

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества» Вахитовского района г. Казани**

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Конкурсно-игровая программа

«Большое счастье»

**(для педагогов-организаторов, вожатых пришкольных лагерей
и учителей начального звена)**

**Методист
высшей квалификационной категории
Фоменко Людмила Михайловна**

февраль, 2024 год

Пояснительная записка

Одним из успешно работающих средств развития креативного мышления является деловая (операционная) игра по разработке кардинально нового коллективно-творческого дела «Алгоритм КТД» (коммунарская методика И.П. Иванова). Данная игра-тренинг позволяет отойти от стереотипов, задействовать необыкновенную фантазию детей, научить их работать в команде и подготовить качественно новый «продукт». Как отправная точка и своеобразный «толчок для фантазии» используется метод «принудительного ассоциирования» Щурковой Н.Е.

Цель: Реализация своего творческого потенциала, создания качественно нового сценария коллективно-творческого дела.

Задачи:

- ✓ показать алгоритм, как самостоятельно разрабатывать и проводить коллективно-творческие дела.
- ✓ формировать умения конструировать новые оригинальные мероприятия;
- ✓ воспитывать чувство коллективизма, формировать стремление эффективно работать в команде;
- ✓ формировать игровую культуру, направленную на развитие личностных и социальных качеств;
- ✓ развивать творческие способности подростков.

Категория участников: 4 команды по 15 человек, возраст 10-14 лет.

Необходимые ресурсы:

Помещение: класс со столами и стульями; возможно проводить и не в учебном помещении, а на природе, но должны быть сидячие места, возможность писать (1 стол на команду) и доска для наглядных материалов;

Кадры: ведущий, вожатые или педагоги, которые будут помогать командам (по 1 человеку на команду);

Материально-технические: магнитная-доска, возможно применение мультимедиа аппаратуры, компьютер, аудио аппаратура, микрофон; планшеты (по 1 на каждую команду); канцтовары (писчая белая бумага, карандаши простые, шариковые ручки, цветные маркеры, цветной картон).

Рекомендации на период подготовки к мероприятию

Необходимо настроить детей и подростков на деловой лад, создать рабочую атмосферу. Для этого можно проговорить, что дети перевоплощаются в фирмы по разработке и реализации мероприятий. Можно выбрать директора «фирмы», секретаря, тайм-менеджера. Можно заключить с фирмами договор о создании творческого продукта, дать им подписать план-задание. По итогам игры выдать игровую «валюту». Чтобы деловая игра не затянулась, необходимо оговаривать время на выполнение каждого задания. Алгоритм разработки коллективно-творческого дела должен быть заранее подготовлен как наглядное пособие (плакат или слайдовая презентация).

Алгоритм КТД

Название КТД. Отражение мотивации детей: «Для чего проводится?» (общение, реализация своих интересов и способностей, возможность заявить о себе, утвердиться в коллективе, узнать что-то новое, подружиться и т. п.)

Форма КТД (игра, соревнование, шоу-программа, концерт и т.д.) «Для кого проводится?»

- Категория участников (возраст, количество, команды или индивидуальное творчество; возможно, объект заботы – младшие школьники, ветераны и т.п.)

Время и место проведения (необходимое помещение и др. площадь). «Скелет сценария» (основные события).

Необходимые ресурсы (кадровые, материально-технические, информационные и др.)

Эмоциональный настрой (реклама, худ. и муз. оформление, словесный настрой и т.п.)

Ход игры:

Разбивка на команды (конструкторские бюро, фирмы)

Выбор 3 отправных слов:

1. «Принудительное ассоциирование»;

2. Выбор названия будущего КТД;
3. Составление сценария по «алгоритму КТД»;
4. Ознакомление со сценариями команд;
5. Оценка разработанных КТД;

Метод «Принудительного ассоциирования»

Каждой команде выдается карточка с 3 словами, которые соответствуют следующим критериям: 1 слово – конкретный предмет (стол, лампочка, цветок и т.д.), 2 слово – абстрактное понятие (вечность, красота, радость, любовь и т.д.), 3 слово – существительное, которое обозначает некое учреждение, где происходит какое-либо действие (суд, вокзал, стадион, школа и т.д.). За ограниченное время команды записывают свои ассоциации на данные слова; К придуманным словам-ассоциациям подбираются другие слова, чтобы получились осмысленные словосочетания; Из полученных словосочетаний выбирается одно, которое станет названием будущего КТД.

Методические рекомендации на период проведения

Стоит отметить, что алгоритм КТД претерпел некоторые изменения в ходе многолетней практики, прежде всего, для некоторой адаптации к мышлению подростков, ведь именно в период взросления дети испытывают необходимость в возможности самостоятельных действий. Так пункт «Цель игры» заменен «отражением интересов детей и подростков»; соответственно детям не задается вопрос: «Зачем? С какой целью проводится КТД?», а постановка вопроса меняется на: «Для чего? Почему дети будут участвовать в КТД? Какие личностные интересы и мотивы деятельности отражаются?». На разработку коллективно-творческого дела, как правило, отводится 1-1,5 часа. После прослушивания всех подготовленных сценариев необходимо их оценить по следующим критериям: соответствие замысла заявленному отражению личностных интересов детей, реальность воплощения, оригинальность идеи.

Оценивать идеи лучше всего при помощи трехцветных карточек, комплект которых раздается всем участникам.

«Красный» - отлично

«Зеленый» - хорошо

«Синий» - слабо

Участники деловой игры по каждому из критериев оценивают сценарии, при этом авторы за своё КТД не голосуют. Команда, сценарий которой набрал наибольшее количество красных и синих карточек, может в дальнейшем стать Советом Дела и воплотить свое творение в жизнь, например, посредством другой деловой игры «Фирма веников не вяжет, а если вяжет, то фирменные».

Методические советы на период завершения мероприятия

Чтобы придуманное КТД было реально воплощено, необходимо не затягивать с его реализацией. По горячим следам, пока дети и подростки еще «не остыли», нужно по плану подготовки КТД разбить всех ребят на группы и раздать поручения: оформительская группа, сценарная, ведущие и т.д. Хорошо провести по итогам деловой игры рефлексию и обсудить опыт создания мероприятия:

Что понравилось в данной модели самостоятельного творчества?

Есть ли недостатки? Как их можно исправить?

Хотели бы вы еще разработать и самостоятельно провести КТД?

Авторы победившей идеи стали членами сценарной творческой группы, остальные рабочие группы получили задания для дальнейшей детальной разработки мероприятия в рамках деловой игры «Фирма веников не вяжет, а если вяжет, то фирменные».

После совместного обсуждения был выбран окончательный вариант проведения **конкурсно-игровой программы «Большое счастье»**. Именно этот сценарий конкурсно -игровой программы представлен как образец мероприятия, проводимого в условиях лагерной смены.

Цель игры: Создание и сплочение временного детского коллектива посредством творческой деятельности.

Задачи:

- ✓ продемонстрировать положительный пример направления творческой энергии для реализации потенциала детей и подростков;
- ✓ формировать коммуникативные навыки;
- ✓ воспитывать чувства коллективизма, ответственности, дружелюбия;
- ✓ развивать творческие и лидерские способности участников смены.

План подготовки:

Сбор творческой группы. Распределение поручений (техническая группа, оформительская группа, ведущие, танцевальная группа, счетная комиссия).

Выбор по жребию темы домашнего задания.

Подготовка команд к выступлению.

Подготовка оформления.

Изготовление фигур сказочных героев.

Изготовление дипломов и грамот с символикой конкурса.

Оформление «космодрома» свечами.

Подготовка шаров для проведения мероприятия.

Обеспечение

Кадровое: актив школьных детских организаций, старшие вожатые, педагоги дополнительного образования

Помещение: территория ДООЦ», актовый зал.

Материально-техническое: аудиоцентр, центр караоке, микрофоны; компьютер, принтер, бумага 4 цветов для карточек (оценка конкурса), белая и цветная бумага для дипломов и грамот, ватман, гуашь, кисти, маркеры, воздушные шары, 8 шаров, наполненных гелием, карандаши и ручки (по количеству участников).

Легенда конкурса

Каждая команда должна своим выступлением «выделить» как можно больше доброй энергии, которая будет аккумулироваться в воздушных шариках. По итогам конкурсной программы команда-победительница запустит в ночное небо шары со сказочной фигурой, которые понесут «Большое счастье» другим людям, поднимут им настроение и передадут добрую энергию детей.

План проведения:

Общий сбор в актовом зале или на эстраде (в зависимости от погоды);

Жеребьевка команд для выступлений;

Домашнее задание – сказка на новый лад;

Танцевальный конкурс;

Голосование, работа счетной комиссии.;

Конкурс с воздушными шарами;

Подведение итогов конкурсной программы, запуск шаров со сказочными героями.

Домашнее задание

Придумать выступление (не более 7 мин.) на тему:

«Красная шапочка и крокодил»

«Карлсон, который живет в телефонной будке»

«Винни-пух в загородном лагере»

«Кот на роликах»

Также необходимо нарисовать фигуру сказочного героя, который достался по жребию.

Танцевальный конкурс

Танцевальная группа показывает небольшой танец из нескольких несложных движений, которые должны повторить команды-конкурсанты. Побеждает команда, которая не только повторит правильно все движения, но и сделает это дружно и слаженно.

Конкурс с воздушными шарами

Каждая команда в течение 3 минут (пока звучит музыка) должна собрать как можно больше воздушных шаров, разбросанных по залу, связать их вместе в одну связку. При этом нельзя вырывать шары из рук другого человека, толкаться, вести себя агрессивно. Побеждает команда, собравшая самую большую связку.

Подведение итогов конкурсно-игровой программы

Конкурсы «Домашнее задание» и «Танцевальный конкурс» оцениваются участниками конкурсной программы. Для этого каждому выдается листок для голосования (у каждого отряда – свой цвет), что позволяет проследить, чтобы конкурсанты не голосовали за себя. У каждого отряда – своя урна для голосования (определенного цвета). Счетная комиссия подсчитывает голоса, пока идет конкурс с воздушными шарами. Затем к набранным баллам добавляется количество собранных шаров. К связкам шаров, собранным командами, добавляются шары, наполненные гелием, и привязываются фигурки сказочных героев, которых представляли команды. На «космодроме», обозначенном по периметру горящими свечами, происходит торжественный запуск шаров со сказочными героями и награждение победителей.