов новым артековцам (стенгазета, рисунки – комиксы, другое).

Необходимо найти баланс между массовыми формами работы развлекательно-зрелищного характера (общелагерный уровень) и индивидуально-групповыми формами,

имеющими, помимо развлекательной направленности, аналитико-рефлексивную (внутриотрядный уровень).

Показатели успешной работы:

- уверенность в своих силах,
- терпение друг к другу, принятие друг друга, какие есть,
- тенденция к творческому отношению к делам,
- организационная структура срабатывает и в отсутствие вожакого.