

ФОРМЫ РАБОТЫ ОТРЯДНОГОВОЖАТОГО

Формы работы – это целостная педагогическая акция, представляющая собой совокупность организаторских приемов и педагогических средств, обеспечивающих внешнее выражение конкретного педагогического процесса

Айстоппер (от англ. eye stoper – дословно «то, что останавливает глаза») – яркий, неординарный, выделяющийся элемент, панно, привлекающее внимание. Айстоппер – название, используемое в рекламе, призванное привлекать внимание людей к объявлению. Например, сильнейший айстоппер – это цвет, особенно яркий, ведь именно цвет предмета человеческий глаз различает быстрее всего. Также используются разнообразные нестандартные и смешные изображения животных, людей. Такой приём применяется в библиотеках для оформления книжных выставок. Главная функция айстопера на выставке – привлечь аудиторию к конкретному стенду. Как правило, для этого на выставках используются ростовые фигуры, которые одновременно служат указателями. Кроме того, на стенде может быть размещен необычный объект, не позволяющий пройти мимо

Арбузник

Вечер отдыха, посвящённый какому-либо торжеству, завершающийся угощением. Атрибуты формы: песни и танцы народные; арбуз как символ даров и как цен-тральный элемент вечера; концертная программа; игра-соревнование на приз «первый кусок арбуза»; конкурс ораторов, произносящих речи в честь арбуза.

Атака – акция, имеющая целью быстрое исправление недостатков, выполнение определенного задания силами всего отряда. Обычно используют трудовые атаки, которые проходят в очень сжатое время (до 1-2 часов).

Аукцион знаний – творческое мероприятие, разновидность викторины, способствующие привитию интереса к познанию, расширению кругозора, росту творческой активности участников, приобретению знаний всеми участниками. Интеллектуальное развлечение. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». По сути, это открытое соревнование на лучшее знание темы — приз получает тот, кто ответит последним. Атрибуты игры: кафедра, молоток, колокольчик. Звонком колокольчика ведущий (аукционист) начинает аукцион и каждое новое задание. Сначала «товар» рассматривается, потом объявляется плата и принимаются первые взносы. Можно использовать систему жетонов, вручаемых за каждый ответ. Тогда победителями в аукционе будут те, кто наберёт наибольшее количество жетонов.

Беседа – диалоговая форма массового мероприятия. Рассказ (сообщение) библиотекаря на определённую тему. Различают тематические беседы,

беседы о книгах. Беседа должна ставить вопросы, пробуждать у ребят желание найти ответы и поддерживать интерес к теме. Используют, в основном, в работе с дошкольниками и школьниками младших классов. Рекомендуется включать игровые элементы, цель которых ввести в познавательную беседу творческие задания игрового характера. Игровые элементы помогают создать эмоциональный настрой на восприятие новой информации. Можно практиковать новые формы бесед: беседасовет, беседа-фантазия, слайд-беседа, беседа-файл и др.

Брейн-ринг – интеллектуальная игра, правила которой заимствованы из одноименной игры, основанная на принципах состязательности команд. Брейн-ринг - игра командная. Команда состоит из 4-7 знатоков, которые быстро должны и правильно ответить на вопросы ведущего. Побеждает команда, которая выигрывает наибольшее количество туров, пройдя при этом все три этапа – два отборочных и финальный.

Вахта памяти — серия мероприятий, направленных на воспитание патриотизма и уважительного отношения к героическим поступкам своих соотечественников: ветеранам Великой Отечественной войны, воинам-интернационалистам, ликвидаторам последствий на ЧАЭС. В эти дни организуются встречи с ветеранами, конкурсы патриотических стихов и песен, коллективный просмотр и обсуждение кинофильма, читательская конференция, тематические конкурсы и викторины, военно-спортивные соревнования, игры. Завершается день музыкально-тематической композицией или праздничным концертом.

Вечер – действие комплексного характера, проводимое в вечернее время суток. Обычно вечер включает в себя другие варианты форм работы, например, конкурсы. В практике наиболее часто используются тематические вечера («вечер бардовской песни», «вечер разгаданных и неразгаданных тайн» и пр.).

Викторина – один из вариантов интеллектуального турнира. Суть ее известна: участникам предлагаются вопросы, на которые необходимо найти правильные ответы. Викторина может быть очной, когда все действия от и до поиска ответа происходят сразу. Но может быть и заочной. В этом случае вопросы предлагаются, к примеру, утром, а ответы (обычно в письменном виде) получают организаторами вечером.

Викторина имеет золотое правило: «Каков вопрос – таков ответ!» Поэтому помните о корректности вопроса и его формулировки.

Десант – трудовая акция, проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы (обычно часть отряда) и проводится он:

- по просьбе тех, кто нуждается в помощи;
- по заданию руководящих органов отряда или лагеря;
- по собственному почину.

Десант обычно проходит с выходом (выездом) на объект работы и длится от нескольких часов до 2-3 дней.

Диспут –форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. В ходе диспута происходит демонстративное столкновение мнений. Проблема диспута должна быть полемичной. Диспут предполагает предварительное объявление основных вопросов, выносимых на обсуждение. Обычно это вопросы морально-этического и эстетического характера. Чтобы диспут не перешел в обыкновенную перепалку, крайне важно сосредоточить внимание участников на культуре спора.

День веселых затей — комплексное мероприятие, включающее ряд веселых, занятных,развлекательных мероприятий, проводимых в течение дня

Завалинка – посиделки на народные фольклорные темы.

Заочное путешествие – проводится с целью более глубокого ознакомления с экономикой, культурой, наукой, историей и т. п., как своей, так и других стран. Основные задачи «путешествия»:

- расширение кругозора воспитанников;
- пополнение их багажа знаний;
- стимулирование познавательной активности.

Для организации заочного путешествия создается штаб из представителей учащихся и педагогов, который разрабатывает маршрут «путешествия», его «привалы», подбирает и рекомендует литературу для прочтения. Определяет задание творческим группам и отдельным учащимся. Маршрут может проходить по разным городам своей страны, других стран, по объектам того или иного города, района. В ходе подготовки учащиеся знакомятся с литературой, периодической печатью, встречаются с различными людьми, посещают памятные места, предприятия, учреждения, культурные центры, готовят сообщения и наглядный материал. Формы проведения: устный журнал, беседа за «круглым столом», пресс-конференция, тематический вечер и т. п.

Игра – кругосветка (вертушка) – проводится обычно по определенной тематике, на каждой станции дети получают определенные задания, выполняют их, получают баллы, жетоны, переходят на другую станцию,затем собираются в одном месте, где подводятся итоги.

Калейдоскоп – мероприятие, построенное с быстрой сменой малых форм массовой работы (например, викторина, информинутка, блиц, мини сценка, мини обзор и т.д).

Квест - это интерактивная приключенческая игра, участники которой перемещаются по пунктам, находят и выполняют задания в рамках общего сценария. Это игровой маршрут, каждый из пунктов которого таит в себе загадку или препятствие, которые маленьким игрокам необходимо решить или преодолеть. А те, кто доберется до финиша — смогут узнать главную тайну и получить за это супер-приз! Квест в переводе с английского – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для

обозначения одной из разновидностей компьютерных игр. Это компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром

Библиоквест – активная форма массовой работы, в которой заложена модель развития навыков информационной деятельности, а также формирования положительного эмоционального отношения к процессу чтения. Цель: закрепление и проверка уровня усвоения основных читательских знаний, умений и навыков читателей от младшего школьного возраста до старшеклассников. Квесты могут быть командные и рассчитанные на неорганизованных читателей. Основные правила/условия квеста: - наличие определенного сюжета игры; - задания/препятствия; - конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия. Варианты связки сюжета игры: - конкретный герой книги; - конкретная книга; - определенный автор; - сквозная тема, по которой подбираются задания. Библиоквест – это игра, построенная по цепочке: разгадаешь одно задание – получишь следующее. И так, пока не дойдешь до финиша. Игроки, разгадывая зашифрованные места, развивают эрудицию, учатся думать в команде, тренируются применению стратегии и тактики в действии. В основе всех квестов лежат интерактивные выставки-инсталляции, с которыми работают сотрудники библиотеки. В начале игры командам (участникам) раздаются путевые листки («дорожные грамоты», «карта сокровищ», «зачетка по околосвященским наукам»... в зависимости от темы игры). Виды заданий библиоквеста: - нахождение книги в свободном доступе, - определение понятия или определение слова по его значению, - поиск значения слова в словаре, - уточнение библиографических данных, - составление рекомендательного мини-списка, - поиск определенной информации в книге, - практическое задание, - работа с выставкой. В конце путешествия всегда ждет какой-то сюрприз-награда (фотостудия, где можно сфотографироваться в костюмах литературных героев, грамоты, предоставление бесплатного времени для доступа к сети Интернет, компьютерных игр, просмотра кинофильма...)

Квиз – это насыщенная викторина с подборкой вопросов по одной определенной или нескольким темам.

Книгли (knigli) – это книги полностью напечатанные на формате А2, мелким текстом, так чтоб поместилось все произведение на одном листе, причём разные оттенки шрифта создают

рисунок. Идея принадлежит, двоим киевлянам: Анна Белая и Дмитрий Костырко придумали этот новый вид книги, такой себе роман-постер. На одном листе (А2) вмещается книга толщиной в 200-300 страниц. Высота строк – микроскопическая, иногда она меньше миллиметра. Без увеличительного стекла не прочтёшь! А если убрать лупу и отойти от этой книги на несколько шагов – буквы, напечатанные разными оттенками серого, сливаются в иллюстрацию.

Коллаж – это творческий жанр, когда произведение создается из самых

разнообразных вырезанных и наклеенных на бумагу или холст изображений.

В широком значении коллаж – смесь разнообразных элементов, яркое и выразительное сообщение из обрывков других текстов.

При создании коллажа учащиеся применяют свои теоретические знания, превращая их в знаково-символическую форму. В ходе работы развивается познавательный интерес, фантазия, воображение, появляется возможность выразить свои чувства и настроение, проявить оригинальность, дизайнерские способности.

Концерт – экспромт «Ромашка», «Радуга» и т.д. Дети делятся на группы по 4-5 человек (апельсины, лимоны, груши и т.д.) и им предлагается за 15-20 минут подготовить веселую сценку, мини-концертную программу, сказку и т.д.

Конкурс – это состязание в каком-либо виде деятельности, имеющее целью выделить наилучших участников, лучшие работы и т.п. Обычно конкурсами не называют состязание в спорте и интеллекте.

Организация конкурса (или конкурсной программы – объединение нескольких конкурсов с общей темой) предполагает:

- разработку условий и критериев конкурса;
- формулировку конкурсных заданий;
- яркое интересное название.

Костер – ритуальная форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего огня. Костры бывают торжественными (праздничными) и рядовыми. К первым относятся костры, посвященные открытию и закрытию смены, каким-то торжественным событиям в жизни страны, региона, лагеря, отряда.

К другой группе относятся костры-огоньки, костры-представления, гостевые костры.

Костер-огонек – форма свободного общения, возможность осмысления каких-либо вопросов, подведение итогов дня, разговор о планах на предстоящее.

Костер-представление имеет разнообразную содержательную программу. Конкурсы, песни, сценки, шутки – здесь все возможно. На таком костре могут быть и гости-зрители.

На гостевой костер приглашаются, как это понятно из названия, гости. Этот костер – форма разговора, беседы. На таком костре возможны творческие подарки для гостей.

Надо помнить, что при проведении костра особое внимание обращают на ритуал зажжения и на правила безопасности.

Мотиватор – вид наглядной агитации, предназначенный для создания подходящего настроения в школах, университетах, библиотеках и на рабочих местах. Мотиватор – это изображение, которое вдохновляет на что-то, стимулирует к действию или к каким-либо изменениям, вдохновляет на работу над собой, заставляет задуматься над волнующими

проблемами. Философский, религиозный мотиватор может вдохновлять на какие-либо благоприятные изменения в отношении к миру, к самому себе; помогает взглянуть на мир с непривычной стороны, задуматься над тем или иным вопросом. Книжный мотиватор стимулирует, вдохновляет на чтение книг, осуществляет положительное влияние на человека от прочитанных книг.

Музыкальный час – форма художественного направления, представляющая собой песенно-игровое занятие. Содержание: разучивание новых и исполнение уже знакомых песен, проведение музыкальных игр и конкурсов. Продолжительность в среднем от 40 минут до 1,5 часа (все зависит от индивидуальных особенностей группы).

Нетикет (неологизм, является слиянием слов «сеть» (англ. net) и «этикет») – правила поведения, общения в Сети, традиции и культура интернет-сообщества, которых придерживается большинство

Огонек (отрядная свеча) – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений. Огонек - это камерное общение, сугубо отрядная форма работы. Выделяют:

- огонек знакомства;
- огонек оргпериода;
- огонек – анализ дня;
- огонек прощания;
- тематический огонек.

- **Посиделки-стилизованная** под старинный лад беседа за столом с самоваром и угощением .Атрибуты формы: элементы народного костюма;самовар, чай с сушками, бубликами, пряниками, ватрушками;литературный и музыкальный материал для беседы.

Поход – комплексная акция, включающая в себя небольшое путешествие, экскурсию, лагерь-бивак. В лагере обычно проводят однодневные походы и двухдневные (с ночевкой). Наиболее часто встречаются пешие походы, но могут быть вело - и водные походы. Перед походом, независимо от его разновидности, необходимо:

- определить цель, наметить маршрут, обдумать возможные сложности,оформить необходимые документы;
 - собрать снаряжение;
 - провести проверку физической готовности детей, их турнавыков.

В поход с группой более 20 человек идут не менее 2 взрослых, желательно присутствие и медработника.

Путешествие

Путешествие начинается с общего собрания всех участников, на котором сообщается условия проведения путешествия, называются этапы, последовательность их прохождения, ручаются маршрутные листы.

Далее экипажи отправляются в путешествие. На каждом этапе команда находится около 5 минут.

Подведение итогов

Проводится анализ путешествия. Обращается внимание на эмоциональное состояние участников. Определяются и награждаются победители.

Примерная тематика путешествий:

«Путешествие по заповедным местам»

«Путешествие на лесную опушку»

«Путешествие по Красной книге»

«Путешествие в мир театра»

«Путешествие в страну Здоровья»

«Путешествие в мир Этике»

«Путешествие по островам Тихого океана»

«Путешествие в волшебный мир музыки»

Путешествие виртуальное - электронное или аудиовизуальное путешествие.

Разведка – форма получения детьми информации об окружающем мире. Используется обычно как этап планирования жизнедеятельности отряда, как поиск интересных дел.

Виды разведок:

-разведка-

наблюдение;

разведка-интервью;

разведка-игра;

разведка-экскурсия;

разведка-изучение документов.

Сбор – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене. В некоторых лагерях и отрядах это высший орган самоуправления.

Варианты проведения сбора:

1. Сбор-рождение отряда. Оформление «лица» отряда: содержание деятельности, название, атрибутика, руководящие органы и т.п.

2. Сбор-старт. Перспективное планирование на определенный срок или разработка плана предстоящей акции.

3. Экстренный сбор. Сбор-ЧП, обсуждение события, требующего принятия немедленного решения.

4. Праздничный (торжественный) сбор. Общее собрание, посвященное какому-то знаменательному событию.

Спортивный час – форма организации физкультурно-оздоровительной работы. Проводить спорт час может и физрук, и сам педагог (все зависит от содержания деятельности). На спортивном часе можно разучивать и

проводить спортивные командные игры и их вариации (волейбол, пионербол, футбол, снайпер и пр.), а также различные подвижные игры и состязания. Главное, чтобы было безопасно, полезно и весело.

Сторисек В последнее время в библиотеках возрождается традиция совместного чтения. Таким вариантом является проектный метод Storysack. «Сторисек» в переводе с английского буквально означает «мешок историй», то есть это мешок, в котором находится высококачественная художественная иллюстрированная детская книга с дополнительными материалами, стимулирующими детское чтение. В состав сторисека, кроме книги, могут входить: мягкие игрушки и реквизиты книги, аудиокассета, языковая игра, «шпаргалки» для родителей. «Мешок историй» выдается на абонементе. Идея сторисека заключается в получении удовольствия от совместного чтения вслух ребенка и родителей. Взрослые разыгрывают истории из детских книжек, «оживляют» их с помощью сопроводительного материала.

Турнир – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе, когда все участники имеют между собой личную встречу с целью выявить лучшего, победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях, значительно реже – в художественно-прикладном направлении детского творчества (футбольный, шахматный турниры, турнир эрудитов, «Рыцарский турнир»). Присутствие в названии проводимого творческого соперничества термина «турнир» нацеливает организаторов именно на круговую форму состязания. Здесь возможны несколько вариантов:

1. Соперники разбиваются на пары, и победители выходят в следующий тур, где опять проходят парные встречи до выявления одного победителя.
2. Соперники встречаются друг с другом по кругу. Победителем окажется тот, кто в личных встречах одержал больше побед.

Турниры, как и конкурсы, могут быть индивидуально-личными и командными. Для турнира, также как и для конкурса, важно яркое, интригующее название.

Тренинг – форма практической психологии, ориентированной на использование активных методов групповой психологической работы. Базовые методы тренинга – групповая дискуссия и ролевая игра в различных модификациях и сочетаниях. Численность группы обычно от 7 до 15 человек. Наиболее известны тренинг поведенческий, тренинг чувствительности, тренинг ролевой, видеотренинг и прочее.

Турнир – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе, когда все участники имеют между собой личную встречу с целью выявить лучшего, победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях, значительно реже – художественно – прикладном направлении детского творчества (футбольный, шахматный турниры, турнир эрудитов,

«Рыцарский турнир»).

Устный журнал – своеобразная форма работы, которая позволяет ярко, эмоционально донести до воспитанников важную информацию из области политики, науки, техники, литературы, искусства. Проводится устный журнал самими учащимися. Часть журнала, который освещает один вопрос, условно называют «страничка». Общий объем — 3-5 «страниц». Устный журнал может иметь тематический или обзорный характер.

Фестиваль – массовое празднество, предполагающее смотр лучших работ, достижений в каком-то виде деятельности. Это комплексная акция, состоящая из разнообразных элементов – от выставок и конкурсов до вечеров и парадов (фестиваль друзей, театральный фестиваль, фестиваль юмора, фестиваль – конкурс детского творчества и пр.).

Экскурсия – групповое посещение достопримечательного места с образовательной целью (экскурсия по лагерю «кругосветка», экскурсия в музей, на предприятие и пр.).

Эстафета – форма организации соревнования в различных видах деятельности. Суть эстафеты в поочередном преодолении участниками одной группы определенных этапов, препятствий игрового маршрута («эстафетную палочку»).

Эстафета вежливых мальчишек (ЭВМ)

Набор проблемных ситуаций, которые должны вежливо разрешить мальчишки; девочки делают мальчикам приятные сюрпризы: исполняют песни, угощают сладостями, дарят подарки.

Ярмарка – развернутое на определенной площадке совместное развлечение (гуляние) детей и взрослых, предполагающее вовлечение участников в различные аттракционы. Алгоритм проведения:

- общий сбор, начало-зачин (от линейки до карнавала);
- свободное движение участников по ярмарочной площадке;
- свободный выбор аттракционов и участие в них;
- финальный сбор.

Чем разнообразнее формы деятельности ребенка, тем большее количество социальных ролей он получает для социального творчества и тем он разностороннее развивается.