

## Методические материалы – «Вожатский интенсив - 2018»

**Командообразование (тимбилдинг)** – это процесс создания и поддержки команды.

Упражнения, способствующие формированию команды.

### Упражнение «Узел»

Время проведения 20–50 минут. Размер группы 8–30 человек

Понадобится веревка, длина которой зависит от количества участников.

*Инструкция:* Для следующего упражнения нам нужно разделить на две команды. Постройтесь, пожалуйста, в линию. Каждый из группы должен взяться за веревку. Задача — завязать веревку в узел на границе между командами. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала).

### Упражнение «Ужасный секрет»

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я храплю во сне!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас храпит во сне!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подлив». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отправляет его на второй круг, и, таким образом, первая часть упражнения заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно один круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один узнал, что «мы храпим», что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносят: «И мы никогда никому ничего не скажем!»

### Упражнение «Клад»

*Инструкция:* Представьте, что ваша группа, находясь в походе, нашла настоящий клад. И у вас после этого оказалась 1000 золотых монет старинной чеканки. Ваша задача – разделить эти деньги. Как вы будете это делать, решать вам самим. Критерии отбора и процедуру принятия решения определите самостоятельно. У вас на это есть 5 минут.

Запрещено: бросать жребий и распределять вознаграждение поровну. Если вы не сумеете разделить деньги за отведенное время, их у вас конфискуют.

### Упражнение «Круг, квадрат, треугольник»

Вся группа должна молча, держась за руки, выстроить из себя геометрические фигуры.

### Упражнение «Свечка»

Для этого упражнения группа должна быть не слишком большой. Вся группа, за исключением одного участника, становится в тесный круг. Участник становится в центр круга, скрещивает руки на груди, закрывает глаза и, не сгибая ног, держа тело в полном напряжении, падает в любую сторону. Группа держит согнутые в локтях руки так, чтобы повернутые в центр круга ладони находились на уровне груди. Группа принимает падающего и аккуратно передает его по часовой стрелке.

### Упражнение «Шанхайцы»

Сейчас мы воочию увидим, какого это – быть единым коллективом, единым целым. Для этого прошу вас выстроиться в шеренгу и взяться за руки. Первый участник начинает закручиваться вокруг своей оси. В итоге должны закрутиться все. Готово? Теперь нужно обмотать получившуюся спираль веревкой. И в этом состоянии команда

должна пройти определенное расстояние, не расцепляя руки и не разрывая веревку (нитку).

### **Упражнение «На одну букву»**

Дети делятся на две команды.

*Инструкция:* Вам предстоит соревнование. В течение 30 секунд (или любого другого времени) вы должны по командам найти и запомнить все предметы вокруг вас на букву (например «С»). Нужно выбрать букву, на которую вокруг наибольшее количество предметов.

Команды по очереди начинают называть слова. Побеждает команда, которая последней назовет слово на указанную букву.

### **Упражнение «Падающая палка»**

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой – либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Игра длится 5 – 7 мин. Важно, чтобы круг был настолько большой, чтобы детям тяжело было прибежать, но чтобы они успели это сделать

### **Упражнение «Спина к спине»**

Вся группа делится на пары, которые стоят упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое - стоя лицом друг к другу и взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения - группа из нескольких человек (всего отряда), стоящих в кольце, либо в линию друг напротив друга.

Материал подготовила Е.Ю. Стригулина, педагог-психолог МАУ ДО – ДДиЮ

## **МАРАФОН НАРОДНЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР**

С древних времён люди на Руси отмечали календарные праздники. У каждого праздника есть свои традиции и обычаи, которые сопровождаются игровым действием. Участниками игр были как взрослые люди, так и дети. Игры были разные. Сегодня мы с Вами посмотрим игры, которые можно применить как на занятиях, так и на смене в детском лагере.

Весёлые подвижные игры – это все из нашего детства. Можно сказать, что игры, как и песни и сказки, созданы народом.

Можно составить список игр по временам года: осень-зима, весна-лето. Обычно мы отталкиваемся от календарных праздников, которые изучаем с детьми, и играем в эти игры. Стоит подчеркнуть, что это музыкальные игры. Если нет живого музыкального сопровождения, можно найти музыку в интернете. Это доступно.

Мы разделим игры на хороводные, спортивные, игры в помещении, для детей от 6 - 7 лет и до 12 лет.

## Хороводные игры

### **Хороводная игра «Капустка»**

Описание: дети берутся за руки, образуя собой длинную вереницу. Идут неспешно и плавно, при этом поют:

Вейся, вейся, капустка,  
Вейся, вейся, белая!  
Как мне, капустке, не виться?  
Белою вилою не ввиваться?

В центр круга на начало песни становится крайний человек в веренице и «врастает в землю, как кочерыжка». Заводящий (первый человек) заводит хоровод вокруг «кочерыжки», как бы наматывая каждый «листочек», тем самым образуя настоящий вилок капусты. Руки во время движения поднимать и отпускать нельзя. После этого «кочерыжка» (человек, стоящий в центре) приседает, и на слова: «Вейся - развейся, капустка моя», выводит всех на свои места. Игра продолжается, выбираются следующие участники. Игра проходит интересно, если в ней присутствует большое количество участников.

### **Хороводная игра «Репка»**

По считалке выбирается главные персонажи - Репка и Мышка. В центр хоровода присаживается репка и во время песни вырастает, мышка находится за хороводом. После слова: «Лови!», хоровод поднимает руки и не опускает их. Мышка догоняет репку. Далее выбирают следующих ведущих.

Репка – репонька,  
Расти крепонька,  
Не мала, не велика -  
До мышиноного хвоста, да!  
Лови!

### **Хороводная игра «Баба- Яга»**

По считалке выбирается главный герой - Баба Яга. Становится в центр круга на одной ноге, руки убранны назад. Хоровод движется и напевает:

Баба – Яга, костяная нога  
За селом, с помелом  
Нос крючком, волоса клочкам.  
Лови!

После слова «Лови!» дети разбегаются, Баба - Яга на одной ноге ловит одного человека, который становится следующим ведущим.

### **Хороводная игра «Воротце»**

Выбираются желательны самые высокие дети, которые берутся за руки и образуют ворота. Все остальные участники берутся за руки вереницей и проходят под воротами шагом, не спеша, напевая или проговаривая слова, например:

Как под наши ворота  
Подливалась вода  
Ой, калина моя  
Ой, малина моя.

На последнее слово ворота закрываются, кто попался, встает вместе в ворота. Игра продолжается до последнего игрока. Текст песни может быть разный.

### **Игры в помещении**

Если мы находимся в помещении, игра выбирается менее подвижная. Достаточно простая и проходная игра «**Весёлый бубен**».

Описание: Дети встают в круг и передают по кругу бубен, при этом хором проговаривается считалка:

Ты беги, веселый бубен  
Быстро - быстро по рукам.  
У кого веселый бубен,  
Тот споет, станцует нам!

У кого остался в руках бубен, показывает любое танцевальное движение под музыку, остальные повторяют за ведущим.

### **Игра «У Маланьи, у старушки»**

Описание: Выбирается ведущий по считалке, который в конце песни на вопрос «как?» должен выйти в круг и показать любое танцевальное движение, все остальные игроки должны повторить. Игра проводится в кругу, на все фразы мы изображаем действия, которые проговариваются в тексте.

У Маланьи, у старушки  
Жили в маленькой избушке  
Да семь сыновей, да семь дочерей  
Вот с такими ушами,  
Вот с такими глазами,  
Вот с такой головой,  
Вот с такой бородой,  
Они не пили, не ели  
Друг на друга всё глядели  
Разом делали вот так, как?

### **Игра «Море волнуется, раз»**

Если зимнее время года, то можно заменить слова на: «Метелка волнуется, раз». Всем известная с детства игра, в конце ведущий выбирает самую лучшую статую или фигуру, которая становится следующим ведущим. Чтобы было красочнее, можно задать тему детям, какие статуи-фигуры должны получиться. Например, дети оказались в сказочном лесу, и придумывают лесных героев.

## **Игра «Растяпа»**

Играющие встают парами по кругу. В парах выстраиваются в затылок один за другим. В центре становится один игрок без пары, зовущийся Растяпой. Когда звучит музыка, передние игроки выходят из пар внутрь круга и двигаются по часовой стрелке, пританцовывая под музыку вместе с Растяпой. Остальные стоят и хлопают им в ладоши. Когда музыка останавливается, те, кто танцевал, должны найти свободно стоящего без пары и встать за него. Кто пары не нашел, остается в кругу Растяпой, и ему хором кричат:

*Раз, два, три – Растяпа ты!*

Когда он же остается Растяпой во второй раз:

*Раз, два, три, четыре, пять – Растяпа ты опять!*

И в третий:

*Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь - Растяпа ты совсем!*

## **Игра «Колечко»**

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет мелкий предмет, либо настоящее колечко. Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит к каждому по очереди, приговаривая: *«Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю»*

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен незаметно передать колечко любому из игроков. Игрок, получивший его не должен подавать виду. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит и говорит: *«Колечко, колечко, выйди на крылечко»*.

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать.

## **Спортивные игры**

Уличные конкурсы обычно устраиваются на силу и ловкость.

### **«Три ноги»**

Игра начинается так: участники разделяются по двое, каждой паре связываются вместе ноги (левая нога одного человека и правая другого). В результате с помощью трех «конечностей» пара старается как можно скорее добежать до финиша.

### **Игра «Передвижение на метле»**

На площадке располагаются кегли в ряд, и нужно пробежать между ними на метле, сбив как можно меньшее их количество.

### **Игра «Ручеек»**

Игра начинается с ручейка. Ребятам предлагается разделиться по парам и встать в ряд. Дети, держась за ручки, поднимают их вверх. Самая последняя пара начинает бежать в образовавшемся коридоре под сцепленными руками и становится спереди.

### **Игра «Перетягивание каната»**

Это древняя масленичная игра. Чтобы было еще веселее для детей, вместо привычного каната берут резиновый шланг.

Дети делятся на две равные команды с помощью считалки. На земле рисуется яркая линия с помощью красок. Судья дает сигнал свистком, и начинается перетягивание каната. Ребята могут стоять непривычным образом — спиной к линии, чтобы было интереснее. Заступившая за линию группа детей проигрывает.

### **Игра «Скакалки»**

Спортивные прыжки через веревку, такая забава очень понравится девочкам.

Берется канат или длинная прочная веревка. Двое взрослых (или сами ребята, если они достаточно сильны) начинают крутить эту скакалку. Остальные бегут и перепрыгивают через нее.

Считающий подмечает, кто большее количество раз перепрыгнул веревку, и объявляет о победителе.

Эта забава сопровождается песнями и частушками, можно специально включить музыку.

### **Игра «Челнок»**

Два ряда играющих становятся друг напротив друга и сцепляются между собой под локти.

Два игрока-челнока пробегают между этих рядов навстречу друг другу. Ряды постепенно сходятся и расходятся напевая стишок, ускоряясь. Проигрывает тот челнок, который не успевает пробежать между рядов до их схождения и оказывается зажат между ними. Затем выигравший челнок выбирает следующую пару челноков для игры .

Стих:

Челнок бежит,  
Земля дрожит,  
Шьет – пошивает,  
Дали посылает.

Ряды должны идти как можно ровнее, не волнами.

## ШАР - АХ - ШОУ

### Игровая развлекательная программа для детей 9-14 лет

**Ведущий:** Вспомните, когда вы в последний раз держали в руках воздушный шарик. Да - да, самый обыкновенный воздушный красный, синий, зелёный, желтый шарик. Возможно, когда вы были совсем маленькими. А может, вы были постарше и надували шарик, чтобы неожиданно его хлопнуть и напугать своих друзей! Но в любом случае вспомните, сколько радости приносил вам этот шарик. У кого - то воздушный шарик вызывает воспоминание о празднике, у кого - то об ослике Иа или прогулке по городу А после этого праздника шариков вы улыбнетесь ещё раз!

### Конкурсы для участников:

#### Воздушный мост.

Участники команды встают друг за другом, ноги на ширине плеч. Необходимо передать шарик над головой от первого к последнему участнику, а затем от последнего к первому, но уже внизу - между ногами.

#### Жонглеры.

Участникам выдаются 3-5 шариков одного цвета. По команде ведущего они начинают жонглировать. Задача игроков - как можно дольше продержать свои шарики в воздухе. Если хоть один шарик коснулся пола, то участник выбывает из конкурса. Побеждает тот, кто дольше продержит свои шарики в воздухе.

#### Алле, оп!

Участникам выдаются по три воздушных шарика. При помощи ассистентов один из трёх шариков устанавливается на нос или лоб играющего, а два других - на вытянутые руки. Побеждает тот, кто дольше продержит шарики.

#### Давай хлопнем!

Участники команд разбиваются по парам. По сигналу ведущего они должны, зажав шарик между лбами, пробежать до ведущего, у которого в руках булава, и хлопнуть шарик. Вернувшись на старт, передать эстафету следующей паре.

#### Реактивный шарик.

Участники выстраиваются на одной линии. Их задачи - надуть шарики и по команде отпустить их. Выигрывает тот, у кого шарик улетит дальше.

#### Эквилибристы.

Кто дальше продержит шарик на карандаше или указке.

#### Архитектор

Нужно построить башню из шариков. У кого использовано больше шариков и чья башня дольше простояла, тот и победил.

#### Дизайнер.

Для этого конкурса необходимы продолговатые шарики. Задача участников - сделать из шарика за определенное время как можно больше собачек.

## Галерея лиц

За определенное время участники должны на шарике нарисовать портрет - свой, соседа или ведущего, затем надуть шарик.

## Вопросы ослика Иа.

Сколько шариков было закуплено для проведения программы?

Для кого воздушный шарик - любимый вид транспорта? (ехали комарики на воздушном шарике.)

Какого размера был любимый шарик Пяточка? (Размером с Пяточка.)

Какого цвета был любимый шарик пяточка? (Зелёного)

## Слово о шар - ах.

В течение всей развлекательной программы проходит конкурс на лучший лозунг о шариках.  
*Итоги конкурса.*

## ЭСТАФЕТА «ЗООЛОГИЧЕСКИЕ ЗАБЕГИ»

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Вернее, зверята! Потому что сегодня у нас будет не простая эстафета, а зоологическая. И принимать участие в ней будут разные звери, вернее, вы побываете в каждой эстафете в «шкуре какого - либо зверя». Все эти эстафеты будут на быстроту и правильность выполнения задания, которое игроки будут выполнять поочередно в каждой команде.

## КОНКУРС «ЧЕРЕПАХИ»

**Ведущий:** Начнем мы с вами «Зоологические забеги» с самых медлительных животных, да и спешить им ни к чему, так как их тело защищено панцирем, который очень прочный. Черепахи живут в пустыне, где тепло. В песок они откладывают яйца, из которых появляются маленькие черепашата.

*Дети встают на четвереньки, на спину первому игроку ставят таз. Нужно очень медленно и аккуратно двигаться, чтобы его не уронить. Пройти дистанцию и передать эстафету следующему игроку.*

## КОНКУРС «ПИНГВИНЫ»

**Ведущий:** А сейчас из жаркой пустыни очутимся в самой холодной точке земного шара - Антарктиде. Там живут птицы, которые приспособились к суровому климату. Это - пингвины, их тело покрыто густым, непромокаемым оперением, а толстый слой жира спасает от трескучих морозов. На суше они очень неуклюжи и не умеют летать. Зато в воде могут соперничать с дельфинами. Крылья им служат великолепными вёслами, с их помощью они могут развивать скорость до 40 км\ч. Вы будете пингвинами, которые решили посоревноваться на берегу.

*Между коленями игрок зажимает спичечный коробок. Нужно пройти дистанцию, не уронив его. Чья команда это сделает быстрее?*

## КОНКУРС «СОРОКОНОЖКА»



**Ведущий:** Почему сороконожку так назвали? Правильно, у неё не две пары ног, а множество. Это такая красивая гусеница. Она может очень быстро передвигаться. Конкурс заключается в том, чей хвост и ноги придут первыми.

*Для того, чтобы превратиться в сороконожку, нужно всей команде присесть на корточки, взять за плечи впереди сидящего. Не отцепляясь, не вставая пройти дистанцию всем вместе. Чья сороконожка быстрее?*

### **КОНКУРС «ЗАЙЦЫ»**

**Ведущий:** В нашей стране наиболее распространены беляк и русак. Зайцы - лесные звери, днем спят, а ночью выходят на кормёжку. Зимой питаются корой деревьев, а летом листьями и травой, осенью не прочь полакомиться в огородах капустой, морковкой. Сейчас «зайчики» будут прыгать на двух ногах и воровать морковку в огородах.

*Поставить два стула на расстоянии 10 - 15м. друг от друга для каждой из команд. На одном разложить «морковь». Каждому игроку допрыгать в мешке до стула с «морковью», взять её зубами без помощи рук и принести на другой стул.*

### **КОНКУРС «НОСОРОГИ»**

**Ведущий:** Это одно из древнейших млекопитающих, его предки обитали на Земле ещё 60 млн. лет назад. Назвали его так из - за огромного рога, который красуется у него на носу. Он весит целых 4 тонны, длина его 2,5 метра и находится на грани вымирания. Виной этому стало его грозное оружие - рог. Люди придумали миф, что его рог спасает людей от многих болезней, а кубок, сделанный из него, сразу же покажет, что в него налит яд. Но наукой доказано, что рог носорога не обладает никакими целебными свойствами.

*На четвереньках каждый игрок по очереди должен двигать спичечный коробок носом определённое расстояние. Кто быстрее?*

### **КОНКУРС «ЛЯГУШКИ»**

**Ведущий:** Великое множество лягушек обитает по всему миру. Чаще всего встречается зеленая лягушка, которую, конечно же, видел всякий. Это - хищное животное. Она питается только той добычей, которую поймала сама. В её рацион входит насекомое, пауки, улитки. Не прочь она пообедать и своими собратьями. Днём лягушки греются на солнышке, удобно расположившись на берегу. В случае опасности бросаются в воду и добравшись до дна, зарываются в ил. Вечернюю зарю они встречают большими компаниями с обязательным хоровым кваканьем.

*Каждый игрок команды передвигается «по - лягушачьи», присев на корточки, руками отталкиваясь от пола. При каждом прыжке нужно квакать.*

### **КОНКУРС «ВЕРБЛЮДЫ»**

**Ведущий:** У верблюда много приспособлений, чтобы жить в пустыне. Длинные густые ресницы защищают его глаза от песка, который гонят сильные ветры. Если ему становится трудно дышать из - за песчаных бурь. Верблюд может почти совсем сомкнуть ноздри. Оба пальца на каждой ноге соединены мозолистой подушкой. Благодаря ей он не проваливается в песок. Жара почти на него не действует, нечувствительный к шипам, рот способен разжевать любую колючку. Верблюд может долго не есть и не пить за счёт запасов жира в горбах.

*Каждый игрок проходит дистанцию, неся на спине в районе лопаток спичечный коробок. Нужно не уронить его со спины.*

## **КОНКУРС «МЕДВЕДИ»**

**Ведущий:** Медведи - это мохнатые тяжеловесы среди хищников, но они с удовольствием едят различные злаки, корни, ягоды, орехи. Они готовы терпеть укусы пчёл, лишь бы добраться до мёда - своего любимого лакомства. Медведь обычно предпочитает избегать человека, но в случае опасности может смело атаковать. Убежать от него очень трудно. Вот вы сейчас побываете в шкуре медведя и попробуйте быстро передвигаться.

***Встать на четвереньки. Передвигаться нужно, ставя одновременно левую руку и левую ногу, правую руку и правую ногу, как бы переваливаясь с одного бока на другой.***

## **КОНКУРС «ЗМЕИ»**

**Ведущий:** Змеи бывают разные. Вот, например, анаконда - самая большая на планете змея. Они живут в воде или около неё, прекрасно плавают и ныряют. На берег выползают, чтобы погреться и пообедать пойманной добычей - рыбой, птицей, не прочь полакомиться домашними животными, и своими набегами сеют панику в деревнях. Иногда они нападают на достаточно крупных животных, таких, как свинья, а иногда решаются напасть на человека. Бывают случаи, когда анаконды пытались украсть маленьких детей. Толстую, блестящую кожу анаконды выделывают и изготавливают из неё прочные чемоданы, сапоги, попоны для лошадей и многое другое. Мясо и жир употребляют в пищу, причём рассказывают, что мясо очень вкусное, чуть сладковатое на вкус. В густых тропических лесах они чувствуют себя хозяевами.

***Дети встают друг за другом, держась за плечи впереди стоящего. Для каждой команды на полу расставлены кегли. Задача команд - оббежать все кегли не расцепляясь .***

## Педагогический мониторинг в детском оздоровительном лагере

### Предмет мониторинга

Мониторинг - слово, вошедшее в педагогический лексикон относительно недавно. Современный словарь иностранных слов определяет это понятие как **постоянное наблюдение за каким-либо процессом с целью выявления его соответствия желаемому результату или первоначальным предположениям**. Мониторинг необходим для отслеживания эффективности образовательной и воспитательной деятельности педагога. **Цель мониторинга** одна - выяснить, насколько организованный в творческом объединении процесс обучения и воспитания способствует позитивным изменениям в личности ребенка. Выяснить, в первую очередь, для того, чтобы обнаружить и решить наиболее острые проблемы организации процесса обучения и воспитания, чтобы анализировать, обобщать и делать выводы о результате работы педагога.

Любой, кто когда-нибудь побывал в детском оздоровительном лагере, смог ощутить его необыкновенную эмоциональную атмосферу. Это ощущение из разряда тех субъективных реалий, которые не поддаются убедительному научному описанию, но которые все же существуют как определенный результат воспитательной работы, требующей грамотного педагогического измерения и оценки. Заядлые "лагерщики" называют этот эффект духом лагеря. В научно-методической литературе это явление определяется как социокультурная среда или, в последние годы, социально-педагогическое (воспитательное) пространство.

По абсолютному убеждению большинства теоретиков, воспитательное пространство лагеря является уникальным фактором социализации и адаптации ребенка во временном детском коллективе, а значит, требует осознанного подхода: научной разработки, поэтапного формирования последовательного развития, наконец, анализа получаемых результатов. Практики в свою очередь задаются вопросом: как это сделать и, что особенно сложно, как и по каким критериям оценить достигнутое?

Вопросы могут возникать до бесконечности, если не обозначить для себя: что же такое "воспитательное пространство лагеря", из каких компонентов оно состоит и, далее, что можно замерить, отследить, сравнить. Рассуждая в парадигме новых технологий и стратегий организации детского отдыха и опираясь на собственный многолетний опыт работы в этом направлении, мы попытались в обобщенном виде представить некую модель воспитательного пространства лагеря, основными структурными компонентами которой являются:

- деятельность;
- отношение;
- общение.



Совокупность этих трех компонентов и образует педагогическое пространство, которое (по Г.М. Андреевой):

1. формируется для детей и совместно с детьми;
2. педагогически регулируется;
3. имеет критерии эффективности воздействия на всех его субъектов;
4. обладает возможностью развиваться и расширяться изнутри адекватно подобным процессам, происходящим с субъектами пространства. Если рассматривать воспитательное пространство лагеря как совокупность вышеперечисленных компонентов, то становится реальным осуществление мониторинга происходящих в нем процессов и отслеживание результатов.

Мы хотим познакомить вас с теми видами мониторинговой педагогической диагностики, которые помогают нам в работе.

Что подразумевает мониторинг индивидуального развития детей?

- В чем разница между педагогическим мониторингом и педагогической диагностикой?
- Мониторингом в науке называется длительное слежение за какими-либо объектами или явлениями педагогической деятельности, система получения данных для принятия стратегических и тактических решений.
- Для обеспечения качественного мониторинга необходимыми условиями являются его стабильность, долгосрочность и надежность.
- Мониторинг определяется как специально организованное, систематическое наблюдение за состоянием объектов, явлений, процессов с помощью относительно стабильного ограниченного числа стандартизированных показателей, отображающих приоритетную причинную зависимость с целью оценки, контроля, прогноза, предупреждения нежелательных тенденций развития.
- Мониторинг больше ориентирован на нормы и стандарты, его существенный признак - растянутость процесса во времени, непрерывность и многоуровневость.

Педагогическая диагностика - особый вид деятельности, преимущественно направленный на изучение ребенка дошкольного возраста: для познания его индивидуальности и оценки его развития как субъекта познания, общения и деятельности; на понимание мотивов его поступков, видение скрытых резервов личностного развития, предвидение его поведения в будущем.

- Педагогическая диагностика достижений ребенка направлена на изучение: — деятельностных умений ребенка, — интересов, предпочтений, склонностей ребенка, личностных особенностей ребенка, — поведенческих проявлений ребенка, — особенностей взаимодействия ребенка со сверстниками, — особенностей взаимодействия ребенка со взрослыми.

Принципы

- Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.
- Принцип целостного изучения педагогического процесса предполагает: для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития:
  - социальном, эмоциональном,
  - интеллектуальном,
  - физическом,

- художественно-творческом. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно.

### **Живая анкета "Давайте познакомимся!"**

Цель: диагностика интересов и потребностей детей .

Подготовка: определить людей-счетчиков, объяснить правила живой анкеты – каждый должен из предложенных 4 вариантов выбрать один.

Условные обозначения:

- красный цвет ("К") – 1й вариант;
- синий ("С") – 2й вариант;
- зеленый ("З") – 3й вариант;
- желтый ("Ж") - 4й вариант.

Необходима группа наблюдателей за эмоциональной реакцией ребят в ходе игры.

1. Я в лагере для того, чтобы:

- "К" - отдохнуть;
- "С" - найти себе новых друзей;
- "З" - научиться чему-либо новому;
- "Ж" - потому что так получилось.

2. Воспитателя представляю как:

- "К" - старшего друга;
- "С" - командира;
- "З" - организатора всех дел;
- "Ж" - консультанта, советчика в трудных ситуациях.

3. В моем отряде мне нравится:

- "К" - девчонки и мальчишки;
- "С" - воспитатели;
- "З" - то, что не скучно, всегда что-то делаем;
- "Ж" - никак не могу понять.

4. Мое самое любимое занятие - это:

- "К" - читать книги, узнавать что-то новое;
- "С" - петь, танцевать, слушать музыку;
- "З" - заниматься спортом;
- "Ж" - что-то мастерить своими руками.

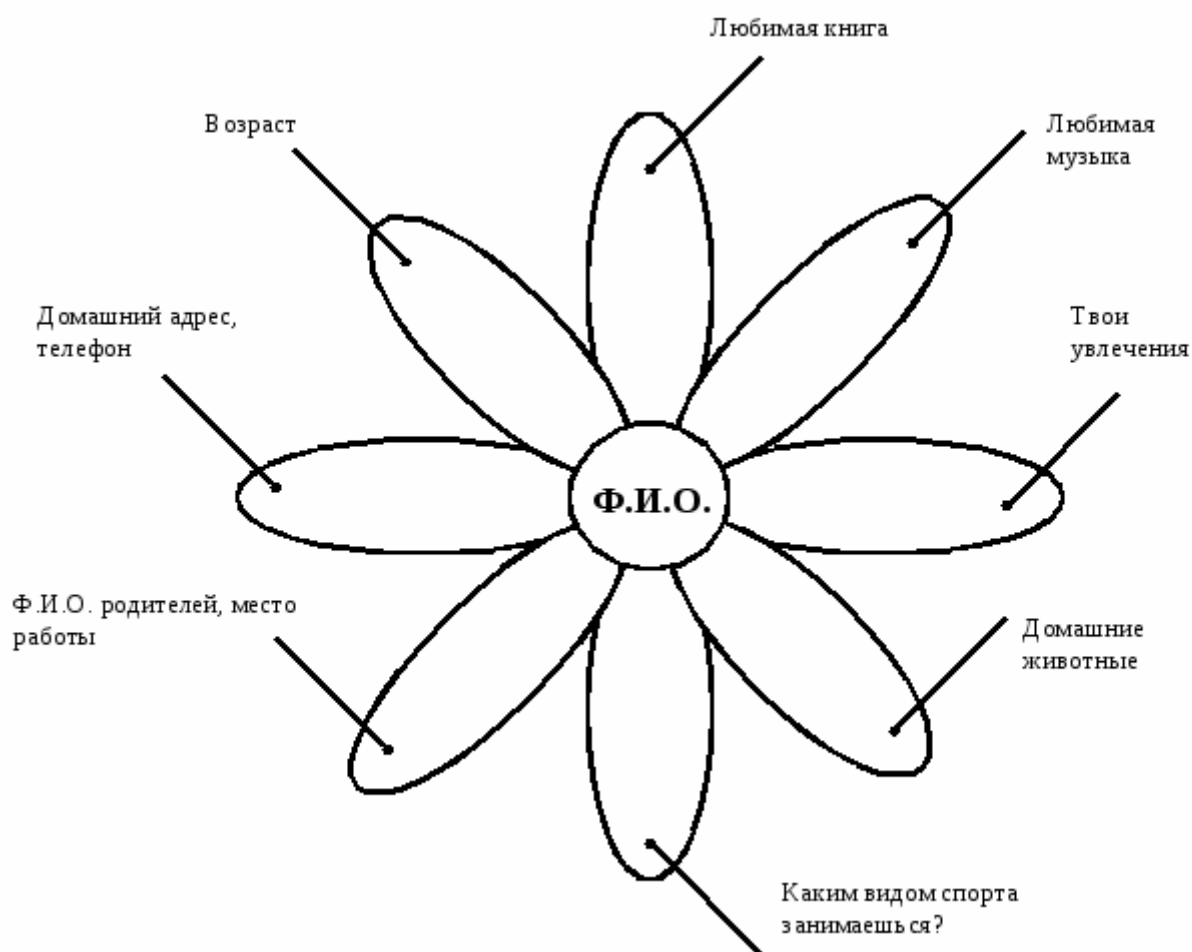
5. Мои первые впечатления о лагере:

- "К" - мне здесь очень нравится;
- "С" - все хорошо, но скучаю по дому;
- "З" - здесь есть чем заниматься;
- "Ж" - нормально, могло быть и лучше.

6. Каким должно быть наш лагерь?

- "К" - без разницы, я не думал об этом;
- "С" – каждый отряд живет и работает сам по себе, когда нужно встретимся.
- "З" – жизнь в лагере должна быть дружной и веселой, для этого нужны интересные дела для всех;
- "Ж" - разнообразной, где каждый смог бы выбрать дело по душе, независимо от того, кто из какого объединения.

## Анкета "Цветок"



На обратной стороне лепестков цветка напиши ответы на заданные вопросы

### Анкета "Я выбираю..."

Для выбора детям предлагается список творческих мастерских, имеющих в лагере.

Подчеркни, в каких мастерских ты бы хотел заниматься в эту лагерную смену:

1. Мастерская творческих игр.
2. Мастерская "Познай самого себя"
3. Мастерская развивающих игр.
4. Мастерская шахматной задачи.
5. Театральная мастерская.
6. Салон красоты.
7. Природа и искусство.
8. Изомастерская.
9. Мастерская "Чудеса из бумаги".
10. Мастерская песни.

**Изучение нравственных ценностей и  
направленности личности детей и подростков**

Методика "Фантастический выбор"

Игра "Фантастический выбор" помогает выявить личностные ценности ребят. Им предлагаются примерно такие задания:

"Ты отправляешься на необитаемый остров и будешь жить там очень долго, может быть, всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначается пятью словами. Так что же ты возьмешь с собой?"

"Если бы ты стал всего на 60 минут волшебником, что бы ты сделал?"

"Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: "Чего тебе надобно?" Ответь ей".

"У тебя в руках аленький цветочек, как бы ты с ним поступил?"

"Отрывая мысленно лепестки цветика-семицветика, реши, что ты попросишь для себя".

На темы ответов ребят можно выпустить газету с текстами и рисунками. Подросткам такой вид общения интересен: они могут сравнить свои ответы с ответами друзей. Математический обсчет, который проводит педагог, может позволить продиагностировать тенденции нравственных ориентиров детей и подростков.

### **Методика "Волшебное озеро"**

Инструкция: закройте глаза. Совершим небольшое путешествие. Представьте себя на полянке в лесу. Вокруг качают ветвями вековые дубы и шумят стройные сосны. Под ногами ярко-зеленая трава. В кронах деревьев раздается птичий гомон. По небу плывут легкие облака.

По тропинке подходим к озеру. Это необычное озеро. Оно – волшебное. В его поверхности отражается не внешность человека, а то, какой он есть – со своими качествами, чертами характера. В этом озере отражаются поступки человека, которые показывают, какой вы человек.

Посмотрите в озеро. Что отражается на его поверхности? А теперь по той же тропинке, не спеша, вернемся к полянке, откуда началось наше путешествие. Постоим несколько секунд, прощаясь с лесом. Откроем глаза.

Кто хочет рассказать о своем отражении в волшебном озере?

Обсудим наши впечатления.

### **Методика "Семь желаний"**

(составлена И.М. Витковской)

Методика помогает выявить направленность интересов младших школьников.

Ход проведения: каждый ребенок изготавливает цветок со съемными лепестками. Затем воспитатель предлагает записать на лепестках желания, исполнения которых детям больше всего хочется. Прежде чем записать желания на лепестке, надо поставить порядковый номер. Таким образом, каждый ребенок сформулирует семь желаний, которые будут им же проранжированы.

Обработка и интерпретация результатов. Анализ результатов удобно проводить, составив следующую таблицу:

№

п/п

Имя Ф.

Ж Е Л А Н И Я    Р Е Б Е Н К А    (номера лепестков)

для себя

для родных

и близких

для отряда

и лагеря

для всех

людей

1

Витя А.

3

1, 2, 6

4, 5

7

2

Аня Р.

1

2, 7

3, 4

5, 6

16

Вова Г.

2

5, 6

7

1, 3, 4

### Познай себя

#### Методика "Самый-самый"

Инструкция: Перед тобой три (четыре, пять), вертикальные линии, каждая из них обозначает какое-либо свойство личности. На каждой линии найди себя, обозначь точкой, а затем соедини точки одной линией.

Самый Умный	Самый добрый	Самый красивый	Самый трудолюбивый
I	I	I	I
I	I	I	I
I	I	I	I
Самый Глупый	Самый жестокий	Самый некрасивый	Самый ленивый

Обработка результатов: линия посередине или выше середины говорит о нормальной самооценке, слишком высокая линия – завышенная самооценка, слитком низкая – заниженная.

#### Анкета "Самооценка"

1. За что тебя хвалят воспитатели?
2. За что тебя любят родители?
3. Что нравится в людях тебе и твоим товарищам?
4. Какие положительные качества присущи тебе?
5. Какие недостатки отмечают у тебя товарищи?
6. На какие недостатки указывают воспитатели?
7. На какие недостатки обращают внимание родители?
8. Какие недостатки, на твой взгляд, у тебя есть?

#### Анкета "Кто ты?"

Инструкция:

Отвечай, "да" или "нет" на следующие вопросы.

1. Уважаешь ли ты дружбу?
2. Привлекает ли тебя что-то новое?
3. Предпочитаешь ли ты старую одежду новой?
4. Менял ли ты в детстве более трех раз профессию, которую собираешься выбрать?
5. Теряешь ли уверенность в себе, когда тебе предстоит решить трудную задачу?



6. Коллекционируешь ли что-нибудь?

7. Часто ли бывает так, что ты притворяешься довольным безо всякой причины?

8. Часто ли меняешь свои планы в последний момент?

Запиши себе по 1 очку за ответ "да" на вопросы 1, 2, 6.

Столько же - за ответ "нет" на вопросы 2, 4, 5, 7, 8.

Теперь подсчитай набранные очки и смотри результаты теста.

Свыше 6 очков:

Ты уравновешенный человек. У тебя легкий, хороший характер.

От 3 до 6 очков:

Твой характер не назовешь легким. Твое хорошее настроение может легко превратиться в плохое. А это отражается на твоих отношениях с друзьями. Решительность в делах тебе бы не помешала.

Менее 3 очков:

Почему ты не веришь в свои силы? Надо больше доверять людям, искать друзей среди тех, кто тебя окружает.

### **Рисуночный тест "Какой я?" (квадрат, круг, треугольник, зигзаг)**

Инструкция: «Посмотрите на следующие фигуры: Выберите из них ту, в отношении которой можете сказать: "Это — я!" Постарайтесь почувствовать свою форму. Если вы испытываете сильное затруднение, выберите из фигур ту, которая первой привлекла вас. Запишите ее название под номером 1.

Теперь проранжируйте оставшиеся четыре фигуры в порядке вашего предпочтения (запишите их названия под соответствующими номерами).

После выполнения задания педагог информирует детей о том, фигура, которая выбрана первой - это основная фигура. Она дает возможность определить главные, доминирующие черты характера и особенности поведения. Остальные четыре фигуры — это своеобразные модуляторы, которые могут окрашивать ведущую мелодию вашего поведения.

Последняя фигура указывает на форму человека, взаимодействие с которой будет представлять для вас наибольшие трудности.

Однако может оказаться, что ни одна фигура вам полностью не подходит. Тогда вас можно описать комбинацией из двух или даже трех форм.

Круги:

- это чувствительные, мягкие люди, не любят ссориться,
- хотят, чтобы всем было хорошо,
- умеют сопереживать, сочувствовать другим,
- им необходимо научиться отстаивать свою точку зрения.

Треугольники:

- упорные, энергичные,
- уверены в себе,
- хотят быть первыми во всем,
- любят рисковать,
- необходимо научиться прислушиваться к мнению других.

Квадраты:

- упорны, умеют доводить начатое до конца,
- терпеливы, пунктуальны, аккуратны,
- во всем любят порядок,
- любят планировать любое дело,
- необходимо научиться быть более эмоциональными.

Зигзаг:

Творческие, независимые,

видят необычное, новое в будничном, привычном,  
любят мечтать,  
любят разнообразие,

- нужно научиться доводить начатое дело до конца.

Прямоугольники

- любознательные;

- открыты и легко усваивают новые идеи, ценности, способы мышления и жизни;

- стремятся стать лучше в чем-то, ищут новые методы работы;

- в поведении быстрые, крутые, непоследовательны и непредсказуемы;

- имеют, как правило, низкую самооценку

-необходимо научиться быть менее доверчивым, внушаемым, избегать манипулирования другими

## **РАЗДЕЛ 2. ТЕКУЩАЯ ДИАГНОСТИКА (основной период)**

Эмоциональное самочувствие ребенка и группы в целом

Мониторинг – карта

Заполни карту:

**Отряд** \_\_\_\_\_ **дата**

1. Что случилось? (положительное).

2. Что не получилось? (негативное).

3. Предложение.

4. Настроение.

5. Выводы.

Выносим благодарность:

Условная оценка степени развития коллектива на сегодня по мониторингу: "Песчаная россыпь", "Мягкая глина", "Мерцающий маяк", "Алый парус", "Горящий факел".

### **Какой у нас коллектив?**

#### **Образное описание стадий развития коллектива**

(по А.Н. Лутошкину)

Для самодиагностики коллектива предлагаются следующие символы: «песчаная россыпь», «мягкая глина», «мерцающий маяк», «алый парус», «горящий факел».

«ПЕСЧАНАЯ РОССЫПЬ». Посмотри, сколько песчинок собрано вместе, но в то же время заметь — ничто их не соединяет между собой. Разве только, что собраны все вместе. Подует легкий ветерок — отнесет часть песка. Есть группы людей, очень похожие на такие россыпи. Вроде все вместе, а присмотришься — каждый сам по себе. Не находят они дела, которое бы их объединило. Не видно организатора, вокруг которого сплотились бы ребята.

«МЯГКАЯ ГЛИНА». В руках организатора этот материал превращается в искусное изделие. Но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить достаточных усилий. Здесь заметны шаги по сплочению коллектива, однако нет еще взаимоотношений. Отношения в основном доброжелательные, хотя не все внимательны друг к другу. Соединяющим звеном является требование взрослого.

«МЕРЦАЮЩИЙ МАЯК». Маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света. То же происходит и с формирующимся коллективом. Здесь преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, быть вместе. В группе есть организатор. Однако не во всех делах проявляется единое общественное мнение. Ребята мало проявляют инициативы.

«АЛЫЙ ПАРУС». Символ устремленности вперед, дружеской верности. Здесь живут по принципу "один за всех, все за одного". В отряде товарищеские взаимоотношения. Ребята принципиальны и требовательны друг к другу.

«ГОРЯЩИЙ ФАКЕЛ». В отряде - тесная дружба, взаимопонимание, ответственность каждого не только за себя, но и за коллектив. Отряд не замыкается в собственных рамках. Он видит, где нужен, и идет на помощь, не дожидаясь призывов.

Эти образные символы дают представление об этапах развития коллектива. Усвоив значение этих символов, попытайтесь определить, на каком этапе находится ваш коллектив, и решить, что необходимо делать, чтобы шагнуть на более высокую ступень.

«Мишень настроения». Заполняется членами отряда ежедневно в конце дня .

### **Методика "Эмоциональная цветопись"**

Для отслеживания эмоционального самочувствия ребенка в различных зонах жизнедеятельности в лагере предлагаем модификацию методики цветописи (по А.Н. Лутошкину). Она основана на использовании языка цветовой символики, учитывающей некоторые устойчивые аналогии между чувством, настроением и определенным цветом. Преимуществом данной методики является то, что цвет - невербальное (неязыковое) выражение эмоционального состояния. Его использование опирается во многом на интуитивное, неосознаваемое личностью обобщение своего внутреннего состояния, поэтому цвет может стать наиболее доступной, сильной и во многом эмоционально приятной формой выражения настроения.

При помощи данной методики можно выявить эмоциональные переживания ребенком таких зон, как отряд, отрядные дела, режим дня, отношения с вожатым, я один, занят своим делом, купание, посещение столовой, кружок и так далее. Вожатый может сам составить список этих зон. Оформление бланка опроса зависит от фантазии и выдумки самого вожатого. Мы предлагаем использовать бланк в виде "ромашки" (рис. 2).

Инструкция: вожатый предлагает детям игру-задание "Какое у меня настроение". Сначала вместе с детьми обсуждается, какое у человека может быть настроение, записываются оттенки настроения. Затем предлагается обозначить настроение цветом, например: радостное - красный; безразличное - белый; спокойное - зеленый; скучное - серый.

Схема кодировки настроения цветом также записывается. Далее детям предлагается вставить в прорези ромашки цветные полоски, причем для отражения богатства эмоциональных переживаний, возможно, вставлять в одну прорезь-зону две полоски разного цвета.

Обработка результатов. Для анализа эмоционального состояния ребенка достаточно записать цвета, выбранные им для каждой зоны. Для составления обобщенной картины эмоционального поля отряда возможны два варианта обработки.

Качественный: каждая зона представлена в виде поля, на которое наклеиваются цветополоски, определенные отрядом для данной зоны. В итоге получается эмоциональный ковер - образ лагерной жизни. Очень важно не эпизодически, а ежедневно иметь представление о настроении ребенка, о том, что влияло на его самочувствие.

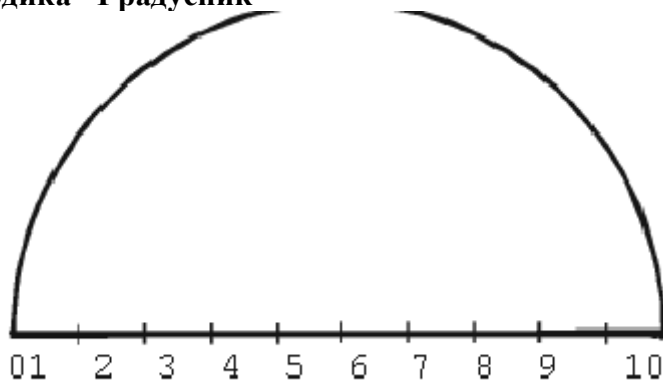
Предлагаем еще один вариант цветописи. У каждого ребенка есть личная карточка. В ней он перед сном фиксирует преобладающее сегодня настроение через цвет. Красный - восторженное, оранжевый - радостное, желтый - спокойное, зеленый - уравновешенное, синий - грустное, фиолетовый - тревожное, черный - унылое. Но главное не цвет настроения, а что повлияло на него, насколько оно стабильно.

Что же может повлиять?

1. Состояние здоровья
2. Очень личное.
3. Погода.
4. Жизнь дома.

5. Жизнь группы (семьи).
6. Мастерская.
7. Общеколлективное дело.
8. Отношения с детьми.
9. Отношения с взрослыми.
10. Успехи (неуспехи).
11. Не было ничего нового
12. Не было свободы и раскованности.
13. Просто устал.
14. Скучаю по дому.
15. Недовольство собой.
16. Мне здесь интересно.
17. Чему-то научился, узнал новое.
18. Походы, спорт.
19. Хорошо (плохо) кормят.
20. Что еще?

### Методика "Градусник"



С помощью "градусника" состояний осуществляется экспресс-оценка эмоциональных состояний ребенка. "Градусник" представляет собой шкалу, состоящую из 10 делений или из 100 делений (в этом случае можно сразу выявить процентные соотношения).

Ребенку предъявляется данная шкала, он должен сделать на ней отметку уровня того состояния, которое он испытывает в данный момент. Измеряются следующие показатели: 1) самочувствие, 2) настроение, 3) отношения с товарищами, 4) отношения с вожатыми, 5) желание участвовать в отрядных делах.

Тест занимает минимум времени, и с его помощью можно измерить любое состояние ребенка.

Изучение временного детского коллектива

#### Рисунок - образ

Какой образ возникает у тебя, когда ты думаешь о своем коллективе.

Нарисуй (или опиши словами), что представляет собой ваш коллектив.

#### Рисунок - символ

"Когда я думаю о моем отряде, выражение моего лица становится \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ таким \_\_\_\_\_" (нарисовать).

Методика "Аналогия"

Для определения характеристики детского коллектива много может дать игра в аналогии. Группа сравнивает себя с каким-либо предметом (корабль, школьный звонок, дерево и т. д.)

### РАЗДЕЛ 3. ИТОГОВАЯ ДИАГНОСТИКА (заключительный период)

Вот и настало время проститься нам с тобой  
Анкетирование в конце лагерной смены

Что ты ожидал (а) от лагеря?

Что тебе понравилось в лагере?

Что тебе не понравилось?

С кем из ребят ты подружился?

Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?

Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?

Было ли скучно в лагере?

Было ли тебе страшно?

Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?

Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?

Что бы ты хотел(а) пожелать себе?

Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?

Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?

Самое важное событие в лагере? Было или оно?

Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

– Закончи предложения: Я рад, что .....

Мне жаль, что .....

Я надеюсь, что .....

#### **Игра "Чудо-дерево"**

Поможет выявить отношение каждого к содержанию работы объединения, группы. Участникам игры дается рисунок какого-либо дерева и четыре разноцветных кружка (красный, желтый, синий, белый). На кругах красного цвета ребята должны написать, какие два дела понравились больше всего и почему. Синий цвет - те дела, о которых бы не хотелось вспоминать, объяснить почему. Желтый цвет - дела, которые не получились потому, что их участники не смогли договориться друг с другом, понять друг друга. На белых - предложения в будущий план работы. Затем все кружки прикрепляются к "кроне дерева", а у его "подножия" каждый подписывает свою фамилию. А это уже оценка нашей работы.

#### **Рейтинг личностного роста**

Форма индивидуального соревнования, где каждый не столько сравнивается с другими участниками, сколько работает на развитие собственной личности. Рейтинг определяется ежедневно на вечернем круге, где каждому члену группы выставляется не более трех и не менее одного знака - символа (кружок или квадрат) по итогам работы дня.

Цветовая гамма знаков - символов рейтинга:

I ступень - "Искатель"

II ступень - "Исследователь"

III ступень - "Первооткрыватель"

Каждая ступень роста предполагает определенную степень поощрения участников группы.

### **Методика "Согласен – не согласен"**

Задание: подчеркни те варианты ответов, которые совпадают с твоим мнением.

Мне понравилось в моем отряде, потому что:

- **здесь мои друзья;**
- **мы организовывали различные полезные дела;**
- **у нас был хороший руководитель;**
- **в отряде каждого уважали и ценили;**
- **у нас была красивая форма и интересные значки;**
- **мы помогали младшим и старшим;**
- **в отряде никого не обижали;**
- **здесь я многое узнал(а), многому научился(ась).**

Обработка: качественный анализ ответов поможет определить степень удовлетворенности каждого ребенка пребыванием в лагере в составе данного отряда.

### **Методика "Поляна цветов"**

В отрядном уголке крепятся кружки с именами и фамилиями детей. За каждое участие в жизни лагеря или отряда ребенок награждается одним лепестком, который крепится к кружочку. Таким образом, к концу смены в уголке вырастает поляна цветов.

Ребенок, у которого в цветке окажется больше всего лепестков, выдвигается на торжественное награждение на лагерной линейке в конце смены.

Дети, имеющие меньшее количество заработанных лепестков, награждаются поощрительными грамотами и подарками внутри отряда.