

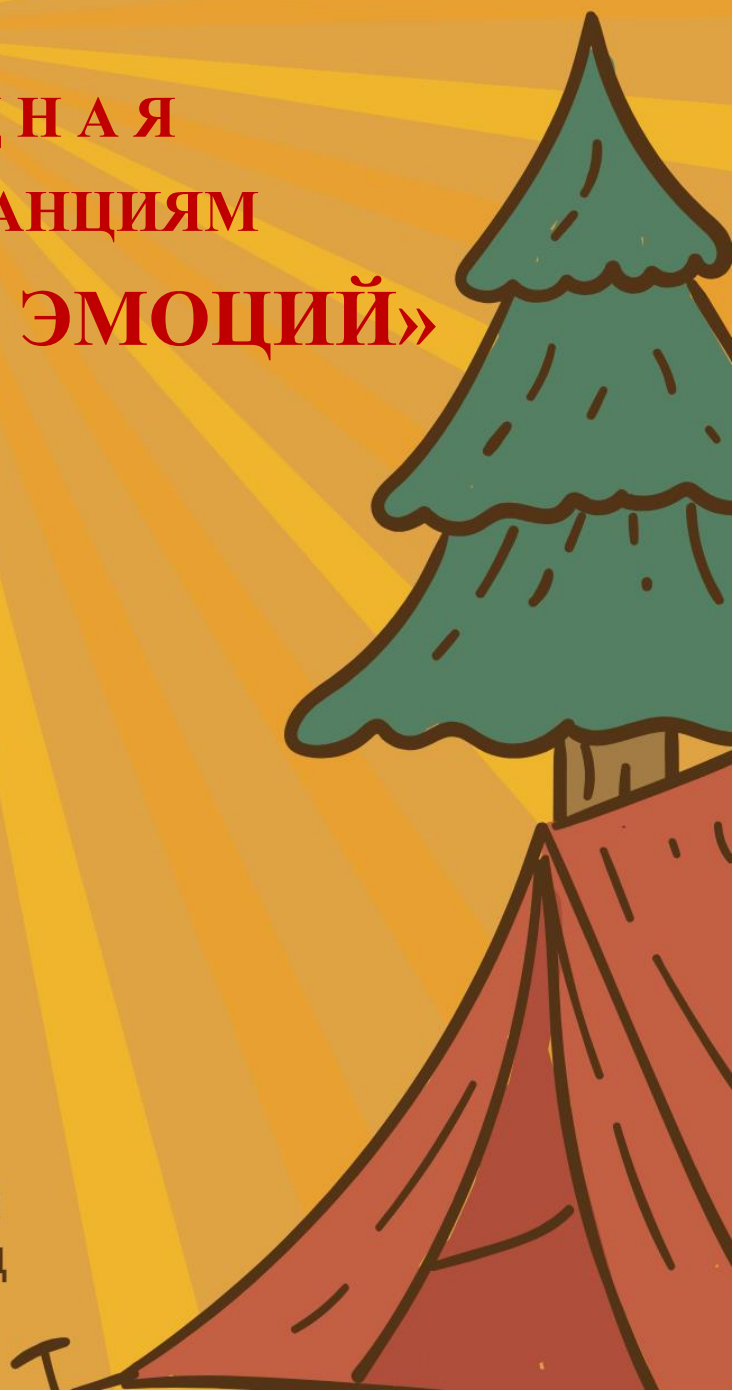
2024
ГОД СЕМЬИ

7 ФГБУ
«ФЦОМОФВ»

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

**ОТРЯДНАЯ
ИГРА ПО СТАНЦИЯМ
«ХРАНИТЕЛИ ЭМОЦИЙ»**

Москва
2024 год



АННОТАЦИЯ

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.

Отрядная игра по станциям «Хранители эмоций» разработана Сидоровой Софьей и Хузу Дарьей, вожатыми детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер», участниками и 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 ООД «ФОРУС» «ПОТЕНЦИАЛ – 2023»: методическое пособие. – Новосибирск, 2023. – 99 с.

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО: ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ХРАНИТЕЛИ ЭМОЦИЙ»

(Сидорова Софья Вадимовна, Хузу Дарья Александровна, вожатые детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер», участники педагогического отряда «Пламя» (Новосибирская область)

Пояснительная записка

Тематическое направление: духовно-нравственное

Форма: Выбор формы «Игра по станциям» связан с условиями ДОЛКД «Пионер», иногда ограничивающими возможности использования других форм организации детской деятельности, которые включены в методические рекомендации Бориса Викторовича Куприянова. Кроме того, форма «игра по станциям» – это удобная педагогическая находка; в работе с детьми младшего школьного возраста она позволяет избежать факторов утомляемости и потери концентрации у детей, и, вместе с тем, быстро их проинформировать, равномерно распределить физическую и эмоциональную нагрузки, наполнить различными видами игровой деятельности и достичь более значимого педагогического эффекта.

Актуальность. В принятой в 2015 г. «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» приоритетной задачей названо «развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины».

Дополнительная общеобразовательная (развивающая) программа лета 2023 «Эмоция лета», программа воспитания ДОЛКД «Пионер» на летний период 2023 год и комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» направлены на интеграцию воспитательных, развивающих и здоровьесформирующих задач, направленных на развитие личности ребенка, укрепление аспектов его здоровья и создание условий для его самореализации и социализации. Рассматривая эмоциональный интеллект, как важную составляющую развития личности, учитывая опыт организации отрядной деятельности, опираясь на результаты осенней каникулярной смены 2022 года «Эмоционариум», уровень эффективности которой превышал 86%, был разработан цикл отрядных дел на развитие эмоционального интеллекта.

«Игра по станциям «Хранители эмоций» – одно из отрядных дел цикла.

Целевая аудитория мероприятия: дети среднего школьного возраста из полных и неполных семей 10 –12 лет.

Количество участников: 30 человек

Период смены, в который проводится мероприятие: основной

Продолжительность мероприятия: 60 минут

Роль в системе отрядной работы

Игра проводится в основной период и содействует реализации задач основного периода: сплочение временного детского коллектива, создание условий для самореализации детей, поддержка благоприятного климата и дисциплины в коллективе детей.

Роль мероприятия в системе дружинной работы

Отрядное дело включает аспекты, необходимые для комплексной реализации задач программы ДОЛКД «Пионер» 2023 г. «Эмоция – лето». Посредством участия в данном отрядном деле дети задействуют и закрепляют полученные знания о первом компоненте эмоционального интеллекта, что способствует достижению поставленной цели программы лета.

Цель: создание условий для формирования осознанного отношения у детей младшего школьного возраста к собственным эмоциям и эмоциям других людей.

Задачи:

1. Содействовать развитию интеллектуального здоровья через развитие у детей знаний о видах эмоций.
2. Содействовать развитию психологического здоровья через знакомство детей со способами идентификации испытываемых эмоций и самоконтроля.
3. Содействовать развитию социального здоровья через развитие навыков командной работы и коммуникацию

Предполагаемые результаты:

- дети будут ознакомлены с 7-ю базовыми эмоциями человека;
- участники получают практический опыт идентификации эмоций и их контроля;
- в ВДК повысится уровень сплочённости.

Мотивация участников.

Состязательность в данном отрядном деле исключена. Мотивация в процессе игры заключается в поддержке и одобрении коллективных достижений и командных решений. Получение Эмотов (игровая валюта) содействует повышению эмоционального фона и выполняет функцию стимулирования.

Ресурсное обеспечение отрядного дела

Кадровый ресурс – вожатская команда в составе трех вожатых и одного помощника воспитателя (программная реализация); звукооператор (звуковое и техническое сопровождение); методисты старшего педагогического состава (методическое сопровождение).

Материально-технический ресурс

1. Костюм хранителя планеты (Бинго-Бонго);
2. Костюм безэмоционального жителя планеты (Злобикс);
3. Корабль (картонные коробки, веревка);
4. Эмотики (бумага А4, скотч,);
5. Следы (выложенные выемки в щебне);
6. Эмодзибокс (картонная коробка, краски);
7. Мешочек (ткань, нитки);
8. Репродукция картин (на листах а4 распечатаны популярные картины)
8. Экран эмоций (листы картона, фольга);
9. Костюмы (ткань 4-х цветов, скотч, картон, ленты)
10. Цветы (крафт, краски, цветной картон);
13. Краски, кисточки;
14. Бутылка воды;
15. Пластиковые стаканы.

Информационно-методический ресурс

Перед проведением отрядного дела и после его завершения было проведено анкетирование детей с целью определения уровня сформированности осознанного отношения у детей к собственным эмоциям и эмоциям других людей.

Размещение итогов отрядного дела – группа ДОЛКД «Пионер» в социальной сети «ВКонтакте»; новостной раздел на официальном сайте учреждения.

Место проведения: территория лагеря.

Игровая легенда

Бинго-Бонго – хранитель планеты Эмон, который знает абсолютно все об эмоциях и чувствах. На его планете всегда царит гармония и взаимопонимание. Он очень ценит и бережет Эмон, так как больше нигде нет такой планеты, и она важна для всех.

Злобикс – безэмоциональный житель соседней планеты, который решил, что эмоции – крайне вредная вещь, угрожающая всему живому.

Бинго-бонго стал свидетелем оглашения новости о том, что на планету Эмон

готовится нападение Злобикса, который придумал план по похищению всех эмоций. Хранители планеты Эмон готовы выйти на помощь Бинго-Бонго, ведь без эмоций счастливая и беззаботная жизнь навсегда покинет эту удивительную планету.

Ход игры

Погружение в игру «Идентификация»

Бинго-бонго в театрализованном представлении излагает игровую легенду и предлагает участникам (детям) планеты детства Эмон ему помочь, предупреждая их о грядущей опасности. Знакомит с условиями игры: выполнять задания необходимо согласовано; запоминать эмоции, которые испытывали в ходе игры, делать выводы после каждого этапа игры.

Бинго-бонго отправил корабль за детьми, но на корабль могут попасть только те, кто знает названия эмоций и может их определить, а также рассказать причины их появления. На экране им представлены

- 1) Названия эмоций;
- 2) Фото людей, выражающих эмоции;
- 3) Причины, вызывающие эти эмоции.

После того, как дети ПРАВИЛЬНО сопоставляют названия эмоций, фото и называют причины – они готовы к полету. И вот они на планете Эмон. Им предстоит вернуть похищенные эмоции.

Первое задание «Музыкальный зал»

Чтобы понять куда идти участникам, в первую очередь им нужно раскодировать «следы – эмоции» Злобикса. Код содержится в музыкальной заставке. Наступая на след, и, услышав музыку, дети должны движениями показать, какую эмоцию передает эта музыкальная композиция. Выполнив все задания, дети получают «Эмодзибокс», куда они будут помещать найденные эмоции, благодаря чему это и станет главной силой на пути к победе над Злобиксом.

Благодаря следам, детям удалось найти мешок со всеми эмоциями, но случилось непредвиденное, все эмоции Злобикс перемешал и теперь их необходимо восстановить. У них не так много времени, ведь Злобикс может продолжить уничтожение эмоций.

Вывод: музыка помогает человеку почувствовать, понять и выразить собственные эмоции

Второе задание «Галерея»

Дети попадают в художественную галерею, в которой размещены репродукции картин. Дети должны внимательно рассмотреть их и назвать эмоции, которые художник выразил и, возможно, которые когда-то побудили его написать именно эту картину. Как можно управлять данной эмоцией? За выполненное задание дети получают эмоты радости, грусти и страха.

Вывод: художественное искусство помогает человеку почувствовать, понять и выразить собственные эмоции.

Получив три эмота, дети продолжают свой путь дальше, ведь этого количества им недостаточно.

Третье задание «Театр эмоций»

Дети попадают в космический лес, где находятся сломанные экраны эмоций. Данные экраны учат жителей управлять своими эмоциями и быть искренними. Но для изучения, их нужно восстановить. Детям представляют ролик из мультфильмов, в которых герои проявляют негативные эмоции. Задача участников – предложить и сыграть свою версию мультсцены, в которой герои, управляя своими эмоциями, достигают положительных результатов.

Вывод: театральное искусство помогает человеку почувствовать, понять и выразить собственные эмоции

Дети получают еще четыре эмота: гнев, спокойствие, удивление и отвращение.

Четвертое задание «Букет эмоций»

Участники попадают на лесную поляну, где находится хранилище эмоций. На поляне сотни цветов разной окраски: красные, синие, голубые, белые, желтые, оранжевые, даже серые и черные! В этом буйстве трудно понять – что красивее? Какое сейчас настроение у каждого? Какое настроение у коллектива? Участники выберут каждый себе тот цвет, который соответствует его эмоции, поясняя – почему именно этот цвет соответствует этой эмоции. Собрав букет, они получили композицию эмоций, в которой не оказалось ни одного черного или темного цветка. И на вопрос: нужны ли человеку черные (негативные) краски жизни? Дети сначала ответили: «Без негативных эмоций жить лучше!». «Если человек никогда не испытывал грусть, печаль, разочарование, а всегда только радость и счастье, то сможет ли он тогда понимать – что такое радость и счастье? Ведь он других чувств не знает и сравнить ни с чем не может!»

Дети сделали важный вывод: человеку нужны разные эмоции. Люди должны уметь и радоваться, и огорчаться, но обязательно уметь управлять своими эмоциями, учиться

распознавать чужие эмоции и не становиться причиной для чужого гнева и мишенью для чужой реакции.

Пятое задание «Восстановление эмоций»

Дети находятся на завершающем этапе восстановления планеты Эмон. Для того, чтобы планета вернулась в свое прежнее состояние, им необходимо вернуть эмоции в определенные ячейки. Перед ними стаканчики с водой и головоломка, выложенная из жгутов разного цвета. На каждом стаканчике указана эмоция. Для того, чтобы эмоция вернулась в свою ячейку детям необходимо окрасить воду в тот цвет, который отражает эмоция и назвать антоним к этой эмоции. Чтобы получить краску необходимо преодолеть путь по жгуту соответствующего эмоции цвета.

Завершение

После того, как дети восстановили ячейки с эмоциями, появляется Бинго-бонго, благодарит за миссию, оповещая о том, что победа еще не достигнута. Он желает проверить насколько дети готовы оказать отпор Злобиксу. Для этого он использует Эмодзибокс, произносит тайное заклинание планеты Эмон, переворачивает Эмодзибокс и Злобикс начинает чувствовать все эмоции, царящие на планете Эмон.

Все участники испытали самую главную и важную эмоцию – СЧАСТЬЕ!