**Государственное бюджетное учреждение**

**дополнительного профессионального образования и культуры**

**Краснодарского края**

**"КРАЕВОЙ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР"**

**Малые игровые формы**

**в организации детского коллектива**

методические рекомендации



Краснодар

2021

Методические рекомендации "Малые игровые формы в организации детского коллектива" предназначены для специалистов культурно-досуговых учреждений муниципальных образований Краснодарского края.

В сборник вошли различные варианты считалок, игр на знакомство, подвижных игр, конкурсов.

Материал подготовлен отделом социокультурного проектирования и досуговой деятельности ГБУ ДПО и К КК КУМЦ

Составитель: Егикян А.Б.

Малые игровые формы – это приемы и способы организации жизнедеятельности коллектива, метод стимулирования проявления способностей детей к общению, творчеству, лидерству. Чем больше их в активе культработника-организатора и руководителя детского объединения, тем разнообразнее отдых детей и интереснее жизнь в детском коллективе.

Игра – доступная каждому ребёнку деятельность, она служит и своеобразным общим языком для детей. В играх они могут понять друг друга независимо от национальности и знания языка. Игра важна, прежде всего, тем, что она способна организовать жизнь ребенка. В этом состоит её важнейшая жизненная сила.

Педагог П.Ф. Лесгафт любил повторять, что детская игра – это не забава, так как видел в игре детей своеобразную форму деятельности, при посредстве которой они готовятся к жизни, приобретают определенные навыки и привычки, усваивают социальный опыт, формируют в себе черты будущего характера. Детская игра – это не бесполезное препровождение времени, а умный педагогический прием воспитания юной личности.

Игра имеет большое значение для становления индивидуальности и формирования детского коллектива. Правильно подобранные игры являются эффективным средством для формирования морально-волевых качеств детей, реализуют детскую потребность воздействия на мир. В игре дети самостоятельно общаются со сверстниками, их объединяет одна цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания. В игре ребенок становится членом коллектива, учится оценивать свои действия и поступки. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребёнка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Наиболее распространённой формой организации детей остаются летние досуговые площадки, создаваемые при учреждении культуры. Это наиболее доступный и для многих родителей единственный выход из положения, особенно для малообеспеченных семей, так как не у всех есть возможность отправить ребенка в загородные летние лагеря или в санаторий. К тому же многие дети не хотят расставаться со своими родителями надолго. Посещая летнюю досуговую площадку, ребенок не отрывается от семьи, находится под присмотром, занят интересными делами, а вечером и в выходные дни он находится в кругу семьи.

Организация творческих площадок – одна из интереснейших форм работы с детьми в летний период. Это хорошая возможность дать им отдохнуть, увлечь интересным делом, развивать творческий потенциал и совершенствовать личные возможности, приобщать к ценностям культуры.

Основой таких площадок может являться временное детское объединение, которое необходимо превратить во временный детский коллектив. Возможно создание нескольких профильных объединений, участники которых будут увлечены одной идеей. Наиболее эффективными могут быть следующие направления деятельности: поисковая, спортивная, трудовая, милосердная и благотворительная, эстетическая и др. Деятельность такого объединения может быть наиболее эффективной, если оно будет состоять из детей разного возраста.

Набор методик малых форм – необходимый атрибут каждого руководителя детской досуговой площадки. В игровой форме все дела проходят интереснее и содержательнее. Включенность в игровую деятельность обеспечивает активность, заинтересованность, мотивированность детей.

Детей объединяют в игре общая цель, общие интересы и переживания, совместные усилия при достижении цели, творческие поиски. Формирование игрового коллектива зависит от содержания игры, богатства замысла, в свою очередь сам факт образования коллектива оказывает влияние на развитие игрового творчества.

В игре возникают и укрепляются детские коллективы. Ребята узнают друг друга, выбирают себе друзей, учатся согласовывать свои интересы с желанием товарищей.

Надо помнить, что успех игры во многом зависит от ее подготовки и организации. Ведущий должен точно и коротко объяснять правила игры, иногда показать отдельные ее фрагменты, не следует затягивать игру, забывать о ее воспитательном значении. Если какие-то вопросы окажутся трудными для играющих, то на помощь должен прийти ведущий.

Использование активных малых форм зависит от стадии формирования детского коллектива, которые условно можно назвать организационным периодом (или становлением коллектива), периодом жизнедеятельности, рефлексией деятельности и подведением итогов.

Организационный период. Главные вопросы периода: Как познакомиться с детьми и познакомить ребят друг с другом? Как узнать их увлечения? Как узнать их таланты и способности? Как узнать их ожидания от досуговой площадки? Кто из них лидер? Как спланировать смену? Как сделать место дислокации детского коллектива интересным?

Итак, детская досуговая игровая площадка. Первое мероприятие на ней начинается со знакомства. Есть много способов организовать знакомство в игровой форме, интересно и увлекательно.

Игры на знакомство помогут детям преодолеть естественный барьер, который возникает при знакомстве, учитывая возраст детей и их крайний возрастной индивидуализм. Руководителю досуговой площадки эти игры помогут глубже узнать каждого ребенка и выработать индивидуальный подход к детям.

Знакомство

***"Давай-ка, познакомимся".***

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: "Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи…", бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: "Как зовут тебя, скажи…" и т.д.

***"Девочки–мальчики".***

Мальчики садятся на одну скамейку, а девочки – на другую, стоящую напротив. Мальчики называют любые имена девочек, если эти имена носят девочки, то они встают и рассказывают немного о себе. Потом девочки называют любые имена мальчиков. Это происходит до тех пор, пока имена всех детей не будут названы.

***"Полслова"***

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто ловит мяч, должен быстро произнести вторую половину имени. Если он называет правильно, то бросавший говорит: "Да" и называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: "Нет" и ждет, кто назовет его имя верно и т.д.

***"Воробей"***

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий, внутри круга – в другом направлении, и при этом он приговаривает:

 "Скачет, скачет воробей.

 Собирает всех друзей.

 Много, много разных нас.

 Выйдут… (Леночки) сейчас".

 Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

Как узнать увлечения детей

***"Часы"***

Каждому участнику группы раздаются заранее подготовленные бланки с рисунком часов, где возле каждого часа отводится место для имени. Ребятам дается задание в течение двух минут назначить свидание другим членам группы: на один час один человек. После того, как все участники заполнят свои часы именами, ведущий озвучивает правила дальнейшей работы. Он называет какой-либо час, не обязательно в строгой последовательности, каждый участник находит свою пару для свидания на этот час, и ведущий задает вопрос всей группе, после чего пары должны обсудить этот вопрос, собрав как можно больше информации о своем визави. При этом должны соблюдаться правила этикета: не слушать только себя, но слушать и другого. Вопросы касаются увлечений и друзей. Например: Твое любимое занятие в воскресенье? Чем ты занимаешься в свободное от учебы время? Какой твой любимый фильм? Какая твоя любимая книга? Расскажи о своих лучших друзьях? Твое отношение к спорту? Что ты считаешь самым главным в жизни? и т.д. После этого все садятся в круг, и по кругу каждый рассказывает, с кем он встречался и что запомнил о других. Таким образом ребята лучше узнают друг друга.

Как узнать ожидания детей от детского объединения

***"Свеча"***

Участники игры садятся в круг вокруг свечи (костра). Ведущий берет в руки какой-нибудь предмет (цветок, ветку, значок) и говорит: "Разрешите представиться, меня зовут … Я очень хочу, чтобы наше объединение было для вас интересным и увлекательным и очень хочу, чтобы вы вспомнили, про что вы думали, направляясь в организацию (отряд, объединение), и каким хотели бы видеть свой отряд. Я ожидал(а), что в моем отряде будут (ведущий говорит, каким он хотел видеть свой отряд). После этого он приглашает к разговору всех по кругу, при этом передается предмет. Ведущий задает тон, ритм разговора, содержание, направляет и регулирует течение игры. После того, как выскажутся все, можно обсудить, поговорить о возможностях реализации их ожиданий.

Сплочение детей

***"Разнобой"***

Это соревнование-экспромт на знание какого-либо вопроса, явления, проблемы (кино, политика, экология, сказки). Отряд делится на команды различными способами. Например, ведущий сам выбирает 3 человек, они выбирают еще по одному и т.д. Ребята сами отбирают тему, защищают ее публично, голосуют за выбор. Затем в группах же обсуждают количество и характер вопросов или заданий, критерии их оценки, форму поощрения победителей. Группа, придумав свои вопросы или творческие задания, подготовив ответы, "выдает" их соперникам. Оценивать желательно нейтральным людям. Эта форма не требует подготовки, её можно проводить в любое время дня, вопросы, как правило, те, которые быстро приходят в голову и не требуют энциклопедических знаний. Ребята привыкают работать в группе, привыкают друг к другу.

Как узнать их таланты и способности

***Эстафета "Ромашка"***

Это игра-обозрение, участники которой придумывают друг для друга веселые задачи на импровизацию и по очереди их выполняют. Например, по 2 задания от каждой команды (в зависимости от того, сколько лепестков у ромашки). Задания может заготовить и руководитель. Деление на команды может быть по выбранному цвету и желательно иметь название команды и девиз. Заранее готовятся жетоны разного цвета в равном количестве, а также большой цветок ромашки с приклеенными лепестками, на обратной стороне которых пишутся задания. Лепестки отрываются по очереди. На выполнение задания дается 10-20 минут, после чего все смотрят импровизацию. Это эстафета способностей, таланта, юмора, поэтому желательно в баллах не оценивать. Возможными заданиями могут быть: конкурс пантомим на известные пословицы; сделать шляпу из необычного материала, необычного фасона; составить детективный рассказ, воспользовавшись только названиями кинофильмов; на мелодию одной песни спеть хором (или сольно) другую (или спеть азбуку на мотив); нарисовать веселый плакат о значении жвачки для развития челюстей или придумать дорожный знак для "зайцев"; инсценировать песню и т.д.

Как узнать лидера

***"Лидер"***

Для проведения этой игры ребятам предлагается взять веревку и связать концы. Длина веревки зависит от количества участников. Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Ведущий дает задание закрыть глаза и, не открывая их и не выпуская из рук веревку, построить треугольник. Разговаривать разрешается. Задача может быть усложнена: построить шестиугольник, квадрат. Необходимо наблюдать, кто из участников возьмет на себя роль лидера, как скоро, сколько лидеров проявилось.

Вариант: молча, не говоря ни слова (без веревки и с открытыми глазами), построить треугольник внутри круга.

***"Башня"***

Ведущий дает командам одинаковое количество бумаги, скотча, маркеров, ножниц, линеек. Задание: построить самую высокую, самую красивую, самую устойчивую башню. Время – 30-40 минут. Наблюдать необходимо за групповой динамикой, лидерством и принятием лидера. Затем группа должна командно защитить свой творческий макет. После этого ведущий проводит рефлексию: что ощущали ребята в групповой работе, как они определили, кому подчиняться при выполнении задания. Нравились ли им действия лидера? Что импонировало, что наоборот? и т.д. Завершить можно обсуждением лидерских качеств вообще, вызывающих положительные эмоции и желание творить в команде.

Как спланировать работу

***"Дом"***

На листе бумаги рисуется дом. Каждому члену группы дается клейкая бумага, на которой дети должны написать какое-нибудь интересное отрядное дело, заполненные листочки крепятся внутри дома. Затем обсуждается весь набор предложений.

***Игра по станциям***

Это целенаправленное движение команд по маршрутам, обозначенным в маршрутных листах. В маршрутном листе четко определен порядок прохождения станций, ведущий на станции фиксирует время прохождения в маршрутном листе и балл за сплоченность.

В качестве критериев выдвигаются согласованность группы, быстрота (множество предложений можно не включать в критерии, так как при планировании важно не количество, а качество).

После выполнения заданий и прохождения всех станций команда собирается в месте старта, где подводятся итоги. Важно придумать станции, необходимые для включения ребят в процесс планирования. При этом следует учитывать и творческие задания, так как однообразная деятельность на станциях утомляет и снижает эмоциональный накал игры.

Примерные станции:

"Мишень". Дается перечень интересных дел, из которых нужно выбрать только 3, но с которыми согласится вся группа и доказать, что вычеркнутые дела действительно не нужны в отряде.

"Болото". На полу лежат листы бумаги (кочки). Для того, чтобы пройти болото, каждый член команды вписывает в каждый лист свое предложение в план отряда.

"Талант". Команда должна продемонстрировать, что она способна сделать жизнь отряда интересной и отстаивать честь отряда на общих мероприятиях.

"Эмблема". Каждая команда придумывает эмблему отряда.

"Десант". Назвать объекты труда в отряде и социуме, которые команда выполнит в течение смены.

Интересный быт дислокации детского коллектива

***"К нам едет ревизор"***

Это смотр эстетики рабочих уголков и зон отдыха. Каждая команда получает свою зону и оформляет ее по заранее сделанным эскизам. Ревизор, желательно стилизованный под гоголевского, со свитой прогуливается по зонам и дает оценку в стиле эпохи. В конце можно провести вечер отдыха "Бал у Ревизора".

***"Нос, пол, потолок"***

Это игра на внимание. Ее целесообразно проводить, когда необходимо успокоить ребят, настроить на тишину, порядок, сосредоточенность. Задача ведущего – запутать ребят. Задача ребят – быть внимательными и не сбиться, правильно указывать на то, что называет ведущий (нос, пол, потолок), независимо от того, на что он указывает, называя предмет. После этого выборочно ребята называют процент или количество сбоев.

***"Песенный марафон"***

Всем командам дается одна тема, например, "Море", "Природа", "Погода" и т.д. Задание: какая команда дольше всех, а значит, больше всех споет по куплету на заданную тему.

Игровые моменты являются составной частью большинства начинаний. Для организации содержательного досуга имеется большое разнообразие игр: познавательных, творческих, музыкальных, развивающих мыслительную и физическую активность ребенка. С помощью игр можно не только интересно провести время, но и ненавязчиво воспитать в ребенке положительные качества: доброту, отзывчивость, тягу к познаниям, заботу о ближнем и так далее.

В ходе игры формируется и крепнет детское товарищество, воспоминания о котором, нередко, человек проносит через всю жизнь. Недаром в народе издавна говорили: "В игре да в дороге узнают людей".

Игра не только развлекает, она является важным средством воспитания детей. В игре развиваются физические силы ребенка, приобретаются полезные навыки, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива, интерес к занятиям.

С чего начинается игра? Обычно для того, чтобы начать игру, выбирают ведущего или водящего, в некоторых случаях делятся на команды. Чтобы это происходило быстро и весело, помогают различные считалки. Обычно считалку говорит один из играющих, все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке. Ведущий, произнося слова из считалки, указывает на игроков. Перед считалкой ребята договариваются, кто будет водить: тот, кто по считалке выйдет первым, или тот, кто останется последним, когда выйдут все остальные.

Считалки:

 Аты-баты, шли солдаты,

 Аты-баты, на базар.

 Аты-баты, что купили?

 Аты-баты, самовар.

 Аты-баты, сколько стоит?

 Аты-баты, пять рублей.

 Аты-баты, аты-баты,

 Выходи от нас скорей.

\*\*\*

 Раз, два, три, четыре…

 Мы живем в большой квартире,

 И, конечно же, у нас

 Есть и ванна, есть и газ.

 Можно в баню не ходить,

 Вот и все, тебе водить.

\*\*\*

 Солнце спряталось за горку,

 Зайка в лес,

 А мышка – в норку.

 Кто остался на виду –

 Убегай,

 Водить иду.

Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение ребенка действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях. Каждая подвижная игра имеет свою игровую задачу: "догони", "поймай", "найди" и т.д. Организуя подвижные игры, постарайтесь быть в них таким же участником, как и ребята.

***"Здравствуйте"***

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Здравствуйте". Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

***"Отгадай, чей голосок?"***

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем "Скок, скок, скок". *(Эти слова произносит один человек),* отгадай, чей голосок". Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал "Скок, скок, скок". Если ему это удается, он меняется с ним местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

***"Берег и река"***

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно один метр. Между этими линиями – "река", а по краям – "берег". Все играющие стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "река" и все прыгают в "реку". По команде "берег" – выпрыгивают на "берег". Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Если по команде "берег" кто-то оказался в "реке", он выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

***"Поймай за хвост дракона"***

В игре принимают участие не менее 10 человек, можно больше. Они строятся друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто впереди – голова дракона, а последний – его хвост. Голова дракона пытается поймать свой хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело послушно движется за головой, голова старается схватить последнего игрока. Не должно быть разрыва шеренги. Игроки, находящиеся ближе к хвосту, не дают ухватить его, стараясь менять направление движения. Если голова ухватит хвост, последний в шеренге игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом – предпоследний игрок.

Наряду с подвижными играми, наиболее популярными у детей, существует множество познавательных игр, занимательных задач, ребусов, кроссвордов, настольных игр, аттракционов, головоломок и прочих развлечений.

Не секрет, что в настоящее время дети и подростки все меньше интересуются литературой, поэтому остро стоит вопрос знакомства детей с книгой, создание интереса к ней. На летних детских досуговых площадках можно проводить литературные игры, которые не только развлекают ребят, но и заставляют внимательно читать книги, закрепляют в памяти литературные тексты, расширяют кругозор. Наиболее распространенные литературные игры: "Кто больше назовет произведений и героев одного и того же автора", "По отрывку узнай автора, назови произведение и героя", "Кто помнит продолжение произведения?", "По характеристике угадай героя", "Продолжи рассказ товарища" и другие. Литературные игры закрепляют в памяти прочитанные книги, а также побуждают к чтению новых произведений.

***"Рассказ на одну букву"***

Попробуйте сочинить маленький рассказ, в котором все слова начинались бы на одну букву. В рассказе должно быть не менее 15 слов. Вот, например, рассказ на букву "П":

 "Папа пришел поздно. Поцеловал Павлика, погладил по плечу Петю. Подумал. Попробовал пирог. Поужинал. Поднялся, постелил постель, потянулся. Присел, поправил подушку. Прилег поспать".

 Кто из вас быстрее напишет рассказ на букву "С"?

***"Сто возможных"***

В зависимости от подготовки ребят, играющие договариваются, на сколько вопросов они будут отвечать, начиная каждый ответ с какой-либо одной буквы. Можно, скажем, взять такие десять понятий:

1. Писатель.
2. Поэт.
3. Название литературного произведения.
4. Композитор.
5. Цвет.
6. Растение.
7. Животное.
8. Явление природы.
9. Город.
10. Река.

Этот список понятий пишут крупными буквами на большом листе бумаги. Один из участников игры называет букву, и по его сигналу играющие записывают на своем листе ответы на перечисленные вопросы. Тот, кто первым написал ответы, говорит: "Стоп". Можно провести несколько туров на разные заданные буквы. Затем подсчитать очки.

***"Газетная заметка"***

Из заголовков старых газет и журналов составить короткий юмористический рассказ, уголовную хронику, объявление.

Развить нестандартность мышления, воображения или, как сейчас говорят, креативность ребенка помогут творческие конкурсы, которые, прежде всего, учат смотреть на привычные вещи по-новому, формируют человека творческого. Конкурс – это соревнование, сравнение результатов, награждение победителей. Внешнюю форму соревнования можно выбрать любую: "Турнир рыцарей смеха", "Бой фантазеров", "Соревнования веселых и находчивых" и т.д.

Конкурс фантазеров заранее не готовится. Придумывать истории должен научиться со временем каждый. Это раскрепощает ребенка, развивает фантазию, речь. Но в первый раз можно не настаивать на этом, начинают желающие или по назначению лидера (желательно назначить самого хорошего рассказчика). Начинается рассказ словами: однажды я…. Ведущий может прервать длинный рассказ и попросить кого-нибудь другого продолжить с того места, на котором закончил предыдущий рассказчик.

Приведем несколько примеров творческих конкурсов для детей различного возраста.

 Представьте себе, а затем мимикой, походкой и звуками изобразите:

 - встревоженного кота;

 - грустного пингвина;

 - хмурого орла;

 - перепуганного кролика;

 - разгневанного поросенка.

\*\*\*

 Попробуйте изобразить походку:

 - человека, который только что хорошо пообедал;

 - человека, которому жмут ботинки;

 - человека, который неудачно пнул кирпич;

 - человека, у которого начался приступ радикулита;

 - человека, оказавшегося ночью в лесу.

\*\*\*

 Придумайте 20 новых применений старому, никому не нужному предмету:

 - пустой консервной банке;

 - дырявому носку;

 - лопнувшему воздушному шарику;

 - пустому стержню от авторучки;

 - перегоревшей лампочке.

\*\*\*

Все знают танец маленьких утят, в котором движения танцующих напоминают движения утенка, машущего крылышками и хвостиком. Попробуйте на ту же мелодию придумать танец с движениями других животных и исполните:

 - танец маленьких котят;

 - танец маленьких щенят;

 - танец маленьких поросят;

 - танец маленьких обезьянок.

\*\*\*

 Попробуйте дать другое название урокам:

 - математики;

 - музыки;

 - труда;

 - физкультуры;

 - русского языка.

\*\*\*

Когда человек устраивается на работу, он, как правило, пишет автобиографию. Напишите от имени некоторых известных личностей их автобиографии:

 - Баба Яга;

 - Карлсон;

 - Старик Хоттабыч;

 - Барон Мюнхгаузен;

 - Кощей Бессмертный.

***"Ярмарка рекордов"***

Может стать самостоятельной большой формой работы в детском общественном объединении, коллективным творческим делом. Совет этого дела придумывает программу заданий, игр, состязаний, конкурсов, объявляет ее условия и предоставляет возможность всем детям в объединении внести любые предложения по ее усовершенствованию. Спектр таких придумок может быть ярким, необычным, разнообразным. Простор фантазии детей необычайно широк и порою непредсказуем. Каждый член коллектива имеет право объявить свою авторскую идею "рекорда", индивидуального или коллективного, сделать заявку на участие в любом конкурсе на рекорд. Рекорд – высший, наилучший показатель, результат, достигнутый в деле, состязании, лично преодоленный "предел трудности", высшее творческое усилие ребенка. Детям необходимо дать время на подготовку, на реализацию своих творческих идей и замыслов, на выбор наиболее интересных и престижных для них рекордных ситуаций. Лидеры вправе направить усилия детей на те сферы деятельности, которые наиболее значимы для улучшения жизнедеятельности детского объединения. Здесь важно воодушевление, а не принуждение. Лучше, если дети сами найдут сферу приложения своей смекалки, своих сил.

Следует подумать о месте проведения ярмарки. Места публичных выступлений необходимо оформить и оснастить нужной атрибутикой. Надо коллективно придумать необычные формы поощрения ("Орден улыбки", "Медаль воодушевления", "Диплом оратора", звания со значками отличия). Имена самых-самых можно опубликовать в специальном "бюллетене рекордов". Реклама, наглядность, пригласительные билеты, костюмы, награды – все это сфера фантазии, выдумки, творчества ребят. Необходимы особая деликатность, особые условия, чтобы были гарантированы шансы на самореализацию всех без исключения детей. Член коллектива может принимать участие в одном или нескольких конкурсах – это его право. В основу каждого состязания нужно заложить идеи одобрения, ободрения, сравнимости, творческого проявления.

Первоначальными направлениями и моделями "Ярмарки рекордов" могут быть новые конструктивные идеи деятельности детского объединения, новые сценарии одного дела.

Конкурсы:

• а) индивидуальное письмо (15-20 строк) в органы власти, ориентированное на острые проблемы детей, общества, республики, содержащее социально значимые идеи и предложения;

• б) текст приветственной речи "Я желаю счастья вам" (7-10 предложений) в адрес друзей, сотоварищей, сверстников;

• в) эмблема, значок, символ детского объединения;

• г) фантастический проект "Наша организация (объединение) через десять лет" (в рисунках и чертежах);

• д) программа экономических преобразований в городе (районе), на селе.

Рефлексия и "обратная связь"

Лидеру детского объединения важно подвести итог дела и узнать мнение ребят по поводу того, что получилось, что нет, каково их настроение, какова оценка и самооценка. Существует множество методик получения "обратной связи". Самые распространенные – цветооценка.

***"Сделай комплимент"***

В конце дела руководитель объединения предлагает каждому поблагодарить одного или всех за… Лучше дать стартовую фразу.

***"Чемодан, мясорубка, корзина"***

Заранее заготавливаются три плакатных рисунка: чемодан, мясорубка и корзина. После дела ребятам предлагается подумать, написать суждение и опустить в конверт под плакатным рисунком. "Чемодан" – мне понравилось, можно проводить подобное еще. "Мясорубка" – не все было продумано, интересно местами. "Корзина" – ерунда, не интересно, не получилось.

***"Футбольное поле"***

Рисуется футбольное поле, скамейка, душевая, носилки. Заготавливаются клейкие листочки с надписями: "Атакующий" – значит, активный, "Скамейка запасных" – значит, больше пассивный, чем активный, "Сижу в раздевалке" – полностью пассивный, "Лежу на носилках" – хотел участвовать, но не включили в дело. В конце каждого дела ребенок может оценить свою роль, себя и прикрепить листок на поле или рядом. Этим можно пользоваться при подведении итогов любого дела, после каждого мероприятия.

***"Виртуальный форум"***

Заготавливается плакат-адресат, как адрес в Интернете. По аналогии с чатами Интернета каждый член объединения может "послать" сообщение лидеру объединения (отряда) о том, что он думает об отряде, о деятельности, о деле, о лидере, о сплоченности коллектива и т.д. Тему "виртуального форума" можно менять в зависимости от ситуации. Подпись обратного адресата может быть реальной или вымышленной.

***"Открытый микрофон"***

Публичное высказывание мнений по желанию на общем сборе или подведении итогов.

Каникулы – это и время отдыха, и период значительного расширения практического опыта ребёнка, творческого освоения новой информации, её осмысления, формирования новых умений и способностей, которые составляют основу характера, способностей общения и коммуникации, жизненного самоопределения и нравственной направленности личности.

Педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что игра – это огромное светлое окно, через которое в мир ребенка вливается поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра прививает навыки эффективного общения, развивает чувство общности, внимательность, учит правильно выражать свои мысли и строить диалоги, развивает речь. Ребенок учится подчинять свою деятельность, мысли строгим правилам игры, быть целенаправленным.

Все дети – это "вечные двигатели" и в творческом, и в духовном смысле. Сотрудничество с ними предполагает взаимные обязательства. Первое – высвобождение дополнительной энергии души и тела детей, их полная реализация в деятельности. Но это невозможно без взаимного доверия, без свободы действия подростка. Конечно, и свобода требует определенного контроля, но не постоянного назидания. Подросток не обладает в достаточной степени теми знаниями, которые помогут осуществлению его замыслов и замыслов взрослого, следует помочь ему в этом, но не брать на себя реализацию всей деятельности. Работа с детьми должна основываться на следующих основных принципах:

 1. Любые действия ребенка и взрослого должны быть осмыслены.

 2. Ребенок должен испытывать чувство причастности к деятельности.

 3. Каждый на своем месте должен иметь возможность показать, на что он способен, утвердить свою значимость.

 4. Каждый ребенок имеет собственную точку зрения на то, как можно улучшить свою работу и её организацию, ему должна быть предоставлена возможность реализоваться.

 5. Необходимо ставить перед ребенком цели, достижение которых соответствует уровню его компетенции.

 6. По возможности избегать ситуации контроля и больше ориентироваться на самоконтроль.

 7. Желательно организовать работу так, чтобы каждый был сам себе "шефом" и мог бы демонстрировать инициативу и отвечать за нее.

 8. Ребенок должен знать, какова его личная значимость в глазах взрослого.

 В основе любой деятельности лежит мотив, он является ее важным компонентом. Поэтому очень важно создание позитивных предпосылок мотивации деятельности подростка.

Способы создания позитивных предпосылок

в мотивации подростков

1. Обеспечить в отношениях взаимное уважение, понимание и поддержку.

2. Дать каждому подростку интересную деятельность, побуждающую его к приобретению новых знаний, умений, навыков.

3. Установить четкие цели, задачи и справедливые критерии оценки деятельности.

4. Делать объективную оценку вклада подростка в дело на основе регулярной связи.

5. Обеспечить возможность для творческого роста подростка и раскрытия его потенциала.

6. Давать подростку примеры поведения, которые побуждали бы его к искренности и честности.

Использованная литература

1. Лесгафт П. Ф. Избранные педагогические сочинения /сост. И.Н. Решетень.— М., 1990.

2. Кравцов Г.Г. Игра как основа детского творчества. // Искусство в школе. – 2004.

3. Меленко В. Нужно ли учить детей играть /журнал "Дошкольное воспитание" 2005г. №4

4. <http://5fan.ru/wievjob.php?id=18743>: Особенности работы с временным детским и молодежным коллективами.

5. http://stud.wiki/pedagogics/3c0b65625a3ac68b4d43a89421306d37\_0.html: Роль игры в формировании детского коллектива

6. <https://infourok.ru/>: Формирование детского коллектива через игровую деятельность