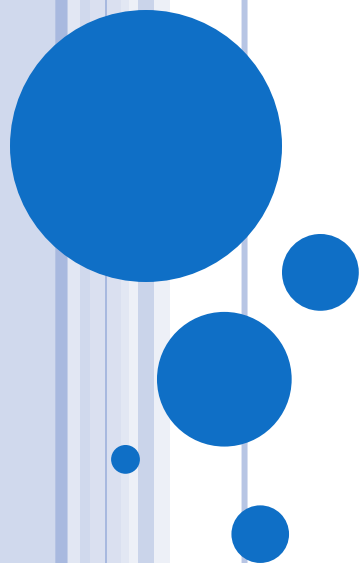
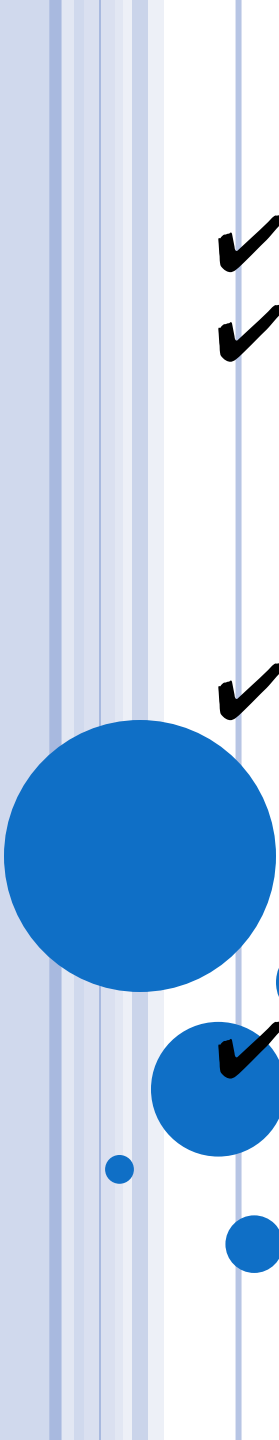


ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА



- 
- ✓ Детей в лагере нужно занимать.
 - ✓ Незанятый ребенок - это источник повышенной опасности, как для самого себя, так и для окружающих.
 - ✓ Устранить эти опасности запретами под угрозой наказания еще никому и никогда не удавалось.
 - ✓ Лучше сразу подумать: а чем, собственно, их можно занять?

Мероприятие - совокупность действий, объединённых одной общественно значимой задачей.

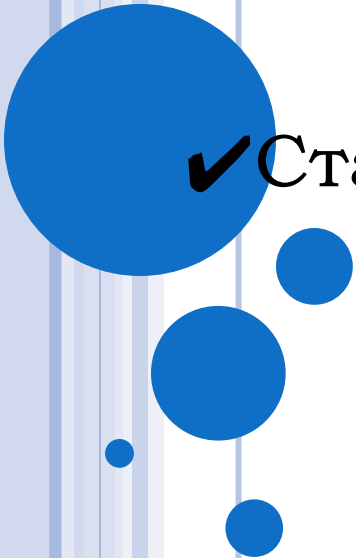
Отрядное мероприятие – педагогический процесс, организуемый взрослыми с привлечением детей.

Дело — работа, занятие, деятельность.

Отрядное дело – процесс (действие) организуемые детьми при поддержке взрослых.

Отряды	Дела	Мероприятия
Младшие (6-9лет)	20%	80%
Средние (10-12 лет)	50%	50%
Старшие (13-15 лет)	80%	20%

ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ МЕРОПРИЯТИЯ

- ✓ Младшие отряды (6-9 лет) 30-40 мин.
 - ✓ Средние отряды (10-12 лет) 45-55 мин.
 - ✓ Старшие отряды (13-15 лет) 1-1,5 ч.
- 

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ ОТРЯДНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

- ✓ Игра
- ✓ Конкурс
- ✓ Подборка игр (конкурсов)
- ✓ Конкурсная (игровая)
программа

✓ **Игра** – условная или воображаемая деятельность, имеющая педагогическую цель.

✓ **Подборка игр (конкурсов)** – игры (конкурсы) выстроенные в логике и имеющие одну педагогическую цель.

✓ **Конкурсная (игровая) программа** – набор конкурсов (игр), соревновательных или испытательных заданий, выстроенных в логике и объединённых игровым сюжетом.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

Программа

(греч. programma – объявление, предписание) -

- 1) план деятельности;
- 2) изложение основных целей и задач.

Конкурс (лат. concursus – стечение, столкновение)

– соревнование, имеющее целью выявить лучших из числа его участников.

Конкурсная программа –

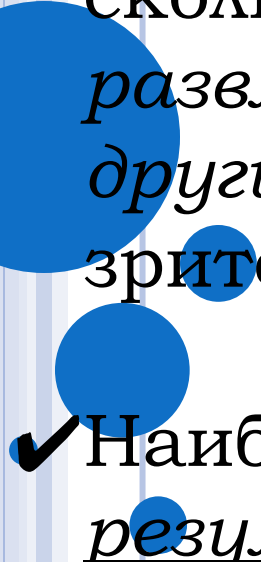
форма досугового мероприятия, основанная на последовательности конкурсов.



В числе досуговых мероприятий наряду с **конкурсной** можно выделить

- ✓ концертную,
- ✓ танцевальную,
- ✓ экскурсионную,
- ✓ шоу-программу и их комбинации.

Объединяющий признак –
МНОГОЭЛЕМЕНТНОСТЬ.

- 
- ✓ Отличительная черта **конкурсной программы**, как формы организации досуга (в отличие от просто *конкурса*) – смещение целей.
 - ✓ Ее главной целью является не столько выявление победителей, как в конкурсе, сколько с помощью соревнования – *развлечение, развитие, удовлетворение других потребностей* участников и зрителей.
 - ✓ Наибольшую ценность представляет не результат, а процесс.

Конкурсные программы различаются:

-по типу подвергаемых испытаниям
способностям человека:

- ✓ Интеллектуальные,
- ✓ Творческие
(в том числе танцевальные,
музыкальные и т.п.),
- ✓ Спортивные,
- ✓ Психологические,
- ✓ Комбинированные.

по жанру :

- ✓ комические,
- ✓ драматические,
- ✓ триллеры и т.п.

по наличию темы :

- ✓ Тематические и нетематические.

по наличию театрализации:

- ✓ Театрализованные и нет.

(театрализация подразумевает наличие сюжетных связей, которые отыгрывают дети или взрослые, изображающие персонажей)

по месту проведения

- ✓ Сценические

- ✓ На открытой площадке и т.п.

по ведущему виду деятельности

- ✓ Игровые;

- ✓ Познавательные;

- ✓ Развлекательные и т.п.

по составу участников

- ✓ Командные;
- ✓ Индивидуальные;
- ✓ Индивидуально-командные.
(индивидуально-командные – основанные на сочетании индивидуальных и командных конкурсов)

по форме проведения

- ✓ Занятия;
- ✓ Игры по секциям (станциям).

по форме организации

- ✓ Разовые;
- ✓ Цикловые.

АЛГОРИТМ ПОДГОТОВКИ КОНКУРСНОЙ ПРОГРАММЫ

1. Выбор темы
2. Определение места проведения
3. Разработка сюжетной линии
4. Определение состава участников
5. Разработка система оценки конкурсов и выявления победителей
6. Определение принцип набора участников

АЛГОРИТМ ПОДГОТОВКИ КОНКУРСНОЙ ПРОГРАММЫ

7. Подбор конкурсов
8. Составление сценарного плана
9. Подбор и изготовление реквизита и наградного материала (дипломы, сувениры и т.п.)
10. Выбор приёмов активизации и игр со зрителями, «музыкальных пауз»
11. Оформление места проведения

ТЕМА

Выбирается с учётом:

- ✓ Тематики смены
- ✓ Возрастных особенностей детей
- ✓ Интересов детей

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Выбирается с учётом:

- ✓ Формы мероприятия
- ✓ Подобранных конкурсов
- ✓ Количества зрителей и участников
- ✓ Погодных условий и др.

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

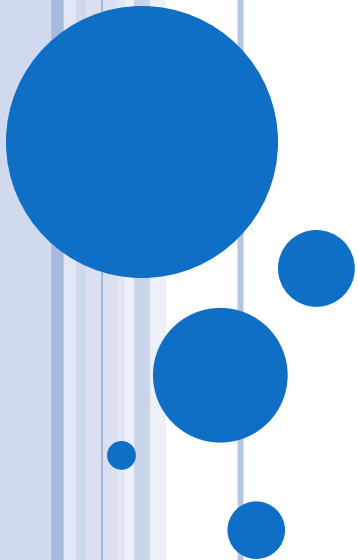
✓ это то, на что будут «нанизаны» конкурсы

Примеры сюжетов:

- зарабатывание максимального количества очков (например, условных денег в экономической игре);
- путешествие с приключениями;
- формирование коллектива на основе конкурсного отбора (съёмочной группы, экипажа для полета в космос и т.д.);
- ведение следствия или раскрытие тайны;
- спасение попавших в беду и другое.

СОСТАВ УЧАСТНИКОВ

- команды;
- отдельные игроки;
- команды, но на каждом этапе действует не вся команда, а только один-два игрока.



СИСТЕМА ВЫЯВЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

- ✓ жюри (в этом случае надо продумать критерии оценки действий участников);
- ✓ победители выявляются автоматически, их победу фиксирует ведущий (в этом случае нужны помощники, которые будут следить за временем и считать очки);
- ✓ Голосование зрителей (например по аплодисментам)
- ✓ победителя определит случай (лотерея) и другое.

ПРИНЦИП НАБОРА УЧАСТНИКОВ

Предварительный выбор:

- ✓ По желанию
- ✓ Назначение
- ✓ Поощрение
- ✓ Голосование в отряде
- ✓ Отборочный тур
- ✓ По определённомoму принципу

Выбор участников во время программы:

- ✓ «Манок» ведущего
(**Манок** – психологическая ловушка, выполняет функцию справедливого отбора)
- ✓ Случайно (с использованием карточек, жетонов, атрибутов и др.)
- ✓ По определённомoму принципу

ПОДБОР КОНКУРСОВ

Виды конкурсов:

- ✓ речевые
- ✓ музыкальные
- ✓ сочинительство
- ✓ пантомимические конкурсы
- ✓ имитационные
- ✓ конкурсы изобразительного искусства
- ✓ танцевальные
- ✓ подвижно – спортивные
- ✓ прикладные (с предметом)
- ✓ на смекалку
- ✓ на внимание
- ✓ ролевые

- ✓ Количество конкурсов в программе – 5-7 (желательно нечетное количество)
- ✓ Объяснение сути конкурсов, должно быть чётким, лаконичным, и логически обоснованным.
- ✓ Конкурсы выстраиваются по нарастающей, от простых и менее эмоциональных и подвижных к более сложным, эмоциональным, подвижным, зрелищным.

НЕТ!

- Конкурсам которые могут навредить здоровью участника
- Конкурсам которые ставят участника в «неловкое» положение

СПОСОБЫ ВЕДЕНИЯ ПРОГРАММЫ

«ОТ СЕБЯ» – «Я – ведущий»

«ОТ КОГО-ЛИБО» – ролевая персонификация ведущего.

ТРЕБОВАНИЯ К ВЕДУЩЕМУ

- ✓ Добросовестная подготовка, профессионализм.
- ✓ Эстетика внешнего вида.
- ✓ Культура речи и эмоциональность.
- ✓ Доброжелательное отношение к аудитории.

При подготовке и проведении конкурсной программы **необходимо** учитывать **психолого-педагогические аспекты**:

- ✓ Ведущий должен представить участника конкурса, чтобы зрители могли поддерживать конкретного человека;
- ✓ Ведущий должен прийти на выручку, если участник затрудняется;
- ✓ Нельзя ставить участников в неловкое положение.

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН

– логическое изложение плана мероприятия.

ПРИЁМЫ АКТИВИЗАЦИИ ЗРИТЕЛЕЙ



✓ Кричалки, повторялки, речёвки;

✓ Танцы со зрителями;

✓ Игры на внимание, координацию и др.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

