

2024
ГОД СЕМЬИ

7 ФГБУ
«ФЦОМОФВ»

СЕРИЯ: «В ПОМОЩЬ ОТРЯДНОМУ ВОЖАТОМУ –
ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОГО ОТДЫХА»

ОТ Р Я Д Н А Я
ЭКОЛОГО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА
«ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ
«ЭКОС»

Москва
2024 год



АНОТАЦИЯ.

Серия «В ПОМОЩЬ ОТРЯДНОМУ ВОЖАТОМУ – ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОГО ОТДЫХА» представляет собой подборку методических материалов для организации работы вожатого с отрядом (командой) в детском лагере. Сценарии и методические разработки апробированы в организациях различных типов и видов на территории Российской Федерации, и отмечены экспертами как лучшие в результате профессионально-общественной экспертизы конкурсных материалов по итогам Всероссийских конкурсов программ и методических материалов организаций отдыха детей и их оздоровления.

Лучшие методические материалы имеют сразу несколько преимуществ:

- апробированы на практике, имеют положительный результат и отзывы участников;
- помогают начинающим вожатым использовать в работе качественные материалы для воспитательной работы с детьми разного возраста;
- способствуют мотивации вожатого творчески адаптировать содержание к условиям и возможностям своей организации;
- служат примером оформления воспитательной работы с детьми.

В данном выпуске предлагаем познакомиться с отрядным делом, разработанным Алиной Сысолятиной, вожатой детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер, участницей педагогического отряда «Пламя» (Новосибирская область). Методическая разработка отрядного дела публикуется в авторском стиле на основании материалов конкурса методических разработок среди вожатых и педагогов «Потенциал – 2023»¹.

Данная серия предназначена для вожатых, студентов вожатских педагогических отрядов, преподавателей вожатских школ, педагогов, воспитателей и методистов, администрации и других специалистов сферы отдыха и оздоровления детей

¹ Материалы конкурса методических разработок среди вожатых и педагогов МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФОРУС» «ПОТЕНЦИАЛ – 2023»: методическое пособие. – Новосибирск, 2023. – 99 с.

ОТЯДНОЕ ДЕЛО: ЭКОЛОГО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ «ЭКОС»

(Сысолятина Алина Викторовна, вожатый детского Оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер», участница педагогического отряда «Пламя»)

Тематическое направление: экологическое воспитание

Форма и тема отрядного дела. Выбор темы и формы отрядного дела осуществлялся с опорой на:

- низкий уровень осведомлённости о понятиях «озоновый слой», «углеродный след», об их роли в атмосфере (уровень был определен путем анкетирования «Озоновый слой и углеродный след»);
- особенности условий загородного лагеря, благоприятных для неформального дополнительного образования в направлении экологического воспитания;
- анализ возрастных и психологических особенностей среднего подросткового возраста, связанных с потребностью в интеллектуальной и творческой активности, в понимании и принятии нравственных норм с проявлением интереса к глобальному окружающему миру;
- педагогические возможности эколого – экономической игры, позволяющей комбинировать разные виды деятельности (анализ, выработку стратегии и тактики игры) в индивидуальном и командном форматах.

Актуальность. Согласно статистике фонда ООН в области народонаселения, в ближайшие 30 лет ожидается увеличение численности населения в мире почти на 2 миллиарда человек. К 2050 году ожидается увеличение до 9,7 миллиарда, а в середине 2080-х годов население может достигнуть пика численности в 10,4 миллиарда человек. Такой рост обусловлен несколькими причинами. Одна из них – это стремительное развитие процессов глобализации. Рост промышленности ведёт к необратимым последствиям из-за выбросов в стратосферу синтетических и искусственных веществ, пагубно влияющих на озоновую оболочку земли. Полностью восстановить озоновый слой, по прогнозам ученых, не получится, но оказать влияние на минимальное разрушение способен каждый человек.

В рамках модуля «Отрядная работа» воспитательной программы ДОЛКД «Пионер», с целью реализации задач экологического воспитания в части формирования экологической грамотности, повышения экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе и окружающей среде на основе российских традиционных

духовных ценностей в план отрядной деятельности отряда №5 включено отрядное дело ЭКОЛОГО – ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ «ЭКОС».

Особенность и новизна темы отрядного дела заключена в актуализации знаний детей о важности экологических проблем, полученных на уроках географии в 6-м классе; в преемственности непрерывного формирования ценностно–личностных установок у детей в системе: «школа – лагерь – школа».

Целевая аудитория мероприятия: дети среднего подросткового возраста от 12 до 13 лет из полных и неполных семей города Новосибирска, в том числе, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

Количество участников: 30 человек

Период смены, в который проводится мероприятие: основной

Продолжительность мероприятия: 60 минут

Роль и место мероприятия в системе отрядной и дружинной работы:

Отрядная работа является механизмом в процессе реализации

- задач модуля программы воспитания «Отрядная работа»;
- задач экологического воспитания;
- задач дополнительной общеобразовательной (развивающей) программы

ДОЛКД «Пионер» 2023 г. «Эмоция – лето»;

- задач комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни»;
- задач основного периода смены, а также получения знаний для успешного прохождения конкурсных испытаний в последующие дни смены.

Цель: создание условий для актуализации знаний детей об экологической проблеме, связанной с разрушением озонового слоя и возможных способах её решения.

Задачи:

1. Углубить знания детей через игровые технологии.
2. Содействовать формированию у детей ценностного отношения к природным ресурсам планеты.
3. Способствовать развитию у участников игры интеллектуального и социального здоровья, навыков командного взаимодействия, сплоченности ВДК.

Предполагаемые результаты

Участники игры будут знать, что такое «озоновый слой», «углеродный след», «экологические проблемы», «разрушение озонового слоя».

Участники игры будут проинформированы о способах негативного влияния на

озоновый слой.

У участников игры будут определяться признаки ценностного отношения к природным ресурсам.

В ВДК будет выявлена положительная динамика уровня сплоченности.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс

Вожатская команда в количестве четырех вожатых (организация и реализация отрядного дела).

Старший педагогический состав (правки и дополнения в механизм и игровую легенду отрядного дела с целью увеличения педагогического эффекта).

Материально-технический ресурс

Для реализации отрядного дела были использованы:

1. Костюм плантаторов фонда «Экос» (голубые брюки, белая блуза, зелёная жилетка);
2. Карта новой местности (ватман с таблицей 4x7);
3. Карточки ресурсов: электричество, бумага, действие, видеореклама, печатные материалы, экоины, техническое задание, специальное задание, отчёт о проделанной работе, итоговое анкетирование, табличка с допустимым уровнем озона (бумага А4);
4. Макеты: дом, фабрика, камера, дерево;
5. Теннисные мячи (3 шт.);
6. Скотч;
7. Пластиковые стаканы;
8. Сухостой;
9. Джут;
10. Самолетики из бумаги;
11. Обручи (3 шт.);
12. Конусы (10 шт.);
13. Шайбы (9 шт.);
14. Дженга
15. Краски акварельные (3 шт.);
16. Кисточки;
17. Ножницы (3 шт.);
18. Ручки (6 шт.);
19. Деревянная статуэтка победителям игры.

Информационный ресурс

Анкета для входного и итогового анкетирования для определения уровня знаний.

Место проведения: шатер в центре лагеря.

Игровая легенда

2086 год, урбанизация. Застраиваются водоёмы, вырубаются леса, население растёт. Землевладельцы покидают свои земли и стремительно переезжают в города. На планете уже 10,4 млрд человек, что на 2 млрд превышает показатели за 2023 год. Развивается инфраструктура, строятся заводы, уровень потребления ресурсов повышается. Вместе с этим разрушается и озоновый слой, который защищает землю от УФ – излучения солнца.

Находящийся в стратосфере озоновый слой спасает растения, животных и людей. Благодаря нему мы можем дышать и существовать. Человечество не в силах сдерживать нарастающий виток урбанизации. Возникает глобальная проблема.

Где будут жить 10,4 млрд человек? Как при этом сохранить экологию?

Это предстоит определить участникам в процессе игрового взаимодействия и выработать стратегию соблюдения баланса между наращиванием капитала и обеспечением экологической безопасности, что станет достижением игровой цели.

Дизайн игры Добсон – единица измерения озонового слоя

Бринг, Алфур, Пиора – новые мегаполисы

Фонд «ЭкоС» – экологическая организация

Плантаторы фонда «Экос» – владельцы плантаций

Основоположники мегаполисов – основатели мегаполисов

Менеджеры биржевого оборота – продвигают экологические ценности

Архитекторы – занимаются застройкой

Производители работ – стратеги

Приобретатели – добывают ресурсы

ЭКОины – валюта

Карты – ресурсы

Стратегия игры

Перед игрой вожатые погружают детей в тему: информируют о сущности озонового слоя, причинах появления углеродного следа. В ходе игры участники должны,

выполняя различные роли, добывать ресурсы, обменивать их на макеты зданий, вести застройку мегаполисов, наносить здания на карту, рассчитывать уровень углеродного следа на основании схемы соотношения значимости объектов, продвигать экологические ценности, анализировать риски.

Ход игры

Погружение в игру

Плантаторы фонда «ЭкоС» театрализованно выходят и излагают игровую легенду, предлагая участникам, стать основателями новых мегаполисов, демонстрируют карты численности населения и статистику озоновых дыр, сопровождая разъяснениями.

Первый этап. «Формирование мегаполисов»

Ознакомившись с анализом карт численности населения за 2023 и прогнозом численности на 2086, участники делятся на 3 новых мегаполиса по 10 – 11 человек: Бринг, Алфур, Пиора. Располагаются мегаполисы территориально по пустым участкам, которые предстоит построить.

1. Основоположник мегаполисов (1 игрок от каждой команды – капитан) получает стартовый капитал мегаполисов, который составляет: 60 ЭКОинов, 5 карт действия, 5 камней, 5 электричества; меняют на макеты зданий. Капитал помещается на условный счет.

2. Плантатор фонда «ЭкоС» (1 игрок – координатор игры – вожатый) распределяет должности в каждой команде путем голосования, направляет участников игры на принятие правильных решений. помогает в получении сведений и знаний об экологии и ее проблемах, учит ценностному отношению к атмосфере земли.

3. Менеджеры биржевого оборота (2 игрока от каждой команды) разрабатывают тексты рекламных объявлений мегаполиса по техническому заданию, выданному плантатором. Материалы рекламы должны содержать ценностные установки. За выполнение задания менеджеры получают доступ к техническим средствам (видеокамеры) для выпуска видеоматериалов и право размещать агитационную и рекламную видеопродукцию в сети.

4. Производители работ (2 игрока от каждой команды) вырабатывают стратегию по расположению в мегаполисе участков заводов и фабрик, жилых домов и зелёной зоны. Обязательные условия: размещать промышленные объекты на безопасном удалении от жилых комплексов; строительство любых застроек должно сопровождаться строительством лесных и парковых зон. Далее обменивают заработанные ресурсы на

макеты строений. После строительства зданий архитекторами заполняют бланк годового отчета о проделанной работе и получают прибыль.

5. Архитекторы (3 игрока от каждой команды) собирают конструкцию строений, оформляют дизайн строений, возводят строения. Условия: не использовать черный цвет, применять экологические материалы.

6. Приобретатели (5 игроков от каждой команды), самая активная часть команды, зарабатывают ресурсы, выполняя игровые задания на смекалку, на ловкость, меткость, моторику. Ресурсы передают производителям работ.

Второй этап. «Развитие мегаполисов»

Жители мегаполисов зарабатывают ресурсы, заполняют бланки годового отчета, активно возводят инфраструктуру. Главное условие для разработки стратегии развития мегаполиса – рассчитать уровень влияния на углеродный след.

Для постройки жилого дома необходимо собрать: 3 карты действия, 3 камня, 3 электричества. Технические характеристики: удар по озоновому слою (12). Прибыль: 15.

Для постройки завода и фабрики необходимо собрать: 4 карты действия, 4 камня, 4 электричества. Технические характеристики: удар по озоновому слою (18). Прибыль: 30.

Игровые способы пополнения ресурсов фонда:

«Камень» – забросить шайбу в нарисованный квадрат.

«Электричество» – попасть самолётиком в обруч.

«Карта действия» – сбить стоящую башню («Дженга») теннисным шариком.

«Деревья» – перелить воду с помощью ватного диска из одного стакана в другой.

При получении достаточного количества ресурсов карточки обмениваются на макет здания или сооружения.

Дополнительные условия: задание выполняется в 2 этапа.

Звучит срочное объявление. «Внимание, внимание! Срочные новости! Жители мегаполиса Уюрген произвели масштабный производственный выброс ядовитых газов хлора. Эти действия привели к разрешительному излучению озоновой дыры над нами на 20 показателей! Срочно требуется спасение экологической обстановки. Каждый мегаполис должен за 4 минуты высадить сад из 5 деревьев и привести в норму ОЗ».

Специальное задание – создать информационный лист «Озоновый слой» без использования слов, используя схемы, рисунки.

Третий этап. «Перспектива»

Подведение итогов – отчет о проделанной работе, подсчет финансов.

Баланс рассчитывается между наращиванием капитала и обеспечением

экологической безопасности.

Определение победителя

Победитель определяется по сумме капитала, по наименьшему значению влияния на углеродный след. Победителям вручается диплом победителя. Самому полезному игроку по мнению команды вручается экологический приз – деревянная шайба с изображением названия игры.

Мотивация и стимулирование

Основной мотив – победа в игре через получение наибольшей суммы ЭКОинов при наименьшем экологическом риске; создание игровой интриги.

Методы мотивации:

одобрение, похвала, поддержка, настрой на победу;
демонстрация таблиц с результатами игры.

Эффективность результативности

По итогам проведения отрядного дела были выявлены эффекты:

1) Образовательный эффект. По результатам итогового анкетирования, у 93% участников повысился уровень знаний о сущности таких атмосферных явлений, как: озоновый слой, озоновая дыра, углеродный след. Результаты отражены в бортовых журналах детей в графах «концепты», «узнал новое»;

2) Развивающий эффект. По результатам итогового анкетирования, у 67% детей изменилось отношение к важности и причинам экологических проблем;

3) Воспитательный эффект. По результатам педагогического наблюдения, во временном детском коллективе отряда могут улучшиться взаимоотношения, будут установлены новые межличностные коммуникации, коллектив станет более сплоченным; дисциплина в отряде укрепится, будет заметна положительная динамика межличностного взаимодействия детей, объединенных одной командой.

Специальное задание №1, приносящее 100 ЭКОинов.

Нарисовать памятку слоев озона на бумаге без использования слов. Схематично и ясно изобразить для каждого жителя мегаполиса.

«Озон содержится в двух различных частях нашей атмосферы. Находящийся в нижних слоях воздушной оболочки «плохой» озон является компонентом смога и негативно влияет на здоровье людей. Он не имеет ничего общего с озоновыми дырами, так как после образования довольно быстро превращается обратно в кислород. Большая часть земного озона «хорошая» и находится в стратосфере. Слой из молекул этого вещества поглощает высокоэнергетическое ультрафиолетовое излучение и предотвращает попадание опасных ультрафиолетовых лучей на поверхность Земли».

Специальное задание №2, приносящее 100 Экоинов.

Нарисовать памятку слоёв озона на бумаге без использования слов. Схематично и ясно изобразить для каждого жителя мегаполиса.

«Озоновой дырой» называют истощение защитного озонового слоя в стратосфере над полярными областями Земли. Люди, растения и животные, живущие под такой областью, подвергаются воздействию солнечной радиации, которая может быть опасна для здоровья. Ученые обнаружили, что истончение озонового слоя было вызвано увеличением концентрации определенных веществ — хлорфторуглеродов (ХФУ) и в меньшей степени галонов, которые используются для тушения пожаров. Эти химические вещества могут оставаться в атмосфере на длительный срок — от десяти лет до столетий.

Специальное задание №3, приносящее 100 Экоинов.

Нанести на карту возможные «озоновые дыры», опираясь на полученную информацию о промышленных источниках загрязнений. «Озоновая дыра — это локальное утончение озонового слоя. Как видно по спутниковым снимкам, озоновые дыры — это не буквальные дыры. Ученые используют этот термин как метафору для мест, где концентрация озона крайне низкая. Толщину озонового слоя измеряют «единицами Добсона» (1 единица Добсона равна слою озона в 10 микрометров). Озоновые дыры — это места, где содержание озона — 220 единиц Добсона или ниже.»

Техническое задание на изготовление печатной продукции Планета «ЭкоС»	
1	Подготовить новостную газету о происходящем событии в данный момент в Планета ЭкоС.
2	Подготовить табличку с названием рынка недвижимости с рисунком двухэтажного дома и стоящей рядом семьей.
3	Подготовить табличку с названием и рисунком герба вашего мегаполиса.
4	Рассказ о счастливой жизни в вашем мегаполисе. С использованием исключительно положительных эмоций.
5	Видеореклама пропагандирующая использование экологических поступков у каждого жителя.
6	Видеоролик рассказывающий о необходимости делать экологичными производства в целях сохранения углеродного слоя.
7	Подготовить объявления о продаже оранжевого счастья.

Карточка отчета

Мегаполис _____
Отчёт о проделанной работе за 2086 год

Что произвели	Сколько заработали	Удар по углеродному слою	Сколько деревьев посадили

Анкета

1. Как бы вы объяснили жителям своего мегаполиса, что такое углеродный след?
2. Чем опасны озоновые дыры для жителей мегаполиса?
3. Почему для спасения мегаполиса важно учитывать – какое количество озонового слоя расщепляется при строительстве и производстве?
4. Сколько человек смогут жить счастливо к 2086 году, если вы будете рассказывать о расщеплении озонового слоя, и будете знать, как спасти планету ЭкоС?
5. Какими единицами измерения определяется толщина озонового слоя



«Действие»



Ресурс «Электричество»



Ресурс «Бумага»



Ресурс «Камни»

Продукция: видео-реклама



Рост: 50 монет

Падение: 35 монет

Продукция: печатные матер.



Рост: 30 монет

Падение: 20 монет

