

2024
ГОД СЕМЬИ

7 ФГБУ
«ФЦОМОФВ»

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

**ОТРЯДНАЯ ИГРА
«ОПЫТ 433»**

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.

Игра «ОПЫТ 433» разработана Калининым Данилой Сергеевичем, вожатым детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Созвездие Юниор», участником вожатского отряда «Компас» (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 «ОПЫТ 433»

(Калинин Данила Сергеевич, вожатый детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Созвездие Юниор», участник вожатского отряда «Компас». (Новосибирская область)

Пояснительная записка

Тематическое направление: интеллектуально-познавательное.

Форма отрядного дела – ситуативно-ролевая игра, которая эффективна для погружения в развивающую деятельность. Ситуативность игры – легенда, отражающая цель мероприятия, в которой участники информируются о различиях виртуального и реального миров. Особенность исполнения определенной роли в ролевой игре – умение игроков взаимодействовать через общение. Умение передавать и принимать точно мысль – особенность подросткового возраста.

Актуальность. Компьютер стал неотъемлемой частью повседневной жизни современного подростка. В пространстве интернета он находит множество информации, а также активно играет в видеоигры. Все большее число современных детей и подростков обучаются пользованию личным компьютером еще с раннего возраста. По данным социологических исследований 88% четырехлетних детей выходят в сеть вместе с родителями и имеют опыт компьютерных игр ещё до школы. Нельзя сказать однозначно, что компьютерные игры приносят только вред умственному, психическому и физическому здоровью ребенка. Например, игры – головоломки развивают логическое мышление, формируют произвольность восприятия, учат искать нестандартные способы решения задач. Ни для кого не секрет, что привычка воспринимать компьютер как средство игр и развлечений в более старшем возрасте приводит к формированию компьютерной игровой зависимости.

По данным СМИ игровая компьютерная зависимость формируется примерно у 10 – 14% подростков (и у 12 – 25% взрослых людей). ВОЗ официально признала компьютерную игровую зависимость болезнью и с 2022 года она была включена в медицинский справочник. В группу риска компьютерной игровой зависимости входят дети и подростки с нарушением развития произвольности, дети из неблагополучных семей. Существенную роль в развитии аддикции играют дисгармоничные детско – взрослые отношения в семейном воспитании: авторитарный стиль. Материнская доминантность, эмоциональный дефицит, педагогическая запущенность, отсутствие нравственных аспектов в воспитании, разобщенная семья, родители – геймеры и другие аспекты, приводящие к нарушению связи между детьми и родителями. Но целью данного отрядного

дела не является профессиональная психологическая помощь. Самое главное – это донести, что игра и реальная жизнь – не одно и то же. Реальная жизнь так же наполнена положительными воспоминаниями и ситуациями успеха, которыми так увлекает игровая индустрия.

Во ФГОС СОО обозначены базовые национальные ценности российского общества, а именно: патриотизм, социальная солидарность, гражданственность, семья, здоровье, труд и творчество, наука, традиционные религии России, искусство, природа и человечество.

За основу отрядного дела взята концепция социальной солидарности. Социальная солидарность – единство убеждений и действий, взаимная помощь и поддержка, основанные на общности интересов и необходимости осуществления общих целей. Во время всего процесса взаимодействия между собой, а также с мастером игры (вожатым), дети будут решать совместные и личные задачи, ставить новые цели и справляться с уже поставленными, кооперироваться с другими участниками с помощью непосредственной коммуникации между собой и определенных игровых механик, которые будут описаны ниже. Действия детей будут обусловлены не только поставленной задачей в их роли, но и личными желаниями и внутренними убеждениями.

Целевая аудитория: подростки 14 – 17 лет.

Выготский Л.С., советский психолог и педагог, который активно продвигал игровую деятельность в обучении и воспитании детей, предлагал рассматривать подростковый возраст с точки зрения интересов, определяющих структуру направленности реакций. Ведущей деятельности детей возрастом 11 – 15 лет является общение. Однако, предложенные игровые механики данного мероприятия сложны для восприятия младших подростков. Потому целевой аудиторией воспитательного мероприятия являются дети 14 – 17 лет в детских оздоровительных лагерях, а также в организациях общего и дополнительного образования.

Период смены, в который проводится мероприятие: вторая половина основного периода, что обусловлено следующими причинами: сложившийся ВДК, участники готовы к продуктивному взаимодействию.

Роль и место отрядного дела в системе отрядной работы

Игровая легенда имеет прямую связь с тематикой смены наставничества «65 – 23», однако не занимает ведущей роли в реализации программы лета, а лишь дополняет её.

Целевой блок

Цель: Создание условий для развития самостоятельности, интеллектуального и творческого потенциала в процессе игрового взаимодействия.

Задачи:

1. Проинформировать детей о различиях виртуального и реального миров;
2. Развивать умения детей ориентироваться в новой ситуации;
3. Развивать познавательный интерес;
4. Формировать понятия о целях и средствах их достижения.

Педагогические технологии (методы/приемы)

Основной педагогической технологией является личностно-ориентированная технология – это организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка; с опорой на особенности его индивидуального развития; в соответствии с отношением к нему как к сознательному, полноправному участнику воспитательного процесса.

Педагогические методы и приёмы, используемые в отрядном деле:

1. Метод наблюдения – непосредственное и опосредствованное восприятие изучаемых педагогических процессов и их корректировка во время воспитательного мероприятия вожатым;
2. Метод стимулирования – в процессе игры, при выполнении различных целей участниками – они вознаграждаются тем или иным способом.

Ресурсное обеспечение

Ресурсы, необходимые для проведения ситуативно-ролевой игры:

Кадровые: 2 мастера игры (вожатые).

Материально-технические: реквизит для оформления локации (произвольный), бумага для распечатки расходников, ролей и анкет обратной связи, цветной скотч, две игральные кости.

Этапы подготовки и реализации мероприятия

1. Разработка игровой легенды.
 2. Подготовка игровой локации, стилистически украшенной (тронный зал, средневековье).
 3. Описание ролей.
- Очень важно подобрать сложность ролей соответственно возрасту участников (14

– 17 лет). В каждой роли обязательно должны быть следующие пункты: легенда персонажа, имя, принадлежность к одной из фракций (описано ниже), и способности. По желанию можно добавить примерную фотографию, сгенерированную через нейросеть (Kandinsky 2.1). Желательно использовать готовый шаблон для роли, предоставленный в приложении.

4.Заранее придумать или использовать готовые «вбросы» для изменения игровой ситуации (к примеру – выключение света).

5.Распечатать карточки игры «Император».

6.Подготовить костюмы каждой роли. Каждый ребёнок должен иметь не менее одного элемента костюма, отражающий его роль (к примеру знатные люди – платья, фраки; стража – шлемы или доспехи).

7.Распечатать памятку с правилами и механиками каждому участнику.

8.Распечатать текст ведущего (мастера) и подготовленные вбросы, заклинания (в приложении), а также список с инвентарём каждого из участников (в приложении).

9.Сверить количество ролей и участников и приступить, согласно сценарию.

Содержание и игровые механики

В данной ситуативно-ролевой игре используются специальные игровые механики, а именно:

1.У каждого персонажа имеется индивидуальная способность, отражающая его характер или игровые цели. Чтобы её использовать участник должен рассказать о цели, на которую будет она направлена (если направлена на игровой процесс или на себя – рассказать мастеру игры).

2.Система дуэлей: если персонажу требуется получить какую-либо вещь другого персонажа, то он может вызвать его на дуэль. Она проходит в присутствии мастера игры или исполнителя специальной роли (Глава королевской стражи или подобной). Бой происходит с помощью двух игровых костей. У кого больше значение, с учётом различных модификаторов и способностей, тот – победил и может забрать одну из вещей побежденного (на выбор). Побежденный, в свою очередь, выходит из игры на 5 минут или пока его не спасут специальным заклинанием.

Нельзя вызвать одного и того же персонажа на дуэль чаще, чем раз в 10 минут (за этим следит мастер игры и специальная роль).

3.Карточная игра «Император». В случае сбора всех игровых карт в течении игры участник может получить корону, сразившись с Мастером игры. Есть всего 10 карт: 8 карт крестьян, 1 карта императора и 1 карта раба. Игра проходит в 2 раунда по 3 хода в каждом. В первый раунд мастер играет колодой с императором (1 император и 4 крестьянина), а

участник колодой с рабом (1 раб и 4 крестьянина). Затем мастер и участник меняются колодами. Ход происходит по очереди, начиная с мастера: нужно выложить по 1 произвольной карте на стол в закрытую и после открыть. Карта «Император» бьёт карту «Крестьянин, карта «Крестьянин» бьёт карту «Раб», а карта «Раб» бьёт карту «Император». Если участник побеждает в большинстве раундов, то он получает корону императора. При проигрыше – мастер забирает всю колоду карт у участника и может использовать её в своих целях (передать кому-нибудь или пустить в оборот с помощью торговца или специально заготовленного вброса).

4. Одноразовые магические свитки. Их участники могут использовать для воздействия на игровой процесс или на других игроков. Чтобы свиток сработал – нужно прочесть его цель, на которую он направлен, а затем порвать его.

5. Модификаторы атаки и защиты. В игре в качестве инвентаря используются различные типы снаряжения: оружие для увеличения результата броска на дуэли и доспехи для уменьшения результата у противника. Также различные амулеты, свитки, игровые события и способности некоторых персонажей могут повлиять на исход боя.

6. Денежная валюта «Тала», которой могут оперировать игроки для своих целей.

Ход мероприятия

Все участники собираются в одном помещении или на улице. Мастер погружает участников в игровую легенду.

Игроки являются участниками в эксперименте по тестированию новой машины, которая погружает человека в виртуальную реальность. Название этой машины «Сирень – 1». На выбор «игрокам» предоставляются «учётные записи» уже готовых персонажей с их историей, способностями и вещами, которые выдал им мастер игры – «Администратор».

Перед погружением каждый участник получает роль, которую он способен сыграть, согласно индивидуальным способностям и темпераменту. После получения учетных записей игроки попадают в комнату ожидания, где им дают возможность использовать гардероб, чтобы не выделяться в новом мире. После полной регистрации каждого из участников – «Сирень – 1» начинает генерировать помещение, в котором будет проходить эксперимент. Участники попадают в место проведения игры – в мир Меча и Магии, где честь и достоинство человека превыше всего, где в лесах обитают мистические существа, а по небу изредка пролетают драконы. Участников телепортируют в столицу Северного Королевства, столицу Йордан, прямо в огромный тронный зал.

После кончины короля Фанрорда 3-его престол пустовал и совет министров решил провести собрание глав знатных семейств, имеющих притязания на трон. Однако пришла

ведь, что на данное собрание проникли некие личности, готовые помешать коронации.

Участникам необходимо выполнить все предоставленные им цели, а также иметь ввиду, что они находятся в экспериментальной версии виртуальной реальности и им нужно искать баги и ошибки игры.

В первую очередь каждый игрок за первые 10 минут игры адаптируется, изучает свою роль и задаёт вопросы мастеру игры. Примерно после 15 минут, когда каждый участник понял свою роль и цель – начинают действовать согласно правилам и механикам игры.