

Детско-юношеская организация
«Остров Сокровищ»



Организатор

Учебник островного курса

Издание второе



Москва
2016

Организатор
Учебник островного курса
Москва, 2016. – 56 с.
Издание второе.

Учебник рассчитан на подростков, проходящих один из трех учебных курсов по работе организатором в детском коллективе по программе ДЮО «Остров Сокровищ».

Составители

Первый уровень — Андрей Холодилов

Второй уровень — Андрей Холодилов, Пётр Копылов, Анна Цой

Третий уровень — Александр Маннин

Учеба организатора I уровень

Цели курса:

- 1) Научиться получать удовольствие от игры. Познакомиться с теорией игр с точки зрения игрока.
- 2) Расширить игровой кругозор. Узнать об играх, которые в последствии можно будет проводить.

План занятий

Занятие №1 — «Солянка» в помещении.

Игры в помещении. Введение в курс

Занятие №2 — «Солянка» на улице.

Игры на улице.

Занятие №3 — Тематическое занятие. Фильм и детектив.

Игры, объединённые одной тематикой.

Занятие №4 — Зачётное.

Игры от участников. Участие в кругосветке второго уровня.

Система оценивания (десятибалльная)

| № | Критерий | max |
|---|--|-----|
| 1 | Посещение занятий | 2 |
| 2 | Активность на занятии. Участие. Понимание | 3 |
| 3 | Выполнение домашних заданий | 2 |
| 4 | Проведение игры (объяснение правил, подготовка реквизита, места) | 3 |

Ответственному за курс...

- Либо провести или по крайней мере обсудить эти занятия с теми из ролевого отряда, кто будет вести курс.
- Либо провести эти занятия для комиссаров или найти комиссаров, знающих эти игры.

Проводящему курс в одной группе

- Можно поменять игру на аналогичную ей. (Это имеет смысл, если ваша больше вам нравится, и, как следствие, вы лучше ее проводите).
- Строгой привязки к плану занятия нет; если вы чувствуете, что сейчас уместней будет провести другую игру, – проводите её.
- Ничего страшного, если вы за одно занятие не успеваете провести все игры или наоборот проводите дополнительные.

Занятие №1 — Солянка в помещении

Зачем нужен этот курс. Что будет в качестве зачета.

Курс нужен, чтобы:

— Научиться получать удовольствие от игры. Познакомиться с теорией игр с точки зрения игрока.

— Расширить игровой кругозор. Поиграть и узнать об играх, которые в последствии можно будет проводить.

— При выставлении зачёта будут учитываться активность на занятиях, выполнение домашнего задания, посещаемость, заполнение простыни. Также на последнем занятии каждый должен будет провести свою игру.

Пиф-паф (знакомство)

Часы (знакомство)

Ввели таблицу-«простыню».

Показали «простыню», объяснили значение всех ячеек, записали в каждую по одной игре. Придумали название ячеек (если потребовались дополнительные).

Вер-зер-гем (подвижные в огр. простр-ве/повторюшки)

Путаница (сплочение)

Поговорили о том, зачем нужны правила. Нарушения и примеры, как это губит игру.

Джойстик (сплочение)

По кругу заполняем часть ячеек известными играми.

Здесь же может появиться мысль, что одна и та же игра может быть записана в разные ячейки.

Аленушка-Иванушка (Подвижные в маленьком пространстве, круговые)

Настрой - как нужно играть, чтобы было интересно.

Если ты изначально негативно настроен на игру, то шансы расшевелить тебя минимальны. а если ты сразу настроен на позитив, на получение удовольствия, то наверняка тебе будет интересно.

Дрозд (Повторюшка, сплочение)

Миксуем настроение, свой настрой. Первый кон обычный, без дополнительного настроения, второй – с максимально негативным настроением («Я не буду играть», «Ну, что это за детский сад» и т. д).

Еще раз о настрое.

Сейчас был не настрой, а игра в настрой, поэтому было интересно в каждом коне.

Слухи/Весёлый зоопарк (Игра на бумаге)

Любовная история (Одноразовые игры обманки)

Домашнее задание:

Вспомнить по 5 игр и понять в какие ячейки они распределяются.

Игры из первого занятия:

Пиф-паф (Знакомство, запоминание имён)

Участники встают в круг. Ведущий в центре. Он называет имя кого-нибудь из круга. Двое, стоящие сбоку от него, показывают на названного пальцем и говорят: «Пиф-паф, ты убит». Тот, кто затормозит и сделает это вторым, становится ведущим. и так далее.

Если в кругу есть люди с одинаковыми именами, нужно договориться, кого как будут называть во время игры (Саша, Александр, Шурик и т.д.)

Часы (Знакомство, увеличение информации о человеке)

Каждый чертит себе (или получает) круглые часы, разделённые на секторы (от 4 до 12); каждый сектор соответствует отрезку времени. Далее все должны назначить друг другу встречи.

Например, двое встречаются:

- У тебя занято в 7?

- Нет.

- Встречаемся?

- Да.

И записывают имена друг друга в этот временной промежуток. При этом с одним и тем же человеком не может быть двух встреч, и ни у кого не должно остаться свободного времени. Далее, когда у всех назначены встречи на все промежутки, Ведущий объявляет:

«Сейчас 2 часа дня, тема разговора – музыка!». Все расходятся по парам и общаются минуту-полторы на заданную тему.
Для игры необходимо четное число участников
Можно не круглые часы, а просто бланк деловых встреч.
Ведущему стоит заранее подумать о темах на которые будет интересно говорить.

Вер-зер-гем (Повторюшки)

Все участники садятся и повторяют за ведущим следующие слова и движения.

Слова

Вер-зер-гем.

Ой ля калина, ой ля ку-ку ку-ку, (2 раза)

*Румба-румба,
тач-тач-тач,*

А-а, О-о,

Пиф-паф, вжик-вжик,

Йо

Движения

Лев.колено, Прав.колено, Хлоп

Колени, Хлоп, Щелк, Колени, Хлоп, Щелк-щелк

Крутятся кулаки, зжимаются-разжимаются ладони

Прав.рука вбок, лев.рука вбок

Пистолеты крест-накрест, пальцами по горлу,

Жест «йесс!»

Учить текст и движения нужно постепенно, после изучения стоит пройти ещё пару раз, увеличивая скорость.

Путаница (Сплочение)

1 вариант

Играющие встают в круг, вытягивают руки и соединяют их в произвольном порядке. Далее цель группы – максимально распутаться. Надо учитывать, что при определенном раскладе это может оказаться невозможно

Не стоит соединять руки с одним и тем же человеком.

2 вариант

Выбирается один водящий. Он выходит из комнаты. Остальные встают в круг и берутся за руки. Их цель, не отпуская рук, максимально запутать круг (для этого можно подлезать под руки, пере-

ступать их сверху и т.д). Когда круг запутался, зовут ведущего и он должен распутать его.

Если много народу, то делается несколько кругов и несколько ведущих, можно распутывать на скорость.

Джойстик (Сплочение)

Участники садятся в две колонны. Далее все делают одну руку знаком «Во!» (Он же «Жить» для гладиаторов), а второй рукой берут соседа за большой палец. Образуется цепочка (несложно понять, что у крайних руки свободны). Один из крайних теперь будет «Управляющим», а второй – «краном». У «крана» свободная рука висит над столом, с указательным пальцем, направленным вниз. Все, кроме «управляющих», закрывают глаза. Ведущий кладёт на стол, который находится рядом с «Кранами», две монетки (для каждой колонны). При этом он показывает «Управляющим», какая монетка для какой команды. «Управляющий» по цепочке передаёт сигнал; он постепенно доходит до «Крана», и тот, руководствуясь им, двигает руку над столом. Цель команды – найти монетку быстрее другой команды.

Нельзя: открывать глаза пока не нашли монетку, разговаривать, крану нельзя опускать на стол всю ладонь – только подушку пальца. После объяснения правил имеет смысл дать играющим договориться о системе сигнала.

После одного кона, «кран» пересаживается в конец и становится «управляющим», а цепочка сдвигается, чтобы поиграли все.

Можно ограничивать количество касаний пальцем «крана» стола. Можно вести счёт. Можно в какой-то момент положить монетки не на стол. Можно в качестве развития игры предложить игрокам придумать новую систему передачи сигнала.

Аленушка-Иванушка (Подвижные в маленьком помещении, круговые)

Играющие встают в круг; произвольным образом выбираются юноша (Иванушка) и девушка (Алёнушка), которые выходят в круг. У юноши завязаны глаза. Его цель – поймать девушку. Когда юноша говорит: «Алёнушка!», девушка должна ответить: «Я здесь, Иванушка!». Когда Иванушка поймает Алёнушку, он снимает повязку, обнимает её. Далее Иванушка выбирает новую Алёнушку, а Алёнушка нового Иванушку, и игра повторяется.

Дрозд (Повторюшка, сплочение)

Игроки встают в двойной круг, так, чтобы лицом к каждому человеку из внешнего круга стоял человек из внутреннего.

Слова и движения:

Я – дрозд! (пальцем на себя) – Ты дрозд! (пальцем на напарника)

У меня нос (пальцем касаешься своего носа) – У тебя нос (...)

У меня щёчки аленькие (дёргаешь себя за щёчки) – У тебя щёчки аленькие (...)

Мы с тобой два друга (приготовили руки для объятий) – Любим мы друг-друга (обнялись)

Проделав это один раз, внешний (или внутренний) круг смещается на одного человека, и процедура повторяется. и так, пока все во внешнем не пообнимаются со всеми во внутреннем.

Слухи (Игра на бумаге)

Участники сидят за столом. У каждого лист бумаги А4 и ручка. Каждый наверху своего листа пишет любую фразу (простоты ради можно предложить строчку из песни). Загибают лист так, чтобы не было видно фразы, и передают его по часовой стрелке. Получив лист, игрок читает фразу и пытается «распространить слух» – то есть как-то исказить смысл фразы, при этом не отходя очень далеко от неё, – записывает этот «слух» на следующей строчке, загибает листок и передаёт дальше. Следующий смотрит не всё, что написано на листке, а только последнюю фразу.

Таким образом листок проходит весь круг. Разворачивается и зачитывается (вначале только первая и последняя фраза, а потом вся цепочка преобразований).

Например:

В лесу родилась ёлочка – Зелёное растение появилось неестественным для себя способом – Кактусы наступают – Как туса нас тупает – Излишнее увлечение вечеринками приводит к атрофии мозга - ...

Весёлый зоопарк (Игра на бумаге)

Участники сидят за столом. У каждого лист бумаги А4 и ручка. Каждый лист сгибается на три части. в верхней части рисуется верхняя часть туловища какого-нибудь существа, и в среднюю часть пере-

даются линии шеи, щупалец и т.д. (смотря, что в верхней части). Верхняя часть загибается, и листы передаются по часовой стрелке. Теперь все рисуют вторую часть, опять же, произвольного существа, но линии, которые спускаются от «головы», должны быть задействованы, а также нужно спустить линии к «ногам». Снова листок загибается и передаётся. Теперь все рисуют ноги, хвосты и иже с ними – нижнюю часть. По окончании листок разворачиваются и всем демонстрируется.

Можно ещё на каждой части писать слог или несколько и тогда у существа появится имя.

Можно придумать его историю.

Любовная история (Одноразовые игры-обманки)

Выбираются двое участников (юноша и девушка). Они выходят из комнаты, а всем остальным объясняется, что, когда они вернуться, будут задавать вопросы. на те вопросы, которые заканчиваются на гласную (последнее слово вопроса оканчивается на гласную букву), надо хором отвечать «ДА», на согласную, – «НЕТ», если на мягкий знак – «НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ».

Пара возвращается, и им говорится, что, пока их не было, про них придумали любовную историю. Теперь им нужно выяснить всё об этой истории задавая вопросы, на которые можно ответить только ДА или НЕТ. Вопросы они задают по очереди.

Конца определённого у игры нет, просто ведущий должен почувствовать апогей игры и закончить её на этом. После чего паре объясняют правила игры и благодарят за прекрасную историю, которую они придумали.

Можно сочинять не любовную историю, а просто абстрагированный компромат.

Занятие №2 — Солянка на улице

Крокодил/шарады/сценические шарады (Просто весёлые игры)

Вариативность правил.

Сыгранная игра везде играется по разным правилам («2 команды», «кто угадал, тот показывает», «можно или нельзя показывать по частям», «по буквам» и т.п.). Можно осмысленно вспомнить «Мафию» – вот уж где правил не менее десяти вариаций. Основная мысль, что вариативность – это нормально, не нужно спорить и отстаивать свои правила.

Фотоаппарат (сплочение)

Установка и ее смысл в игре.

Установка – это не правила, нарушение которых сломает игру. Это – дополнительное условие, правило, которое позволяет менять игру. Например, в игре «Фотоаппарат» можно играть без звука, можно сделать так, чтобы фотограф рассказывал фотоаппарату про всё, что видит, можно вообще разрешить им обоим говорить и они будут оживлённо болтать. Всё это, получатся, разные игры. То же самое с разновидностями «салок» – «прилипалки», «ножки навесу» и т.д.

Соответственно, выполнять установки стоит ради того, чтобы игра сложилась так, как хочет ведущий.

Муравьиное сердце (догонялки)

Хвост дракона (догонялки)

Месим-месим тесто (подвижные, когда мало места)

Проверяем Д/З

На кого фломастеры показывают (Одноразовая игра-обманка)

Изобретение новых игр путем изменения старых.

Можно взять фактически любую игру и придумать, что в ней можно изменить. Это могут быть как правила, так и атмосферные моменты.

Профессор-крокодил (Просто весёлые игры)

Салями (повторюшка)

Милая подари мне улыбку (игры-минутки)

Записываем игры, проведённые на занятии, по ячейкам.

Домашнее задание:

найти ещё по 3 игры

выбрать себе игру на четвертое занятие (Можно попросить у ведущего распечатку. Брать игры, которые уже проводили, или все знают – не стоит)

Игры из второго занятия

Крокодил/шарады/сценические шарады (Просто весёлые игры)

1 вариант

Любой участник загадывает слово (или словосочетание, песенную строчку) и говорит на ухо другому участнику. Тот, кому сказали, должен, не используя слов, изобразить загаданное. Как правило запрещается показывать на вещи вокруг себя и показывать по буквам. Если слово отгадано – тот, кто отгадал (или просто в порядке очереди) получает новое задание, обычно от только что показывавшего.

2 вариант

Есть две команды. в каждой задумывают слово и вызывают представителя другой команды, чтобы ему его сказать. Он должен без слов показать своей команде загаданное слово.

Можно, чтобы участвовало сколько угодно команд.

Можно ввести очки за скорость отгадывания.

Фотоаппарат (сплочение)

Участники делятся на пары. Один – «фотограф», другой – «фотоаппарат». Фотограф ищет интересные кадры для съёмки и водит с собой фотоаппарат (у того закрыты глаза). У фотоаппарата ограничена память (3-5 кадров). Во время каждой съёмки «фотограф» нажимает на макушку «фотоаппарата», имитируя щелчок. Во время каждого нажатия «фотоаппарат» открывает глаза и фиксирует увиденное. Имеет смысл оговорить время, которое фотограф должен водить фотоаппарат.

Далее участники меняются ролями. После упражнения все участники садятся в круг, и ведущий просит каждого рассказать о

своих впечатления от игры, сосредоточить внимание на объектах съёмки, выяснить кому какая роль понравилась больше.

Муравьиное сердце (догонялки, сплочение)

Выбирается водящий. Он уходит за пределы видимости и слышимости (может просто отвернуться и закрыть уши руками). Оставшиеся игроки выбирают «Муравьиное сердце» (одного из игроков). Далее идёт игра по принципу «чай-чай-выручай» (те, кого запятнал водящий замирает, пока его не отпятнают) за одним исключением. Если водящий пятнает «Муравьиное сердце», все игроки, кроме водящего, замирают; и кто первым пошевелится, тот и водит в новом коне. в итоге игроки стараются всеми способами оберегать «Муравьиное сердце», чтобы кон был как можно дольше.

Стоит ограничить пространство так, чтобы водящий мог догнать любого игрока.

Хвост дракона (догонялки)

Играющие выстраиваются в цепочку (каждый держит за пояс впереди стоящего). Получившийся «дракон» ловит свой хвост. Когда ловит, человек с хвоста переходит вперёд.

Вариации:

Когда два дракона, и каждый пытается поймать чужой хвост.

Один дракон и краказямба (один игрок). Краказямба ловит хвост дракона, а дракон пытается уберечь его.

Месим-месим тесто (подвижные, когда мало места)

Играющие встают в круг и берутся за руки. Под слова «Месим, месим тесто» (энное число раз) сходятся к центру, как можно плотней. а под слова «Раздувайся пузырь да не лопайся» растягиваются в максимально большой круг, пока он в каком-нибудь месте не порвётся. Те, кто стоял на месте разрыва, встают в круг и игра повторяется. Теперь месят уже их, а на фазе «Разрывайся» они могут рвать круг изнутри. Игра повторяется, пока внешний круг может охватить людей внутри.

На кого фломастеры показывают (Одноразовая игра – обманка)
Ведущий берет в руку несколько фломастеров (3-10) и спрашивает, на кого они показывают. Принцип прост: кто первый после этого произносит звук (слово), на того и показывают.

Как и в остальных играх-обманках, кто догадывается – другим не рассказывает.

Вариации без фломастеров – «Сложные ассоциации». Называешь три слова (любых), и нужно отгадать человека, а принцип тот же самый (кто первый заговорит).

Профессор-крокодил

В отличие от игры «Крокодил-шарады», слово (а лучше – сочетание слов) не знает только один человек – «голова профессора». Он садится на стул и убирает руки за спину. а кто-то ещё становится за ним и высовывает свои руки перед ним (можно остальное туловище накрыть плащом). Голова профессора не знает темы лекции, а руки знают. Профессор должен рассказать лекцию с помощью рук, потихонечку выходя на правильную тематику. Профессор должен говорить фактически без пауз. Победой можно считать и просто весёлую лекцию.

Первый раз «головой» стоит выбирать наиболее болтливую, умеющую быстро соображать участника, т.к. чтобы было интересно

Милая, подари мне улыбку (игры-минутки)

Играющие садятся в круг, ведущий ходит между ними и обращается к кому-нибудь: «Милая(ый), подари мне улыбку!». При этом ведущий абсолютно серьёзен и не улыбается. Игрок должен ответить: «Милый, а я не умею» (тоже даже без тени улыбки). Если игрок улыбается, он становится ведущим, а ведущий садится на его место, и игра продолжается.

Салями (повторюшка)

Участники встают в круг и повторяют за ведущим слова и движения.

Трам-пам, трам пам-пам

бьют по коленям

Гули-гули-гули

(движение, как будто крошишь хлеб голубям, но почему-то левая рука у подбородка, а правая у лба)

Трам пам-пам

(бьют по коленям)

Салями, салями

(на каждое салями руки поднимаются вверх и опускаются вниз)

Гули-гули-гули

(движение, как будто крошишь хлеб голубям ...)

Трам-пам, трам пам-пам

(бьют по коленям)

Далее это можно убыстрять, можно бить по коленям не себе, а соседу слева(или справа, или через одного) и гулу-гули можно делать не себе, а какому-нибудь другому соседу.

Занятие №3 — Тематическое занятие Фильм и Детектив

Тематическая игра – набор игр, объединённых общей темой.

Берём тематику «киноиндустрия» и всё, что с ней связано.

У нас появляются 2 кинокомпании.

- Название. Выборы главрежа.

- Заставка

Обсудили, какие задания могут быть даны кинокомпаниям.

Выбрали то, что показалась вам более интересным и адекватно исполняемыми (перед каждым стоит прогонять заставку). Ещё стоит следить за временем. «Киноиндустрия» должна уложиться в 30 минут:

- Озвучка

- Костюм

Поведение в зале.

Где-то между выступлений стоит поговорить о поведении людей во время выступления. и вообще о примерном поведении зрителей.

- Неудавшиеся моменты (повторы)

Обсуждение.

Еще идеи заданий.

Киноиндустрия – это огромное число профессий, и можно придумать массу заданий на эту тему.

Ролевые установки. Отыгрыш роли. Зачем и как?

Ролевые установки нужны затем, чтобы было интересней играть (и вам, и окружающим). с их помощью вы перестаете быть Васей Пупкиным, а становитесь пиратом, сумасшедшим профессором, рыцарем круглого стола...

Попробуем накидать схему ролевой установки вместе с детьми.

Она может быть, например такой, но лучше, если схема будет произвольная.

- Имя/ФИО/кличка
- Род деятельности/профессия
- Хобби, любимые темы для беседы
- Семейное положение
- Особенности характера
- Какие-то характерные отклонения (хромает, слепой, речевые особенности...)

Цели

Можно заполнить эту схему, например по кругу (то есть, первый заполняет первый пункт, второй – второй пункт, и так далее).

Даже когда вам не дали ролевой установки, вы можете сами придумать её себе, чтобы было интересней.

Вторая половина занятия посвящена детективу, тоже очень богатый на игры жанр.

Шерлок Холмс

Внутренние и внешние правила.

Есть «внешние» правила, те, без которых игра рушится или видоизменяется. Например, в «Шерлоке Холмсе» это то, что все, кроме убийцы ходят с закрытыми глазами. Но есть и внутренние правила – в этом случае то, что все заинтересованы в поиске убийцы и говорят правду, но самоочевидно, что убийца этих правил не придерживается. Особенно хорошо видны «внутренние правила» в играх, где есть преступления (убийства, финансовые аферы, восстания) и наказания за них. По внутренним правилам игры (законам города, правилам биржи) преступления совершать нельзя, но это

не правила игры, то есть, эти нарушения не сломают игру, а наоборот, предусмотрены ей, как один из вариантов развития событий. не всегда легко отличить одни правила, от других.

Алиби

Мафия (если осталось время)

Проверка готовности игр для четвертого занятия, консультация. Игра это и подготовка реквизита, и объяснение правил и само проведение её.

Задание по «простыне».

Довести в ячейках количество игр до «нужного». Нужно выбирается методом «считаем, сколько есть, и добавляем какую-нибудь разумную цифру».

Игры из третьего занятия Подробнее о Киноиндустрии

Название. Выборы главрежа.

Выбрать название кинокомпании и главного режиссёра. на всё вместе вполне достаточно минуты.

Заставка

У каждой кинокомпании есть заставка (колхозник и колхозница - Мосфильм, прыгающая лампа – Пиксар). Вам нужно сделать свою. 2-3 минуты.

Озвучка

Каждая команда готовит короткую сценку, но показывает её без звуков. Другая команда после небольшой подготовки озвучивает сценку.

Система: вначале каждая команда готовит сценку, беззвучно их показывает. Потом время на подготовку озвучки. и ещё раз показ на этот раз с озвучкой.

Костюм

Из подручных материалов сделать костюм (ведущий даёт задание, чей), и продемонстрировать его.

Неудавшиеся моменты (повторы)

Команде задаётся сценка (например, романтическая встреча в кафе) и они придумывают, как она неудачно получилась. Можно на одну сцену много дублей.

Шерлок Холмс

Для начала делаются сложенные бумажки по числу игроков. на одной бумажке написано «Ш.Х.» (Шерлок Холмс) на другой – «У.»(Убийца), остальные пустые. Игрок, которому досталась бумажка с «Ш.Х.», выходит из помещения. Остальные завязывают глаза и ходят по комнате. Убийца открывает глаза, выбирает жертву и пальцами хватает ее сзади за шею (не душит). Жертва кричит. Убийца обратно закрывает глаза и пытается незаметно затеряться среди остальных игроков. Шерлок Холмс дает убийце 10 секунд, после этого с криком «Я Шерлок Холмс, здесь совершено убийство, всем оставаться на своих местах!» врывается в палату. После этого все садятся в круг (особенно приятно садиться вокруг трупа). Шерлок Холмс начинает расследование. Для этого он опрашивает свидетелей, естественно, кроме убитой жертвы. Свидетели должны отвечать только на вопросы Шерлока Холмса. Убийца должен врать и изворачиваться.

По истечению оговоренного времени Шерлок Холмс объявляет кто, по его мнению, Убийца. Если Шерлок Холмс угадал, то на следующий кон он снова остается Шерлоком Холмсом. Если нет, то следующим Шерлоком Холмсом становится Убийца. Остальные игроки снова разыгрывают бумажки, но уже без «Ш.Х.».

Интересно, когда игра становятся ролевой, т.е. мы не дети, которые ходят по палате, а, допустим, это Париж, и каждый придумывает, кто он – гуляющий бездельник, проходивший почтальон, садовник, истеричная дама и т.д.

Алиби

Выбирается пара участников. Они подозреваются в каком-то преступлении (можно конкретизировать). и у них есть буквально 1-2 минуты, чтобы придумать себе алиби, которое они обеспечивают друг другу. Т.е. на протяжении всего дня преступлений они были вместе и должны придумать непротиворечивую картину (при этом сослаться на плохую память они не могут).

Далее они по очереди вызываются (так, что то, что говорит первый, второй не слышит). Остальные участники расспрашивают, как прошёл их вчерашний день (Что они ели? Как были одеты? Во сколько встретились? ...). Цель расспрашивающих найти 3 несходящиеся детали в их рассказах (тогда алиби считается грубо сфабрикованным, а двое – виновными в преступлении). Обычно каким-то образом ограничивается количество вопросов, которые задают подозреваемым (по сколько-то каждый участник). Можно стилизовать действие под суд. Присяжные, охранник, обвиняемые.

Занятие №4 — Зачётное.

Игры детей.

В идеале вы ещё на предыдущем занятии знали, какие игры будут проводить дети. и если понимаете, что останется лишнее время, думаете, чем его забить. Можно проговорить основные моменты, которые были на предыдущих занятиях, можно поиграть в то, что не успели, в то, что понравилось ...

Даже если так сложилось, что ребёнок проводит всем известную игру (хотя вы акцентировали его внимание, что хочется чего-то оригинального), то он должен проводить её, как будто никто не знает правила.

Проверка простыни.

Хорошо бы пробежаться по написанным играм, вспомнить о чём они.

Подведение итогов.

Послушать впечатление детей от курса, высказать свои. Пообещать выставить баллы через n-часов.

Ещё помните, что с большой вероятностью половина занятия уйдёт на участие в кругосветке второго уровня.

Организаторский зачет 2 уровня

1 занятие

- Обсуждение пройденного на первом уровне
- Цели и задачи курса. Структура курса
- Работа с группой
- Раздача домашнего задания №1

2 занятие

- Проверка домашнего задания №1
- Основы самоорганизации
- Игры-кругосветки. Общие сведения и некоторые детали
- Раздача домашнего задания №2

3 занятие

- Проверка домашнего задания №1, 2
- Метод мозгового штурма
- Время самоподготовки

4 занятие

- Подготовка кругосветки
- Кругосветка для зачёта 1 уровня

5 занятие (факультативное – в пересменок еды)

- Обсуждение игры
- Оглашение результатов

Подробное описание

Курсивом выделены непосредственно реплики проводящего, простым текстом написано иносказательное описание

Домашние задания

№1 Провести новую (не заезженную) игру .

№2 Задания на самоорганизацию:

Прийти за 5 минут до занятия расставить стулья

Завтра в 13.05-13.15 отнести материалы для кружка туда-то

За 10 минут до конца занятия завтра сказать мне об этом.

На завтрашнее занятие принести 10 листов А4 и т.п.

№3 Хорошо подготовиться к кругосветке.

1 занятие

Обсуждение пройденного на первом уровне. Узнать, что отложилось у детей. Вспомнить и провести одну из игр. Попытаться обсудить проведение игры с точки зрения организаторов, выделить

плюсы и минусы проведения. (Например «+» - понятно изложены правила, ведущий весел и бодр, «-» - ведущий жуёт жвачку, использует слова-паразиты). Скорее всего это не очень получится, но надо разбудить детей игрой и настроить их на более серьезные обсуждения, чем «нравится- не нравится».

Цели и задачи курса. Структура курса. Курс – это 4 занятия, по итогам которых необходимо провести кругосветку для первого уровня. Для оценки используется балльная система. Сдавшим зачёт считается человек, набравший 7 баллов. (Досдавать что-то на этом уровне не имеет смысла, ведь мы учим самоорганизации, а те, кто все делал вовремя свои баллы получил. Исключения составляют случаи, когда просто физически не удалось проверить д/з на занятии.)

Система оценок

Дз№1 – 3 балла

Дз№2 – 2 балла

Штрафы

Опоздание – 0,5 балла

Пассивность на занятии – 0,5 балла

Пропуск занятия – 1 балл

Цели курса можно спросить у группы. Если у ребят мало мыслей, то можно помочь. Причем стоит сделать акцент на то, что цель не сдать зачёт второго уровня для галочки, а

- *Научиться проводить игры и мероприятия и делать это хорошо*
- *Освоить основы самоорганизации*
- *Научиться работать с группой*
- *Узнать кое-что новенькое о кругосветках...*

Ну и опять, чтобы взбудорить аудиторию, один доброволец проводит игру, а после группа обсуждает плюсы и минусы проведения.

Работа с группой

Под работой с группой подразумевается действие, в котором ведущий должен в течение продолжительного времени удерживать внимание группы и организовывать конструктивное времяпрепровождение. Примерами этого могут быть: проведение игры, проведение тренинга, объяснение правил, рассказ, ведение обсуждения в группе.

Существует необходимость удерживать внимание группы и контролировать поведение участников группы. Нужно чет-

кое понимание того, что и когда должно быть сказано, чтобы не было пауз. Нужно препятствовать тому, чтобы ведущего часто перебивали – из-за этого внимание теряют остальные участники группы. Отвечать на вопросы можно, главное продолжать удерживать общий темп. Нельзя допустить того, чтобы кто-то где-то из группы начал отвлекаться или разговаривать – это нужно пресекать на ранних стадиях. Для того, чтобы все это отслеживать, при работе с группой необходимо непрерывно оглядывать всех, удерживая визуальный контакт.

Обсудив необходимость привлечь и удерживать внимание, предложите добровольцу (или добровольцам) попытаться проделать это. Расскажите про метод «Кто меня слышит – хлопните раз...»

После этого все делятся на пары. Каждая пара вытягивает бумажку, например

— Говорите очень тихо

— Говорите очень медленно

— Сидите в слишком расслабленной позе и отвлекаетесь на что-то

— Перебиваете друг друга, мешаете друг другу

— Постоянно используете слова-паразиты

— Вы мрачные и хмурые

Пары готовятся полсекунды и после этого должны провести игру, используя ту особенность, которую вытащили. Все остальные пробуют понять, что же это за особенность. Стоит контролировать время и в нужный момент прервать проведение игры, не доигрывая.

После того как пара провела игру, вы резюмируете, что-то а-ля «Когда проводишь игру нужно не слишком тихо, чтобы все могли вас услышать, но и не слишком громко, чтобы играющим не показалось что вы на них кричите».

В обсуждении можно внедрить кусок информации:

- Степень мобилизации (по Белухину). 0 – степень мобилизации мертвого человека, 10 – степень мобилизации человека, жизни которого угрожает серьезная опасность. Норма – 4-5. Задача ведущего на группе – находиться в степени мобилизации, отличающейся от средней степени мобилизации группы не больше, чем на 1. Чаще – на 1 больше, чтобы заводить и зажигать. Однако, например, если надо усмирить разбушевавшуюся группу, сначала надо выйти на ту же степень мобилизации, а потом начать её постепенно снижать.

Примечания по объяснению: полезно все снабжать демонстрациями, чтобы показать, что ведущий на группе с сильно не той степенью мобилизации раздражает.

Приметы степени мобилизации: громкость голоса, темп речи (до некоторой степени), интенсивность жестов, общий физический тонус.

- Пристройка (по Белухину). Пристройка «снизу» - в разговоре или общении занимать позицию просящего, подстраивающегося, подлаживающегося, отдающего лидерство, принижать себя по сравнению с оппонентом. Пристройка «сверху» - наоборот: приказы, давление, пренебрежения, считать, что оппонент ниже тебя. Пристройка «наравне» - избегать двух предыдущих типов пристроек: сотрудничество и обсуждение на равных. Ведущий на группе должен пристраиваться «наравне»(в большинстве случаев). Все остальные пристройки значительно менее конструктивны.

Здесь тоже важны примеры, с употреблением распространенных слов, характеризующих пристройки. По опыту, «пожалуйста» - типичное слово для пристройки «снизу», «ребята» - для пристройки «сверху». Тут, впрочем, очень сильно все зависит от интонации, надо быть внимательным.

— Раздача домашнего задания №1

2 занятие

— Проверка домашнего задания №1

После проведения каждой игры, необходимо ее проанализировать с точки зрения плюсов и минусов организации

— Основы самоорганизации

Ниже будет много букв на эту тему. На мой взгляд лучше супербыстро обсудить это, а дальше сфокусироваться на кругосветках. Успех всего проекта сильнейшим образом зависит от того, кто держит в руках все нити управления – организатора. Поэтому личная неорганизованность организатора приводит к разладке всех процессов, сбоях в расписании и дальнейшим проблемам. Именно поэтому вопрос самоорганизации заслуживает отдельного обсуждения.

Хороший организатор знает – мозг может работать только с 5-9 объектами или сигналами одновременно. Для проверки этого закройте глаза и представьте себе написанные следующие буквы:

ЧДАА. Разгадайте анаграмму – переставьте буквы так, чтобы получилось слово. Это получается практически у всех. Продолжим: представьте написанными буквы: РБАНА. Если это вышло, представьте себе РЕЛЬГА. Если вы справились и с этим, то вот вам ОНПАИНИ. Как правило, к этому моменту, большая часть уже не может справиться с этим заданием. Мозгу тяжело управляться с таким количеством объектов.

А теперь представьте себе, что вы запомнили, что вам надо зайти к Кипу и спросить его про костюмы. А еще вы запомнили, что не позднее 18:00 надо позвонить маме и попросить привезти её удлинитель. Две ячейки памяти уже забиты. Теперь вы двинулись в путь. Ваше текущее перемещение в пространстве отъедает еще одну ячейку. Представим себе, что вы встретили по дороге Асю Ищенко и она сказала вам, кого вы играете на ролевой игре. Вы начинаете об этом думать. 4 ячейки забиты. Тут вам звонит телефон: это сосед по комнате, он спрашивает, не видели ли вы его часы. 5 ячеек – критическое значение. Еще что-то одно: например, по дороге вы увидели на пожарном щите конусообразное ведро и подумали, что это похоже на шляпу гномика – то считайте, что память переполнена. Это значит, что мозг произвольным образом очистит одну или несколько ячеек. И нет гарантии, что это будет что-то неважное. И вы, например, забудете позвонить маме.

Поэтому большая оплошность – все пытаться держать в голове. Представьте себе, что организация больших проектов – это не менее 100 задач. Как можно больше всего нужно доверять бумаге и будильникам. А голову оставьте для полезных размышлений.

Наверняка у всех есть телефоны, которые позволяют заводить неограниченное количество напоминаний.

Вторая проблема: вы можете физически не успевать сделать все. Тут есть две возможные ситуации – вы взяли слишком много или вы используете время не оптимально.

Если вы взяли слишком много, надо поделиться задачами с окружающими.

Если вы используете свое время не оптимально, вам может помочь тайм-менеджмент. Отдельный большой и сложный набор техник, которое позволяет тратить время более эффективно.

В рамках этого курса, я расскажу об одном очень интересном и важном подходе, который называется GTD – getting things done. Это очень удобная и простая техника, позволяющая сэкономить

много времени. Здесь будет уделено лишь некоторым важным аспектам, а все остальное мы сможете легко найти в интернете.

Первым важным элементом системы является Сбор. Очень важно записывать все дела, которые вам необходимо сделать. Можно использовать блокнот, телефон, компьютер. Если не записывать дела, создается ощущение хаоса и паники, и обязательно что-то забывается.

Второй этап называется Обработка. Во время Обработки каждая из записанных задач должна быть разбита на элементарные операции. Элементарные операции – это те, которые не требуют дополнительного обдумывания для того, чтобы начать их делать.

Для примера рассмотрим записанную в списке для «Зарницы»: сделать пропуска.

Реально она разбивается на следующие элементарные операции:

- *позвонить Чеку и узнать, где найти файл с пропусками*
- *скачать файл*
- *отредактировать в редакции: изменить год, изменить начальника ПТС*
- *распечатать пропуска*
- *взять ножницы*
- *нарезать пропуска*
- *взять печать*
- *поставить печати на пропуска*
- *найти ручку*
- *подписать пропуска.*

Как только вы распишите элементарные операции, будет уже значительно проще. Однако подлинное удобство системы проявляется тогда, когда вы начинаете группировать элементарные операции.

Продолжим пример. Возьмем еще одну задачу из списка: - изготовить тех.средства

Элементарные операции:

- *позвонить Чеку и спросить, сколько вводных в первых периодах требуют тех.средств, какие именно нужны*
- *составить список необходимых тех.средств*
- *посмотреть на складе, что есть, а чего нет*
- *позвонить Оле, чтобы она купила необходимое*
- *распечатать мины*
- *взять ножницы*
- *вырезать мины*

- нарезать маркеры

- отмотать веревку

И сразу становится видно, что элементарные операции группируются по простейшим признакам

Звонки: Чек (ТС, пропуска), Оля

В редакции: отредактировать пропуска, распечатать мины, распечатать пропуска

На складе: взять ножницы, взять ручку, посмотреть имеющиеся канцтовары, взять печать

Подумать: список необходимых канцтоваров

Техническая работа: нарезать пропуска, нарезать мины, нарезать маркер, поставить печать, отмотать веревку

Если бы вы выполняли все операции подряд – вам бы пришлось непрерывно курсировать, выполняя разные операции. Разбивая задачи по признакам, вы легко объедините близкие задачи и сможете выполнить их значительно быстрее.

Кроме этого, часто выделяются элементарные операции, требующие их выполнения в конкретный момент времени – для их выполнения необходимо поставить напоминалку.

— Игры-кругосветки. Общие сведения и некоторые детали

Кругосветки или по-другому станционки бывают очень разными.

Ниже в таблице приведена, конечно же, неполная классификация.

| | | |
|--|--|--|
| По способу передвижения между станциями | С маршрутным листом (нарисован, списком, по карте) Стеновая(Станций больше, чем команд и все станции проходить не обязательно) С индивидуальным маршрутным листом По запискам Ведёт персонаж Ярмарка (Где свободно) | Каждый из способов можно обсудить на примере тех игр, в которые ребята уже играли. |
|--|--|--|

| | | |
|------------------------------|--|--|
| По цели | Информационная Развлекательная Тренинг Совмещающая не- сколько целей | Здесь появилась эта графа, потому что у меня сложилось ощущение, что дети считают станционку информационным грузом перед «настоящей» игрой |
| По месту | Игра в помещении Игра на улице Комбинированная | Если игра на улице надо больше времени на переходы и учитывать возможность дождя |
| По способу оценивания | С оцениванием Без оценивания | Если есть оценивание, то оно должно быть справедливым, равномерным(не должно быть что на одной станции дают 100 фиников, а на другой 1).Обязательно подвести итог. |
| По атмосферности | Атмосферная Неатмосферная | Учесть костюмы, музыку погружение |
| По учету времени | На скорость Без учета времени, пока не пройдут станцию Время на станцию ограничено | Это суперважно |

Скорее всего на обсуждение этой классификации будет мало времени, и все же мне кажется полезным обсудить ее. Может быть даже выдать распечатки, чтобы будущие орги делали свои игры на основе этой таблички.

Кроме того необходимо сделать акцент на некоторых моментах

- У игры должны быть **начало и конец**. Нельзя в коридоре, пробегая мимо сунуть маршрутный лист кому-нибудь из играющих. Если нет погружения, надо хотя бы собрать играющих и объяснить правила. То же касается и конца. Если игра с сюжетом, то в итоге надо рассказать чем все закончилось (*Вы повторили все 12 подвигов Геракла и теперь можете считаться настоящими героями*). Если сюжета нет, то нужно хотя бы сообщить, что *«Вы прошли все станции. Можете идти обедать»*

- Игра должна быть **разноплановой**. Кругосветка, в которой на каждой станции долго рассказывают что-нибудь и больше ничего не происходит, вряд ли понравится играющим. Это не догма, но лучше чтобы в игре были и спортивные, и творческие, и интеллектуальные, и с интересным реквизитом, и всякие разные другие.

- Очень важно следить за **временем**. Если каждая станция длится определенное время, то каждый(!) проводящий должен знать про это, и отпустить команду именно когда положено. Либо должен быть специальный человек-колокольчик, объявляющий переход на другую станцию.

- К игре надо готовиться **заранее**. Вот здесь даже прокомментировать никак - просто ВДЗ) Реквизит, маршрутные листы, проинформировать всех проводящих обо всем, что им надо знать.

— **Раздача домашнего задания №2**

3 занятие

— **Проверка домашнего задания №1, 2**

— **Метод мозгового штурма**

Метод мозгового штурма (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Метод основан на допущении, что одним из основных препятствий для рождения новых идей является «боязнь оценки»: люди часто не высказывают вслух интересные неординарные идеи из-за опа-

сения встретиться со скептическим либо даже враждебным к ним отношением со стороны руководителей и коллег. Целью применения мозгового штурма является исключение оценочного компонента на начальных стадиях создания идей. Классическая техника мозгового штурма, предложенная основателем метода Осборном, основывается на двух основных принципах — «отсрочка вынесения приговора идее» и «из количества рождается качество». Этот подход предполагает применение нескольких правил.

Критика исключается: на стадии генерации идей высказывание любой критики в адрес авторов идей (как своих, так и чужих) не допускается. Работающие в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям.

Приветствуется свободный полет фантазии: люди должны попытаться максимально раскрепостить свое воображение. Разрешено высказывать любые, даже самые абсурдные или фантастические идеи. Не существует идей настолько несуразных либо непрактичных, чтобы их нельзя было высказать вслух.

Идей должно быть много: каждого участника сессии просят представить максимально возможное количество идей.

Комбинирование и совершенствование предложенных идей: на следующем этапе участников просят развивать идеи, предложенные другими, например, комбинируя элементы двух или трех предложенных идей.

На завершающем этапе производится отбор лучшего решения, исходя из экспертных оценок.

Итак, этапы:

Постановка проблемы. Предварительный этап. В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому (еще раз) очень важно соблюдать правила для этого этапа:

Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.

Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой. Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются. Комбинируйте и улучшайте любые

идеи. Важно сразу определить, кто будет в команде фиксировать в письменном виде все идеи (надо быстро писать), кто будет следить за оставшимся временем. Проводящий должен стараться чтобы обсуждение не затухало: наводить на мысли, вкидывать идеи, которые будут рождать 10 других и пр.

Группировка, отбор и оценка идей. Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от того, насколько "одинаково" участники понимают критерии отбора и оценки идей

— **Время самоподготовки**

4 занятие

— Подготовка кругосветки

— Кругосветка для зачёта первого уровня

Здесь приведены критерии оценки игры-кругосветки организаторов 2ого уровня. Каждый орг по каждому пункту получает оценку от 0 до 4 . А общая оценка за игру считается как среднее арифметическое.

| | | ФИО | ФИО |
|--------------------------|---|-----|-----|
| Зависящие от человека | Подготовленность станции (реквизит, материалы) | | |
| | Оригинальность станции | | |
| | Способность удерживать внимание, подача, жесты | | |
| | Атмосфера, костюмы | | |
| | | | |
| Зависящие от всей группы | Целостность игры | | |
| | Разноплановость станций | | |
| | Time management (Опоздания, контроль времени) | | |
| | «Интересность», оригинальность, актуальность игры | | |
| | Выбор места | | |

4 занятие (факультативное – в пересменок еды)

Обсуждение игры + Оглашение результатов

Третий уровень

Разработка тематического дня

Цели курса.

Разработка тематического дня, изучение основ разработки(цели, логика, атмосфера), обучение планированию(техники), научиться грамотно составлять описание дня

Занятия построены так, что минут 20-40 уходит на семинар, остальное время на самостоятельную разработку, проверку сделанного ранее.

Первое занятие

Цели курса. Постановка целей(smart цели), атмосфера, логика. Кругосветка(формы и содержание).
Задание: кругосветка

Второе занятие

Обсуждение кругосветок. Техники написания дел(логика, территория, хронология, что может пойти не так).
Задание: диспут

Третье занятие

Обсуждение диспута, формы и вопросов. Написание игр.
Предварительная защита: Копия документа мне, комментарии.
Задание: Полное оформление дня

Четвёртое занятие.

Защита дней
Задание: исправление допущенных ошибок

Тематический день

Тематический день — основная форма работы на сборе или в ЛТО. В тематическом дне все проходящие мероприятия связаны одной темой — например Индейцы, Цирк, Детские страхи, Олимпийские игры, ВОВ и т.д. Главное в тематическом дне — это ЦЕЛЬ. Зачем мы проводим этот тематический день, что мы выносим из этого дня, что останется с нами после него. В тематический день входят различные мероприятия — ролевые игры, БТД, кругосветка, диспут, свечка и т.д. День проходит согласно расписанию, руководит его проведением ответственный за день.

Цель дня

Разработку любого тематического дня необходимо начинать с постановки цели. Цель дня — это то, чему мы хотим научить участников, что должно у них остаться после его проведения. Любая цель дня должна отвечать параметрам модели SMART:

1. S — *specific, significant, stretching* — конкретная, значительная. Это означает, что цель должна быть максимально конкретной и ясной. Степень ее «прозрачности» определяется однозначностью восприятия всеми. Поставленные вами цели должны быть понятными и точно выраженными. В процессе постановки целей нет места глобальным и неопределенным подходам.

2. M — *measurable, meaningful, motivational* — измеримая, значимая, мотивирующая. Цель должна быть измеримой, причем критерии измерения должны быть не только по конечному результату, но и по промежуточному. Что хорошего в цели, которую нельзя измерить или оценить? Если цель неизмерима, вы никогда не сможете узнать, достигли вы ее или нет!

3. A — *attainable, agreed upon, achievable, acceptable, action-oriented* — достижимая, согласованная, ориентированная на конкретные действия. Необходимо адекватно оценивать ситуацию и понимать, что цель достижима с точки зрения внешних и внутренних ресурсов, которыми располагает организация. Цели должны быть реалистичными и достижимыми для любого участника. Конечно, наилучшие цели требуют от людей некоторых усилий для их достижения, но они никогда не запредельны.

4. R — *realistic, relevant, reasonable, rewarding, results-oriented* — реалистичная, уместная, полезная и ориентированная на конкретные результаты. Цель должна быть реалистичной и уместной в данной ситуации, должна вписываться в нее и не нарушать баланс с другими целями и приоритетами.

5. Т — *time-based, timely, tangible, trackable* — на определенный период, своевременная, отслеживаемая. Срок или точный период выполнения — одна из главных составляющих цели. Она может иметь как фиксированную дату, так и охватывать определенный период.

Такое временное ограничение помогает сосредоточиться на достижении цели в установленный срок или даже раньше. Цели, не имеющие крайних сроков или временного графика, часто уязвимы для повседневных кризисов.

Кроме того, тематический день должен являться для участников дня наиболее удачным способом достижения цели — то есть если цель формулируется, например, как «Познакомить участников дня с...», форма тематического дня начинает конкурировать с более доступными формами достижения этой цели — уроком, книгой и т.д., поэтому важно понимать, что тематический день помогает достигнуть таких целей, которых достигнуть в этих формах просто невозможно, потому что тематический день — это очень насыщенный и интерактивный вид творческой многопрофильной деятельности.

Формулировка цели

Цель должна отражать суть содержания дня. Целью дня может быть актуализация определенной социальной или иной проблемы («Поднять проблему...», «Обсудить вопрос...»), выработка или развитие определенного навыка («Выработать у участников дня навык...», «Развить...», «Научиться...») или информирование их об определенном аспекте жизни («Продемонстрировать на практике...», «Познакомить участников...», «Рассмотреть»).

Структура тематического дня

Каждый тематический день состоит из определенных этапов. Этап представляет собой определенный вид деятельности, связанный с взаимодействием участников дня друг с другом, с окружающим миром, информационным источником, организаторами дня и т.д. Существуют различные виды этапов дня (информационный этап, игровой этап, КТД и т.д.). В тематическом дне должны быть представлены различные виды этапов для того, чтобы деятельность не надоела участникам, осталась интересной и привлекала их внимание, при этом каждый этап по времени должен быть оптимально ограничен (задачи на этап должны иметь возможность быть выполненными за отведенное время, деятельность не должна надоесть). Структура дня должна отвечать следующим требованиям.

1. Структура дня должна отвечать его динамике (активные этапы должны чередоваться с пассивными, виды деятельности должны сменяться, энергии участников должно хватить до последнего этапа) — начинать стоит с информирования и погружения в атмосферу, заканчивать глобальным творческим делом и рефлексией, например, и т.д.

2. Каждый этап должен отвечать общей цели дня, то есть должен быть направлен на ее достижение (иначе этот этап служит для того, чтобы просто занять время, а следовательно, с образовательной точки зрения он бесполезен для его участников)/

3. Этапы должны быть логично связаны между собой. Соблюдение логики дня (то есть последовательности перехода от этапа к этапу) и взаимосвязь этапов друг с другом может достигаться при помощи сюжета и атмосферы дня, а так же при помощи использования результатов предыдущего этапа в последующем.

Атмосфера дня и сюжет

Сюжет дня — это история, которая происходит на глазах участников и действующими лицами которой они становятся, каждый этап в таком случае является механизмом развития сюжета. Один из важнейших показателей сюжета — это его логика. Каждый этап в тематическом дне должен логично вытекать из предыдущего. Именно сюжет зачастую помогает логично свести все этапы воедино, и у истории, которая разворачивается в рамках тематического дня, должны быть начало и конец. Традиционным способом ввода в сюжет дня является «Заставка» — этап, в котором перед участниками разыгрывается какая-то ситуация взаимодействия персонажей дня. Для того, чтобы этапы были логично вплетены в сюжет, необходимо, чтобы каждый участник тематического дня представлял его себе — то есть чтобы каждый стал свидетелем этой заставки. В хорошей заставке участвует больше одного человека (лучше — три), чтобы разыгрываемая ситуация была похожа на сценку или маленький спектакль. Важно понимать, что участники дня на заставке не просто зрители — они участники, то есть они существуют в том же мире, что и персонажи. Поэтому что бы разрушить эту «преграду» между организаторами и участниками дня в дне должна присутствовать атмосфера.

Атмосфера дня — это тот мир, время, пространство и место действия, в который погружаются участники дня. Сильная и яркая атмосфера позволяет сделать этапы интерактивнее, повысить во-

влеченность и интерес к происходящему. В хорошей атмосфере тематического дня есть несколько составляющих.

1. Персонажи, отыгрываемые организаторами дня. Эти персонажи должны быть продуманны и интересны участникам дня, взаимодействие с ними должно быть непохоже на простое общение — должны быть разработаны ролевые установки организаторов, требуется хороший отыгрыш (День США, День «Назад в будущее»).

2. Костюмы. Хороший костюм очень влияет на атмосферу дня — если все персонажи в костюмах, сделанных в стиле времени и места действия, это повышает целостность игрового пространства. Дополнительно на атмосферу может повлиять, если костюм будет и у каждого участника тематического дня, — так они чувствуют себя причастными (День Египта, День «Войны и Мира»). Костюмы должны быть выполнены и подобраны в едином стиле и иметь законченный вид. Например, если события дня (День Петра I, День кораблей) происходят в «классическую эпоху» (18 век), то нельзя надевать джинсы и кроссовки, у мужчин обязательно должны быть панталоны и колготки, туфли и т.д.. Сложная атмосфера требует подготовки и разработки костюмов заранее (День Индии, День Народного творчества). Так же важно учитывать особенности времени года и места действия в реальности — легкие и дорогие костюмы вряд ли удастся вынести в лес или на холод.

3. Атрибуты и декорации. Оформление помещений и наполнение пространства, в котором происходит тематический день, крайне важно. Не случайно в Большой Ролевой Игре, которая проходит в ЛТО, для каждого участника производится отдельное оружие. Если вы качественно подготовили атрибуты, с которыми будут взаимодействовать участники и организаторы в течение дня, то эти детали будут положительно оценены его участниками (День Археологии, День Фермы, День Самолетов). При подготовке атрибутов и декораций старайтесь сделать их качественно — простое нагромождение предметов на станцию будет смотреться плохо.

4. Музыка. Этот важнейший атмосферный элемент поможет погрузиться в мир, который воссоздается перед участниками дня. Музыка должна соответствовать времени и месту действия, помогать участникам, а не мешать. Горны на переходы между этапами тоже могут быть сделаны в атмосфере (День Врача, День Личности, День Театра). Хорошо, когда у дня есть свой плейлист, который можно запустить на всем его протяжении.

5. Роль участников дня. Пожалуй, самое важное и самое сложное для ответственного за день — понять, кем являются в дне его участники, какую роль они берут на себя. Если этому не уделить внимание и сделать эту роль безликой или пассивной («Исследователи», «Ученые», «Просто люди») можно не добиться желаемой атмосферы. Для участников нужны яркие и понятные узнаваемые и легко отыгрываемые роли (в случае, если это необходимо). Хорошая атмосфера помогает сделать тематический день ярким и незабываемым. Эта атмосфера должна быть не обязательно очень сложной — это зависит от цели дня и его типа (например, лучше не отыгрывать никакого персонажа, чем такого, который никаким образом нет требуется в сюжете). Создание яркой атмосферы — это затратное и сложное дело, поэтому ресурсы необходимо оптимизировать исходя из того, каким бюджетом и средствами мы располагаем на данный момент. Помните, что кроме материальных ресурсов вы ограничены еще и во времени (подготовки, разработки, проведения).

Некоторые рекомендации по разработке атмосферы и сюжета дня

- Атмосфера дня должна быть понятна и организаторам и участникам.
- Атмосферу дня должно быть возможно реализовать — не старайтесь придумать то, что нельзя будет качественно воплотить.
- Участники дня должны четко понимать, кто они в дне — это повысит вовлеченность.
- В дне должны быть продуманы составляющие, влияющие на атмосферу — музыка, костюмы, атрибуты, роли.
- Хороший организатор уделяет большое внимание мелочам — как он одет, какой антураж создан на его станции и т.д., поэтому при сборе вещей старайтесь готовить для своего этапа все заранее.
- Помните, что вы органичены в ресурсах — костюмах, технике, а главное — во времени. Запланируйте столько, сколько сможете организовать.
- Сюжет дня должен быть прозрачен не только для вас, но и для участников — они должны постоянно понимать, для чего служит тот или иной этап.
- Сюжет должен логично соединять этапы, а не «притягивать их за уши».

- Хорошая заставка пишется заранее. В ней должно быть минимум три человека организаторов, конфликт и четко сформулированная задача для участников дня.

- Заставки необходимо отрепетировать заранее, а не в ночь перед днем.

- Целостную атмосферу в дне поддерживают ВСЕ — каждый организатор, каждый инструктор, каждый участник дня. Побойтесь об этом заранее — каждый должен понимать свою роль и максимально ее отыгрывать, чтобы сделать игровое пространство законченным.

Мощная и ресурсозатратная атмосфера нужна не всегда. Если в дне отыгрыш не главное, атмосфера может быть не такой сложной. Есть много других способов сделать день незабываемым — уникальный навык или вид деятельности, который присутствует в дне (День детектива, День археологии, День динозавров, День стилиста), новый игровой механизм (День эволюции, День личности), коллективный абстрактный вид деятельности, в котором сюжет не играет большой роли, а гораздо важнее — деятельность и ее творческий продукт (День мультипликации, День телевидения, День Экспериментариума).

Типы тематических дней

Любой тематический день можно классифицировать по каждому из критериев, представленных ниже. Например, день бокса, прошедший в ЛТО-2015 можно охарактеризовать как игровой незатратный отрядный день.

Далее мы подробно рассмотрим различные классификации тематических дней.

По виду деятельности и целям

1. Информативный (образовательный) день. Цели такого дня связаны с демонстрацией определенной области знаний, просвещении участников о каком-либо аспекте жизни, их обучением и развитием эрудиции. В этих днях ключевым фактором является наполнение этапов правдивой и интересной информацией — задачей ставится научить участников чему-либо, рассказать о чем-либо, расширить их представление о чем-либо. Эти дни, как правило, не затратны в плане ресурсов для создания атмосферы (костюмы, атрибуты, музыка), но требуют качественной подготовки материалов (содержание станций, например).

Примеры: день эволюции, день современных технологий, день Красной Книги.

2. Развлекательный (игровой) день. День, с высокой интенсивностью деятельности, яркой и простой атмосферой, наличием большого количества подвижных этапов. Цели этого дня связаны с развитием навыков общения, информированием о чем-либо в игровой форме. Важнейшим элементом этого дня является динамика — все должно быть весело, ярко, зажигательно. Такие дни необходимы в смене для поддержания активной атмосферы, налаживания атмосферы внутри отряда, демонстрации чего-либо на простом примере. Для подготовки такого дня нужно уделить внимание разработке новых игровых механизмов и атмосфере: серьезные проблемы вряд ли будут подняты в нем.

Примеры: День телевидения, День фермы, День бокса, День стилиста, День мафии.

3. Прикладной день («на поделать ручками»). День, в котором главной целью ставится передать участникам какое-либо умение. Этот день всегда требует большого количества ресурсов — канцелярии, материалов для шитья или производства, инструментов. В результате каждый участник создает, как правило, свой продукт, делая что-либо руками. В таких днях обязательными этапами являются мастер-классы, моделирование или дизайн окружающего пространства. Роль атмосферы в таких днях может меняться.

Примеры: День игрушек, День археологии, День кукольного театра.

4. Атмосферный день. В таком дне ключевая роль отводится отыгрышу и театральности. Здесь построение атмосферы — главная задача, поэтому в таких днях задействуется большое количество организаторов, музыки, костюмов, помещений. Роль и отыгрыш важны не только для организаторов, но и для участников — на атмосферу работают все. В атмосферных днях можно поднимать серьезные проблемы, они могут быть «тяжелыми». Важно понимать, что эти дни требуют большой вовлеченности всех участников и огромного количества ресурсов. Поэтому не стоит планировать много таких дней в смену, и лучше проводить их, когда участники уже готовы к подобным программам. При этом атмосферные дни могут быть и не обязательно «тяжелыми» — важна именно роль отыгрыша и атмосферы. Важным этапом такого дня становится анализ и обсуждение поднятых проблем — диспут, игра Джеффа и т.д.

Примеры: День эмиграции, День Войны и Мира, День Римской империи.

По способу организации деятельности участников дня

1. **Отрядный день.** В таком дне задачи ставятся перед группой участников (отрядом), они коллективные и требуют кооперации. Такие дни лучше ставить в начале смены для того, чтобы наладить взаимоотношения внутри отряда, сплотить его.

Примеры: День радио, День океана, День самолетов, День гурмана.

2. **Неотрядный день.** В таком дне участники, как правило, действуют индивидуально, могут использоваться элементы ролевой игры. Такие дни лучше проводить, когда участники уже освоились и могут действовать самостоятельно (например, ближе к концу смены).

Примеры: День «Дикого Запада», День Эмиграции, День Врача.

По количеству требуемых ресурсов

1. **Незатратный день** не требует большого количества материалов и длительной подготовки. При этом вовсе не значит, что этот день хуже работает на цель — это означает, что этот день просто реальнее провести.

2. **Затратный день** требует большого количества материалов для проведения — канцелярии, костюмов, материалов для производств и т.д.

Динамика дня

Утро

Утро лучше начинать с бодрой и веселой музыки, улыбки и утренней зарядки. Не забудьте проветрить помещение. Не стоит играть в усыпляющие и сидячие игры — окончательное пробуждение может наступить через примерно 2 часа. Утром человек чувствителен и восприимчив ко всему.

День

Это очень плодотворное время для творческой деятельности, однако после еды нужен небольшой, около получаса, отдых, также это время нельзя занимать активным движением, можно поиграть в сидячие игры. После 1-1,5 часов стоит поменять вид деятельности, сделать физкультминутку и т.п. В душном помещении снижается мыслительная активность. Обсуждение лучше разбить на несколько маленьких кусочков. Чем разнообразнее деятельность, тем человек устает меньше.

Вечер

Наблюдается понижение активности, на любой вид деятельности нужен хороший настрой.

Виды этапов тематического дня

Информативные этапы

Целями таких этапов является получение определенных теоретических знаний о предметах, характерах их взаимосвязи, особенностях развития. Данные знания необходимо в дальнейшем использовать в следующих этапах. Знания распределяются по категориям и выстраиваются структурно. Способы получения знания зависят бывают различны и зависят от ресурсов, роли отыгрыша, особенностей объекта, от которого получается информация:

«Кругосветка»

«Кругосветка» — форма информативного этапа, которая состоит из серии образовательных пространств — «станций», посвященных определенным сторонам и аспектам рассматриваемого предмета. Каждая станция представляет собой замкнутый и ограниченный мир, в которой существует персонаж-организатор, сообщающий информацию группе пришедших участников. Задача кругосветки — охватить как можно больше разнообразных аспектов изучаемой проблемы. Между замкнутыми мирами «станциями» существует переход, который может быть осуществлен различными способами — фиксированный (одновременный со всех станций) по общему для всех сигналу перехода или нефиксированный (с возможностью подключиться к «станции») в режиме свободного движения. Внутри станции моделируется определенный ограниченный атмосферный мир, а организатор-ведущий станции становится определенным персонажем, перенимая практики лекции-визуализации. Используя различные способы подачи информации (моделирование, видеоролик, презентация, оформление пространства станции, раздаточный фото и текстовый материал), ведущий в своей роли он рассказывает подготовленный и сокращенный материал, позволяя закрепить полученные знания в формате интерактива — изготовления чего-либо по теме станции, заполнению схемы или таблицы, участия в мини-игре, викторины и т.д. Переход в зависимости от формы кругосветки может осуществляться по маршрутному листу (списку и порядку станции) или при помощи участия в игре по поиску следующей станции (интерактивизация).

Например, в дне театра (Осенний сбор 2015) станции представляли собой зрительные залы различных театров. В помещениях был выключен свет, и транслировалась запись одного из отобранных спектаклей с известными советскими и российскими актерами (например, сцена из «Ревизора» с Андреем Мироновым). Участники кругосветки играли зрителей спектаклей, опоздавших к началу. Организатор-ведущий станции был билетером, который встречал зрителей при входе на станцию, проверяя специально подготовленные билеты и усаживая их в «зрительный зал». Поскольку зрители «опоздали», ведущий шепотом параллельно вводил их в курс дела. После завершения отрывка включался свет и зрители должны были поплодировать, после чего в импровизированный «зал» заходил якобы сам «актер», который только что был на сцене — другой организатор-ведущий в сценическом костюме, отыгрывающий актера. Начинался интерактив — участники задавали вопросы актеру, он отвечал на них в роли, исходя из подготовленной и выученной заранее информации. Подарив специально приготовленные на станции для этого «цветы», после завершения станции участники отправлялись в «фойе» для перехода между сеансами, где для перехода на следующую станцию им необходимо было добыть билет, играя в мини-игры у перекупщика, кассирши, буфетчицы, гардеробщицы и т.д. (в интерактивной форме участники узнавали о структуре работы театра как единого механизма).

Работа с персонажем

Работа с персонажем — форма информативного этапа, в которой некоторый аспект рассматриваемой в дне проблемы раскрывается в процессе взаимодействия с организатором, отыгрывающим определенного реального или вымышленного персонажа (в том числе, из другого времени). Данной форме предшествует длительная и углубленная индивидуальная подготовка организатора, отыгрывающего персонажа индивидуально или вместе с другими задействованными в этапе персонажами: подготовка средств визуализации — костюм, атрибутика, оформление пространства существования и т.д. Для получения требуемой информации необходимо вступить в контакт с персонажем (индивидуально или коллективно), освоить его «язык» (то есть действовать по его правилам).

Примером такого формата информативного этапа может служить день музея (Эколагерь 2016). Персонажи-организаторы — представители различных эпох и стран оживали в музее благодаря опреде-

ленным внешним явлениям. Для того, чтобы успокоить их, понять, кто есть кто, и создать для них комфортную среду существования, участникам требовалось наблюдать за персонажами, а затем, подражая их стилю и манере существования, вступать с ними в диалог (персонаж воспринимал их как своих современников).

Работа с источником

Работа с источником — форма информативного этапа, в которой каналом коммуникации с участником служит интерактивный источник информации (в текст вставляются изображения, добавляется видеоматериал и т.д.). Источник может принимать разные форматы, процесс взаимодействия с ним может выстраиваться индивидуально (что зачастую является более удобным способом) и в парах-тройках, в зависимости от количества копий источника. В данной форме информативного этапа реализуется развитие навыка анализа текстового материала — переработав источник и освоив механизмы кодирования, которыми обладает его текст, можно найти необходимые знания, цель обнаружения которых определяется как цель работы в данном этапе. Источник может стилизоваться под требуемое время и место, специфическим образом оформляться так, чтобы создавалось ощущение, что в руках у участника находится подлинный артефакт другого времени.

В качестве примера данной формы можно привести день Римской империи (Весенний сбор 2015). У участников на руках оказывался текст заметок римского исследователя о его поездках по Греции. В тексте была информация об особенностях тамошнего быта, культуры и государственного устройства. Текст состоял из заметок, которые распределялись между участниками для прочтения. Параллельно выстраивалось окружающее пространство — участники якобы оказывались в повозке, которая должна была добросить их до Греции из Рима (через колонки постоянно слышались звуки движения на повозке по дороге, участники отыгрывали тряску в телеге, а организатор находился в роли возничего, который сидел к ним спиной и вел диалог с ними). Ведущий в процессе диалога задавал участникам вопросы о быте и культуре Греции, на которые участники дня должны были ответить, пользуясь источником. В зависимости от того, отвечали ли участники на вопрос, повозка двигалась дальше.

Активные (подвижный) этапы

Целями таких этапов является стимуляция двигательной активности участников образовательной программы. Пассивные этапы должны чередоваться с более активными, так как обладающие большим энергетическим потенциалом учащиеся устают долго находиться в неподвижном состоянии, и им требуется смена вида деятельности, в процессе которой они могут проявить свои физические способности. Важно понимать, что образовательная деятельность не прекращается — каждый из этапов дня должен быть интерактивным и отвечать педагогическим целям, которые ставятся перед всей программой в целом. Важно, чтобы участник понимал, для чего реализуется смена вида деятельности: какие навыки и способности он развивает, зачем они ему и т.д.

Квест «Мы ищем клад»

Квест как форма деятельности может отвечать различным задачам. В общем виде структуру квеста принято определять в следующих составляющих:

1. постановка задачи (введение) и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
2. порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
3. конечная цель (приз).

В квесте «Мы ищем клад» перед участниками дня ставится задача по поиску промежуточных точек, к каждой из которых их приводит подсказка. В финале квеста находится финальная точка и, как правило, вознаграждение, которое не обязательно является предметом — это может быть выполнение задачи, прямо влияющей на развитие сюжета внутри дня.

В качестве примера такого формата этапа можно привести этап в «Дне Игрушек» (Весенний сбор 2016). Участники принимали на себя роль оживших игрушек, которым было необходимо сбежать из магазина. Промежуточные точки квеста были необходимыми этапами для реализации побега — снять бирку, которая запищит при выходе из магазина, освободить другие игрушки, найти ключ от двери магазина и т.д. Кроме основных задач, место выполнения которых необходимо было обнаружить в замкнутом пространстве, на пути к выполнению цели участникам встречались работники магазина, при которых нельзя было двигаться и которые замечали и «относили» игрушки на точки старта, «кошку», которая могла утащить игрушку к себе, видеорекамеры, которые фиксировали их пе-

ремещения и т.д. Персонажи-организаторы жили «своей жизнью», и участникам необходимо было подстраиваться под это. В финале побег удался и участники достигали своей цели, чувствуя законченность квеста.

Run-викторина

По формату реализации run-викторина напоминает квест, однако контрольные точки заменены пунктами выдачи информации. На территории находятся интерактивные объекты (в том числе и персонажи-организаторы), которые обладают определенным ограниченным знанием — конкретным ответом на вопрос. Группе участников или каждому игроку по отдельности поочередно выдаются вопросы, ответы на которые он должен обнаружить в пространстве. Для этого ему необходимо, перемещаясь по территории, задавать этот вопрос различным организаторам или искать ответ. Найдя нужный источник, участник взаимодействует с ним и получает ответ на вопрос, узнавая о конкретном аспекте проблемы. Возвращаясь на точку старта, участник получает новый вопрос и должен найти нового персонажа. Как правило, время в данном этапе фиксировано и ограничено, соответственно каждому участнику необходимо как можно больше ответов на вопросы (включается соревновательный момент, стимулирующий поиск информации и двигательную активность).

В качестве примера такого формата этапа можно привести этап в образовательной программе «День непознанного (Осенний сбор 2015)». Участники были экспертами по паранормальным явлениям, которых благодаря их успешной деятельности в данной области приглашали для работы в определенном мистическом месте (замок Дракулы, Розуэлл и т.д.). Далее участникам предлагалось собрать информацию об этом месте у местных жителей. Участники последовательно получали вопросы, каждый из которых был направлен на определенный аспект исследуемого объекта, после чего они отправлялись на улицу, где находились организаторы, обладавшие ответами на вопросы. Информация, полученная на данном этапе, впоследствии потребовалась им в дне.

Игровая ярмарка

Структурно ярмарка напоминает кругосветку, но фиксированного перехода между мини-играми, в ней нет, так как все игры представлены в едином пространстве. Ярмарка — единое театральное действие, в котором каждый организатор отвечает за определен-

ную двигательную активность и приглашает участников принять в ней участие. Каждая активность — мини-игра, индивидуальная или командная, за выигрыш в которой участник получает «очки». Накопленные очки приводят к приобретению определенного предмета — это может быть как система призов, так и соревнование в формате турнирной таблицы, или игра на командную победу (надо набрать вместе как можно больше очков). Ярмарка должна быть яркой и атмосферно цельной (играет музыка, существуют персонажи, в задачи которых входит поддержание атмосферы ярмарки, все участники одеты в костюмы, пространство видеоизменено под атмосферу времени и т.д.).

Пример: ярмарка была реализована в дне Петровских реформ (Эколагерь 2016), где каждый участник программы принимал на себя роль крестьянина, выбравшегося на праздничную ярмарку в город на народные гуляния. Ярмарка была реализована в традиционном русском стиле — были представлены как групповые и индивидуальные, так и массовые народные игры, сопровождавшиеся песнями, хороводами, калядованием, показательными выступлениями и т.д. под народную музыку в русских костюмах, которыми был снабжен каждый.

Тренинг

Тренинг — формат, способствующий личностному или коллективному развитию определенных навыков, преодолению существующих барьеров в общении, развитию аспектов личности и налаживанию взаимодействия внутри коллектива.

Пример: данный формат был в «Дне психологии» (Осенний сбор 2015), где в завершение программы участники коллективно проходили психологические тренинги, направленные на вызов широкого спектра эмоций для последующего анализа причин изменения эмоционального состояния и роли проявления эмоций в психологическом состоянии личности.

Ролевая игра

Целями данного этапа является исследование определенного социального, биологического или иного механизма. Данное исследование реализуется через смену своей социальной роли, разработку и отыгрыш определенного персонажа, чтобы понять, что им движет, заставляет его совершать тот или иной поступок, осознать связь различных моделируемых событий. Форматы таких игр индивидуальны и зависят от конкретной атмосферы или моделируе-

мого механизма, но в общем виде эти способы можно определить по следующим критериям.

По виду пространства реализации

Ролевые игры живого действия

Ролевые игры живого действия — это формат интерактивного взаимодействия, в котором участник игры после разработки собственного персонажа и определения (или получения) его целей реализует действия персонажа в существующем пространстве, которое адаптируется и изменяется участниками игры в соответствии со стратегиями поведения их отыгрываемых персонажей.

Пример: такая игра была в дне Римской империи (Весенний сбор 2016), где каждый участник становился представителем определенной семьи и должен был улучшить свое положение в Риме и его Сенате через общение с другими персонажами, публичные выступления и иные игровые механизмы.

Словесная ролевая игра

Словесная ролевая игра — формат ролевого взаимодействия, реализуемый при помощи ограничения визуального канала восприятия и направленный на взаимодействие с воображаемым и описываемым пространством через вербальный канал коммуникации. Участники закрывают глаза, а игровой мастер описывает им их окружение и мир, в котором они оказались. Участник сообщает мастеру свои действия при помощи слов, а мастер описывает их последствия. При ограничении визуального восприятия активизируется фантазия. Для помощи воображению мастер использует сенсорно-кинестетическую базу — включает и выключает шумы и музыку в определенные моменты развития действия, выдает на руки участникам предметы, которые появляются у них в процессе игры, что подключает осязательное восприятие, а также добавляет обонятельный и вкусовой каналы восприятия (реализует опознаваемые запахи и пищу, например). Подобные формы взаимодействия создают у участника мощную систему образов на уровне сознания, заставляя погружаться в воображаемый мир и всецело осознавать себя в новом пространстве.

Пример: подобная игра была в дне непознанного, где участники при взаимодействии с медиумом (игровым мастером) попадали в «коллективный сон», где действовали другие законы физики, и их целью было выбраться оттуда. Игра предполагала разработку во-

ображаемого пространства мастером заранее для более успешной реализации ее в словесной форме (карта игры) и отличалась глубоким погружением в мир.

Настольная игра

Этот формат игры обладает высоким потенциалом для моделирования определенных процессов в жизни общества и природы. Угол зрения меняется на глобальный, наблюдательный, «вид сверху», где элементы на интерактивной карте — это фишки, действуя которыми в пределах пространства, суженного до границ карты, необходимо достичь определенной цели. Благодаря переносу внимания на пространство карты и используя ее абстрактность, участник подключает стратегическое мышление и может наблюдать моделируемый процесс, не включаясь в него.

Пример: такой формат игры был в дне эволюции (Весенний сбор 2016), где при помощи игры на карте были смоделированы процессы жизни сначала одноклеточного, а затем многоклеточного. Правила игры моделировали биологические процессы — на карте изначально существовали 2 фишки разных цветов, одна — одноклеточное первой группы, другая — второй. Не у всех на начало игры существовали равные возможности по движению и питанию, все зависело от основных приспособлений развитых в предыдущем этапе (жгутики, ложноножки, реснички, светочувствительный глазок и т.д.). В игре так же существовал внешний фактор, управляемый мастером — инфузория бруссария. Это существо двигалось раз в ход, все, кого она «ловила» — погибали. Перемещаясь по клеткам, необходимо было поедать питательные единицы, зарабатывая очки для увеличения популяции. Целью игры было увеличение популяции и развитие в многоклеточный организм.

По динамике развития событий

Сценарная игра

Сценарная игра — формат взаимодействия, при котором его характер и сюжет задаются изначально игровым мастером при планировании игры, а подчиненные ему механизмы игровой регуляции ведут его из точки начала в точку фиксированного конца

Пример: игровой этап «Северная война» в дне Петровских реформ (Эколагерь 2016).

Несценарная игра

Несценарная игра — это формат, при котором финальная точка не задана изначально, а реализуется и варьируется исходя из действий игроков.

Пример: экологическая игра «Иммунитет» (Эколагерь 2016), где от командных действий игроков иммунитета против игроков-бактерий зависело итоговое состояние условного «организма».

«Атмосферные миры»

Участник попадает в замкнутое атмосферное пространство, в котором существующие персонажи начинают взаимодействие с ним. Формат предполагает деятельность в ключе «интерактивного спектакля» — при взаимодействии по правилам создаваемого и моделируемого мира и приведении грамотных аргументов, участник добивается от персонажа решения ставящихся перед ним задач, после чего взаимодействие считается успешным. Данный формат отличается высокой степенью интерактивности и характеризуется интенсивностью взаимодействия участника с персонажами.

Пример: в дне Римской империи участникам необходимо было уговорить персонажей-сенаторов поддержать их кандидатуру и программу в Сенате в различных замкнутых пространствах (агора, термы, палатка легата и т.д.).

Коллективное творческое дело

Коллективное творческое дело (КТД) — социальная деятельность детской группы, направленная на создание нового продукта (творческого продукта). При этом не важно, если этот или похожий продукт уже был когда-либо создан, главное, чтобы детская группа, создавала его впервые. Отличительными признаками КТД могут стать: совместное создание (продумывание, проведение и анализ) дела, его социальный характер (для кого это нужно?), высокая мотивация создателей. КТД — форма работы, которая направлена на: развитие творческих способностей, развитие интеллектуальных способностей, реализацию коммуникационных потребностей, обучение правилам и формам совместной работы.

Большое творческое дело (БТД)

БТД требует предварительной подготовки как от организаторов данного дела, так и от его участников. Как правило, организаторы дают задание участникам заранее — это может быть театрализованная постановка, представление, концерт и т.д. В тематических

днях БТД используется достаточно часто как финальный этап творческого осмысления выполненной работы.

Пример: В «Дне Театра» (Осенний сбор 2015) необходимо было несколько раз реализовать театральные постановки в определенном жанре — греческая трагедия, мюзикл, площадной театр и т.д.).

Частной формой БТД является съемка и монтаж видеоролика на определенную тему.

Пример: в «Дне Непознанного» (Осенний сбор 2015) через съемку ролика раскрывалась особенность научного и псевдонаучного подхода — участники поочередно снимали ролик с точки зрения «разоблачителя мифа» и фальсификатора-мистика, осваивая технологии, которые используются при аргументации той или иной позиции.

Малое творческое дело (МТД)

МТД не требует предварительной подготовки от участников — все задания, которые дают им организаторы, выполняются непосредственно при проведении дела. Частной формой МТД является проведение экскурсии. Участники получают на руки определенные «экспонаты» — модели, атрибуты, костюмы, изображения и т.д., обладая определенной информацией о них из предыдущих информационных этапов. Участникам необходимо представить информацию об объектах организаторам, проводя экскурсию, логичным образом построив свое выступление и продемонстрировав свои познания в теме, с которой связаны экспонаты.

Пример: МТД было в дне музея (Эколагерь 2016), где участники на основе полученных от персонажей из разных эпох предметов быта, культуры и т.д. должны были репрезентировать эпоху для наблюдателя — организатора, не теряя логику изложения.

«Производство»

При проведении данного этапа участники, используя имеющиеся и заранее подготовленные ресурсы, при помощи мастера-организатора развивают навыки по созданию определенных предметов творчества. Осваивая технологии производства, участники развивают творческое мышление, что позволяет использовать освоенные технологии производства и в их дальнейшей творческой деятельности.

Мастер-класс

Мастер-класс — формат производства, при которой мастер-организатор помогает освоить участникам определенную прикладную творческую технологию — производство предмета интерьера, атрибута и т.д. по заранее освоенной мастером технологии, актуальной и доступной для реализации участниками.

Пример: Данный формат был реализован в «Дне Игрушек» (Весенний сбор 2016), где для участников была проведена серия мастер-классов по производству игрушек по различным технологиям — плюшевая игрушка, конструктор, марионетка и т.д.

Моделирование

Моделирование — это формат производственной творческой деятельности, в котором определенный объект действительности репрезентируется участниками через конструирование его модели. Моделирование позволяет проанализировать составные части целого, развить творческие навыки конструирования, пространственное мышление.

Пример: Этап моделирования был использован при разработке «Дня Театра» (Осенний сбор 2015), где аспекты профессии декоратора и мастера сцены раскрывались через конструирование модели сцены — таким образом удалось раскрыть технические особенности сцены как особого пространства.

Дизайн пространства и оформление помещения

Пространство вокруг участников становится объектом творчества. Если во многих других форматах участникам представляется уже видоизмененное пространство, то в данном формате им предстоит преобразовывать его самостоятельно, используя доступные ресурсы.

Примером является производственный этап в дне Непознанного (Осенний сбор 2015), где участники должны были создать интерактивный музей-инсталляцию, посвященный определенному мистическому явлению (приведения, вампиры, НЛО и т.д.).

Дискуссионно-аналитический этап

Целью данного этапа является актуализация и обсуждение определенного аспекта центральной проблемы дня. В процессе взаимодействия участники развивают свои аргументационные навыки, учатся слушать других и понимать чужое мнение, рассматривать проблему с разных сторон, рефлексировать над собственным опы-

том и полученными знаниями и грамотно выстраивать собственную речь.

Диспут

Диспут — это такой формат обсуждения, в котором ведущий модератор (организатор) выстраивает процесс дискуссии через предложение аудитории заранее подготовленных вопросов, имеющих свою логику развития (дискуссия выстраивается исходя из логики вопросов, вытекающих друг из друга и раскрывающих разные проблемные аспекты обсуждаемой темы). Участники диспута могут свободно высказываться по предмету вопроса по очереди, которую модератор ведет, позволяя каждому проявить активную позицию в коммуникации.

Пример: диспут был в дне эволюции (Весенний сбор 2016), где обсуждалась проблема определения места человека в современной биологической среде (имеем ли мы полное право ее видоизменять, являемся ли мы «вершиной эволюции» и т.д.).

Игра Джеффа

Игра Джеффа — один из видов обсуждения, отражение позиции по озвучиваемому вопросу переносится в пространство. В трех сторонах пространства формируются три зоны — зона «Да», зона «Нет» и зона «Не знаю». Участникам обсуждения задается вопрос, на который можно ответить одним из этих трех вариантов, после чего они занимают место в одной из трех зон согласно собственной позиции ответа на данный вопрос. Представителям различных зон предоставляется возможность выступить и предъявить аргументы, после чего другие участники могут перейти из одной зоны в другую в случае, если выступающий убедил их. Это позволяет наглядно представить и разделить мнения по озвучиваемому вопросу и степень эффективности аргументации.

Пример: Игра Джеффа была реализована в «Дне Непознанного» (Осенний сбор 2015), где центральной темой стала проблема верификация получаемой эмпирической и теоретической информации в процессе жизнедеятельности.

Дебаты

Дебаты — формат дискуссии, в котором участники изначально занимают полярные точки зрения (назначенные или выбранные самостоятельно) и должны аргументировать собственную позицию так, чтобы система их аргументации оказалась более убедитель-

на, чем система оппонентов. Подобная форма позволяет оценить систему аргументации «другого», даже в том случае, если на личном уровне ты не согласен с ней.

Большой интерактивностью отличается форма дебатов «суд», где дебаты проходят в определенной атмосфере, решается конкретная конфликтная ситуация, аргументы и доказательства собираются исходя из опыта взаимодействия в перфоманизированном образовательном пространстве, а модератор выступает судьей, который оценивает качество аргументации.

Пример: суд как форма формата дебатов был в дне Римской империи (Весенний сбор 2016), где различные группы участников защищали различных персонажей-римлян на суде по имущественным вопросам. Информацию и улики по делу, а также показания свидетелей, участники находили в процессе взаимодействия с персонажами-организаторами.

Структура описания тематического дня

День [название дня]

День [название дня] — (атмосферный/развлекательный/образовательный) тематический день. Реализован отрядом [название отряда] в [место и время проведения дня]. Ответственный за день — [ФИО ответственного].

Количество организаторов, требуемое для проведения дня — [оптимальное и минимальное].

Цель дня — [педагогические цели дня].

Атмосфера дня

В какой атмосфере происходит день, что предстоит сделать участникам — краткое описание дня.

Сюжет

Общее описание дня — что происходит за чем, что делают дети в разных этапах, как развивается сюжет дня. Хорошим примером этого блока является запись про день в блоге — ее можно взять и дополнить. Это тот текст, прочитав который можно составить исчерпывающее представление о дне в общих чертах.

Расписание

Если для детей и организаторов разные, прикладываются все версии.

Этапы дня

Далее каждый этап и материалы по нему нужно расписать отдельно. Все, что нужно для проведения дня, должно быть к нему приложено (или если этого нет в электронном варианте — указано, что приложить). В начале описания каждого этапа нужно кратко указать цель и задачи на этап.

[Название этапа 1]

- Что за этап (кругосветка, мастер-класс, БТД, ...)
- Что делают дети.
- Какие материалы должны быть подготовлены
- Иные текстовые приложения по этапу (ролевые установки, маршрутные листы, списки станций, тексты станций и т.д.).

Описание остальных этапов составляется по приведенному выше образцу.

Дополнительные материалы

Иные материалы, не входящие в этап, которые нужны при проведении дня, например:

- список закупок;
- памятки организаторам и инструкторам;
- список атрибутов и костюмов.

Ссылки

Ссылки на электронные ресурсы, связанные с днем: источники информации, фото- и видеозаписи.

Разбор дня

По целям от отрядов и их инструкторов: впечатления участников дня и достижение ими педагогических целей дня. Плюсы и минусы каждого этапа с разбора должны быть зафиксированы ответственным за день.

Краткое руководство по разработке тематического дня

1. Заблаговременно (раньше, чем за месяц до сбора) вспомни о том, что пора готовиться, внимательно следи за информацией на стенде Острова о датах и времени сбора организаторской группы, на первый сбор по сбору приходи с уже готовыми идеями. Для формулировки идеи желательно делать следующее.

1.1. Отталкиваться от цели — о чем бы тебе хотелось рассказать участникам дня, что для них важно и актуально, о чем необходимо говорить, чему нужно научить?

1.2. Отталкиваться от атмосферы — во что было бы интересно играть, какой мир и время могут быть интересны участникам, что будет ярко и стильно смотреться?

1.3. Отталкиваться от этапа — какую новую форму деятельности можно вставить в тематический день?

Для ответа на эти вопросы заранее, до первого сбора, проконсультируйся с людьми, проводившими тематические дни, посмотри материалы на сайте и в архивах Острова или в «Островопедии» (wiki.vosrtove.ru) в разделе «Тематические дни». Эти разработки помогут тебе найти и придумать что-то свое. Помни, главное, чтобы идея была новой, цель актуальной, проблема значимой, атмосфера яркой, механизмы незаезженными. Исходя из этого сформулируй цель дня, отвечающую модели SMART.

2. На первой встрече (или до нее) предложи свою заранее придуманную идею и цель — при первом сборе детали не очень важны, главное — чтобы у тебя были предложения, новые и интересные. Заранее представляй возможные в дне этапы.

3. После выбора твоего дня составь краткое расписание — используй предложенные в курсе формы этапов или сочини их, получая гибридные формы. Этапы оптимизируй по времени — сколько должно уйти на какой этап. Помни, что все этапы должны быть связаны между собой при помощи сюжета, атмосферы, а так же все отвечать цели дня. Учитывай, что в зависимости от сложности вида этапа на него надо выделить разное количество времени.

3.1. Станция на кругосветку вряд ли может идти меньше десяти минут, не считая времени на интерактив.

3.2. Между станциями необходимо заложить время на переход от станции к станции (1-2 минуты).

3.3. Перед ролевой игрой всегда есть объяснение правил (в игровой или неигровой форме), которое вряд ли займет меньше 20 минут.

3.4. На производство не стоит выделять меньше 1 часа, на подготовку макета (моделирование) — не меньше 2 часов.

3.5. Подготовка БТД не будет успешной, если выделить на нее меньше 60 минут, показ как правило занимает 30 минут.

3.6. Отрядная свечка в дне, как правило, занимает 40–60 минут, общая (если есть) — 30–50 минут.

3.7. Перед отбоем заложить время на ВЛГ, после подъема — на зарядку.

3.8. В расписании должны быть заложены изначальные буферы во времени в случае, если возникнут изменения (этапы затянутся и т.д.).

Однако все предложенные положения носят скорее рекомендательный характер — ситуация с каждым отдельным тематическим днем всегда индивидуальна.

4. Традиционно тематический день на разных выездных мероприятиях «Острова Сокровищ» длится разное время.

4.1. Выездной сбор — 7-9 часов.

4.2. ЛТО, Эколагерь — 3-4 часа.

5. На первом сборе выпишите список задач, распределите ответственных за решения задач и сроки, к которым задачи должны быть решены. Ответственный за день может назначить ответственных за

этапы, а тот, в свою очередь, должен назначить проводящих этапы из числа организаторов.

6. После составления расписания, определитесь с необходимыми тебе ресурсами (помещения, люди, канцелярские товары). Помни, тематический день должен быть реалистичным — то есть все ресурсы должно быть возможно достать.

7. Среди ресурсов особенно спланируй:

7.1. список костюмов;

7.2. список канцелярии;

7.3. список документов для дня: памятки инструкторам, индивидуальные памятки организаторам, таблица занятости по этапам и т.д.;

7.4. музыку для дня.

8. Составь смету необходимых к закупке товаров, после чего участвуй в закупке вещей к сбору или лагерю, а так же в сборе

9. Договорись о времени защиты станций или этапов.

9.1. На защите этапов **ПРОВЕДИТЕ** этап (станцию) полностью, с текстом ведущего и конкретной деятельностью. Постоянно контролируй выполнение задач членами рабочей группы. Договорись о видео и фото съемке мероприятия (распределите эти задачи между незанятыми в этапах организаторами).

9.2. На защите дня перед СК представь расписание дня и содержание этапов, к этому же времени стоит иметь памятки инструкторам и организаторам. Помни, что после защиты день может быть скорректирован, однако к ней он уже должен быть готов (станции распределены и защищены, этапы описаны и разработаны, списки вещей и организаторов вместе с таблицей занятости написаны и т.д.).

9.3. В ночь перед днем проведи итоговый инструктаж организаторов и инструкторов. Проверьте подготовку всех материалов, защиту станций — каждый должен знать, что он делает в дне. В течение самого дня ответственный за день должен быть постоянно на связи и доступен всем организаторам и инструкторам. Он следит за расписанием и режимными моментами, оперативно корректирует его и сообщает всем в случае, если оно изменилось, а также руководит текущей работой отряда организаторов. Помните, что хороший ответственный за день знает его структуру от начала и до конца, готов оперативно ответить на вопросы по дню и «держит руку на пульсе», руководя изменениями в нем. Будьте активны и заинтересованы в том, что происходит вокруг вас.

10. По итогам мероприятия выпусти фото-газету, соберите орг. группу и проведите анализ дела, подготовьте разработку дела для

«Островопедии» (дело считается завершенным, когда его разработка и анализ опубликованы на wiki.vostrove.ru). При анализе и разборе дня рассмотрите плюсы и минусы как всего дня в целом, так и каждого этапа в отдельности. Разбор дня всегда начинается с обсуждения цели — была ли она достигнута или нет (отзывы от инструкторов со свечек).

Заключение

Разработка тематического дня — это творческая деятельность, успех которой связан во многом с вовлеченностью ответственного за день в процесс разработки новых форм деятельности и его внимательности к мелочам, трудолюбием и небезразличием. Каждый тематический день — авторский продукт, и в нем хорошо видно, насколько ответственный за день вложил в процесс его разработки. Это отнюдь не значит, что ответственный за день должен все сделать и реализовать в одиночку — он работает в отряде организаторов, и, соответственно, должен правильно распределить нагрузку внутри этого отряда и контролировать выполнение деятельности. При подготовке тематического дня старайтесь мыслить творчески и неординарно, но будьте осторожными, чтобы не перемудрить и не сделать его слишком сложным. Лучшие тематические дни — те, в которых максимально понятно раскрывается цель, внутренние процессы которых функционируют и без прямого контроля ответственного за день, каждый знает, что он должен делать и делает это.

Помните, что те, для кого вы делаете день — его участники, ваша аудитория. Сделайте этот день для них незабываемым и максимально полезным — отталкивайтесь не только от того, что интересно вам, но и от того, что должно быть интересно и важно им. Образовательная задача по развитию участников дня — важнейшая, поэтому многие дни получаются «на вырост».

При подготовке дня учитывайте опыт поколений Острова Сокровищ. На информационном портале Острова Сокровищ — «Островопедии» — на момент написания этого курса находились разработки 73 тематических дней. Не стоит каждый раз «изобретать велосипед» — воспользуйтесь опытом отряда организаторов последних десяти лет для того, чтобы создать что-то свое — новый творческий и уникальный тематический день, который будет итогом вашей деятельности в качестве организатора.

Этот процесс непрост, но если вы вложите в его подготовку и выполнение, вы останетесь по настоящему довольны результатами своей деятельности. Опыт приходит со временем, главное — желание!

Зачёт третьего уровня. Организаторская учеба

По каждому их критериев максимум 2 балла.

| ФИО | Цели и соответствие дня цели 0–2 | Логика и атмосфера 0–2 | Реалистичность проведения 0–2 | Этапы дня 0–4 | Итого |
|-----|-------------------------------------|---------------------------|----------------------------------|------------------|-------|
| | | | | | |
| | | | | | |

Зачет третьего уровня в течении года можно получить, достойно организовав тематический день на сборах и прислав описание дня любому мастеру по направлению.

Схема описания дня

1. Название
2. Автор
3. Цели(педагогические)
4. Расписание
5. Описание (Расписание с подробным описанием этапов.)
6. Атмосфера (Средства создания атмосферы, которые вы использовали в дне.)
7. Реквизит (Список всего необходимого для дня, осмысленно как-то классифицировать, по этапам.)
8. Дополнительные этапы (могут не попасть в сам день)
 - Кругосветка
 - Диспут
 - БТД
9. Разбор дня по техникам
 - Хронология
 - Территория (если применение этой техники осмысленно)
 - Логика
 - Что-то пойдёт не так

Организатор
Учебник островного курса

Корректурa
Полина Бычкова
Верстка
Илья Слесарев
Печать
Александр Маннин,
Илья Слесарев

Москва, 2016. – 56 с.
e-mail: mail.ostrov@gmail.com
Internet: vostrove.ru
Тираж 250 экз.

