

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Владивостокский государственный университет»
Академический колледж

ОТЧЕТ ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ

по профессиональному модулю
ПМ. 02 Педагогическая деятельность по проектированию,
реализации и анализу внеурочной деятельности обучающихся

программы подготовки специалистов среднего звена
44.02.02 «Преподавание в начальных классах»

период с «21» мая 2026 г. по «10» июня 2026 г.

Студент группы
СО-ПНК-24-1



Я.Д. Солодилова

Наименование предприятия: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 11 г. Владивостока» имени Николая Николаевича Муравьёва-Амурского

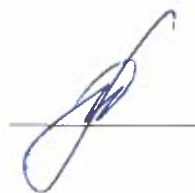
Руководитель практики
от предприятия



Е.С. Клопова

Отчет защищен:
с оценкой отлично

Руководитель
практики от ОО



Т.Б. Дроздова

Владивосток 2026

Содержание

Введение.....	3
1 Основные нормативные документы, регламентирующие деятельность вожатого в образовательных организациях РФ (детские центры, оздоровительные и пришкольные лагеря).....	4
2 Особенности развития коллектива в условиях детского лагеря	8
3 Теоретические основы планирования работы деятельности временного детского коллектива младшего школьного возраста	12
Заключение.....	18
Список использованных источников	19
Приложение А. Шаблон сценария авторского события	21
Приложение Б. Методическая копилка игр	24
Приложение В. Памятка о доврачебной помощи	27
Приложение Г. Коллективное творческое дело.....	31
Приложение Д. Отрядный уголок и вожатская легенда	34
Приложение Ж. Рабочая тетрадь «Педагогическая копилка» на протяжении практики.....	35
Приложение З. Рефлексивный дневник (за все дни практики).....	36
Приложение К. Эссе (вход и выход).....	37

Введение

Учебная практика вожатской деятельности – важный этап профессиональной подготовки будущих педагогов, позволяющим применить теоретические знания на практике. В роли вожатого студенты учатся общаться с детьми разного возраста, развивают умение находить общий язык, разрешать конфликты и организовывать совместную работу.

Целью учебной практики является формирование профессиональных умений и навыков вожатого, закрепление теоретической подготовки в ходе учебной практики, а также оценка эффективности внеурочной деятельности младших школьников в детском лагере через анализ особенностей становления временного детского коллектива и современных воспитательных технологий.

Задачи практики:

1. Изучить нормативно-правовую базу деятельности вожатого, правила техники безопасности и разобрать педагогические кейсы;
2. Освоить возрастные особенности детей младшего школьного возраста и методы диагностики детского коллектива;
3. Изучить этапы развития временного детского коллектива и освоить игры на сплочение и командообразование;
4. Овладеть методикой коллективно-творческого дела и разработать собственное КТД;
5. Сформировать педагогическую копилку вожатого и научиться применять игровые технологии на практике;
6. Освоить навыки планирования (план-сетка, план дня, индивидуальный план) с использованием SMART-подхода и ведение документации вожатого;
7. Разобрать психологическую безопасность детского коллектива, разобрать конфликтные кейсы («Ребёнок отказывается есть», «Драка в отряде») и разработать рекомендации для родителей;
8. Овладеть навыками оказания первой доврачебной помощи на практическом тренинге;
9. Изучить технологию проведения отрядных «огоньков» и освоить рефлексию через «Дневник вожатого»;
10. Сформировать профессиональную идентичность (Этический кодекс вожатого, профессиональный портрет, портфолио) и спроектировать авторскую смену.

1 Основные нормативные документы, регламентирующие деятельность вожатого в образовательных организациях РФ (детские центры, оздоровительные и пришкольные лагеря)

Согласно действующему законодательству, все детские лагеря – вне зависимости от их организационно-правовой формы (частные, государственные, муниципальные) и режима работы (сезонные или круглогодичные) - признаются учреждениями, которые занимаются организацией детского отдыха и оздоровления. Их ключевая задача - предоставлять услуги, направленные на полноценный отдых детей и укрепление их физического и психического здоровья.

Перечень документов, регламентирующих работу вожатого [1]:

Конвенция о правах ребенка.

Этот международный документ является базовым для профессиональной деятельности вожатого. Он закрепляет основополагающие права ребенка, которые вожатый обязан не только знать, но и уважать, а также активно защищать в процессе своей работы. К числу таких прав относятся:

1. право на жизнь и здоровое развитие;
2. право на получение образования;
3. право на отдых, досуг и участие в культурной и творческой жизни;
4. право на защиту от любых форм эксплуатации, жестокого обращения и насилия;
5. право свободно выражать собственное мнение по всем вопросам, затрагивающим интересы ребенка.

Все действия вожатого должны строго соответствовать принципам Конвенции, то есть интересы ребенка всегда ставятся на первое место. Нарушение положений данного документа может повлечь за собой самые серьезные правовые последствия - вплоть до привлечения к уголовной ответственности.

Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» - этот закон детализирует положения Конвенции о правах ребёнка применительно к российским реалиям. Он описывает механизмы защиты детских прав, а также закрепляет обязанности государственных органов и организаций, взаимодействующих с детьми (включая вожатых). Закон обязывает вожатого соблюдать установленные нормы, обеспечивая безопасность и благополучие несовершеннолетних.

Конституция Российской Федерации - основной закон страны, задающий общие принципы правового государства и защиты прав и свобод человека, в том числе ребёнка. Консти-

туция гарантирует детям право на образование, медицинскую помощь и социальную защиту. Деятельность вожатого должна соответствовать этим конституционным гарантиям.

Уголовный кодекс Российской Федерации – устанавливает ответственность за преступления, которые могут быть совершены в отношении детей. Вожатый как специалист, работающий с детьми, обязан знать статьи УК РФ, касающиеся насилия, жестокого обращения и сексуального насилия, незаконного лишения свободы и так далее. Несоблюдение этих норм может привести к уголовной ответственности.

Гражданский Кодекс Российской Федерации. оказывает косвенное влияние на деятельность лагеря. Он применяется в случаях, когда по вине вожатого здоровью или имуществу ребёнка был причинён вред.

Устав организации – это внутренний документ, в котором прописаны цели, задачи, структура и порядок работы учреждения. Он регламентирует правила поведения, обязанности и права вожатых, а также порядок их взаимодействия с детьми и родителями. Вожатый обязан соблюдать устав.

Правила внутреннего распорядка Организации распорядка детализируют положения устава: режим дня, нормы поведения детей и персонала, алгоритмы разрешения спорных ситуаций и меры взыскания за нарушения. Вожатый должен неукоснительно их соблюдать.

Должностная инструкция вожатого закрепляет его права и обязанности в конкретной организации: функции, зону ответственности, подчинённость и критерии оценки работы. Это ключевой документ, который не только определяет квалификационные требования, знания и навыки, но и описывает профессиональные задачи, порядок допуска к работе, поддержание дисциплины и общение с детьми и их родителями.

1.1 Документы, необходимые при трудоустройстве вожатого

Для официального оформления на работу вожатым в детский лагерь необходимо подготовить пакет документов. Наличие всех перечисленных данных является обязательным условием допуска к работе с детьми. Ниже представлен основной перечень требуемых документов [2]:

1. Паспорт и его копия;
2. Оформление медицинской книжки
3. Справка с места учёбы с указанием курса (для студентов);
4. Студенческий билет и его копия;
5. Медицинский полис;
6. Пенсионное страховое свидетельство (СНИЛС) и его копия;
7. ИНН и его копия.

1.2 «Адаптационный период: первые дни смены»

В первые дни смены (1 – 4 день) ключевое значение имеет успешная адаптация детей к новым условиям: знакомство с отрядом, вожатыми, территорией лагеря и его традициями. В этот период необходимо уделить особое внимание играм на знакомство, которые помогают снять эмоциональное напряжение, установить доверительные отношения внутри коллектива и создать позитивный настрой на всю смену. Грамотно организованная работа на этапе адаптации закладывает основу для дальнейшего сплочения отряда и эффективного взаимодействия.

1.3 Роль вожатого в адаптационный период

Успешная адаптация детей в первые дни лагерной смены во многом зависит от профессиональных и личностных действий вожатого. В данный период важно не только познакомить детей с режимом и санитарно-гигиеническими нормами, но и создать условия для эмоционально комфортного вхождения каждого ребёнка в новую среду.

Вожатый должен:

1. помогать детям привыкать к новым условиям, режиму лагеря и соблюдению санитарно-гигиенических норм;
2. создавать доброжелательную атмосферу в отряде, способствовать раскрытию способностей детей и их индивидуальной адаптации;
3. вовлекать детей в совместную деятельность;
4. учитывать мнение и мальчиков, и девочек при решении любых вопросов жизни отряда, включая поощрения и наказания – здесь также важно опираться на мнение детского коллектива.

1.4 Нормативно-правовая основа работы вожатого

Профессиональная деятельность вожатого в детском оздоровительном лагере регламентируется не только педагогическими принципами, но и требованиями санитарно-эпидемиологического законодательства. Каждый вожатый обязан знать ключевые нормативные документы [3]:

1. санитарно-эпидемиологические требования к загородным стационарным учреждениям отдыха и оздоровления детей;
2. СанПиН 2.4.4.2599-10 (гигиенические требования к учреждениям с дневным пребыванием детей в каникулы);

3. СанПиН 2.4.4.3155-13 (санитарно-эпидемиологические требования к традиционным организациям отдыха и оздоровления детей), утверждённый постановлением главного санитарного врача РФ.

Анализ этих нормативных документов даёт целостное представление о правовой основе работы вожатого. Их знание необходимо для разработки эффективных программ с детьми, предотвращения конфликтов и создания безопасной, комфортной среды для развития и отдыха. Практическое применение этих знаний – залог профессионализма и результативности вожатого [4].

В разделе установлено, что профессиональная деятельность вожатого регламентируется системой нормативных актов международного (Конвенция ООН о правах ребёнка), федерального (Конституция РФ, Федеральный закон № 124-ФЗ, УК РФ, ГК РФ) и локального уровней (Устав организации, СанПиН, должностная инструкция). Выявлено, что соблюдение правовых норм является необходимым условием обеспечения безопасности, охраны здоровья детей и профилактики конфликтных ситуаций. Особую значимость в адаптационный период смены имеет реализация требований санитарно-эпидемиологического законодательства и внутреннего распорядка, что создаёт основу для дальнейшей воспитательной работы.

2 Особенности развития коллектива в условиях детского лагеря

Детский лагерь – это уникальная воспитательная среда, в которой на ограниченной территории и в ограниченный период времени (смена) происходит интенсивное формирование детского коллектива, личностное развитие ребёнка и его социализация через совместную деятельность, общение и организованный досуг.

2.1 Лагерная смена и её особенности для развития коллектива в условиях детского лагеря

Лагерная смена – это фиксированный отрезок времени работы детского лагеря, в течение которого полностью реализуется воспитательный процесс, выполняются все организационные мероприятия и достигаются поставленные педагогические цели [5].

В структуре смены традиционно выделяют три периода:

1. Организационный период;
2. Основной период (рабочий);
3. Итоговый (заключительный) период.

Организационный период – это этап адаптации детей к новым условиям: природно-климатическим, социальным (новое окружение, отсутствие родителей), бытовым (режим, самообслуживание, требования, санитарная гигиена).

Главная цель организационного периода – обеспечить быструю и безболезненную адаптацию ребёнка, приучить его к режиму дня, правилам лагеря и санитарно-гигиеническим нормам.

Содержание работы в организационный период:

1. Знакомство (в том числе игры на знакомство), вечерние мероприятия у костра;
2. Составление графика дежурств;
3. Коллективно-творческое дело для раскрытия творческих способностей детей;
4. Выбор актива отряда, придумывание названия, девиза, речёвки, песни, эмблемы, разработка внутренних законов;
5. Оформление отрядного уголка;
6. Подготовка к открытию смены;
7. Составление план-сетки работы отряда на всю смену.

Основной этап отличается изменением эмоциональной атмосферы мероприятий. В это время инициатива постепенно переходит от вожатого к детям, а также налаживаются межотрядные отношения.

Задачи вожатого в основной период:

1. Организовывать совместную творческую деятельность детей в разных формах;
2. Анализировать сложившиеся межличностные связи внутри отряда;

3. Учить детей самостоятельно планировать и оценивать свою работу;
4. Вводить и поддерживать отрядные традиции;
5. Укреплять коллектив через развитие самоуправления.

Заключительный период (последние 2–3 дня смены) направлен на подведение итогов, показ детьми полученных навыков в тёплой, прощальной обстановке, а также на выяснение того, насколько они довольны совместной работой.

Что делает вожатый в заключительный период:

Проводит итоговые отрядные дела (выставки, встречи, соревнования, выпуск газет, финальный «огонёк»);

1. Организует прощальные мероприятия;
2. Готовит с детьми номера для гала-концерта;
3. Проводит концерт вожатых;
4. Запускает итоговую диагностику;
5. Участвует в лагерных ритуалах (прощальный костёр).

Кроме трёх традиционных этапов лагерной смены, выделяют ещё один – постлагерный период. Он длится от 3 до 10 дней после завершения смены. Это время осмысления, произошедшего как для детей, так и для вожатого. В этот период анализируется опыт пребывания в лагере. Ребёнок определяет своё отношение к лагерной жизни и решает, хочет ли он снова провести летние каникулы в детском оздоровительном лагере. Для вожатого это этап педагогической рефлексии, когда нужно понять: «Что удалось?», «Что не получилось?», «Почему так вышло?».

Анализ этапов лагерной смены и функций вожатого на каждом из них показывает: продуманная программа и осознанная работа вожатого помогают детскому коллективу развиваться эффективно. Умелое чередование видов деятельности, учёт возрастных особенностей и последовательное достижение поставленных воспитательных целей – ключевые условия успешного формирования коллектива в детском лагере.

2.2 Конфликтные ситуации в детских лагерях

Конфликтная ситуация – это расхождение позиций сторон по какому-либо вопросу: стремление к разным целям, использование несовместимых способов их достижения, несовпадение интересов или желаний. Чтобы конфликтная ситуация переросла в полноценный конфликт, нужен внешний повод – инцидент [6].

При анализе конфликта выделяют:

1. Субъектов - участников конфликтного взаимодействия;
2. Объект – то, из-за чего стороны противодействуют друг другу;

3. Инцидент – причину столкновения интересов.

Признаки конфликта:

1. Наличие конфликтной ситуации (с точки зрения самих участников);
2. Невозможность разделить объект конфликта;
3. Готовность участников продолжать конфликтное взаимодействие ради своих целей.

Виды конфликтов (обычно выделяют два):

1. Биполярные – участвуют две противоборствующие стороны;
2. Мультиполярные – вовлечено более двух участников.

Основные 4 стадии конфликта:

1. Предконфликтная – зарождение и развитие конфликта, нарастание противоречий.
2. Проявление поведенческих реакций – отражают, насколько участники осознают свои интересы и цели.
3. Непосредственно конфликт - инцидент, активные действия, направленные на изменение поведения оппонента или противоборствующей стороны.
4. Разрешение конфликта – спад, завершение или исчезновение инцидента, переход сторон к неконфликтному общению.

Работа над конфликтом начинается с его диагностики. На этом этапе анализируют конфликт по разным параметрам, выявляют его объект (из-за чего спор) и субъектов (кто участвует). При этом важно учитывать не только прямых участников, но и третьи стороны, которые могут влиять на развитие и исход конфликта. На основе полученных данных разрабатывают конкретные шаги и мероприятия для разрешения конфликта. Затем следует этап практических действий по урегулированию ситуации. Таким образом, диагностика, планирование и активные действия образуют единый, взаимосвязанный процесс разрешения конфликта.

Проведенный анализ позволил выявить ключевые закономерности развития детского коллектива в условиях лагеря. Оказалось, что кратковременность и высокая насыщенность лагерной смены создают особые условия, которые способствуют быстрому сплочению детей благодаря совместной деятельности. Однако сама по себе совместная деятельность не гарантирует успеха – эффективность этого процесса напрямую зависит от грамотной педагогической организации. Такая организация должна включать три основных этапа: адаптацию детей к новым условиям, активное взаимодействие в отряде и последующую рефлексию (осмысление полученного опыта).

Конфликтные ситуации во временном детском коллективе неизбежны. Но если подойти к ним правильно, они превращаются в полезный инструмент для развития коммуникативных навыков у детей. Главная роль здесь отводится вожатым: именно они должны научить ребят конструктивно, то есть без ссор и обид, решать возникающие споры.

Для успешного развития коллектива в детском лагере необходимо соблюдать два ключевых условия:

1. Тщательно продуманная организация лагерной смены - чтобы дети были постоянно вовлечены в совместную полезную и интересную деятельность.

2. Профессиональная работа с конфликтами - чтобы любое противоречие шло на пользу, а не во вред детским отношениям.

Только при выполнении этих условий формируется благоприятная среда, в которой детский коллектив становится по-настоящему сплочённым. Это имеет большое значение для педагогической практики и успешной работы вожатого.

В результате изучения доказано, что временный детский коллектив в условиях лагерной смены проходит этапы организационного, основного и заключительного периодов, каждый из которых характеризуется сменой ведущих видов деятельности и степени автономии детей. Доказано, что эффективность сплочения коллектива прямо зависит от последовательной организации совместной деятельности и педагогически целесообразного управления межличностными конфликтами. Конфликтные ситуации при условии их диагностики и конструктивного разрешения выступают фактором развития коммуникативных навыков и нормативной регуляции поведения в группе. Создание благоприятной психологической среды возможно только при сочетании продуманной программы смены и профессиональной конфликтологической компетентности вожатого.

3 Теоретические основы планирования работы деятельности временного детского коллектива младшего школьного возраста

Организация работы с временным детским коллективом детей младшего школьного возраста требует учета его специфических характеристик и ограниченного периода функционирования. Отсутствие продуманного планирования может привести к снижению результативности воспитательной деятельности и оказать негативное влияние на социально-психологическое развитие детей. В данном разделе рассматриваются теоретические аспекты планирования, включая анализ роли план-сетки, особенности временных детских коллективов и этапы их становления. Это позволяет разработать эффективные подходы к организации работы с детьми младшего школьного возраста.

3.1 План-сетка и её особенности

Эффективная деятельность временного детского коллектива невозможна без предварительной подготовки и грамотного планирования. Ключевым инструментом в данном процессе выступает план-сетка, позволяющий оптимально организовать занятость детей и реализовать поставленные цели [7].

План представляет собой продуманную, логически выстроенную систему мероприятий и действий, определяющую порядок, последовательность и сроки их выполнения.

План воспитательной работы трактуется как программа деятельности вожатого, направленная на создание условий для воспитания, развития, оздоровления и организации досуга детей в лагере. Данный план должен основываться на сочетании ближайших, среднесрочных и долгосрочных перспектив.

В процессе планирования вожатому рекомендуется:

1. ознакомиться с программой лагеря, совместно с будущим напарником определить цели и задачи предстоящей работы на смену;
2. изучить возрастные особенности и ожидания детей данного возраста;
3. использовать данные детских анкет (увлечения, желаемые поручения, навыки);
4. проанализировать возможности оздоровительного лагеря (традиции, периодичность общелагерных и отрядных дел) и продумать способы их применения в работе;
5. подобрать соответствующие средства, формы и методы деятельности;
6. разработать модель смены с учетом ресурсов лагеря;
7. создать творческую атмосферу в отряде;
8. учитывать интересы детей.

План-сетка представляет собой внутренний нормативный документ, который определяет и регулирует жизнедеятельность отряда. В него включаются общелагерные и отрядные

мероприятия, работа по их подготовке, а также указываются ответственные лица. Составление план-сетки осуществляется в период подготовки к работе детского лагеря педагогическим коллективом, а корректировка производится с учётом пожеланий и интересов детей уже в организационный период смены.

План-сетка разрабатывается в первую очередь в интересах детей, поэтому она должна размещаться в доступном и хорошо просматриваемом месте как источник информации для ребят – в отрядном уголке. Форма план-сетки должна быть необычной, с учётом особенностей детского восприятия. Оформление может быть выполнено, например, в виде дома с окнами, карты приключений, перекидного календаря, поезда или аппликации.

Исходными данными для разработки план-сетки в детском оздоровительном лагере выступают:

1. задачи лагерной смены;
2. модель смены;
3. календарь народных летних праздников;
4. общественно-политические праздники страны, региона, города;
5. традиции лагеря;
6. сведения о детях (возрастные особенности, ожидания);
7. личные воспоминания вожатого о своём детстве, его ожидания.

При составлении план-сетки необходимо учитывать следующие аспекты:

1. эмоциональную и физическую нагрузку детей;
2. соотношение отрядных и общелагерных мероприятий;
3. время проведения мероприятий;
4. резерв свободного времени ребёнка;
5. погодные условия;
6. работу секций и кружков.

3.2 Временный детский коллектив по А.Н. Лутошкину

Анатолий Николаевич Лутошкин (05.03.1935 – 20.11.1319) – советский учёный-психолог, работавший в области социальной и педагогической психологии. Имел степень кандидата психологических наук и звание доцента. Ключевое место в его научных интересах занимал вопрос о том, как коллектив влияет на социальное воспитание учеников старших классов [8].

Анатолий Лутошкин исследовал социально-психологические аспекты жизни групп и коллективов, их эмоциональные ресурсы. В сферу его внимания входили психолого-педагогические основы воспитательной работы в школах и учреждениях дополнительного

образования, деятельность молодёжных и детских объединений, а также подготовка школьных организаторов.

Среди его разработок – способы исследования эмоциональных процессов в группах, например, метод «эмоционально-символической аналогии». Им также был сконструирован прибор «Групповой ритмограф», предназначенный для регистрации эмоционального состояния группы. Кроме того, учёный предложил оригинальные методики для проведения естественных и лабораторных экспериментов, а также программы наблюдений для социально-психологической диагностики групповых характеристик.

Ключевые научные результаты:

1. Модель психологического строения коллектива, в которой автор выделял два ключевых компонента: актуальную и потенциальную сферы.
2. Стадии превращения группы в коллектив, описанные в доступной для подростков образной форме: от «песчаной россыпи» через «мягкую глину» и «мерцающий маяк» к «алому парусу» и «горящему факелу».
3. Концепция эмоционального потенциала коллектива, согласно которой любая группа обладает скрытыми возможностями, заложенными в эмоциональных связях между её участниками.

Вклад А.Н. Лутошкина в развитие теории временного детского коллектива (ВДК) выражается в проведенных им исследованиях, касающихся определяющей роли коллектива в процессах социального воспитания старшеклассников, а также в создании оригинальных методик, направленных на диагностику и анализ эмоциональной сферы группового взаимодействия.

Временный детский коллектив (ВДК) представляет собой объединение детей младшего школьного возраста и подростков, сформированное с целью организации их жизнедеятельности в условиях детского оздоровительного лагеря.

Как правило, срок существования временного детского коллектива ограничен продолжительностью лагерной смены (зимой – 12 дней, летом – до 24 дней). Максимальная длительность функционирования подобного коллектива, как правило, не превышает 40–45 дней. Состав лагерных отрядов формируется из детей, которые до этого не были знакомы или имели минимальный уровень межличностного знакомства.

В летний период, характеризующийся максимальной степенью проявления детской самостоятельности и творческой активности, временные детские коллективы открывают перед ребенком широкий спектр возможностей:

1. Функционирование в условиях демократически организованной детской общности;

2. Осуществление процессов самоопределения и самореализации в различных видах деятельности, а также в ходе взаимодействия со сверстниками и взрослыми;
3. Формирование коммуникативного опыта и опыта межличностных отношений на основе культурных норм совместного проживания и деятельности;
4. Приобретение организаторских навыков и опыта самоорганизации;
5. Расширение познавательной сферы относительно собственной личности и окружающей действительности;
6. Реализация задач оздоровления и физической закалки организма;
7. Обогащение социального опыта через установление новых дружеских связей и получение ярких впечатлений.

Методические приемы формирования временного детского коллектива:

1. Этап знакомства – использование игровых форм, направленных на знакомство участников, снятие психологического напряжения и эмоциональное раскрепощение.
2. Формальное структурирование группы – присвоение отряду названия, разработка эмблемы и девиза, избрание командира и иные организационные действия.
3. Формирование групповой идентичности – обустройство отрядного места (уголка), введение атрибутики, традиций, сигнала сбора, тайного знака, пароля, отрядной песни и внутренних правил.
4. Сплочение и развитие коллектива – проведение игр на сплочение, формирование доверия, достижение совместимости в трудовой и дружеской сферах, участие в коллективных творческих делах, соревновательная деятельность с другими отрядами, организация обсуждения жизнедеятельности отряда (утренние и вечерние сборы).
5. Учет временной специфики – ограниченность сроков существования временного детского коллектива обуславливает необходимость особого подхода к его формированию и организации деятельности. Применение рассмотренных приемов позволяет минимизировать негативные последствия кратковременности взаимодействия и обеспечить достижение позитивных результатов в воспитательном процессе.

Теоретическое наследие А.Н. Лутошкина (модель структуры коллектива, стадии развития от «песчаной россыпи» до «горящего факела», концепция эмоционального потенциала) создаёт надёжную основу для понимания процессов формирования детских групп.

Временный детский коллектив (ВДК) существует ограниченный срок (до 40–45 дней) и формируется из малознакомых детей. Это требует особых педагогических подходов. Грамотное использование этапов создания ВДК (знакомство, формальное структурирование, формирование идентичности, сплочение) позволяет:

1. минимизировать негативные последствия кратковременности взаимодействия;

2. обеспечить самоопределение, самореализацию и оздоровление ребёнка;
3. сформировать коммуникативные и организаторские навыки.

Таким образом, методы Лутошкина и описанные приёмы являются эффективным инструментом воспитательной работы в детских оздоровительных лагерях.

3.3 Стадии развития временного детского коллектива

Развитие временного детского коллектива происходит в несколько этапов. В данном разделе рассматриваются эти этапы и их ключевые особенности [9].

1. Ориентационный этап. На этом этапе происходит знакомство в широком смысле: с территорией лагеря, сотрудниками и, главное, с другими детьми из отряда. Формируется чувство общности, возникает желание общаться, что приводит к появлению малых групп (чаще всего пар). Отношения между детьми строятся на основе прошлого опыта, внешней привлекательности, а также схожести с собой или с теми, чьё мнение уже сложилось у ребёнка. Поведение детей зависит от мнения большинства и от взрослых. В этот период в отряде складывается система правил и традиций (часто неписаных), распределяются симпатии и антипатии. Главная движущая сила – вожатый и воспитатель. Дети способны придумывать и реализовывать небольшие дела, но только с постоянной опорой на взрослого и коллективное мнение.

2. Стадия конфликтов. На данном этапе наблюдаются борьба за неформальное лидерство и «распределение зон влияния» в коллективе. Характерными признаками становятся возникновение скрытых и открытых противоречий, формирование микрогрупп, а также соперничество между потенциальными лидерами. Поскольку все дети обладают различными психофизиологическими особенностями, они интуитивно пробуют себя в разных социальных ролях, зачастую не осознавая этого полностью. Не каждый ребенок стремится к лидерству, поэтому большинство находит в группе позицию, которая их субъективно устраивает.

Задача вожатого на этой стадии – помочь детям конструктивно разрешить внутренние конфликты. Для этого используются игровые методы и специальные задания, организующие взаимодействие между участниками. Важно, чтобы в ходе совместной деятельности у детей начали формироваться общие коллективные ценности, направляющие развитие группы в продуктивное русло. Вожатый не назначает лидера самостоятельно, а создает условия для его естественного выдвижения группой. Его функции включают: трансляцию ценностных ориентиров (что допустимо, а что нет), помощь в осмыслении конфликтных ситуаций и поиске конструктивных решений, выработку стиля совместной работы, а также профилактику появления изолированных («отверженных») членов коллектива.

3. Стадия доверия. Данный этап характеризуется ростом сплочённости, появлением взаимной привязанности и углублением эмоциональных связей между участниками коллектива. На первый план выходят партнёрство, взаимопонимание и взаимоподдержка. Важно соблюдать баланс между детьми, готовыми объединять свои интересы с интересами группы, и теми, кто испытывает трудности при сближении и осторожно соотносит собственные установки с чужими.

На этой стадии вожатый продолжает выполнять функцию руководителя и носителя групповых норм, однако эмоциональный климат в коллективе уже преимущественно задают сами дети. Задача вожатого – предлагать разнообразные формы активности, позволяющие каждому ребёнку утвердиться в своей роли. Данный этап наиболее благоприятен для проведения коллективных дел, так как эмоциональный фон отряда отличается теплотой и приподнятостью. Именно на стадии доверия коллектив проводит основную часть смены, и этот период особенно способствует развитию детей.

4. Стадия самостоятельности. На стадии самостоятельности детский коллектив способен к самоорганизации деятельности и самостоятельному решению возникающих проблем. Отмечаются сплоченность, чувство единства («Мы»), взаимное доверие и устойчивые межличностные контакты. Задача вожатого на данном этапе – направить активность отряда в созидательное русло (деятельность на благо окружающих и лагеря). В противном случае возможно формирование позиции исключительности («Мы лучше всех»). Для профилактики данного явления вожатому необходимо обеспечить отряду поле деятельности, а также продемонстрировать уникальность и неповторимость других людей и отрядов.

5. Стадия расставания. На стадии расставания коллектив неизбежно распадается, причем важно, чтобы этот распад был обусловлен временными рамками смены, а не желанием детей. Недопустимо, чтобы распад произошел на более ранней стадии. Период характеризуется повышенной напряженностью в связи с предстоящей разлукой с друзьями. Задача вожатого – грамотно провести распад группы, чему следует уделить особое внимание. Необходимо подвести итоги смены, акцентировать внимание на достижениях и положительных результатах, оказывать поддержку детям.

Заключение

Прохождение производственной практики по вожатской деятельности завершено в полном объеме. Это позволило не только закрепить теоретические знания, но и сформировать устойчивые профессиональные компетенции, необходимые для самостоятельной работы в детских оздоровительных учреждениях. Поставленная в начале практики цель – формирование профессиональных умений вожатого и оценка эффективности внеурочной деятельности младших школьников – может считаться полностью достигнутой.

В ходе практики было подтверждено, что деятельность вожатого строится на трех ключевых основаниях: правовая грамотность, психолого-педагогическая компетентность и методическая подготовка. Изучение нормативно-правовой базы, включая Конвенцию о правах ребенка, СанПиН и должностную инструкцию, позволило осознать меру личной ответственности за жизнь, здоровье и психологическое благополучие детей. Без этого знания любая воспитательная работа теряет свою основу, поскольку безопасность ребенка является безусловным приоритетом.

Особое внимание в процессе практики уделялось природе временного детского коллектива. Было установлено, что в условиях ограниченной лагерной смены детский отряд закономерно проходит несколько стадий развития – от разрозненной группы до сплоченной общности. На основе теоретических положений А.Н. Лутошкина и практических наблюдений доказано, что эффективность этого процесса напрямую зависит не от стихийного сближения детей, а от продуманной педагогической работы. Вожатый должен не просто управлять отрядом, а создавать условия для совместной деятельности, поддерживать отрядные традиции, развивать самоуправление и формировать благоприятный эмоциональный климат.

Важным результатом практики стало освоение методики коллективных творческих дел и игровых технологий. Разработанные и проведенные КТД показали, что именно через общую деятельность, где каждый ребенок может проявить себя, происходит наиболее быстрое и естественное сплочение коллектива. Игры на знакомство и командообразование, включенные в методическую копилку, позволяют снять эмоциональное напряжение в адаптационный период и установить доверительные отношения между детьми.

Отдельного рассмотрения заслуживает работа с конфликтными ситуациями. В ходе практики были детально разобраны типичные кейсы, возникающие в детской среде. Анализ этих ситуаций показал, что конфликт не является катастрофой, а при условии своевременной диагностики и грамотного педагогического вмешательства становится фактором развития коммуникативных навыков. Вожатый в такой ситуации выступает не как карающий арбитр, а

как посредник, помогающий детям найти конструктивный выход из противоречия. Это требует от него эмоциональной устойчивости, гибкости и умения сохранять нейтралитет.

Практическая подготовка включала также освоение навыков оказания первой доврачебной помощи. На тренинговых занятиях были отработаны алгоритмы действий при кровотечениях, переломах, обмороках, тепловом ударе и носовых кровотечениях. Сформированные умения позволяют вожатому сохранять самообладание в экстренной ситуации и действовать до прибытия медицинского работника, что является обязательным требованием к организации безопасного детского отдыха.

Значительное место в практике заняло планирование воспитательной работы. Освоение составления план-сетки, плана дня и индивидуального плана с применением SMART-подхода показало, что грамотное планирование позволяет равномерно распределять физическую и эмоциональную нагрузку детей, сочетать общелагерные и отрядные мероприятия, а также оставлять пространство для детской инициативы. Оформление отрядного уголка и разработка вожатской легенды способствовали созданию уникальной атмосферы отряда и укреплению групповой идентичности.

Важнейшим итогом практики стали личностные изменения самого практиканта. Если на входном этапе профессия вожатого воспринималась как формальная обязанность, то к завершению практики сформировалось осознанное отношение к ней как к полноценной педагогической деятельности. Эта деятельность требует не только методической подготовки, но и эмоциональной зрелости, стрессоустойчивости, искренней включенности в жизнь детей и готовности быть для них значимым взрослым.

Таким образом, все задачи производственной практики решены в полном объеме. Полученные знания, умения и рефлексивный опыт являются достаточными для дальнейшей самостоятельной вожатской деятельности в детских оздоровительных лагерях, пришкольных площадках и центрах детского отдыха. Практика выполнила свою главную функцию – стала связующим звеном между теоретической подготовкой и реальной педагогической действительностью, подтвердив правильность выбранного направления профессионального развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Нормативные документы, регламентирующие деятельность вожатого [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/normativnye-dokumenty-reglamentiruyushie-deyatelnost-vozhatogo-5390872.html>
2. Документы, необходимые при трудоустройстве вожатого [Электронный ресурс] URL: <https://ctv.swsu.ru/wp-content/uploads/2019/03/Informatsiya-dlya-vozhatyh.pdf>
3. Санитарно - эпидемиологические требования к устройству и организации работы детских лагерей [Электронный ресурс] URL: https://sh-biryukovskaya-r38.gosweb.gosuslugi.ru/netcat_files/32/315/SP_2.4.3648_20.pdf
4. Нормативно-правовая основа работы вожатого [Электронный ресурс] URL: https://www.ulspu.ru/upload/img/medialibrary/b16/normativno_pravovye-osnovy-vozhatskoy-deyatelnosti.pdf
5. Лагерная смена и ее особенности для развития коллектива в условиях детского лагеря [Электронный ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/10752758/page:3/>
6. Конфликты в детском лагере [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/konflikty-v-detskom-ozdorovitelnom-lagere-1399264.html>
7. План-сетка и её особенности [Электронный ресурс] URL: <https://cooodm-tula.ru/upload/iblock/a84/givx4ew3c1bxoqexk3xsxk3qzy8n1cfg.pdf>
8. Временный детский коллектив по А.Н. Лутошкину [Электронный ресурс] URL: <https://obuchonok.ru/node/6905>
9. Временный детский коллектив. Этапы его развития [Электронный ресурс] URL: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2014/11/23/vremenny-detskiy-kollektiv-etapy-ego>

Приложение А. Шаблон сценария авторского события

Таблица 1 – План КТД

Этап плана	Описание деятельности коллектива
1. Стартовая беседа вожатого	<p>Вожатый собирает отряд. На интерактивном планшете – заставка «Лаборатория чудес». Говорит: «Ребята, сегодня мы – юные исследователи! Нам предстоит провести настоящее научное расследование и создать общий «Дневник открытий». На планшете будут появляться загадки, задания и таймеры. Вы готовы?» Демонстрирует 2-3 простых опыта (например, «тонет – не тонет»).</p>
2. Коллективное планирование	<p>2.1 Обсуждение цели: Вожатый задаёт вопрос через планшет: «Что мы хотим узнать или исследовать вместе?» Дети предлагают: свойства воды, звуки, магниты, растения, почему летает самолёт. Общая цель: провести 4–5 мини-исследований и оформить их в виде карточек для общего «Дневника открытий».</p> <p>2.2 Обсуждение формы проведения: Дети выбирают из 2 вариантов: 1) квест-лаборатория, 2) создание постера-дневника. Выбирают создание постера-дневника (формат А1) с карточками исследований. Каждая микрогруппа оформляет 1 открытие.</p> <p>2.3 Выбор Совета дела: Совет дела (3–4 человека) выбирают по считалке или поднятием руки с закрытыми глазами. Задачи: распределять материалы, следить за временем по планшету, помогать наклеивать карточки на общий постер, объявить итоги.</p> <p>2.4 Выбор творческих групп: Деление через игру «Найди свою лабораторию»: на планшете появляются 4–5 цветных символов (капля, магнит, листок, лупа, динамик). Дети тянут жетоны и собираются по цветам. Группы по 4–6 человек.</p> <p>2.5 Описание: Каждая группа проводит простое исследование (5–7 минут) по своей теме: вода, магниты, звуки, листья, воздух. Результат фиксирует на карточке А5: рисунок, схема, 1–2 вывода.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Группы получают «Конверт юного исследователя» (в нём: мини-инструкция, простые материалы). Например: магнит и скрепки, стакан с водой и предметы, бумажный веер, лупа. Дети выполняют 2–3 действия, наблюдают, делают вывод. продукта <p>Общий постер «Дневник открытий» (ватман А1), куда клеятся карточки всех групп. В центре – заголовок и общая фотография отряда.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ватман А1, цветные карточки А5, клей, фломастеры, наклейки, простые материалы для опытов (скрепки, магниты, вода, стаканы, листья, лупа, воздушные шары). Интерактивный планшет: видео-

Этап плана	Описание деятельности коллектива
	<p>подсказки, таймер, звуки для фона, фиксация результатов (фото готовых карточек).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Согласовать с воспитателем или старшим вожатым время проведения (не перед сном). Пригласить вожатого соседнего отряда на «защиту открытий» (по желанию). • Результат – «Дневник открытий» вывешивается в отрядном уголке. Поощрение: каждый участник получает значок «Юный исследователь» (наклейка), лучшая карточка получает «Золотую лупу». • Фото постера и процесса выкладывается на планшете в родительский чат и в лагерную газету. Заметка: «Отряд “Почемучки” совершил 5 открытий за 1 час!».
3. Коллективная подготовка	<p>Совет дела: получает постер, раскладывает карточки и материалы по столам, проверяет работу планшета (открыт таймер). Каждая группа выбирает капитана-исследователя, который получит конверт с заданием и прочитает его по слогам (с помощью вожатого).</p>
4. Проведение КТД	<p>Стартовая беседа (0–5 мин). Вожатый включает на планшете заставку «Лаборатория чудес», показывает два быстрых опыта (магнит и скрепка, монетка в воде). Объявляет: «Сегодня мы – юные исследователи, и в конце у нас будет общий “Дневник открытий”».</p> <p>Коллективное планирование (5–12 мин). Вожатый с помощью планшета обсуждает с детьми: что будем исследовать (вода, магниты, листья, звуки, лупа), как назовём дневник, делаем ли постер или альбом. Дети голосуют поднятием рук. Выбирают Совет дела (3–4 человека) – они помогут раздавать материалы и клеить постер.</p> <p>Деление на группы и выбор тем (12–22 мин). Игра «Найди свою лабораторию»: на планшете 5 символов (капля, магнит, листок, лупа, динамик). Каждый ребёнок нажимает на символ, получает цветной жетон и собирается в группу по цвету. В каждой группе выбирают капитана.</p> <p>Исследовательский этап (22–30 мин). Группы получают «Конверты юного исследователя» с материалами (стакан с водой, магнит, лупа, листья и т.д.). Дети выполняют 2–3 простых действия: проверяют, что плавает, а что тонет; что притягивает магнит; рассматривают листья под лупой. Вожатый с планшетом помогает отстающим короткими подсказками.</p> <p>Оформление карточек (30–45 мин). Каждая группа получает карточку А5. Дети за 12–15 минут рисуют свой опыт и коротко записывают вывод (с помощью вожатого или старших). Капитан руководит: кто рисует, кто пишет.</p> <p>Создание общего постера (45–60 мин). Совет дела раскладывает ватман А1 с заголовком «Дневник от-</p>

Этап плана	Описание деятельности коллектива
	<p>крытий». Группы по очереди приклеивают свои карточки, затем вместе украшают постер (рамки, звёздочки, наклейки). Вожатый фотографирует процесс на планшет.</p> <p>Защита открытий (60–70 мин). Каждая группа выходит к постеру, капитан показывает на свою карточку, и все вместе (можно хором) произносят: «Мы открыли, что...» (одно короткое предложение). Планшет случайным образом выбирает очередь выступления. Остальные группы хлопают.</p> <p>Рефлексия и награждение (70–75 мин). Дети садятся в круг. Планшет передаётся по рукам – на экране три смайлика и вопросы: «Что удивило?», «Кто помогал?», «Что исследовать завтра?». Каждый нажимает на смайлик и говорит одну фразу. Вожатый раздаёт всем наклейки «Юный исследователь», а лучшей группе (по аплодисментам) – «Золотую лупу». Общая фотография у постера на планшет.</p>
5. Коллективный анализ	<p>Форма «Микрофон + планшет» (вожатый передаёт планшет по кругу, на экране – 3 смайлика и вопросы): 1. Какое открытие было самым неожиданным? 2. Кто помогал твоей группе? 3. Что хотите исследовать завтра? Каждый выбирает смайлик и говорит 1 короткую фразу.</p>
6. Последствие	<p>Постер «Дневник открытий» остаётся в отряде. Каждый день дети могут добавлять стикеры с новыми вопросами. • Планшет сохраняет фото всех карточек – на вечернем кругу можно повторить самые интересные выводы. • Через 2 дня – «Ночь экспериментов» с 3 новыми опытами по выбору детей (голосование на планшете).</p>

Приложение Б. Методическая копилка игр

1. Игры на сплочение

1. Узел. Ход игры: Группа встает в круг, закрывает глаза и вытягивает руки вперед. Каждый находит две случайные руки других участников и берется за них. Затем все открывают глаза. Задача – не расцепляя рук, распутаться в один большой круг или несколько переплетенных колец.

2. Гусеница. Ход игры: Участники выстраиваются в колонну, кладут руки на талию и переплетают ее. По команде «Старт» вся «гусеница» начинает двигаться. Задача последнего в колонне: поймать «хвост» (свою шапку или мяч, привязанный сзади первого). Первый уворачивается. Нижняя часть тела должна быть неразрывно связана.

3. Квадрат (Веревка). Ход игры: Всем участникам завязывают глаза или просят закрыть их. На земле лежит длинная веревка, связанная в кольцо. Нужно, переговариваясь, построить из веревки ровный квадрат (треугольник, круг) и встать так, чтобы каждый держал свой участок веревки.

4. Бревно (Скорпион). Ход игры: Группа встает на бревно (или начерченную узкую полосу). Задача: поменяться местами так, чтобы первый стал последним, а последний первым. Нельзя касаться земли (пола) – иначе возврат на старт.

5. Электрическая цепь. Ход игры: Все садятся в круг и крепко берутся за руки под столом (или просто в кругу). Ведущий замыкает цепь, касаясь руки первого и последнего. Затем он сжимает руку первого. Тот должен как можно быстрее передать импульс (сжать руку соседу). Цепь замкнута, когда импульс доходит до ведущего с двух сторон.

6. Путаница (Круг). Ход игры: Участники встают вплотную в круг и протягивают руки в центр. По команде все берутся за руки с теми, до кого дотянулись (не с соседями). Образуется «путаница». Задача: распутаться, не разрывая рук, образуя один или несколько кругов (люди могут перешагивать, перелезать, поворачиваться).

7. Счет до 10 (20, 30). Ход игры: Группа стоит в кругу, смотрит в пол (или закрыла глаза). Нужно называть числа по порядку от 1 до N (по числу игроков). Если два человека сказали число одновременно, счет начинается заново. Нельзя договариваться. Игра тренирует чувство группы и невербальный контакт.

8. Кочки (Переправа). Ход игры: Группе нужно переправиться из точки А в Б, используя только 3-5 «кочек» (кусков картона, ковриков). Касание земли вне кочки – возврат всей команды на старт. Команда учится прижиматься, поддерживать друг друга и продумывать стратегию (например, передавать кочки по цепочке).

9. Машина. Ход игры: Нужно изобразить работающий механизм (кофеварку, компьютер, мысль) только звуками и движениями. Выбирается лидер, который запускает «деталь» (ритмичное движение + звук). Следующий «вставляется» в механизм, синхронизируясь. Конечная цель – слаженная работа одного целого.

10. Воздушный шар. Ход игры: Дается легенда: вы летите на воздушном шаре, он падает. Чтобы спастись, нужно выбросить вещи. У каждого списка 10 вещей. Команда должна договориться и составить единый список из 5 вещей за 3 минуты. Упражнение учит аргументировать, уступать и слышать других.

11. Общее колено. Ход игры: Все сидят на стульях в кругу. Нужно, чтобы вся команда одновременно встала со стульев, не делая предварительных команд и опираясь только на общий ритм. Попытки можно повторять. Обычно получается после того, как группа почувствует друг друга (легкий наклон вперед и резкий рывок всем телом).

12. Живые картинки (Скульптор). Ход игры: Ведущий загадывает известную картину («Бурлаки на Волге», «Опять двойка») или скульптуру. Команда должна за 1-2 минуты выстроить «живую» композицию, максимально точно повторив позы. Один участник – «скульптор» – поправляет остальных. Остальные команды угадывают.

2. Игры на доверие

1. Слепой квадрат. Ход игры: Вариант с веревкой (длинная 6-8 м). Всем завязывают глаза. Веревка лежит скомканная. За 5-10 минут нужно, не снимая повязок, найти концы веревки, связать их и затем построить геометрическую фигуру, распределив веревку по периметру.

2. Глухой телефон + рисунок. Ход игры: Команда встает в шеренгу шепотом говорят слово (собака, ракета). Он рисует это слово пальцем на спине второго. Тот – на спине третьего. Последний игрок должен вслух назвать то, что, по его ощущениям, было нарисовано. Итог: осознание важности тактильного контакта и искажений.

3. Сороконожка (с препятствиями). Ход игры: Группа встает «паровозиком» (руки на талии). Всем завязывают глаза, кроме последнего (направляющего). Направляющий отдает команды с помощью нажатий (левое плечо – поворот, два – присесть). Задача – пройти трассу, не рассыпавшись.

4. Слепой и поводырь. Ход игры: Деление на пары. Одному завязывают глаза («слепой»), второй («поводырь») ведет его за руку (или только голосом) по помещению, вокруг стульев, предлагает потрогать предметы. Через 2 минуты – смена. Важно: поводырь думает о безопасности и комфорте партнера.

5. Зеркало. Ход игры: Группа разбивается на пары и встает лицом друг к другу. Один – «человек», второй – «зеркало». Человек медленно делает движения (чешет нос, поднимает руку, грустит). Зеркало должно в точности синхронно их повторять. Затем меняются. Упражнение развивает синхронизацию и эмпатию.

4. Игры на знакомство

1. Снежный ком (классика) Все участники встают в круг. Первый человек называет свое имя. Следующий повторяет имя первого и называет свое. И так по кругу. Последний участник должен перечислить имена всех. Вариант усложнения: к имени нужно добавить прилагательное на ту же букву или свой любимый фрукт.

2. Паутина Понадобится клубок ниток. Ведущий держит конец нити, рассказывает о себе (например, свое имя и любимое хобби) и бросает клубок любому участнику. Тот ловит нить, рассказывает о себе и передает клубок дальше. В итоге получается «паутина», символизирующую связь между всеми ребятами.

3. Волна (Ветер дует на...) Участники сидят на стульях в кругу, один стул пустой. Тот, чье место оказалось слева от пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду... (называет имя любого участника)». Тот, кого назвали, пересаживается, и игра продолжается.

4. Верю – не верю (для подростков) Каждый участник пишет на листочке три факта о себе: два правдивых, один вымышленный. Затем участники по очереди зачитывают свои факты, а остальные пытаются угадать, где ложь. Отличный способ узнать необычные подробности друг о друге.

5. Найди пару. Вожатый раздает карточки с половинками известных фраз, персонажей или предметов (например, «Инь» и «Янь», «Шерлок» и «Ватсон», «Марио» и «Луиджи»). Задача ребят – ходить по залу, задавать вопросы и находить свою «половинку». Больше полезных идей и методик проведения таких активностей можно найти в материалах от Дружите.ру и Сибмама.

Приложение В. Памятка о доврачебной помощи

Доврачебная помощь – это вид медицинской помощи, являющийся дополнением к первой медицинской помощи. Имеет своей целью устранение и предупреждение расстройств (кровотечения, асфиксии, судорог и др.), угрожающих жизни поражённых (больных).

Первая доврачебная помощь должна оказываться сразу на месте происшествия, быстро и умело, в правильном порядке:

- 1) Убедиться, что вашей жизни ничего не угрожает;
- 2) Исключить действие факторов, угрожающих жизни пострадавшего;
- 3) Вызвать медицинского работника или СМП;
- 4) Оказать доврачебную первую помощь;
- 5) Вызов скорой помощи;
- 6) Набрать номер 103 или 112;
- 7) Сообщить место происшествия, что произошло, пол и число пострадавших, возраст, их состояние, какая помощь оказывается;
- 8) Телефонную трубку положить после ответа диспетчера.

Признаки клинической смерти:

- 1) Отсутствие сознания;
- 2) Отсутствие дыхания;
- 3) Отсутствие пульса на магистральных сосудах (сонная, бедренная, лучевая артерия).

Признаки биологической смерти:

- 1) Сухие слизистые оболочки;
- 2) Падение температуры тела;
- 3) Трупные пятна;
- 4) Трупное окоченение.

Сердечно-легочная реанимация (СЛР) – комплекс неотложных мероприятий, направленных на восстановление жизнедеятельности организма и выведение его из состояния клинической смерти. СЛР не проводится при угрозах жизни, не совместимых с жизнью травмах, биологической смерти, отказе от СЛР или терминальной стадии заболевания.

Реаниматоры должны:

- 1) Выполнять компрессионные сжатия грудной клетки с частотой 100-120/мин;
- 2) Обеспечить глубину вдавливания не менее 5 см;
- 3) Ждать полного расправления грудной клетки после каждого компрессионного сжатия;
- 4) Сокращать интервалы между компрессионными сжатиями;

5) Правильно проводить искусственное дыхание (2 вдоха после 30 компрессионных сжатий, каждый вдох длится 1 секунду, каждый вдох приводит к приподниманию грудной клетки).

Реаниматоры не должны:

- 1) Выполнять компрессионные сжатия с частотой менее 100/мин или более 120/мин;
- 2) Обеспечивать глубину вдавливания менее 5 см или более 6 см;
- 3) Опирается на грудную клетку между сжатиями;
- 4) Прерывать компрессию более, чем на 10 секунд;
- 5) Допускать избыточную вентиляцию лёгких (слишком частые или сильные вдохи).

Реанимационные мероприятия проводятся до:

- 1) Приезда СМП (скорая медицинская помощь);
- 2) Ситуации, угрожающей жизни реаниматора;
- 3) Прохождения 30 минут, в течение которых пострадавший не приходит в себя.

При артериальном кровотечении требуется:

- 1) Нажать большим пальцем на артерию выше раны, чтобы ослабить кровотечение;
- 2) Наложить жгут на артерию выше раны, чтобы уменьшить кровопотерю;
- 3) Указать время наложения жгута;
- 4) Перевязать рану;
- 5) Вызвать СМП.

При венозном кровотечении требуется:

- 1) Поднять повреждённую конечность вверх;
- 2) Наложить на рану давящую повязку;
- 3) Отправить пострадавшего в медицинское учреждение;
- 4) Нельзя промывать рану или извлекать из неё мелкие осколки, например, стекла;
- 5) Нельзя удалять сгустки крови, это только возобновит кровотечение.

При капиллярном кровотечении:

- 1) Промойте ссадину кипячёной водой с мылом;
- 2) Слегка промойте ранку проточной водой;
- 3) Обработайте края раны зелёной, йодом или перекисью;
- 4) После высыхания раны наложите пластырь;
- 5) Приложите холод к ране для уменьшения кровотечения.

При носовом кровотечении:

- 1) Посадить человека с кровотечением;
- 2) Попросить его наклонить голову вперёд;
- 3) Плотнo затампони́ровать ноздрю, из которой течёт кровь, ватным тампоном;

- 4) Плотно зажать нос после введения тампона, держать не менее 10 минут;
- 5) Наложить холод на переносицу;
- 6) Извлечь тампон после окончания кровотечения.

При ушибах:

- 1) Охладить ушиб холодным компрессом;
- 2) Обеспечить покой пострадавшему.

Перелом — повреждение кости с нарушением её целостности, возникающее под действием травмирующей силы.

Основные признаки перелома:

- 1) Болезненные ощущения;
- 2) Припухлость;
- 3) Крупные синяки;
- 4) Аномальная подвижность в месте перелома;
- 5) Отсутствие подвижности в конечности;
- 6) Укорочение или искривление конечности в месте перелома.

При переломе необходимо:

- 1) Остановить кровотечение при наличии;
- 2) Обездвижить повреждённую конечность;
- 3) Обездвижить пострадавшего до прибытия СМП или доставки его в медицинское учреждение;

4) Запрещается вправлять переломы самостоятельно, т.к. это может привести к болевому шоку;

5) Запрещается перемещать пострадавшего.

При обмороках:

- 1) Уложить человека на спину, приподняв его ноги;
- 2) Расстегнуть одежду в местах сдавливания (воротник, манжеты, пояс);
- 3) Положить мокрое полотенце на лоб пострадавшего или смочить его лицо холодной водой;

4) Не торопиться поднимать пострадавшего после возвращения сознания;

5) Если пострадавшему снова стало плохо – осторожно уложить его на горизонтальную поверхность.

Признаки того, что у человека боли в животе:

- 1) Изменение поведения (вялость, апатия, злость или агрессия);
- 2) Отказ от пищи;
- 3) Ребёнок держится за живот;

4) Ребёнок принимает вынужденную позу и становится малоподвижен;

5) Ребёнок жалуется на боль.

Помощь при отёке Квинке:

1) Успокоить;

2) Усадить;

3) Улучшить вентиляцию;

4) Убрать аллерген;

5) Обратиться к медицинскому работнику.

Помощь утопающему:

1) Спасать без обуви и верхней одежды;

2) Подплывать осторожно, сзади;

3) Взять утопающего под мышки или за затылок, держа его лицо над водой;

4) Восстановить дыхание утопающего на берегу, освободить его рот и нос от песка, ила, грязи.

Помощь при тепловом ударе:

1) Переместить ребёнка в холодное помещение;

2) Снять верхнюю одежду;

3) Увеличить приток холодного воздуха;

4) Уложить, слегка приподняв ноги;

5) Приложить влажные холодные компрессы;

6) Напоить пострадавшего прохладной водой;

7) При рвоте на фоне перегрева – уложить на боку в устойчивой позе, чтобы предотвратить захлёбывание рвотными массами;

8) Постоянно следить за наличием сознания у пострадавшего, работой сердца, дыханием.

Приложение Г. Коллективное творческое дело

Таблица 2 – КТД

Этап плана	Описание деятельности коллектива
1. Стартовая беседа вожатого	<p>Вожатый приветствует отряд, включает на интерактивном сенсорном планшете яркую заставку «Город Лидеров». Задаёт вопросы: «Кто такой лидер? Какие качества помогают им быть?» Слушает ответы. Объявляет: «Сегодня мы построим город, в котором живут лидеры. Для этого нужно работать в командах. Наш продукт – стенд “Наши суперсилы”».</p>
2. Коллективное планирование	<p>2.1. Обсуждение цели: С помощью планшета (мозговой штурм на интерактивной доске) дети фиксируют цели: узнать, какие бывают лидеры, научиться работать в группе, создать плакат.</p> <p>2.2. Обсуждение формы проведения: Голосование на планшете (интерактивный опрос): «Как будем создавать плакат?» - выбирают вариант «командами по 4–5 человек».</p> <p>2.3. Выбор Совета дела: Дети выбирают 2 человек из отряда, которые будут помогать вожатому (раздавать материалы, следить за временем).</p> <p>2.4. Выбор творческих групп: Деление на 6 групп через цветные квадратики на планшете (каждый выбирает цвет, затем собирается за столом того же цвета).</p> <p>2.5. Описание:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Содержание: выявление лидерских качеств через создание плаката «Наша команда – это сила». -Исследовательский этап и продукт: дети в группах обсуждают, что помогает команде быть сильной, рисуют символ, правила и общую деталь. Продукт – групповой плакат + общий стенд. -Оборудование: интерактивный планшет, листы А1, гуашь, фломастеры, клей, цветная бумага, значки ролей, ножницы, песочные часы. -Согласование: согласовано с воспитателем и старшим вожатым. -Результат: стенд в отрядном уголке, похвала всем участникам, символические наклейки «Лидер команды». -Работа со СМИ ДОЛ: фото готовых плакатов отправляются в пресс-центр лагеря для заметки.
3. Коллективная подготовка	<p>Совет дела (2 человека): готовят значки ролей, раскладывают материалы по столам, настраивают планшет с таймером.</p> <p>Творческие группы (6 групп): под руководством вожатого знакомятся с ролями (капитан, генератор идей, тайм-кипер, спикер). Каждый примеряет значок. Группы договариваются, кто что рисует.</p> <p>Технический помощник (из детей): раскладывает фломастеры, клей, бумагу.</p> <p>Вожатый с планшетом: показывает на экране примеры символов команд (суперзверь, дерево, машина), включает песочные часы на экране.</p>
4. Проведение КТД	<p>Старт (5 минут)</p> <p>Действия вожатого:</p> <p>Включает на интерактивном планшете яркую заставку «Город Лидеров» (изображение города с домами-качествами: смелость, дружба, честность, ответственность).</p> <p>Запускает негромкую фоновую музыку (например, энергичный инструментал без слов).</p> <p>Говорит: «Ребята, представьте: вы заходите в город, где каждый может</p>

Этап пла-на	Описание деятельности коллектива
	<p>быть лидером. Но чтобы построить свой район в этом городе, каждой команде нужно создать плакат «Наша команда – это сила». Сегодня мы работаем вместе, а главное – без ссор и быстро!» Показывает на планшете пример плаката (условный рисунок команды, символ, 3 правила). Засекает время на песочных часах (изображение на планшете).</p> <p>Действия детей: Слушают, смотрят на экран, настраиваются на работу.</p> <p>2. Распределение ролей (5 минут)</p> <p>Действия вожатого: Показывает на планшете значки ролей с картинками: Капитан (руль/звезда) Генератор идей (лампочка) Тайм-кипер (часы) Спикер (микрофон) Помогает каждой группе (обходит столы) распределить роли. Напоминает: «Тайм-кипер следит за песочными часами на планшете, спикер потом будет защищать плакат»</p> <p>Действия детей: В группах (4–5 человек) договариваются, кто какую роль получает. Надевают бумажные значки (заранее подготовленные советом дела).</p> <p>3. Создание плаката (20 минут) – основная творческая часть</p> <p>Задача для групп: На листе нарисовать: Символ команды (суперзверь, дерево, машина, дом – на выбор) 3 правила лидера (например: слушать других, предлагать идеи, уважать время) Общую деталь (одинаковый элемент у всех групп: например, солнце в углу, радуга, ключ города)</p> <p>Действия вожатого (с планшетом): Ходит между столами, показывает на планшете примеры символов (быстро перелистывает 5–6 картинок). Подсказывает: «Если не знаете, что рисовать — начните с отпечатка ладошки» «Правила можно написать словами или нарисовать значками» Включает на планшете звуковой сигнал через каждые 5 минут (контроль времени). Помогает техническому помощнику (из детей) разложить гуашь, фломастеры, клей. Фиксирует промежуточные фото плакатов на планшет (для фотоотчета).</p> <p>Действия детей: Капитан организует обсуждение. Генератор идей предлагает варианты символа. Тайм-кипер смотрит на песочные часы (изображение на планшете, которое обновляет вожатый) и говорит: «Осталось 10 минут... 5 минут...» Все вместе рисуют, клеят, раскрашивают.</p> <p>Зоны внимания вожатого: Если группа ссорится – подойти, сказать: «Лидеры умеют договариваться. Капитан, твоя очередь спросить каждого». Если группа не успевает – предложить упростить символ или правила.</p> <p>4. Защита плаката (12 минут) – дифференциация по возрасту</p>

Этап плана	Описание деятельности коллектива
	<p>Для 1–2 классов (7–9 лет): Вожатый с планшетом подходит к каждому столу. Задаёт вопросы: «Какой у вас символ? Почему?» Дети отвечают хором или по одному. Вожатый хвалит каждого: «Отличная работа! Ваш плакат украсит город».</p> <p>Для 3–4 классов (9–11 лет): Спикер от каждой группы выходит к доске (или к свободной стене) с плакатом. Выступает 30 секунд: «Мы – команда [название]. Наш символ – ... Он значит ... Наши правила лидера: ...» Вожатый засекает время на планшете (визуальный таймер). После каждого выступления – короткий аплодисмент.</p>
5. Коллективный анализ	<p>«Секретный микрофон» (с использованием планшета). Вожатый включает на экране микрофон, передает его по кругу. Каждый говорит одно предложение:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Что у нас получилось лучше всего? -Что было трудно? -Кто помог команде? -Я сегодня был лидером, потому что... Ответы вожатый кратко фиксирует на планшете в виде облака слов.
6. Последствие	<p>Полученный опыт используется в отрядных делах:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Введение традиции «Лидер дня» (значок переходит к тому, кто проявил организаторские способности). -Стенд «Наши суперсилы» пополняется новыми плакатами после каждого КТД. -Ребята сами предлагают роли в следующих делах. -Фотоотчет отправляется родителям и в лагерную газету.

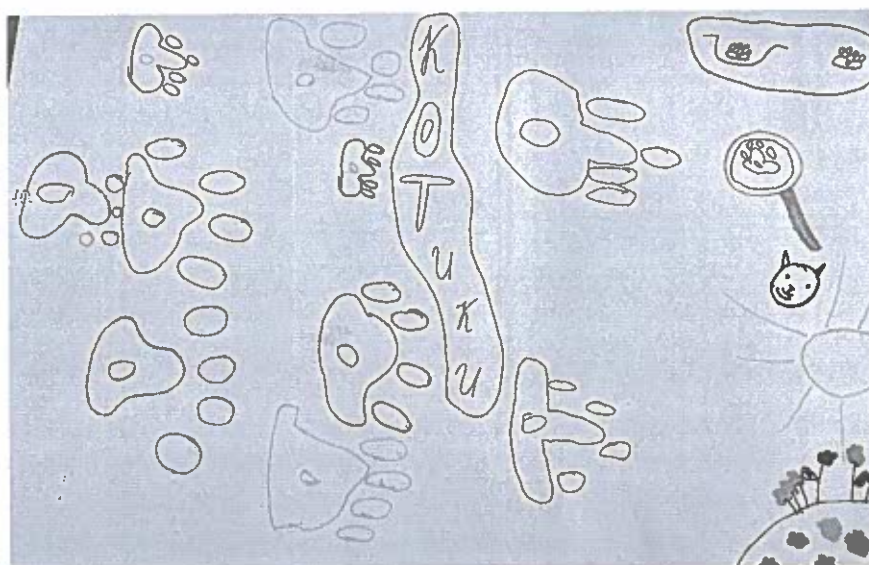


Рисунок 1. КТД

Приложение Д. Отрядный уголок и вожатская легенда

Давным-давно существовал Институт Великих Открытий. Все лаборатории в нем носили громкие названия: «Искатели Истины», «Повелители Времени», «Хранители Огня». И только одна лаборатория отказалась от имени. Ее сотрудники убрали табличку с двери. На бланках заявок графа «название коллектива» оставалась пустой. Коллеги шептались: «Это безумцы. Как можно работать, если ты – никто?» Их называли презрительно: «No Name» (Без Имени).

Но однажды случилось невероятное. Пока все «именитые» лаборатории спорили о регалиях, «No Name» сделали открытие: они нашли формулу Чистого Потенциала – энергию, которая не знает ограничений. Запись на стене гласила: «Энергия человека равна его способности быть неизвестным в квадрате. Пока у тебя есть имя — у тебя есть потолок. Без имени — ты бесконечен».

Руководство Института испугалось. Формулу объявили опасной, лабораторию закрыли, а ученых изгнали. Перед уходом глава лаборатории разбил свою табличку на двенадцать осколков и разбросал по миру. Он сказал: «Однажды придут те, кто не побоится быть "Никем". Они соберут осколки и поймут: имя не дается при рождении – имя создается делом».



Рисунок 2.

Приложение Ж. Рабочая тетрадь «Педагогическая копилка» на
протяжении практики

Кейс 1. Соня, 10 лет (Тревожная, зажатая, «серая мышь»)

1) Диагностика

Соня — интроверт с аналитическим складом ума. У нее хорошо развиты: концентрация внимания, мелкая моторика, наблюдательность, склонность к доверительной работе «один на один». Ей трудно даются спонтанность, громкие действия и конкуренция. Ее стратегия безопасности — стать незаметной.

2) Реализация (действие вожатого)

Вожатый подходит к Соне не на общей линейке (это пугает), а во время тихого часа или кружка. Просит: «Соня, мне нужен помощник с документацией/схемой отряда. У тебя самый аккуратный почерк/глазомер. Справишься?» Дает микророль, не требующую речи перед толпой (например, отмечать пришедших в столовую).

3) Скрытая помощь вожатого

Вожатый заранее договаривается с 1–2 спокойными девочками (лидерами-неформалами): «Соня классно рисует карты, но стесняется. Если вы начнете рисовать с ней вместе, ей будет спокойнее». На мероприятии вожатый ставит Соню в пару с заботливым партнером и дает четкий алгоритм («ты просто передаешь мяч по свистку, ничего решать не надо»).

4) Фиксация успеха

Когда Соня сама заговаривает с соседкой по комнате или выполняет поручение, вожатый говорит тихо и приватно: «Соня, я заметил, как ловко ты сложила вещи на конкурс. Отряд этого не видел, но я запомню — ты спасла наш порядок». (Без публичной похвалы — она вызывает у нее панику).

5) Результат

К концу смены Соня перестает стоять в заднем ряду, а перемещается в середину. Она принимает участие в отрядном «Тайном друге» (это безопасно) и находит 1 подругу. Отряд замечает её вклад, когда вожатый просит Соню «по секрету» помогать украшать отрядный уголок — он получается красивым, и дети просят её совета.

Кейс 2. Артем, 12 лет (Медлительный, «саботажник»)

1) Диагностика

Артем — кинестетик с низкой скоростью реакции, но высокой склонностью к монотонному труду, анализу и тактике. Ему лучше дается: ремонт инвентаря, сортировка предметов, поиск артефактов (внимание к деталям), стратегические игры без ограничения времени. Футбол убивает его самооценку.

2) Реализация

Вожатый на вечерней «свечке» объявляет нового «Хранителя снаряжения». Артем получает бейдж, аптечку и власть выдавать/принимать мячи. На эстафете вожатый меняет правила: «Первый этап — скорость, второй — на меткость, третий — на смекалку (загадка)». Третий этап ведет Артем: пока бегун бежит, он отгадывает его задание — это его зона гения.

3) Скрытая помощь

Вожатый договаривается с физруком лагеря: в командных играх Артему дают позицию вратаря (там не нужна скорость, нужна реакция на ближнем расстоянии) или судьи на линии (он видит нарушения — медлительность плюс). Также вожатый заранее учит Артема забивать гвоздь для отрядного герба — операция «Умелые руки», где скорость не важна.

4) Фиксация успеха

Когда Артем впервые не уходит в саботаж, а делает свой этап, вожатый при всех (но без сарказма) говорит: «Без Артема мы бы не отгадали шифр. У скорости есть враг — логика». И главное — фиксирует не результат («не упал»), а вклад: «Ты починил калитку, теперь весь отряд не замерзнет».

Название: «Экспресс-журнал» или «Живая газета»

Тематика: Сплочение коллектива, выявление лидеров, развитие креативности.

Время: 90 минут (возможно сжатие до 60 минут за счет сокращения обсуждений).

Количество участников: 10–40 человек (делим на микрогруппы по 4–6 чел).

Этап 1. Предварительная работа (5 минут, заочно)

Ведущий готовит материалы: ватман А1 (по числу групп), цветную бумагу, клей, фломастеры, ножницы, клейкую ленту, старые журналы. Также нужны «жетоны достижений» (стикеры).

Этап 2. Коллективное целеполагание (5–7 минут)

Ведущий объявляет проблему: «Наш коллектив заслуживает яркой истории успеха, но у нас нет единой „книги рекордов и достижений“. Как за 1 час создать современный символ нашей гордости?» Совместно принимается решение: создать тематический коллаж-газету из 4–6 разворотов, где каждый разворот — достижения одной из микрогрупп.

Этап 3. Деление на команды и разведка дела (10 минут)

Деление через игру «Цветные стикеры» (каждый тянет кружок; цвет = микрогруппа). Задача «разведки»: за 3 минуты каждая группа решает, о какой именно стороне жизни коллектива будет их страница (спорт, творчество, помощь другим, юмор, учёба и т.д.). Капитан группы фиксирует тему.

Этап 4. Планирование (10 минут)

Группы получают ватман и материалы. Обсуждают план за 5–7 минут:

- Что разместим? (3–5 элементов)
- Кто что рисует, пишет или клеит?

Как только план готов, команда поднимает руку — ведущий выдаёт «стартовый набор» (заголовок, фото из журналов).

Этап 5. Коллективное выполнение (30–35 минут)

Активная работа над газетой. Ведущий в роли «консультанта»:

- через 15 минут напоминает про время;
- раздаёт «секретные конверты» с дополнительным заданием (например, «добавьте пословицу», «нарисуйте символ дружбы»);
- поддерживает группы, которые отстают, предлагая им компромиссный минимализм.

Этап 6. Защита проектов (15–20 минут)

Каждая группа вывешивает свой разворот на общую стену. Условие защиты:

- не рассказывать, а показать в театральной миниатюре (30 секунд);
- один человек громко произносит девиз страницы.

Остальные группы дают обратную связь только через «аплодисменты» или «жезл внимания» (передают слово следующему).

Этап 7. Рефлексия и последствие (10 минут)

«Свет» (обсуждение в кругу):

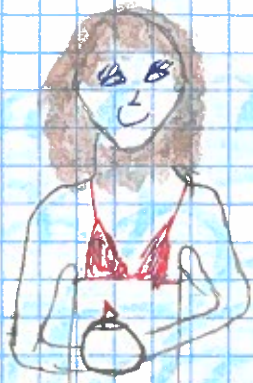
- Что у нас получилось особенно здорово?
- Кто сегодня был невидимым героем дела?
- Какая идея с этой газеты пойдёт в реальную жизнь?

Завершение: газету вывешивают в общем коридоре или холле. Все участники получают «жетон достижений» на ленту (финальная фотография).

Чек-лист для ведущего (экономия времени):

- Таймер на телефоне (сигнал каждые 15 минут).
- Запасная коробка с наклейками и уже вырезанными кружками для коллажа.
- Если остаётся 20 минут до конца, этап «защиты» сокращается до 10 секунд на группу.
- Замена: вместо ватмана можно использовать общую доску с магнитами (для малых помещений).

Гибкость: если группа не справляется, ведущий даёт готовые вырезанные картинки, оставляя только задачу придумать текст и расположение.



Солодилова Яна Денисовна.

15.05.2008г - 18 лет.

номер телефона: 8 908-0997-13-59.

Место обучение: ВВГУ. Академический колледж, СО-ПНК-241.

Преподавание в дополнительных классах.

Качества:

1. Активна.
2. Дружелюбная.
3. Стрессоустойчивость.
4. Состына.
5. Уверенна.
6. Трудолюбивая.
7. Выносливая.
8. справедлива.

Опыт:

Лето 2024г - работа в коллере детского сада. Во время обучения проводила уроки у начальных классов.

21.05	09:00 – Открытие смены 10:00 – Деление на отряды + завтрак 13:00 – обед 18:00 – ужин 22:00 – Отбой	22.05	09:00 – Зарядка + завтрак 10:30 – Знакомство 13:00 – Обед 14:30 – Игры на знакомства 16:30 – Вечерняя свечка + клятва 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	23.05	09:00 – Зарядка 10:00 – завтрак 11:30 – Практикум: Снятие отпечатков 13:00 – обед 15:00 – Квест «Зашифрованный маршрут» 18:00 – ужин 22:00 – отбой	24.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:30- Знакомство с криминалистическим чемоданчиком 13:00 – Обед 15:00 – Опыт: выявление невидимых пятен 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	25.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 12:00 – Конкурс рисунков «Наука в обычной жизни» 13:00 - Обед 15:00 – Опыт с эбонитовой палочкой 18:00 – Ужин 22:00 - Отбой
26.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – Получение дела + поиск на местности 13:00 – Обед 15:00 – версии, мотивы алиби 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	27.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – Как определить время 13:00 – Обед 14:30 – фотоохота на детали 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	28.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – Расшифровка дат и имен 13:00 – Обед 15:00 – Поиск тайника по ориентирам на местности 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	29.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – Изготовление «Сидимых чернил» 13:00 – Обед 14:30 – Мини-квест с тайным агентом 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	30.05	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – Игра: Эмоции по глазам 13:00 – Обед 16:00 – Ролевая игра: Детектор лжи 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой
01.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – Магнитные гонки 13:00 – Обед 16:00 – опыт: Плавающее яйцо 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	02.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 12:00 – ярмарка опытов +Обед 16:00 научное шоу от вожатых 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	03.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:30 – игра: огонь друг или враг 13:00 – Обед 15:30 – слайм своими руками 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	04.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 12:00 – химический светофор 13:00 – Обед 14:30 – радуга в пробирках 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	05.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:30 – съедобная химия 13:00 – Обед 15:00 – последние светлячки 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой
06.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – катапульта из ложек и резинки 13:00 - Обед 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	07.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – подготовка выступления 13:00 – Обед 15:00 – репетиция 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	08.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – химические загадки + пазлы 13:00 – Обед 15:00 – создание пригласительных на фестиваль науки 18:00 – Ужин 22:00 – Отбой	09.06	09:00 – Зарядка 10:00 – Завтрак 11:00 – репетиция выступления 13:00 – Обед 14:00 – вопросы от команд+ дарабашка 18:00 – Ужин 19:00 - выступление 22:00 - Отбой	10.06	09:00 – Зарядка Завтрак 10:00 – Завтрак+ сбор вещей 12:00 - отъезд



1. Узел

Ход игры: Группа встает в круг, закрывает глаза и вытягивает руки вперед. Каждый находит две случайные руки других участников и берется за них. Затем все открывают глаза. Задача — не расцепляя рук, распутаться в один большой круг или несколько переплетенных колец.

2. Гусеница

Ход игры: Участники выстраиваются в колонну, кладут руки на талию впереди стоящему. По команде «Старт» вся «гусеница» начинает двигаться. Задача последнего в колонне: поймать «хвост» (свою шапку или мяч, привязанный сзади первого). Первый увертывается. Нижняя часть тела должна быть неразрывно связана.

3. Квадрат (Веревка)

Ход игры: Всем участникам завязывают глаза или просят закрыть их. На земле лежит длинная веревка, связанная в кольцо. Нужно, переговариваясь, построить из веревки ровный квадрат (треугольник, круг) и встать так, чтобы каждый держал свой участок веревки.

4. Слепой квадрат

Ход игры: Вариант с веревкой (длинная 6-8м). Всем завязывают глаза. Веревка лежит скомканная. За 5-10 минут нужно, не снимая повязок, найти концы веревки, связать их и затем построить геометрическую фигуру, распределив веревку по периметру.

5. Бревно (Скорпион)

Ход игры: Группа встает на бревно (или начерченную узкую полосу). Задача: поменяться местами всеми участниками так, чтобы первый стал последним, а последний первым. Нельзя касаться земли (пола) — иначе возврат на старт.

6. Электрическая цепь

Ход игры: Все садятся в круг и крепко берутся за руки под столом (или просто в кругу). Ведущий замыкает цепь, касаясь руки первого и последнего. Затем он сжимает руку первого. Тот должен как можно быстрее передать импульс (сжать руку соседу). Цепь замкнута, когда импульс доходит до ведущего с двух сторон.

7. Путаница (Круг)

Ход игры: Участники встают вплотную в круг и протягивают руки в центр. По команде все берутся за руки с теми, до кого дотянулись (не с соседями). Образуется «путаница». Задача: распутаться, не разрывая рук, образуя один или несколько кругов (люди могут перешагивать, перелезать, поворачиваться).

8. Счет до 10 (20, 30)

Ход игры: Группа стоит в кругу, смотрит в пол (или закрыла глаза). Нужно называть числа по порядку от 1 до N (по числу игроков). Если два человека сказали число одновременно, счет начинается заново. Нельзя договариваться. Игра тренирует чувство группы и невербальный контакт.

9. Кочки (Переправа)

Ход игры: Группе нужно переправиться из точки А в Б, используя только 3-5 «кочек» (кусков картона, ковриков). Касание земли вне кочки — возврат всей команды на старт. Итог: команда учится прижиматься, поддерживать друг друга и продумывать стратегию (например, передавать кочки по цепочке).

10. Машина

Ход игры: Нужно изобразить работающий механизм (кофеварку, компьютер, пылесос) только звуками и движениями. Выбирается лидер, который запускает «деталь» (ритмичное движение+звук). Следующий «вставляется» в механизм, синхронизируясь. Конечная цель — слаженная работа одного целого.

11. Глухой телефон + рисунок

Ход игры: Команда встает в шеренгу. Первому шепотом говорят слово (собака, ракета). Он рисует это слово пальцем на спине второго. Тот — на спине третьего.

Последний игрок должен вслух назвать то, что, по его ощущениям, было нарисовано. Итог: осознание важности тактильного контакта и искажений.

12. Сороконожка (с препятствиями)

Ход игры: Группа встает «паровозиком» (руки на талии). Всем завязывают глаза, кроме последнего (направляющего). Направляющий отдает команды с помощью нажатий (левое плечо — поворот, два — присесть). Задача — пройти трассу, не рассыпавшись.

13. Воздушный шар

Ход игры: Дается легенда: Вы летите на воздушном шаре, он падает. Чтобы спастись, нужно выбросить вещи. У каждого списке 10 вещей. Команда должна договориться и составить единый список из 5 вещей за 3 минуты. Упражнение учит аргументировать, уступать и слышать других.

14. Слепой и поводырь

Ход игры: Деление на пары. Одному завязывают глаза («слепой»), второй («поводырь») ведет его за руку (или только голосом) по помещению, вокруг стульев, предлагает потрогать предметы. Через 2 минуты меняются. Важно: поводырь думает о безопасности и комфорте партнера.

15. Общее колено

Ход игры: Все сидят на стульях в кругу. Нужно, чтобы вся команда одновременно встала со стульев, не делая предварительных команд и опираясь только на общий ритм. Попытки можно повторять. Обычно получается после того, как группа почувствует друг друга (легкий наклон вперед и резкий рывок всем телом).

только голосом) по помещению, вокруг стульев, предлагает потрогать предметы. Через 2 минуты меняются. Важно: поводырь думает о безопасности и комфорте партнера.

15. Общее колено

Ход игры: Все сидят на стульях в кругу. Нужно, чтобы вся команда одновременно встала со стульев, не делая предварительных команд и опираясь только на общий ритм. Попытки можно повторять. Обычно получается после того, как группа почувствует друг друга (легкий наклон вперед и резкий рывок всем телом).

16. Зеркало

Ход игры: Группа разбивается на пары и встает лицом друг к другу. Один — «человек», второй — «зеркало». Человек медленно делает движения (чесет нос, поднимает руку, грустит). Зеркало должно в точности синхронно их повторять. Затем меняются. Упражнение развивает синхронизацию и эмпатию.

17. Живые картинки (Скульптор)

Ход игры: Ведущий загадывает известную картину («Бурлаки на Волге», «Опять двойка») или скульптуру. Команда должна за 1-2 минуты выстроить «живую» композицию, максимально точно повторив позы. Один участник — «скульптор» — поправляет остальных. Остальные команды угадывают.

18. Отпусти палку

Ход игры: Группа встает плотным кругом. Каждый выставляет вперед указательный палец на уровне пояса. Ведущий кладет на пальцы всех участников длинную легкую палку (или пластиковую трубу). Задача: опустить палку на землю. НО: нельзя отрывать палец от палки и хватать её. Палка будет «лететь вверх» от напряжения, команда учится действовать синхронно.

19. Ковер-самолет Ход игры: На полу лежит кусок ткани или ковер. На него становится вся группа. Задача — перевернуть ковер на другую сторону, не наступая на пол. Итог: нужно использовать баланс, держать друг друга за руки или виснуть на плечах.

20. Имена с эпитетом Ход игры: Первый игрок называет свое имя с прилагательным на ту же букву (Веселый Владимир, Ласковая Лена). Следующий должен повторить все предыдущие имена с эпитетами и добавить свое. Если ошибается — шуточный штраф (проползти под стулом). Игра стирает барьеры, запоминает имена и создает добрую атмосферу.

1. Игры на знакомство (начало смены)

Младший (7–10 лет): «Весёлый паровозик» Ход игры:

1. Старт. Один ребенок – «паровоз», он ходит и выбирает первого «вагончика», тот называет имя и любимого зверя.
2. Разгон. «Паровоз» делает круг, набирает 3–4 вагона. Теперь он поет: «Чух-чух, Маша-мишка, Саша-зайка...» - если сбивается, вагоны «гудят».
3. Кульминация. Когда все прицеплены, паровоз должен довезти состав до «станции» (стул) без разрыва. Если кто-то расцепил руки – возвращаются на круг назад.
4. Финал. У станции каждый громко кричит свое имя, и паровоз говорит: «Приехали! Теперь мы знаем, кто есть кто».

Средний (11–14 лет): «Снежный ком с характером» Ход игры:

1. Цепочка. Первый: «Я – Дима, добрый». Второй: «Это Дима добрый, а я – Оля, остроумная». Третий повторяет обоих и добавляет себя.
2. Сбой. Ведущий внезапно хлопает и указывает на любого. Тот должен назвать всю цепочку до него. Ошибся – штраф (прокричать свое имя трижды).
3. Разрыв. Когда цепочка достигает 8–10 человек, ведущий говорит: «А теперь наоборот – с конца!» Путаница и хохот.
4. Итог. Последний (самый сложный) называет всех. Группа аплодирует – он объявляется «главным шифровальщиком».

Старший (15–17 лет): «Фанты-интервью» Ход игры:

1. Сбор данных. Каждый берет фант с вопросом («Самый стыдный случай?», «Что ненавидишь?»). 2 минуты хаотично беседуют, задавая свои вопросы любым встречным.
2. Перемешивание. По хлопку все садятся в круг. Ведущий собирает фанты и вытягивает один наугад – читает вопрос вслух.
3. Презентация. Тот, кто получил этот вопрос раньше, должен назвать человека, который ему ответил, и воспроизвести ответ. Если ошибся – сам отвечает на этот вопрос.
4. Финал. Когда вытянуто 5–6 фантов, группа голосует, чей портрет получился самым живым.

2. Игры на сплочение (середина смены)

Младший (7–10 лет): «Клубок дружбы» Ход игры:

1. Паутина. Первый кидает клубок с ниткой, называя имя и цвет своей любимой футболки. Ловит – наматывает конец на палец и кидает дальше.
2. Натяжение. Когда нить у всех на пальцах, ведущий командует: «Все медленно тяните на себя». Паутина натягивается.
3. Проверка. «А теперь присядьте, не разрывая!» Если кто-то отпустил нить – вся паутина «рвется» (все «у-у-у» и скрещивают руки). Повторяют с места разрыва.
4. Синхрон. В конце все встают на счет 1,2,3 и одновременно отпускают нить – клубок скатывается к центру. Это значит «дружба не распалась».

Средний (11–14 лет): «Остров с секретом» Ход игры:

1. Слепые роли. Каждому на лоб наклеен стикер с ролью (капитан, ныряльщик, повар), но свою роль он не видит. Задача команды – построить башню из 10 стаканов за 4 минуты.
2. Обращение. Говорить можно только по ролям: «Капитан, принеси стакан!» - при этом капитан не знает, что он капитан. Игроки должны догадаться по обращениям.
3. Блок. Ведущий раз в минуту кричит «Шторм!» - все должны перестать говорить и поменяться местами. Коммуникация ломается.
4. Финал. После постройки ведущий просит каждого снять стикер и прочитать. Команда обсуждает: кто быстрее всех понял свою роль и помогал другим.

Старший (15–17 лет): «Тихий синхрон» Ход игры:

1. Спиной. Все садятся в круг лицом наружу (не видят друг друга). Ведущий показывает табличку «СТРОЙСЯ ПО РОСТУ».

2. Молчаливое перестроение. За 2 минуты они должны встать в шеренгу по росту, не издав ни звука. Разрешены только касания и сжатия рук.

3. Усложнение. Если справились – следующая команда «ПО ДНЮ РОЖДЕНИЯ БЕЗ СЛОВ», но теперь они сидят спиной друг к другу на корточках.

4. Провал/успех. Если за 3 минуты не построились – ведущий включает музыку на 10 секунд (паника), потом выключает. В тишине начинают заново. Финал – когда цепочка размыкается, и все поворачиваются, чтобы увидеть результат.

3. 5-минутки (занять паузу)

Младший (7–10 лет): «Зоопарк замер» Ход игры:

1. Раздача. Ведущий шепчет каждому животное. Задача – запомнить и не смеяться.

2. Выкрики. Ведущий быстро

«Слон! Лягушка! Жираф!». Услышав своё, ребенок изображает его и замирает.

3. Ловушка. Ведущий называет «Тигр!» - хотя такого нет. Кто пошевелился – выбывает и помогает ведущему кричать.

4. Финал. Остаются 2–3 человека. Им дают новое животное шепотом. Ведущий называет всех подряд, кроме их. Пауза — потом резко их. Кто первый замрет, тот победил.

Средний (11–14 лет): «Только 5 букв» Ход игры:

1. Круг. Ведущий задает вопрос («Любимый урок?»). Ответ – строго 5 букв: «Матем»? нет, «Матем»? 5 – да.

2. Табло. Ведущий записывает ошибочные ответы на доске/листе. Ответивший «Русский» (7 букв) – выбывает.

3. Ускорение. Вопросы летят каждые 3 секунды («Цвет? Еда? Город?»). Кто замолчал – выбывает.

4. Смена правила. Когда осталось 3 человека, ведущий меняет: теперь 4 буквы. Они должны перестроиться за 5 секунд. Побеждает тот, кто даст правильный ответ первым после смены.

Старший (15–17 лет): «Ассоциация наоборот»

Ход игры:

1. Соседям. Ведущий называет слово («любовь»). Каждый шепчет свою противоположную ассоциацию соседу справа.

2. Проверка. Ведущий: «Кто сказал "ненависть"?» Поднимают руки. Если совпало у двоих – оба выбывают.

3. Странность. Второй раунд: слово «школа». Запрещено использовать «работа», «дом», «каникулы». Кто нарушил – выбывает.

4. Победитель. Оставшиеся в финале получают слово «счастье» и должны дать самую далекую ассоциацию (например, «точилка»). Зал аплодирует самой дикой версии.

4. Игры на свежем воздухе (всегда)

Младший (7–10 лет): «Спасатели спешат на помощь» Ход игры:

1. Островки. На асфальте мелом круги (3-4 шага). Двое водящих («огонь») пятнают остальных.

2. Спасение. Пятнашка бежит в круг – там безопасно, но стоять можно только вдвоем (держась за руки). Один в круге – уязвим.

3. Атака огня. Если «огонь» коснулся круга, оба в нем становятся новыми «огнями» (водящих становится 4).

4. Финал. Когда все оказались «огнями» или сидят в кругах, игра останавливается. Последний неуспевший добежать до круга выбирает игру на следующий раз.

Средний (11–14 лет): «Гексогон» Ход игры:

1. Занятие сот. 3 команды по 4 человека. Каждая встает на свою стартовую соту (шестиугольники на земле).

2. Захват. За 2 минуты нужно дотронуться ногой до новой соты и крикнуть название команды. Соседнюю соту у врага можно отбить, встав на нее самому.

3. Выбивание. Если ты встал на соту противника, называешь имя любого игрока вражеской команды — тот должен перейти на пустую соту (где никто не стоит). Если пустых нет — он выбывает до конца раунда.

4. Пересчет. Ведущий считает занятые соты. Команда-победитель получает право первой выбирать место для костра/лагеря.

Старший (15–17 лет): «Лабиринт доверия с помехами» Ход игры:

1. Парами. Один с завязанными глазами, второй ведет его голосом через веревку, ветки, разбросанные бутылки. Дистанция 30 метров.

2. Смена. Через 2 минуты меняются. Затем пары объединяются в цепочку из 6 человек (глаза закрыты у всех, кроме последнего).

3. Хлопки. Последний управляет всей цепочкой: один хлопок — шаг влево, два — шаг вправо. Задача — обойти дерево, не разорвав руки.

4. Помеха. На середине ведущий свистит — это «вражеский беспилотник». Последний не может управлять 5 секунд. Цепочка замирает сама. Если никто не упал и не расцепился — команда побеждает и получает сладкий приз.

5. Штраф. Кто открыл глаза — выбывает и становится «слепым препятствием» (стоит на месте, его нужно обойти). называе

Анализ '2'нл.

- 1) План работы на день выполнен, но не до конца. Получилось решить "табу", получить ключ и зарядиться элексином.
- 2) Считаю, что наиболее важным учетом в работе. Мо. объем вылился оптом.
- 3) Конфликтов или кризисных ситуаций не было. Но на подготовку все к "точь в точь" не было уставшим.
- 4) День был насыщенным, но при этом не перегруженным. Все задания и занятия были грамотно подобраны.
- 5) Данный формат очень эффективен для мотивации и подготовки персонала.

Анализ отрядов или общелатерного дела:

- 1) 1. научиться представлять свои работы; 2. "заработать деньги" чтобы пойти на шопинг; 3. проявление творческой индивидуальности.
- 2) Да, удалось.
- 3) - развитие навыков самопрезентации; - укрепление чувств командного взаимодействия; - развитие навыков себя и других.
- 4) - подготовка; заработок "игровых денег"; - роль покупателя/помощника;
- 5) в целом отряд работал в едином ритме.
- 6) мало времени.
- 7) увеличить в работе.
- 8) да, необходимо вводить игровые валюты, валюты; обязательное участие.
- 9) для работы - свои и чужие интересы; подробное изучение форматов; активное участие в деле - самим разрабатывать правила работы.

Личностный рост.

- 1) что могу сконцентрироваться на чем-то одном.
- 2) гибкость; удержание внимания; умение; рефлексия.
- 3) создание командных и личных целей; развитие навыков конструктивной обратной связи;
- 4) удовлетворенность и соответствие с зонами роста.

Пролог: Тайна стертой таблички

Давным-давно существовал Институт Великих Открытий. Все лаборатории в нем носили громкие названия: «Искатели Истины», «Повелители Времени», «Хранители Огня». И только одна лаборатория отказалась от имени. Ее сотрудники убрали табличку с двери. На бланках заявок графа «название коллектива» оставалась пустой. Коллеги шептались: «Это безумцы. Как можно работать, если ты — никто?» Их называли презрительно: «No Name» (Без Имени).

Но однажды случилось невероятное. Пока все «именитые» лаборатории спорили о регалиях, «No Name» сделали открытие: они нашли формулу Чистого Потенциала — энергию, которая не знает ограничений. Запись на стене гласила: «Энергия человека равна его способности быть неизвестным в квадрате. Пока у тебя есть имя — у тебя есть потолок. Без имени — ты бесконечен».

Руководство Института испугалось. Формулу объявили опасной, лабораторию закрыли, а ученых изгнали. Перед уходом глава лаборатории разбил свою табличку на двенадцать осколков и разбросал по миру. Он сказал: «Однажды придут те, кто не побоится быть "Никем". Они соберут осколки и поймут: имя не дается при рождении — имя создается делом».

Завязка для отряда

Вожатый собирает отряд в кружок вечером первого дня и говорит доверительным шепотом: «Ребята, я должен вам кое-что сказать. Администрация лагеря в замешательстве. Согласно всем документам, у нашего отряда нет названия. В путевках стоит "Отряд No Name". Дежурный администратор пожал плечами и сказал: "Наверное, ошибка компьютера". Но я узнал эту историю. И знаете что? Это не ошибка. Это — наследие. Вы — потомки тех самых изгнанников. Смена, на которую вы приехали, — это не просто каникулы. Это секретная Экспедиция "No Name" по сбору осколков формулы. Ваша задача: доказать, что безымянный исследователь может стать великим ученым, изобретателем или капитаном — не потому, что ему дали имя, а потому что он сам его заслужил».

Доброе слова

1 эрудированный

2. талантливый

3 рассудительный

4 мудрый

5 трудолюбивый

6 изобретательный

7 обаятельный

8 уютный

9 гармоничный

10 стойкий

11 терпеливый

12 находчивый

13 смелый

14 талантливый

15 внимательный

16 аккуратный

17 старательный

18 честный

19 любознательный

20 начестный

21 искренний

22 ответственный

23 целеустремленный

24 упорный

25 трудолюбивый

26 творческий

27 оригинальный

28 Впечатлительный

29 музыкальный

30 наблюдательный

31 маленький

32 источник идей

33 у тебя получится

34 я всегда верю

35 ты справишься

36 не сдавайся

37 верь в себя

38 ты на верном пути

39 пробуй снова

40 ты умеешь многого достичь

41 продолжай в том же духе

42 ты мне удивляешь

43 ты мне радуешь

44 у тебя отличный потенциал

45 ты идешь вперед

46 не бойся трудностей

47 ты наша гордость

48 bravo

49 как здорово

50 ты - чудо

51 добрый

52 ласковый

53 вежливый

54 отзывчивый

55 справедливый

56 надежный

57 честный

58 приветливый

59 общительный

60 веселый

61 оптимистичный

62 энергичный

63 обоим полезен

64 приятный

65 милый

66 бесценный

67 мучил себя

68 радость наша

69 ты - мое

70 первооткрыватель

71 Чертова жена

72 умелый

73 ласковый

74 человек (в восторге или радости)

75 чужая голова

76 деньги и время

77 зоркий глаз

78 беречь

79 осторожный

80 предчувствие

81 сформированный

82 терпеливый

83 ирландия

84 недоброжелатель

85 жарить картошку

86 уживчивый

87 с добрым сердцем

88 с широкой душой

89 с чистой душой

90 селение твои друзья

91 ты можешь все

92 ты лучший в своем деле

93 твой идеал

94 твои мысли чужды

95 великодушие

96 здорово

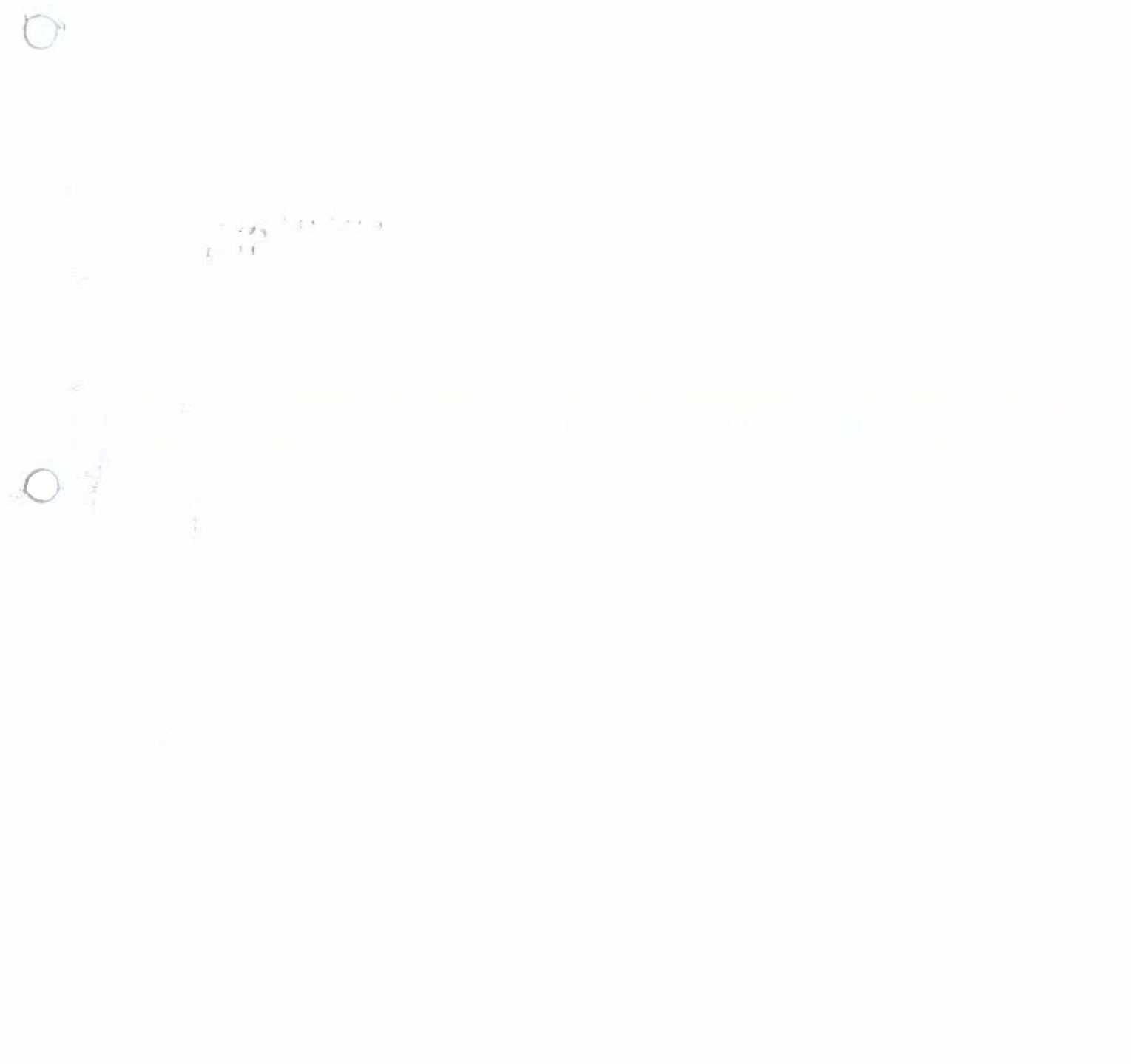
97 отпад

98 супор

99 на все это

100. Как оказалось

Приложение 3. Рефлексивный дневник



Приложение К. Эссе

Входное эссе на тему «Почему я хочу быть вожатым?»

Если меня спросить: «Хочешь ли ты быть вожатым?», то я ничего не отвечу. Я не горю этой идеей, но и не против поучаствовать. Для меня это будет экспериментом, чтобы проверить смогу ли я в роли вожатого. Возможно это станет моим любимым делом.

Идея попробовать себя в роли вожатого меня привлекает тем, что это необычно. Моя жизнь заключается в том, что я провожу все свое свободное время одинаково. А работа в лагере дает возможность быть в тонусе. Меня привлекает именно вызов: смогу ли я найти общий язык с детьми. А также лагерь привлекает меня тем, что я смогу прокачать свои педагогические навыки.

Я считаю, что хороший вожатый должен быть ярким, громким, привлекательным, но в первую очередь он должен «гореть» своим делом, но в тоже время ему необходим трезвый разум, стрессоустойчивость для того чтобы не впадать в панику при стрессовых ситуациях. Честность – одно их главных качеств. Дети чувствуют фальшь. Чувство юмора и гибкость – если человек умеет посмеяться над собой. Также вожатый должен хорошо импровизировать, чтобы выходить из трудных ситуаций.

Я бы от работы вожатым хотела получить опыт работы с детьми. Я не жду от детей любви и восхищения. В первую очередь я хочу научиться мотивировать, договариваться и вести их за собой.

Я боюсь, что мне будет скучно, тоскливо, также я боюсь ответственности за «разбитые» коленки.

Эссе на тему «Изменилось ли моё отношение к профессии вожатого?»

Признаюсь честно: на практику в первые дни я ходила с четкой установкой – «пережить и забыть». Профессия вожатого казалась чем-то несерьезным. Я злилась на каждую утреннюю зарядку и на то, что мои планы рушились. Но сейчас, дописывая отчет, я понимаю, что стала относиться к этой профессии по-другому.

Я думала, что вожатый – надзиратель. Но на самом он не над детьми, а между ними и администрацией. Вожатый становится помощником для детей. Он помогает им с решением трудных задач, в трудную минуту, а самое главное переживает с ними любую эмоцию и различные чувства. Оказывается, «просто играть» с детьми не получится, потому что они чувствуют фальшь. Нужно быть настоящим.

Самым важным моментом стали не победы, а сама команда. Изначально дети приходят и не знают друг друга, им некомфортно работать, но совместная работа и работа вожатых сплачивает коллектив. Дети дорабатывают идеи друг друга, объединяют их, смеются все вме-

сте, появляются шутки, которые понимают только они, а в трудную минуту ребята друг друга поддерживают.

Первые несколько дней я ненавидела форма практики. Мне не нравились зарядки по утрам, лекции и частая активность, но сейчас я с уверенностью могу сказать, что мне понравилось. Мы проявили себя с разных сторон, помогали друг другу, ставили сценки, пели песни и учились быть людьми.

Сейчас я умею включать «холодную голову», когда внутри все кипит. Я научилась договариваться с людьми, перестала бояться выглядеть глупо или нелепо. Благодаря практике у меня появилась эмоциональная устойчивость, искренне терпение и умение договариваться.

Будущим участникам я бы посоветовала не стесняться быть собой, не сопротивляться, а принимать все как должное, слышать и понимать своих коллег и не паниковать в стрессовых ситуациях.

Мое желание работать вожатым изменилось, но несильно. С одной стороны, получать море эмоций, активностей и так далее хорошо, но я больше люблю спокойный образ жизни. С другой стороны, я бы попробовала себя в этом, потому что работа с детьми учит тебя не врать себе и быть настоящим.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ

Студент (ка) Солодимова Яна Денисовна
Фамилия Имя Отчество

обучающийся (аяся) на 2 курсе. по специальности 44.02.02 «Преподавание в начальных классах»

прошел (ла) учебную практику

в объеме 108 часов

в период с «21» мая 2026 г. по «10» июня 2026 г.

в организации: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 11 г. Владивостока» имени Николая Николаевича Муравьева-Амурского, 690066, Приморский край, город Владивосток, пр-кт Красного Знамени, д.123

Виды и объем работ в период учебной практики:


№ п/п	Виды работ	Кол-во часов
1.	Посещение аудиторных занятий по программе (теоретико-практические модули): - Вводное занятие: знакомство, деление на отряды, профессиональный стандарт вожатого, рефлексия «Круг ожиданий». - Нормативно-правовая деятельность вожатого. ТБ, виды лагерей (пришкольный, загородный), кейсы на правильность поступка вожатого. - Возрастные особенности детей, диагностика детского коллектива и интерпретация результатов. - Этапы развития временного детского коллектива, игротека «Игры на сплочение и командообразование», общее КТД, ролевая игра «Планерка вожатого: смоделируй этап конфликта». - Методика коллективно-творческого дела (по Иванову), проектная сессия «Разработка КТД», мастер-класс «Игровая копилка вожатого». - Планирование: план-сетка, план дня, индивидуальный план: SMART-подход, практикум «Документация вожатого», проектирование план-сетки. - Психологическая безопасность, создание зоны доверия: разбор кейсов «Ребёнок отказывается есть», «Драка в отряде»; групповая работа «Индивидуальные рекомендации для родителей». - Ярмарка мастеров, организация мероприятий. - Тренинг по первой помощи, отработка навыков, подготовка к выезду в лагерь. - Технология проведения «огоньков», рефлексивная мастерская «Дневник вожатого», моделирование огонька. - Профессиональная идентичность: разбор Этического кодекса вожатого, упражнение «Мой профессиональный портрет», мастер-класс «Портфолио вожатого», проектная сессия «Моя авторская смена».	54

	- Как подготовить отчёт по практике, итоговая рефлексия «Мои победы и трудности». оформление документации, завершающий «Огонёк».	
2.	Разработка и реализация проектных заданий и на основе чемпионата «Профессионалы» в компетенции «Вожатская деятельность»: 1. Планирование деятельности временного детского коллектива младшего школьного возраста – разработка план-сетки лагерной смены. 2. Разработка и проведение коллективного творческого дела (КТД) в рамках заданного направления (с элементом исследовательской деятельности). 3. Разработка и проведение отрядного авторского игрового события (игры на знакомство и выявление лидера).	10
3.	Взаимопосещение проведения фрагментов заданий (игр, КТД и др.) и оценка деятельности (на занятиях общей игротеки, демонстрации КТД, Ярмарки мастеров, а также на выездах в лагерь).	8
4.	Ежедневный рефлексивный анализ занятий по подготовке вожатых (ведение дневника самонаблюдения «Если бы я был вожатым в этот день: что бы я делал, что бы я чувствовал» + шаблон дня по профстандарту: рефлексивные сборы «Анализ 1 дня», «Проектирование собственного пути», «Круг ожиданий» и др.).	8
5.	Создание макета отрядной локации с летописью коллективного творческого дела (КТД) (оформление отрядного уголка, летопись КТД – в период выездов к детям), вожатская легенда, оформление флага отряда.	6
6.	Оформить итоговый отчет по практике (включая приложения: план-сетка, сценарии, методическая копилка игр, памятка по первой помощи, дневник рефлексии, фотоматериалы).	14
7.	Подготовить творческое выступление с отрядом о прохождении практики (групповая презентация 5–7 минут с видео- и фотофрагментами, обозначением трудностей и рефлексией).	4
8.	Защита отчета по практике (экзамен).	4

Дата выдачи задания «21» мая 2026 г.

Срок сдачи отчета по практике «10» июня 2026 г.

Руководитель
преподаватель академического колледжа


подпись

Клопова Е.С.



АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ

Студент(ка) Соловьева Ана Денисовна,
 ФИО

обучающийся(аяся) на 2 курсе по специальности 44.02.02 Преподавание в начальных классах прошел(ла) учебную практику в объеме 108 часов с «21» мая 2026 г. по «10» июня 2026 г.

в организации: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа № 11 г. Владивостока" имени Николая Николаевича Муравьева-Амурского, 690066, Приморский край, город Владивосток, пр-кт Красного Знамени, д.123

В период практики в рамках осваиваемого вида профессиональной деятельности выполнял следующие виды работ:

Вид профессиональной деятельности	Код и формулировка ПК	Виды работ, выполненных обучающимся во время практики (в рамках овладения компетенциями)	Качество выполнения (отлично / хорошо / удовлетворительно)
ВД Педагогическая деятельность по проектированию, реализации и анализу внеурочной деятельности обучающихся	ПК 2.1 Разрабатывать программы внеурочной деятельности на основе требований ФГОС, примерной образовательной программы и с учетом примерных программ внеурочной деятельности и интересов обучающихся и их родителей (законных представителей)	1. Разработана план-сетка лагерной смены с учётом возрастных особенностей младших школьников. 2. Разработан сценарий коллективно-творческого дела (КТД) по методике Иванова 3. Разработано авторское игровое событие для отряда 4. Составлен индивидуальный маршрут поддержки ребёнка 5. Спроектирована концепция «Моей авторской смены»	
	ПК 2.2 Реализовывать программы внеурочной деятельности в соответствии с санитарными нормами и правилами	1. Проведена утренняя зарядка, организованы режимные моменты 2. Проведены игры на знакомство, сплочение, выявление лидера (общая игротека). 3. Реализовано разработанное КТД для детей 4. Проведён «огонёк» 5. Участие в организации и проведении общего мероприятия и спортивной игры 6. Проведена экскурсия в НЦ	

Вид профессиональной деятельности	Код и формулировка ПК	Виды работ, выполненных обучающимся во время практики (в рамках овладения компетенциями)	Качество выполнения (отлично / хорошо / удовлетворительно)
		«Россия» 7. Выезд в лагерь: помощь в режиме дня, оформление отрядного уголка, станционная игра	
	ПК 2.3 Анализировать результаты внеурочной деятельности обучающихся	1. Ежедневная рефлексия по итогам дня 2. Разбор педагогических кейсов 3. Анализ проведённого КТД и мероприятий 4. Взаимопосещение фрагментов занятий сокурсников и оценка их деятельности 5. Итоговая рефлексия «Мои победы и трудности» 6. Подготовлен и защищён отчёт по практике	Отл
	ПК 2.4 Выбирать и разрабатывать учебно-методические материалы для реализации программ внеурочной деятельности	1. Составлена методическая копилка игр (по типам: знакомство, сплочение, выявление лидера) 2. Разработаны дидактические материалы для КТД 3. Создан макет отрядного уголка с летописью КТД 4. Подготовлен шаблон сценария авторского события 5. Разработана памятка по доврачебной помощи	Отл
	ПК 2.5 Систематизировать и оценивать педагогический опыт и образовательные технологии в области начального общего образования с позиции эффективности их применения в организации внеурочной деятельности обучающихся	1. Изучен и применён опыт методики КТД И.П. Иванова 2. Проанализированы различные виды лагерей (пришкольный, загородный) и специфика работы 3. Освоена технология «огоньков» и рефлексивных сборов 4. Оценена эффективность игровых технологий для младших школьников 5. Систематизирован этический кодекс вожатого и профессиональный стандарт	Отл

Вид профессиональной деятельности	Код и формулировка ПК	Виды работ, выполненных обучающимся во время практики (в рамках овладения компетенциями)	Качество выполнения (отлично / хорошо / удовлетворительно)
	ПК 2.6 Выстраивать траекторию профессионального роста на основе результатов анализа эффективности внеурочной деятельности обучающихся и самоанализа	1. Заполнен дневник водителя с ежедневной рефлексией по шаблону 2. Проведена самооценка по шкале «Я – исполнитель / Я – автор» 3. Составлен индивидуальный маршрут поддержки собственного профессионального развития 4. Подготовлено творческое выступление (презентация с видео-фрагментами) о прохождении практики с обозначением трудностей и рефлексией 5. Намечены шаги по дальнейшему развитию водительских компетенций (участие в чемпионате «Профессионалы», работа в ДОЛ).	Отлично
Промежуточная оценка по ПМ.02 Педагогическая деятельность по проектированию, реализации и анализу внеурочной деятельности обучающихся			Отлично

(освоены на продвинутом уровне / освоены на базовом уровне / освоены на пороговом уровне / освоены на уровне ниже порогового)

Дата 10 июня 2026 г.

Оценка за практику отлично

Руководитель практики от предприятия



Дроздова Т.Б.

ДНЕВНИК

прохождения учебной практики

Студент Солодилова Яна Денисовна

Специальность 44.02.02 Преподавание в начальных классах

Группа СО-ПНК-24-1

Место прохождения практики Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 11 г. Владивостока» имени Николая Николаевича Муравьева - Амурского

Сроки прохождения с 21.05.2026 по 10.06.2026

Инструктаж на рабочем месте «21» мая 2026 г

дата



подпись

Клопова Е.С

Дата	Описание выполнения производственных заданий (виды и объем работ, выполненных за день)	Оценка	Подпись руководителя практики
21.05.2026	Вводное занятие, знакомство с руководителем практики, изучение требований к прохождению практики, критерии получения зачета, освоение материала по теме «Профессиональный стандарт вожатого», рефлексия, выполнение домашнего задания на 23.05.2026 составить список из 100 добрых от руки на листе А4.	отмн	Е.С.
22.05.2026	Изучение темы «Структура мероприятия», составления мероприятия по заданному плану на тему «День Дружбы». Написание вводного эссе по теме «Почему я хочу быть вожатым», Изучение теоретического блока по теме «Единые педагогические требования» и «Техника безопасности», рефлексия.	отмн	Е.С.
23.05.2026	Разделение на отряды, знакомство с вожатыми, игры на знакомство, изучение техники безопасности в технических мастерских, ознакомление с порядком действий вожатого во время пожара и порядка действий во время передвижения на автобусе с детьми, инсценировка правил техники безопасности, написание отчета по учебной практике, рефлексия.	отмн	Е.С.
25.05.2026	Утренняя зарядка, изучение материала по теме «Методика коллективно – творческого дела (по Иванову)», репетиция и зарисовка плаката для представления отряда, изучение материала по теме «Нормативно – правовые документы», рефлексия.	отмн	Е.С.

26.05.2026	Проведение зарядки, подготовка к представлению отряда, представление отряда, изучение материала по теме «методика КТД», выполнение общего КТД и его представление, рефлексия, написание отчета, выполнение домашнего задания на 27.05.2026 – план – сетка и сценарий КТД.	ОМЛ	ОМ
27.05.2026	Зарядка, создание плаката в рамках заданного направления, изучение материала по теме ««План как навигатор» все виды планирования» и «Документация вожатого – виды лагерей», рефлексия, написание отчета	ОМЛ	ОМ
28.05.2026	Зарядка, изучение материала по теме «Возрастные особенности детей», «Психологическая безопасность, создание зоны доверия»; разбор кейсов, подготовка к ярмарке мастеров, рефлексия, написание отчета.	ОМЛ	ОМ
29.05.2026	Зарядка, создание плаката для участия в ярмарке мастеров, рефлексия, посещение педагогического форума, написание отчета.	ОМЛ	ОМ
30.05.2026	Зарядка, подготовка станции и зарабатывание денег для участия в ярмарке мастеров, участие в ярмарке, изучение материала по теме «Дневник вожатого», подготовка к мероприятию «Точь в точь», рефлексия, консультация по отчету.	ОМЛ	ОМ
01.06.2026	Написание отчета	ОМЛ	ОМ
02.06.2026	Подготовка к проведению КТД в МБОУ СОШ №11, проведение КТД, изучение материала по теме «Первая помощь», рефлексия, выполнение домашнего задания на 03.06.2026 составление анализа дня, составление анализа отрядного или общелагерного дела, а так же ответ на вопросы для рефлексии и личностного роста, консультация по отчету.	ОМЛ	ОМ
03.06.2026	Зарядка, подготовка к мероприятию «Точь в точь», проведение «Точь в точь», изучение материала по теме «Технология проведения огоньков/ вожатские легенды», рефлексия, написание отчета, выполнение домашнего задания на 04.06.2026 составление вожатской легенды на тему «Юные исследователи».	ОМЛ	ОМ
04.06.2026	Посещение театра ДВФУ, просмотр сценки, создание флага отряда и его	ОМЛ	ОМ

	представление, рефлексия.		
05.06.2026	Посещение национального центра «Россия» и просмотр экскурсии, написание отчета.	Омл	Об
06.06.2026	Зарядка, обсуждение экскурсии, изучение материала по теме «Игровая мастерская» и практические задания по ней, разработка и подготовка выступления к закрытию, подготовка творческого мастер-класса для выезда в школу, написание отчета.	Омл	Об
08.06.2026	Выезд в МБОУ СОШ №11, репетиция выступления, закрытие смены, написание отчета.	Омл	Об
09.06.2026	Написание и консультация по отчету.	Омл	Об
10.06.2026	Сдача отчета и экзамен.	Омл	Об

Руководитель


подпись


Ф.И.О.

М.П.

ХАРАКТЕРИСТИКА

о прохождении учебной практики студента (ки)

Студент Соломенова Ана Романовна 2 курса СО-ПНК-24
(ФИО студента) № курса/группы

проходил практику с 21.05.2025 г. по 10.06.2025 г. на Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Средняя общеобразовательная школа № 11 г. Владивостока" имени Николая Николаевича Муравьева-Амурского

За период прохождения практики студент посетил 14 дней, из них по уважительной причине отсутствовал 0 дней, пропуски без уважительной причины составили 0 дней.

Студент соблюдал/не соблюдал трудовую дисциплину и /или правила техники безопасности.

Отмечены следующие нарушения трудовой дисциплины и /или правил техники безопасности: —

Студент не справился со следующими видами работ: —

За время прохождения практики студент показал, что

умеет/не умеет планировать и организовывать собственную деятельность, способен/не способен налаживать взаимоотношения с другими сотрудниками, имеет/не имеет хороший уровень культуры поведения, умеет/не умеет работать в команде, высокая/низкая степень сформированности умений в профессиональной деятельности.

В отношении выполнения трудовых заданий проявил себя Отлично

В рамках дальнейшего обучения и прохождения производственной практики студенту можно порекомендовать: —

Учитель начальных классов

Должность наставника куратора



Дроздова Т.Б.

И.О. Фамилия

М.П.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Владивостокский государственный университет»
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)

НАПРАВЛЕНИЕ НА ПРАКТИКУ

Студент Солодилова Яна Денисовна
Подразделение Академический колледж Группы СО-ПНК-24-1
согласно приказу ректора № 1003-а от 06.05.2026 года
направляется в МБОУ "Средняя общеобразовательная школа № 11", г. Владивосток
для прохождения учебной практики по специальности 44.02.02 «Преподавание в
начальных классах» на срок 3 недели с 21.05.2026 года по 10.06.2026 года.

Руководитель практики Клопова Е.С., Андреев А.



Отметки о выполнении и сроках практики

Наименование предприятия	Отметка о прибытии и убытии
УИ507 СОШ №11	21.05.2026
	10.06.2026

