

Задание для групп детского объединения «Я - вожатый»
(ознакомительный уровень)
с 04.10.2021 по 10.10.2021 г.

Темы занятий	Тип задания	Ссылки на источники, литературу и т.д.	Даты консультаций	Дата сдачи и задания	Форма сдачи
Организационный период в лагере и его особенности.	Изучение материала, составление плана	https://summercamp.ru/Оргпериод https://summercamp.ru/Оргпериод	Индивидуальные консультации по расписанию педагогов	10.10.2021	Самоподготовка Прислать на электронную почту skif-613@mail.ru
Основные дела организационного периода	Изучение материала. Разработка дела	https://summercamp.ru/Заглавная_страница	Индивидуальные консультации по расписанию педагогов	10.10.2021	Ссылка на группу Самоподготовка

Система дел оргпериода

В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ проводятся такие мероприятия как:

1. Индивидуальные беседы с ребятами.

Цель - индивидуально познакомиться с каждым ребенком, с его средой общения (семья, школа, внешкольное учреждение), его увлечениями, индивидуальными способностями.

2. Коллективные творческие дела (КТД) и развивающие игры.

В этот период смены проходят не менее (6-7) КТД не считая игр знакомств. Дела выстраиваются от простого к сложному. Особое внимание обратить на разнообразие разбивок, чтобы разнообразить состав детей в творческих группах. Разбивки могут быть:

по временам года;

по дням рождения;

по цветам;

по фигурам;

по счету 1, 2, 3, 4

3. Экскурсия по лагерю.

Цель - познакомить с территорией лагеря, с обслуживающим персоналом.

4. Хозяйственный сбор.

Цель: предъявить единые организационные и педагогические требования.

Рассказать ребятам, как нужно заправить постель, где брать тряпки, веник, тапки, определить систему уборки комнат и территории лагеря.

5. Огонек знакомства в отряде. Последний завершающий этап первого дня.

Цель: познакомить детей друг с другом. Создать атмосферу доброжелательности и творчества. Дать настрой на восприятие детского лагеря. Познакомить с законами и традициями лагеря.

Во второй день

1. Марш старт или игра «калейдоскоп».

Проходит на утро второго дня в виде игры-путешествия. Отряд движется от станции к станции и узнает историю Лагеря...

Цель:

выявить уровень заехавших детей (культурный, спортивный);

составить примерное представление о лагере, как о школе, о том чему и как здесь учат;

познакомить с историей лагеря с его законами, традициями, предъявить единые педагогические требования.

2. Конкурс флага.

Цель: Утвердить лагерную символику, подготовить к открытию смены флаг лагеря и представить отрядную символику.

3. Общелагерный вечер знакомства.

Первое знакомство отрядов друг с другом, с вожатским отрядом, с сотрудниками лагеря.

ТРЕТИЙ ДЕНЬ

1. Игра «Выборы».

Первый тур – отборочный. По отрядам проходит деловая игра «Лидер», в ходе которой избираются члены Совета лагеря.

Цель:

сформировать отряд, как коллектив со своей структурой, органами самоуправления;

определить цели и задачи на смену;

Второй тур - предвыборная агитация: работа пресс-центра, выпуск листовок, подготовка радиопередач.

Третий тур – шоу «Президент «детской республики» - Выбрать президента лагеря, сформировать актив лагеря, наметить перспективу деятельности, утвердить законы, разработать предложения в план работы отряда и лагеря на смену.

2. Линейка открытия смены.

Цель: окончательно сформировать лагерь как коллектив, показать красоту ритуалов.

3. Общелагерная рефлексия по итогам оргпериода.

4. Сюрприз вожатского отряда.

Цель: показать детям творческий потенциал вожатского отряда. Представить каждого вожатого. Дать ребятам настрой на смену.

В систему дел оргпериода могут быть внесены дела специфические для каждого отряда и для данной конкретной смены. Основная нагрузка в решении организационных и воспитательных задач оргпериода ложится на отрядных вожатых т.к. нет еще органов самоуправления, не сложилось единое мнение отряда, и единые нормы поведения ни приняты законы и традиции лагеря. Для этого существуют универсальные методы педагогического воздействия на детей:

метод общественно полезной деятельности - обязательно объяснить ребятам для кого и зачем проводится дело;

метод игры – самому играть с детьми;

метод соревнования – уместнее всего предъявлять при предъявлении единых педагогических требований (чистота в палатах, режимные моменты);

метод поручения – делегирование полномочий лидерам. Система дел оргпериода

В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ проводятся такие мероприятия как:

1. Индивидуальные беседы с ребятами.

Цель - индивидуально познакомиться с каждым ребенком, с его средой общения (семья, школа, внешкольное учреждение), его увлечениями, индивидуальными способностями.

2. Коллективные творческие дела (КТД) и развивающие игры.

В этот период смены проходят не менее (6-7) КТД не считая игр знакомств. Дела выстраиваются от простого к сложному. Особое внимание обратить на разнообразие разбивок, чтобы разнообразить состав детей в творческих группах. Разбивки могут быть:

по временам года;

по дням рождения;

по цветам;

по фигурам;

по счету 1, 2, 3, 4

3. Экскурсия по лагерю.

Цель - познакомиться с территорией лагеря, с обслуживающим персоналом.

4. Хозяйственный сбор.

Цель: предъявить единые организационные и педагогические требования.

Рассказать ребятам, как нужно заправить постель, где брать тряпки, веник, тапки, определить систему уборки комнат и территории лагеря.

5. Огонек знакомства в отряде. Последний завершающий этап первого дня.

Цель: познакомить детей друг с другом. Создать атмосферу доброжелательности и творчества. Дать настрой на восприятие детского лагеря. Познакомить с законами и традициями лагеря.

Во второй день

1. Марш старт или игра «калейдоскоп».

Проходит на утро второго дня в виде игры-путешествия. Отряд движется от станции к станции и узнает историю Лагеря...

Цель:

выявить уровень заехавших детей (культурный, спортивный);

составить примерное представление о лагере, как о школе, о том чему и как здесь учат;

познакомить с историей лагеря с его законами, традициями, предъявить единые педагогические требования.

2. Конкурс флага.

Цель: Утвердить лагерную символику, подготовить к открытию смены флаг лагеря и представить отрядную символику.

3. Общелагерный вечер знакомства.

Первое знакомство отрядов друг с другом, с вожатским отрядом, с сотрудниками лагеря.

ТРЕТИЙ ДЕНЬ

1. Игра «Выборы».

Первый тур – отборочный. По отрядам проходит деловая игра «Лидер», в ходе которой избираются члены Совета лагеря.

Цель:

сформировать отряд, как коллектив со своей структурой, органами самоуправления;

определить цели и задачи на смену;

Второй тур - предвыборная агитация: работа пресс-центра, выпуск листовок, подготовка радиопередач.

Третий тур – шоу «Президент «детской республики» - Выбрать президента лагеря, сформировать актив лагеря, наметить перспективу деятельности, утвердить законы, разработать предложения в план работы отряда и лагеря на смену.

2.Линейка открытия смены.

Цель: окончательно сформировать лагерь как коллектив, показать красоту ритуалов.

3. Общелагерная рефлексия по итогам оргпериода.

4. Сюрприз вожатского отряда.

Цель: показать детям творческий потенциал вожатского отряда. Представить каждого вожатого. Дать ребятам настрой на смену.

В систему дел оргпериода могут быть внесены дела специфические для каждого отряда и для данной конкретной смены. Основная нагрузка в решении

организационных и воспитательных задач оргпериода ложится на отрядных вожатых т.к. нет еще органов самоуправления, не сложилось единое мнение отряда, и единые нормы поведения ни приняты законы и традиции лагеря. Для этого существуют универсальные методы педагогического воздействия на детей:

метод общественно полезной деятельности - обязательно объяснить ребятам для кого и зачем проводится дело;

метод игры – самому играть с детьми;

метод соревнования – уместнее всего предъявлять при предъявление единых педагогических требований (чистота в палатах, режимные моменты);

метод поручения – делегирование полномочий лидерам.