


Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»



**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ПРОЕКТИРОВАНИЯ
ИГРОВЫХ ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ**
Методические рекомендации для педагогов, методистов,
организаторов досуговой деятельности детей

Карелова Ирина Михайловна,
к.п.н., заведующий кабинетом
научно-методического сопровождения досуговых программ

Санкт-Петербург
2017

Содержание

Технологическая карта проектирования игровых досуговых программ	3
Характерные черты и структурные компоненты современной игровой программы	3
Основные проблемы проектирования игровых досуговых программ.....	4
Алгоритм действий по созданию замысла игровой досуговой программы.....	4
Проектирование деятельности участников программы на основе Технологической карты	5
Методические основы успешного проектирования ИДП.....	6
Актуальность результатов, достигаемых при использовании Технологической карты.....	7
Список литературы	9
Приложение 1	10
Приложение 2.....	11



Технологическая карта проектирования игровых досуговых программ

*Важно не то, во что играть, а как
и что при этом думать и чувствовать*

Я. Корчак

Характерные черты и структурные компоненты современной игровой программы

Предлагаемая технологическая карта разработана для специалистов детско-юношеского досуга и направлена на решение актуальных задач в сфере проектирования игровых досуговых программ (далее – ИДП). Данная форма организации культурно-досуговой деятельности современна и популярна, так как направлена на решение комплекса задач, связанных с вовлечением ребенка в яркий мир игры, соревнований, освоением традиционного и инновационного опыта организации досуга через игровое взаимодействие. Отличительными чертами воспитывающей ИДП являются: многообразие используемых игровых форм деятельности, сюжетность, целенаправленная активизация, включенность участников в события программы, зрелищность и сотворчество организаторов и участников. Игровая досуговая программа является, по своей сути, многообразным игровым комплексом.

Игровую досуговую программу мы рассматриваем как комплексное средство развития личности учащихся, представляющее собой совокупность разнообразных видов творческо-игровой деятельности участников, объединенных сюжетным ходом и интегрирующее в своей структуре компоненты игры и комплексного средства воспитания.

Современная игровая программа представляет собой и способ отдыха, и педагогическое явление. В ней воспитательный процесс становится скрытым, завуалированным, ребенок чувствует себя свободным и легко и естественно включается в игровые события, что делает игровую программу наиболее значимой формой воспитательной работы. В настоящее время реализуются разнообразные авторские программы, ориентированные на деятельностное и эмоциональное восприятие участников.

Для проектирования игровой досуговой программы необходимо, прежде всего, чётко представлять её структуру, ведь спроектировать программу – это и значит разработать все её компоненты, которые должны находиться во взаимосоответствии. Обобщенный анализ исследований А.А. Вербицкого, М.Г. Ермолаевой, И.А. Колесниковой, П.И. Пидкасистого, Ж.С. Хайдарова, С.А. Шмакова, Д.Б. Эльконина и др. позволил определить следующие обязательные структурные единицы игровой досуговой программы: педагогические задачи; игровые задачи; идея; содержание игровой программы; сюжет; правила игры; игровой модуль; игровой хронотоп; игровые роли; взаимоотношения участников; композиция; игровой реквизит; ожидаемый результат; методы отслеживания результативности.

В Приложении 1 представлен краткий словарь терминов. Подбор игровых модулей и их количество зависит от временных рамок, решаемых задач, содержания, темы, идеи, сюжетного хода, темпоритма программы. Модель проектирования совокупности игровых модулей приведена на рис. 1.

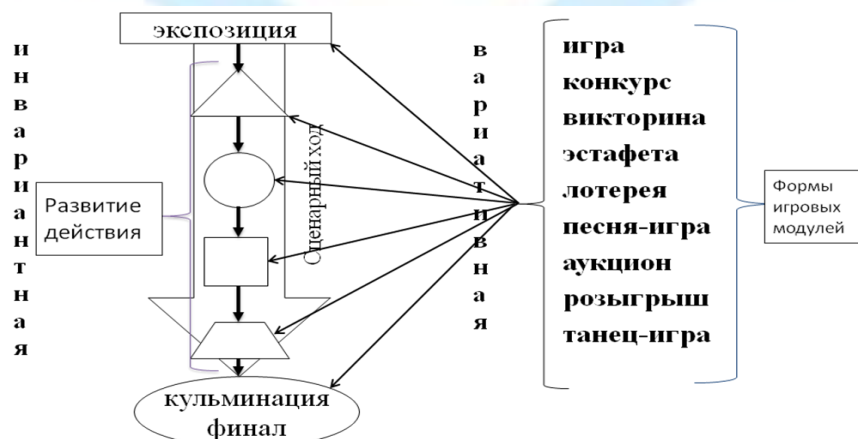


Рисунок 1. Модель проектирования совокупности игровых модулей.

Анализ современной литературы по проблеме (Л.Н. Буйлова, С.В. Григорьев, Б.В. Куприянов, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, Б.А. Титов, Ж.С. Хайдаров и др.) дает основание говорить о том, что игровая досуговая программа представляет собой системное образование, важнейшей характеристикой которого является его целостность, то есть взаимосвязь и согласованность всех её компонентов. Системообразующими компонентами игровой досуговой программы являются педагогическая цель и идея, которая раскрывается в сюжете и присваивается детьми в игровой деятельности.

Основные проблемы проектирования игровых досуговых программ

Выполненный нами анализ опыта разработки игровых досуговых программ в деятельности педагогов-организаторов свидетельствует, что процесс создания программы носит зачастую хаотичный характер. К наиболее значимым недостаткам программ можно также отнести: отсутствие глубокой идеи, непонимание ее значимости; мозаичную структуру программы; поверхностность содержания программы, недостаточную проработку структуры программы в целом; скудность игровых приемов; ориентацию программ на примитивные потребности детей; неумение педагогов смоделировать игровую ситуацию и адекватную реакцию участников; незавершенность игровых элементов; поверхностную проработку рефлексии программы. Многие педагоги не владеют навыками проектной деятельности, не используют современные подходы. Большинство педагогов начинают процесс проектирования программы с написания её сценария, опуская значимый этап – разработку замысла. Обобщая различные подходы к определению замысла, А.Д. Жарков определяет его как «задуманное автором (сценаристом, режиссером) построение программы, включающее в себя разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения» [1]. Применительно к проектно-педагогической деятельности замысел – это задуманный план действий, некий образ, где намечены ориентиры педагогического смысла программы.

Алгоритм действий по созданию замысла игровой досуговой программы

Процесс создания программы, её «запуск» и реализация представляет собой следующую цепочку ключевых действий:

- *создание замысла программы* (формулировка и уточнение проблемы, целеполагание, ценностно-смысловое самоопределение, поиск основного содержания, темы, идеи, формирование образа программы);
- *проектирование деятельности участников программы* (заполнение технологической карты программы, в которой поэтапно описывается состояние участников программы, происходит уточнение и корректировка замысла);
- *проектирование методического обеспечения программы* (написание сценария, подбор музыкального, технического сопровождения программы, разработка оформления, костюмов, реквизита, создание способов вовлечения детей в подготовку к игровой программе и т.д.);
- *первичная апробация и доработка программы* (проведение игровой программы, получение обратной связи, анализ эффективности программы, внесение коррективов в программу и её методическое сопровождение).

Детальное рассмотрение каждого этапа, исследования «первых шагов» в проектировании ИДП позволило осмыслить педагогические подходы и принять методические решения. Создание современной игровой досуговой программы как средства воспитания должно опираться на личностно-ориентированный, деятельностный и культурологический подходы, педагогику сотрудничества. Методические решения необходимо преломлять через призму личности участника игры.

Мы обосновали, что *алгоритм действий по созданию замысла игровой досуговой программы*, опирающийся на вышеназванные подходы, должен представлять собой следующую цепочку шагов:

- 1) осмысление воспитательной проблемы и вычленение её конкретного аспекта;
- 2) диагностика и анализ компетентности детей в проблеме;
- 3) уточнение ценностных ориентиров, на которых будет строиться программа;

- 4) постановка педагогической цели;
- 5) погружение в содержание, в области которого лежит проблема;
- 6) анализ запросов, мотивов, ожиданий детей;
- 7) определение привлекательной для детей темы программы;
- 8) выработка ориентировочной идеи;
- 9) творческий поиск замысла программы с применением эвристических технологий (идеи, содержание, формы, игровая задача);
- 10) создание системы ключевых идей и их игрового воплощения;
- 11) формулировка системы игровых задач программы;
- 12) уточнение педагогических задач программы;
- 13) уточнение общего замысла программы, включающего в себя основные позиции идейно-целевого и технологического блоков;
- 14) проверка программы на целостность.

Таким образом, на первом этапе создаётся замысел – некий образ, где намечены ориентиры педагогического смысла программы. На втором этапе должна происходить отработка замысла на основе моделирования деятельности участников, то есть разработка игровой составляющей программы.

Проектирование деятельности участников программы на основе Технологической карты

Проектирование игровой деятельности как стержня программы – это проектирование игрового состояния, общения и, как следствие, игровой активности ребенка. Именно эти три грани в своем взаимодействии составляют особенность игровой досуговой программы, и требуют особой проектной мыследеятельности. Особенность такой мыследеятельности заключается в том, что для проектирования игрового состояния участников ИДП, педагогу необходимо сохранять в себе «детскость», чтобы самому прочувствовать проектируемую игровую ситуацию, реакции, эмоции, т.е. войти в мир ребенка и ощущать его состояние, при этом определяя педагогические смыслы игрового взаимодействия.

Исходя из обозначенных идей, нами разработана «Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы».

Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы

Название программы _____
(адресат, название учреждения, тип программы)

Педагогические задачи

Основная идея сценарного хода

Игровая задача

Ведущие (действующие лица)

Этапы ИДП, длительность	Ожидаемое состояние участников (чувства, мысли, ощущения)	Игровые действия участников (активных, пассивных)	Композиционное построение: действия ведущих, события и т.п.	Используемые вспомогательные средства, реквизит
1	2	3	4	5
Экспозиция				
Развитие действия				
Кульминация				
Финал				

Предлагаемая технологическая карта проектирования ИДП обозначит маршрут проектирования игровой деятельности и её педагогического обеспечения от замысла до воплощения программы, сфокусирует внимание на основных компонентах ИДП, сократит путь проб и ошибок. Что нового в этой карте? Новым является то, что точкой отсчёта для разработки становится ребёнок, его чувства, переживания, мысли, стремления и действия. Нашу работу мы делаем для ребёнка, для его развития, его личностного продвижения. Поэтому идти в разработке программы нужно не от формы,

не от своих действий, не от ярких придумок, а от того, что в процессе проведения программы происходит с ребёнком, то есть перейти на *детоцентристский подход*. Идея карты связана с пониманием того, что программа создаётся для ребёнка, а её эффективность зависит от опыта и эмоций, переживаемых ребёнком в процессе игры. Тогда содержанием проектирования и необходимо сделать, в первую очередь, то, что проживается ребёнком в процессе проведения игровой досуговой программы.

Как работать с картой? Основная часть карты выражена табличной схемой, которая позволяет увидеть связи между основными компонентами программы и логику их развития во времени. В 1-ом столбце осуществляется уточнение регламента программы. В вертикальных столбцах таблицы можно проследить динамику развития главных событий, переходы от одного этапа программы к другому, связи этапов между собой. Планируя состояние участников, важно учесть законы физиологии ребёнка и понимать, что он может устать, например, от длительного эмоционального или интеллектуального напряжения, или от физической пассивности. Важна смена видов деятельности детей. Желательно, чтобы в начале программы возник всплеск эмоциональной активности, затем - интеллектуальной активности, связанной с необходимостью принимать решения, выполнять задания, в середине игры желательно использовать физическую активность ребёнка, на этапе кульминации игрового действия важно задумать эмоциональный подъём и т.д. Заполняя элементы по горизонтали, мы добиваемся наличия связей взаимосоответствия, взаимодействия и взаимообогащения между действиями ведущего и участников, вспомогательными и основными средствами, используемыми в игре.

Начинать заполнение таблицы следует со 2-ой графы, и далее все графы по горизонтали. В игровой программе ребенок должен «прожить» кусочек жизни, поэтому в своих проектах важно стремиться идти от ребенка, от его чувств, действий. Заполняя 2-ую графу, можно опираться на логику включения ребенка в события программы на основе следующего алгоритма: «ВНИМАНИЕ» – «ИНТЕРЕС» – «ЖЕЛАНИЕ» – «ДЕЙСТВИЕ».

В двух остальных графах, опираясь на желаемые формы активности ребёнка, педагог продумывает и описывает свои действия, логику развития игры. В четвёртой графе педагог описывает свои действия как ведущего, события игровой программы, в пятой – используемые вспомогательные средства, музыкальные, технические и пр. На каждом шаге игрового процесса нужно ответить себе на вопросы: Какое состояние ребёнка я хочу вызвать? В какую деятельность могу его включить? Какими средствами буду этого добиваться? При этом уточняются педагогические смыслы игрового взаимодействия каждого этапа игры.

Процесс заполнения карты является творческим процессом проектирования будущей программы. Возможно, придется отказываться от чего-либо, зато появятся новые идеи. Поэтому рекомендуется заполнять карту в электронном виде, оставляя для анализа разные варианты. По заполнению карты можно проанализировать проект с единомышленниками: педагогами, методистами. Взгляд со стороны чрезвычайно важен. Сделав выводы, корректировку, можно приступить к написанию рабочего варианта сценария и апробации, после чего необходимо все ещё раз проанализировать.

Чтобы помочь педагогу увидеть, как заполняется карта, мы предлагаем образец, выполненный на примере игровой программы «Один день в армии». (Приложение2).

Таким образом, Технологическая карта помогает, во-первых, проследить динамику развития главных событий, переходы от одного к другому этапу программы, связи этапов между собой, сменяемость видов деятельности, во-вторых, установить взаимосоответствие между основными и вспомогательными используемыми средствами, между действиями ведущего и участников. Инновационный характер карты позволяет педагогу выйти на новый педагогический и технологический уровень, помогает реализовать личностно-ориентированный подход.

Методические основы успешного проектирования ИДП

Методическими основами успешного проектирования ИДП являются следующие правила:

- наличие осознаваемых педагогических смыслов и целей в проектировании ИДП является залогом эффективности программы.

- проектирование игровой деятельности программы следует начинать с проектирования игрового состояния детей, учитывая при этом динамику эмоциональной, интеллектуальной и физической активности ребенка в игре.
- проектирование педагогического взаимодействия должно осуществляться на основе определения интересов, желаний, возможностей ребёнка, имеющегося игрового опыта и пр.
- реализация личностно-ориентированного подхода предполагает проектирование последовательности переживаемых во время игры состояний, чувств и действий ребёнка. Игровое состояние ребёнка создаётся, прежде всего, игровой ситуаций и возможными игровыми действиями участников.
- в проектировании этапов ИДП следует опираться на смену видов активности ребёнка (эмоционально-мотивационная, интеллектуальная, творческая, физическая) и анализ их динамики во времени. Программа не должна быть утомительной, длинной, вынуждающей ребёнка долго сидеть и пр.
- успешность проектной деятельности педагога зависит от степени овладения им технологией проектирования: «пошагового» разворачивания программы от общего замысла к программированию деятельности всех участников и их технического сопровождения.

Актуальность результатов, достигаемых при использовании Технологической карты

Внедрение Технологической карты (ТК) в процесс проектирования игровой досуговой программы повышает компетентность специалиста, сокращает путь проб и ошибок, позволяет спрогнозировать педагогическую результативность, обеспечивает выход на новый уровень профессионального мастерства.

Первичная апробация карты выявила трудности, с которыми столкнулись педагоги. Например, они отмечали: «желание заполнять карту с графы «Действия ведущего», «сложно сформулировать, описать прогнозируемые действия, чувства детей», «карта требует напряжения и времени», «большое количество новых терминов».

Было принято решение сделать образцы заполнения карты, коллективно проработать процесс заполнения с использованием удачных готовых сценариев. Опрос, проведённый после такой работы среди членов городского учебно-методического объединения педагогов-организаторов государственных учреждений дополнительного образования и слушателей курсов повышения квалификации, показал принятие педагогами данной формы работы. В анкетах, которые заполнило 63 специалиста, педагоги уже в меньшей степени указывали на трудности, большинство отмечало позитивное влияние карты на процесс проектирования ИДП.

Приведём некоторые высказывания: «карта подводит к выводам о слабых сторонах сценария», «ценно: объединены идея, дух (графа 2) и ее воплощение в материал (графа 5) через душу ребёнка (графы 3, 4)», «ТК помогла методически выстроить и прописать материал», «ТК дает четкость и ясность», «помогает разобраться с глобальными и не очень ошибками, устранить их».

Из 63 опрошенных лишь четверо так и не попробовали использовать карту для создания своей программы. Из 59 реципиентов, которые использовали технологическую карту, 53 педагога отметили, что технологическая карта помогла им в работе, 4 – что она ничего не изменила, 2 – что помешала разрабатывать программу. Оценки общей степени влияния использования ТК на полноту и качество решения педагогических задач распределились следующим образом: 3 педагога считают, что использование ТК позволило повысить полноту и качество решения педагогических задач на 10-15%; 10 педагогов – на 30-45%; 34 педагога – на 50-60%; 6 педагогов – на 70-90%.

Следующие вопросы анкеты были направлены на выявление того, на какие именно характеристики процесса разработки ИДП повлияла карта. Те, кому она помогла (53 педагога), оценили степень влияния карты на показатели процесса разработки программы: 1 балл – наличие влияния, 2 балла – значительное влияние, 3 балла – большое влияние. Результаты можно увидеть в Таблице 1.

Таблица 1. Степень влияния технологической карты на процесс разработки ИДП.

№ п/п	Показатели	Среднее значение	Графическое представление среднего значения (макс. зн. = 3)		
			1	2	3
1	Возможность увидеть целостный образ будущей программы	2,56			
2	Возможность пошагового проектирования с учетом взаимосвязи основных структурных элементов	2,8			
3	Возможность более полного учета и соответствия запросам детей	2,24			
4	Возможность совершенствовать и развивать идеи замысла	2,12			
5	Возможность прогнозировать педагогическую результативность	2,2			
6	Возможность выявить более органичные сочетания и взаимодействия структурных элементов	2,96			
7	Возможность проследить динамику развития этапов главных событий, переходы от одного к другому, их связи	2,56			
8	Повышение уровня уверенности в качестве программы	2,04			
9	Ощущение повышения своей методической грамотности	2,4			
10	Освоение проектной досуговой деятельности в целом	2,4			
11	Другое (допишите)				

Из данных таблицы можно сделать вывод, что использование ТК оказывает существенное влияние, в первую очередь, на целостность программы, на приобретение педагогами навыка пошагового проектирования, а также дает возможность увидеть динамику развития этапов и их связи, способствует повышению методической грамотности и освоению проектной деятельности.

Все остальные показатели также набрали выше среднего балла, что свидетельствует о готовности педагогов совершенствовать навыки проектной деятельности и осуществить переход на лично-ориентированный подход.

Обобщая результаты, мы можем утверждать, что технологическая карта помогла педагогам повысить компетентность в разработке игровых программ.

Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы популяризируется и активно используется в работе педагогов-организаторов образовательных учреждений Санкт-Петербурга и регионов России и ближнего зарубежья.

Список литературы

1. Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность: учеб.пособие / А.Д. Жарков, В.М.Чижиков. – М.: МГУК, 1998. – 461 с.
2. Карелова И.М. Педагогическая значимость и эффективность игровой досуговой программы // Дополнительное образование и воспитание: Научно-методический журнал. – М, 2011. – № 4 (138). – С. 21-27.
3. Карелова И.М. Современная игровая программа: подходы и пути развития // Воспитание школьников: Теоретический и научно-методический журнал. – Москва, 2011. – № 6. – С. 35-42.
4. Карелова И.М. Проектирование игровых досуговых программ: Учебно-методическое пособие. - СПб.: ГОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2011. – 47с.
5. Карелова И.М. Педагогика развития: содержательный досуг его секреты. - Ростов н/Д: «Феникс», 2015. – 371с.
6. Карелова И.М. Созвездие Игры: новый опыт, поток идей, праздник для всех // Дополнительное образование и воспитание: Научно-методический журнал. — М, 2017. – № 11. – С.37-42.



Краткий словарь терминов

Взаимоотношения участников – характер отношений ведущих и участников, групп участников, возникающий в пространстве игрового взаимодействия и вне него.

Игровой модуль – компонент игровой программы, представляющий собой одну игровую форму и имеющий своё назначение в совокупности разнообразных форм, используемых в игровой программе. Понятие «модуль» трактуется как составная часть, отделимая или, хотя бы мысленно, выделяемая из общего. Мы сочли возможным введение термина «игровой модуль», так как используемая игровая форма (творческое игровое задание) должна представлять собой функционально законченный фрагмент, который имеет свою игровую задачу и назначение в общей логике программы.

Игровой реквизит – предметы, используемые в качестве выразительных средств.

Игровой хронотоп – игровое пространство и оптимальное игровое время с учетом возрастных особенностей детей.

Игровые задачи – задачи, которые нужно решить участникам в процессе игры (открытые) для достижения выигрыша; могут быть промежуточными и общими.

Игровые роли – роли участников и организаторов в процессе игры, определяющие характер игровых взаимоотношений между группами участников и отдельными участниками.

Идея – авторская мысль, которая в процессе проведения программы осмысливается, принимается детьми.

Композиция – взаимная соотнесённость этапов программы, логика построения программы.

Методы отслеживания результативности – способы получения обратной связи, формы подведения итогов программы (рефлексия в игре и после игры, рефлексия участников и организаторов).

Ожидаемый результат – планируемый итог программы: финал сюжета, чувства и опыт участников.

Педагогические задачи – задачи развития участников программы (скрытые).

Правила игры – законы, регулирующие действия и поведение всех участников, обязательные для выполнения в процессе проведения игровой программы.

Содержание – информация, необходимая для успешного участия в игре или приобретаемая участниками в процессе игры; отражённая в игре жизнь людей.

Сюжет - фабула игры, сценарный ход.

**Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы «Один день в армии»
МБУДО ДД(Ю)Т Волховского муниципального района (Ленинградская область)**

Педагогические задачи: *осознание значимости для юношей готовности защищать Родину;
пробуждение интереса, позитивного отношения к службе в армии.*

Основная идея сценарного хода: *распорядок дня новобранца в армии.*

Игровая задача: *достойно прожить один день в армии.*

Тип программы: *познавательная.*

Ведущие (действующие лица): *Клавдия Ивановна Здоровая, прапорщица*

Этапы ИДП, их длительность	Ожидаемое состояние участников (чувства, мысли, ощущения, осмысления участников)	Игровые действия участников (активных, пассивных), их количество	Композиционное построение структурных элементов, действия ведущих, события и т.п.	Вспомогательные средства, реквизит
1	2	3	4	5
Экспозиция 4 мин.	Ощущение связи с системой воинской службы страны, законами и приказами РФ Вызвать удивление и внутренний протест наличию командиров-женщин в армии Вызвать ощущение неловкости от мысли «Защищать Родину некому» Побуждение встать «Ведь я же мужчина. Иначе действительно женщинам придётся служить в армии». Переживают, смогу ли я? Удовлетворение от успеха. Осознание сжатого кулака как образа силы солдата.	Слушают фонограмму. Замечают противоречивость образа: женственность фигуры и камуфляжная боевая форма. Девочки обнимают мальчиков, прощаются с ними. Все мальчики выходят на сцену, встают в шеренгу, рассчитываются на минёров и саперов. Мальчики доказывают, что не «слабое звено». Проверяют свою силу, собирая в кулаке вытянутой поднятой на уровне плеча правой руки газету. Девочки соперничают, подбадривают.	Звучит приказ о призыве юношей 10-11 классов на один день в армию. Появление ведущей с песней «Аты-баты, вы теперь - солдаты!» Представление прапорщицы. Призывает «Родина-мать Вас ждёт!» Командование: проститься с девушками, выйти на сцену и т.д. Через расчёт создаёт две команды. <u>1 задание-приказ</u> Докажите, что у Вас есть силушка богатырская. Отмечает успех и приглашает в учебную часть.	Фонограмма с текстом Министра обороны Песня Л. Агутина «Граница» Листы газеты на каждого участника. Фонограмма армейского сигнала.
Развитие действия 4 мин.	Вызвать желание победить команду соперников. Осмысление понятия «надо» как основного в армии. Получение опыта <i>успешного</i> первого дня в армии.	По <i>одному добровольцу</i> от команды одевают солдатскую одежду на скорость. Остальные поддерживают их аплодисментами. Команда-победитель получает право открыть одно слово на табло.	<u>2 задание-приказ</u> Подъём. Пока горит спичка, одеть армейскую форму. Хвалит участников и назначает их командирами подразделений.	Обмундирование, большая спичка, фонограмма военной дробы. На заднике табло со скрытой фразой «Есть такая профессия – Родину защищать!»

<p>Развитие действия 4 мин.</p>	<p>Осознание роли единства, согласованности действий.</p> <p>Желание быть услышанными, более громкими, чем соперники. Ощущение: «Петь вместе – это здорово!» Песня поднимает дух солдата. Создание атмосферы радости, веселья.</p>	<p>Принимают групповое решение. Готовятся к маршруровке (2 минуты).</p> <p>Обе <i>команды</i> одновременно исполняют задание. Девочки поддерживают мальчиков выкриками, подпевают. Команда-победитель получает право открыть второе слово на табло.</p>	<p><u>3 задание-приказ</u></p> <p>Зарядка (с хорошим настроением) Вспомнить или выбрать строевую песню, маршируя, исполнить её всей командой. Отмечает успехи обеих команд, предлагает команде-победительнице открыть ещё одно слово на табло.</p>	<p>Карточки с текстами строевых песен</p>
<p>Развитие действия 7 мин.</p>	<p>Стремление работать в команде, быстро, чётко и слаженно.</p> <p>Ощущение готовности ломать сигареты. Привлечение внимания к письмам как важному атрибуту жизни солдата, его связи с близкими людьми.</p> <p>Побуждение всей аудитории к отказу от курения.</p>	<p><i>Команды</i> получают инвентарь, выбирают способ создания лозунга из сигарет и оформляют текст. У одной команды фраза «Курилка – здоро», у второй – «вью вредилка».</p> <p>Пока мальчики готовят лозунг, <i>девочки</i> отгадывают содержание письма-рисунка от друга из армии. Получают призы.</p> <p>Закончив, <i>команды</i> объединяют фрагменты и получают текст лозунга. <i>Весь зал</i> громко произносит всю фразу три раза.</p>	<p><u>4 задание-приказ</u></p> <p>Развод. Изготовить лозунг из подручных средств, если в наличии только сигареты.</p> <p>Предлагает разминку девочкам-красавицам. Служащий в армии друг вместо пылких писем присылает зарисовки с места службы. Что бы это значило? Рассказывает армейскую страшилку, подчёркивающую опасность курения в армии.</p>	<p>Карточки с фрагментом текста лозунга. Основа для плаката. 5 пачек сигарет. Схематичные рисунки предметов с использованием вида сверху, снизу и сбоку. Призы.</p>
<p>Развитие действия 6 мин.</p>	<p>Преодоление трудностей, связанных с неудобством, с физическим напряжением, сложностью задания. Развитие умения взаимодействовать в паре, помогать друг другу. Проявление смекалки, быстроты, ловкости, сообразительности. Преодоление комплекса в выполнении публичного смешного действия.</p> <p>Ощущение успеха.</p>	<p><i>Участники разбиваются на пары</i>, один из пары надевает противогаз, второй маску. Участник в противогазе ложится и может передвигаться только на руках, ноги держит напарник. Напарник направляет его к минам – воздушным шарикам. Обнаружив мину, лежащий участник должен был раздавить её «самым дорогим для солдата местом» – своей грудью. <i>Девочки</i> поддерживали, пытались направить действия. <i>Команды</i> подсчитывают количество мин. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество запалов - хвостиков от воздушных шариков. Команда-победитель получает право открыть третье слово на табло.</p>	<p><u>5 задание-приказ</u></p> <p>Боевая задача. Приказывает разминировать поле, то есть найти и обезвредить мины в особо опасных условиях – газовой атаки.</p> <p>Благодарит за службу, объявляет, что новобранцы с честью выдержали дневную нагрузку.</p>	<p>Противогазы, защитные маски. 20 воздушных шаров.</p>

<p style="text-align: center;">Кульминация. Финал 8 мин.</p>	<p>Проявление быстроты реакции, контактности.</p> <p>Преодоление психологического барьера в общении с представителем противоположного пола, выбранным случайно.</p> <p>Стремление продемонстрировать своё умение танцевать с лучшей стороны, показать себя и партнёру.</p> <p>Зрители любят парами, радуются красоте участников программы.</p> <p>Зрители эмоционально принимают предложенную ребятам перспективу, и, тем самым, поддерживают идею службы в армии.</p>	<p><i>Девочки</i> получают карточки со словами женского рода, <i>мальчики</i> – со словами мужского рода.</p> <p>По сигналу мальчики и девочки начинают искать свою пару. Нашедшие друг друга, поднимаются на сцену.</p> <p><i>Пары</i> танцуют на сцене.</p> <p><i>Зрители</i> выбирают лучшую пару. Голосуют при помощи аплодисментов.</p> <p>Лучшая пара открывает последнее слово на табло.</p> <p>Выбранные пять участников берут свёрнутые в рулоны тантаморески, выстраиваются в линию и по команде разворачивают их, вставляют головы в отверстия.</p>	<p>6 задание – приказ Свободное время солдата. Предлагает найти свою «армейскую парочку». Раздаёт при помощи партнёра карточки мальчикам и девочкам.</p> <p>Увидев, что участники разбились на пары, объявляет «Танцуют все!» Предлагает зрителям выбрать лучшую пару из танцующих.</p> <p>Предлагает всем дружно произнести крылатую фразу: «Есть такая профессия – Родину защищать!» Подводит итог и задаёт вопрос «Кем станете Вы в армии?» Она предсказывает это пяти наиболее активным участникам игры. Командует им: «Раз, два, три – разверни и к отверстию прильни!» Объявляет «Отбой, возвращайтесь домой».</p>	<p>Парные карточки по количеству участников игры: герой – награда; часовой – граница; батальон – рота.</p> <p>Фонограмма рок-н-рола.</p> <p>5 тантаморесок с изображением военнослужащих различных войск: лётчик, моряк, ракетчик, танкист и т.д. Фонограмма песни «Любе» «Домой»</p>
---	--	--	--	---