

2024
ГОД СЕМЬИ

7 ФГБУ
«ФЦОМОФВ»

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

**ОТРЯДНАЯ ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА
«ВАС КАСАЕТСЯ»**

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.

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

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.

Тематическая игра «ВАС КАСАЕТСЯ», авторы: Кукус Дарья Сергеевна, вожатые детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец», участница вожатского отряда «Родник», Смышляева Софья Евгеньевна, вожатые детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец», участница вожатского отряда «Родник» (Новосибирская область), может быть использована как общелагерное или отрядное мероприятие.

Методическая разработка публикуется в авторском стиле на основании материалов конкурса методических разработок среди вожатых и педагогов «Потенциал – 2023»¹.

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

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВАС КАСАЕТСЯ»

(Кукус Дарья Сергеевна, вожатые детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец», участница вожатского отряда «Родник», Смышляева Софья Евгеньевна, вожатые детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец», участница вожатского отряда «Родник» (Новосибирская область)

1. Пояснительная записка

Актуальность. Различные дружинные конструкторские игры направлены на развитие навыков работы в команде, развивают чувство значимости каждого участника и предполагают создание конкретного значимого продукта для дружины. Каждый ребёнок вносит личный вклад в его разработку, благодаря чему в отряде создаются условия для сплочения и командообразования.

Конструкторская игра «Вас касается» — это динамичное действие, состоящее из 3 этапов, на каждом из которых дети строят по одной части одного большого отрядного корабля (продукта игры): на первом этапе — основание, на втором этапе — каюты, на третьем этапе — флаг, паруса.

Задача: собрать ресурсы для создания корабля, выполнив интеллектуальные задания, передвигаясь по территории, собирая игровую валюту (приложение 4) для обмена на ресурс (приложение 5), и выполняя физические задания с ограничениями (приложение 1). Задания помещены в надувные воздушные шары, приклеенные к бечёвке. Итоговая игровая цель — перенести стаканы с водой и заполнить ими «реку», по которой корабль отправится в плавание.

Каждое из интеллектуальных заданий содержит вопросы о людях с ограниченными возможностями здоровья. Отвечать необходимо на время. Каждое задание сопровождается ограничением возможности его выполнения: на руку, ногу, глаза и т.д. привязывается жёлтая ленточка. Выбор желтого цвета обуславливает некоторые моменты в жизни человека с инвалидностью по зрению. Желтый цвет — последний из всех, которые различает человек, теряющий зрение. Поэтому таблички Брайля, тактильные полосы, дорожные указатели парковки для инвалидов имеют желтый цвет.

Итак, повязанная желтая ленточка принята нами, как игровое условие, обозначающее ограничение возможности здоровья для человека.

Чтобы завершить игру участники должны набрать определенное количество воды в ёмкость, сделать один большой отрядный корабль с флагом, представить его и

направиться в плавание по морю «свободы от ограничений». Флаг корабля содержит жёлтый цвет, название корабля должно быть связано с названием моря (свобода от ограничений). Лучшая презентация корабля определяет «Корабль – победитель», который становится первооткрывателем моря и получает баллы, необходимые для победы в игре смены.

Нравственное и моральное осмысление социального статуса человека с ОВЗ на сегодняшний день очень актуально. В России проживают 13 миллионов инвалидов. Не каждый человек задумывался и ставил себя на место такого человека и осознавал физические, моральные, эмоциональные трудности, связанные с ОВЗ. Многие относятся к людям с инвалидностью, как к «странным», «не таким», «другим». Конструкторская игра

«Вас касается» разработана с целью воспитания у детей толерантности, эмпатии, сострадания, привития чувства равенства вне зависимости от социального статуса человека через игровой прием ограничения возможностей.

Форма проведения – динамичная конструкторская игра.

Для воспитания у детей ценностных отношений редко используют форму конструкторской игры. Чаще проводят беседы, лекции, тренинги, спектакли. Данная игра предусматривает воздействие на воспитание через создание условий, в которых люди с ОВЗ проживают ежедневно. Повязав жёлтую ленточку на «проблемную часть тела», дети выполняют игровые задания.

Участники от 13 лет и старше.

Период смены, в который проводится мероприятие: Начало основного периода

Продолжительность: 50 – 60 минут

Роль мероприятия в системе дружинной работы

Мероприятие проводится с целью решения задач комплексной программы

«Педагогики здоровья и здорового образа жизни». Во время игры дети развивают социальное, духовное здоровье. Полученные отрядами баллы повлияют на итог игры смены.

2. Цель, задачи и планируемые результаты

Цель: создание условий для воспитания у детей толерантности, эмпатии, сострадания, привития чувства равенства вне зависимости от социального статуса человека через игровую технологию с применением способа реального ограничения возможности передвигаться, слышать, видеть.

Задачи:

- Познакомить детей с особенностями быта человека с ОВЗ;
- Воспитывать уважение, сострадание и желание помогать людям с ОВЗ;

- Учить соблюдать права людей с ОВЗ;
- Тренировать умение выражать и отстаивать свое мнение, не нарушая право других на выражение собственного мнения;
- Развивать навык коллективной работы.

Планируемые результаты:

Дети узнают об использовании жёлтого цвета для инвалидов, изменяют отношение к людям с ограниченными возможностями, расширяют кругозор знаний о взаимодействии с людьми с ОВЗ, выполняют задания в условиях ограничения возможностей, построят корабль и пустят в плавание по морю «свободы от ограничений».

3.Ресурсное обеспечение

Кадровые: звукооператор, вожатые.

Материально-технические: два микрофона, ноутбук, колонки, принтер, ресурсы для создания «корабля», атласные ленты желтого цвета по числу участников (нарезанных по 25 – 30 см), канцелярские принадлежности (бумага для печати жетончиков – корабликов и для росписи заданий), пластиковые стаканчики по 10 на каждый отряд, скотч, по 3 воздушных шарика, бечёвка, цветной скотч, костюмы, пластиковые столы, повязки для глаз, конусы, гуашь.

Место проведения: площадь встреч

Игровая территория: остров

4.Игровая легенда

Команда мореплавателей, путешествуя по морю столкнулась с рифом, корабль потерпел крушение и пошел ко дну. Добравшись до ближайшего острова, который оказался заселен необычными жителями, они пытаются выбраться с острова домой, для этого им необходимо построить новый корабль. Жители этого необычного места предложили свою помощь в строительстве корабля. Игрокам предстоит построить корабль, договориться с жителями загадочного острова о предоставлении ресурсов, но для этого необходимо установить контакт с ними, что будет не просто.

5.Ход игры

Погружение

Дети размещаются на Главной площади. Каждый отряд – «порт». Происходит погружение в историю (Приложение 6)

Первый этап – правила игры

Для игры необходимо разработать и передать отрядам перечень звуковых сигналов, обозначающих виды «ограничений», «старт игры», «стоп». «Ограничение» вступает в силу после звукового сигнала по системе оповещения. До сигнала ограничения не работают.

От каждого отряда выбираются по 9 человек и делятся на 3 команды по 3 человека в каждой.

Старт игры (сигнал – позитивная музыка). В течение 10-ти минут:

Команда №1 бежит в порт, зарабатывает воду, выполняя задания. Команда №2 выполняет задания по станциям.

Команда №3 остается «в порту» и приступает к возведению основания корабля.

Звучит звуковой сигнал определенного «ограничения».

Все игроки повязывают желтые ленты на «страдающую» часть тела, тем самым «выключив» ее на время игры.

Снова звучит позитивная музыка.

Игроки продолжают выполнение заданий, но уже с «ограничениями». По звуковому сигналу в течение 10-ти минут вступают в силу другие ограничения и т.д.

Стоп – сигнал. Музыка резко обрывается – все игроки останавливают деятельность, кроме команды №1. Их задача максимально быстро (ограничение работает!) отнести заработанную воду к отряду.

Второй этап

Команды возвращаются в «порт» (на главную площадь к отрядам). Производится замена игроков. По сигналу другие 3 команды из 9 человек бегут в порт, на станции, продолжают постройку палубы/каюты. По сигналу вступают в силу ограничения. Обрывается музыка, команда №1 приносит воду «в порт».

Через 10 минут, по звуковому сигналу всё повторяется.

Третий этап

Те же действия. Команда №3 изготавливает флаг корабля, который должен содержать элементы жёлтого цвета и символику отряда.

6. Завершение.

Определение победителя по критериям: креативность, наибольшее количество воды, размер корабля, вместимость, размер и исполнение флага.

По окончании дружинного дела в отрядах проводится тематический огонек с подведением итогов игры, с обсуждением отношения детей к людям с ОВЗ, как к равным независимо от социального статуса, физических или психических возможностей здоровья; о необходимости соблюдения уважения к ним, понимания трудностей их жизни, оказания

помощи.

Текст ведущих, подготовка, ограничения, вопросы, в Приложении.

Приложение к ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВАС КАСАЕТСЯ»

Подготовка:

1) Локации портов по количеству отрядов.

2) Распечатать листы с вопросами, а также картинки кораблей, размером примерно 4 – 5 см.

3) Локации для выполнения заданий:

1 точка – «станция темноты». Натянуть веревку между 4 деревьев, имитируя паутину.

2 точка – «станция тишины», на лавочке разметить заранее подготовленные карточки с бытовыми ситуациями.

3 точка «станция ручная кладь», наклеить скотч в две линии на расстоянии 4 метров, разместить 3 шарика за одной чертой.

4 точка – «прыгай выше», выставить 4 конуса в шахматном порядке, также последовательно, цветным скотчем наклеить квадраты из скотча в шахматном порядке, цветным скотчем наклеить линию старта и финиша.

5 точка – «за руки» выставить в шахматном порядке конусы.

4) Шарик с ограничениями (шарик заранее надуты вместе с карточками – ограничениями, натянуть нить для каждого отряда между столбами и повесить по 3 шарика на каждую нить).

5) Для организации магазина необходимо распечатать детали настоящих кораблей (винты, двигатели, шлюпки).

6) Звуковые сигналы. Проинформировать всех участников о значении каждого сигнала.

7) В каждом «порту» поставить емкость для воды с разметкой.

8) На каждой из станций подготовить стаканчики с водой.

«Ограничения»:

1) Одна рука (повязка на руку);

2) Отсутствие зрения (повязка на глаза);

3) Отсутствие ноги (повязка на ногу).

Вопросы, которые дети отвечают в «порту»:

–Когда отмечается международный день поддержки инвалидов? (3 декабря – Международный день поддержки инвалидов);

–Какого человека называют «инвалидом»? (Инвалид – человек, который полностью или частично лишен трудоспособности вследствие ранения, болезни или старости);

–Из-за чего человек может стать инвалидом? (Инвалидами рождаются или становятся в результате несчастных случаев, травм или болезней);

–Как называется общество, где люди, не имея зрения могут изготавливать различные предметы? («Общество слепых»);

–Как называются классы, в которых обучаются дети с инвалидностью? (ресурсный класс);

–Какие есть виды инвалидности? (по зрению, по слуху, проблемы с конечностями, аутизм и т.д.);

–Перечислите, что помогает инвалидам в жизни? (трости, собаки – поводыри, звуковые светофоры, дорожки, специальные клавиатуры, дисплеи, часы, звуковое сопровождение, сенсорные телефоны);

–Волонтер – кто это? (человек, занимающийся общественно полезной деятельностью на безвозмездной основе);

–Что такое Паралимпиада? (зимние и летние Олимпийские игры для инвалидов, проходящие сразу после проведения очередных Всемирных олимпиад);

–Кто может принимать участие в Паралимпиаде? (спортсмены с ограниченными возможностями передвижения, ампутациями, слепотой и ДЦП);

–Кто такой Людвиг Ван Бетховен? Какая была у него особенность здоровья? (композитор мирового значения с глухотой);

–Что такое инклюзия? (включение инвалидов в современное общество, обычную жизнь).

Задания на станциях:

1точка – «станция тишины» – игра «крокодил», изображая бытовые ситуации без слов, с помощью жестов.

2точка – «станция темноты» – игра «паутинка» с завязанными глазами играть.

3точка – «станция ручная кладь» – перенести воздушные шары без помощи рук от одного стола.

4точка – «прыгай выше» на которой дети должны обойти 5 конусов, выставленных в шахматном порядке, а далее сыграть в игру «классики»,

Бточка – «за руки» в парах, где у одного закрыты глаза, обойти конусы

Валюта:

Валюта, которую ребята зарабатывают на квизе и тратят в магазине на приобретение «частей» для усиления корабля.