

Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
«Детско-юношеский центр»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Технология игры»

Подготовила:
Романова Альбина Алексеевна
Методист МОУ ДО ДЮЦ

Шатки
2024 г

«Технология игры»

Цель: Знакомство старшеклассников-наставников Программы «Орлята России» с технологией проведения игр с младшими школьниками.

Время проведения: 25 – 30 мин

Форма проведения: игра

Реквизит: ноутбук, интерактивная панель, видео

План проведения: демонстрация видео; объяснение поставленной цели

Нетворкинг «Есть контакт»

Ребята делают бумажный самолетик (см. презентацию)

- Сложите лист А4 пополам, чтобы наметить центр.
- Затем опустите верхние углы к центральной линии, чтобы получился треугольник.

- Возьмитесь за грани этого треугольника и согните их вовнутрь к центральной линии.

- Теперь сложите планер пополам по центру, а затем опустите крылья назад к основанию.

На своем бумажном самолетике ребята пишут ФИ и школа (лучше писать снаружи). Внутри самолетика пишет: «Чем участник может быть полезен другим? Какими компетенциями обладает?»

Запуск самолетиков и проведение знакомства.

- Когда все создали самолетики, объясняется задача: по команде нужно запустить самолетик как можно дальше от себя. После этого нужно подобрать ближайший самолетик и найти человека, который им владеет.

- По команде участники запускают самолетики (будет отлично, если вы это снимите на видео или на фото самостоятельно) и отправляются на поиски.

- В ходе поисков они могут не найти владельца самолетика, но объединятся с кем-то еще, и это нормально.

- Если участник подходит и ему нужна помощь, вы можете помочь, громко объявив то, что написано на самолетике, чтобы нужный человек подошел к вам.

- Участники могут оставить самолетик себе чтобы не терять контакт.

На прошлом занятии мы с вами нарисовали портрет старшеклассника - наставника, обсудили его роль в реализации программы «Орлята России» и определили самую эффективную форму проведения мероприятий – это КТД.

- **Давайте вспомним каким должен быть С-Н?** – ответы

- Что С-Н должен уметь, чтобы эффективно помогать кл. руководителю в реализации программы? – ответы

- Что нужно учитывать, какие шаги нужно сделать, чтобы организовать КТД? – ответы

А теперь переходим к главному вопросу нашего сегодняшнего занятия – какие мероприятия (КТД) будут интересны для младших школьников (юных орлят). Это очень важно не только для них, но и для нас, наставников. Потому что в каком случае мы будем удовлетворены своей деятельностью – когда мероприятие прошло на «ура». А для этого нужно знать возрастные особенности младших школьников. Если мы будем понимать, какой он младший школьник, то без труда подберем для него интересное, полезное мероприятие.

Но сначала, ответьте, кто из вас зарегистрирован на сайте «Орлята России» как наставник? – ответы

Кто прошел обучающий курс на этом сайте и получил сертификат? – ответы

Если вы хотите эффективно взаимодействовать с МШ, действительно быть для них настоящим другом, наставником и видеть результат своей работы, то вам нужно пройти это обучение.

А мы продолжаем. Я предлагаю посмотреть вам видеоролик о возрастных особенностях МШ от вожатых лагеря «Орленок» - **просмотр видео.**

Давайте подведем итог нашего просмотра. Через какой вид деятельности МШ познает окружающий мир. – ИГРА.

МШ не может долго сидеть на одном месте, высокая физическая активность — это его физиологическая особенность. Но ребята быстро устают от одного вида деятельности, поэтому деятельность нужно постоянно менять. Лучше чередовать активные и спокойные игры. А еще МШ могут заплакать, поэтому вам необходимо иметь в запасе терпение, понимание и слова поддержки.

А кто для него С-Н? – Открою вам секрет С-Н для МШ – это пример для подражания во всем. Он все будет за вами повторять – это тоже его физиологическая особенность.

Как вы понимаете, мы с вами сейчас будем разучивать **Орлятские игры.**

Откроем сердца друг другу

Детям раздаются шаблоны сердечек. Каждый должен написать на нем свое имя и опустить в шкатулку или шляпу, которую держит наставник. После этого он идет по кругу, и каждый ребенок достает любое сердечко наугад. Прочитав имя, школьник должен назвать качество характера одноклассника, которого он назвал, и отдать ему сердечко.

Рисование на спине.

Найди себе пару.

Распределите роли – один будет художник, другой – лист бумаги.

Художник должен выбрать тему для рисования, это может быть что угодно: любимые персонажи мультфильмов, время года и ближайшие праздники, путешествия, семья и досуг

Другой участник игры должен угадать, что нарисовал художник.

Потом можно поменяться ролями.

Выбери тему, это может быть.

Ипподром

Ведущий говорит: «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли на старт (хлоп-хлоп-хлоп вразной по коленям).

Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьер (поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!»), двойной барьер (то же самое, но два раза подряд). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах). Песочек (трем ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки визжат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат). Финишная прямая (очень быстро). Ура!»

«Светофор»

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны топтать ногами; когда желтый цвет – хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

«Кошки — собаки»

Кошки-собаки еще одна игра из раздела «зверинец». Игроки делятся на две команды, соответственно Кошек и Собак. Все завязывают себе глаза (шарфами или платками) и «перемешиваются» между собой. Задача каждой команды – взяться за руки, при этом Кошкам можно только мяукать, а Собакам – гавкать.

Толкаться, не пускать противников очень даже можно.

«Мигалки»

Количество участников должно быть парным (если не учитывать водящего). Место проведения: на улице или в просторном помещении.

Ход игры

Участники образуют два круга: один внешний, другой – внутренний, а водящий становится внутри обоих. Внешний круг – это «полицейские». Их задача:

следить за тем, чтобы участники, стоящие во внутреннем круге, не убежали. Для этого они могут держать и ловить их, но (!) не покидая «пост» далее, чем на один или два шага («пост» – это один шаг от «узника», за его спиной).

Задача водящего: превратиться в обычного участника игры, передав «эстафету» одному из «полицейских». Для этого он может, находясь в центре внутреннего круга, подмигивать игрокам, смотрящим на него. «Узник», которому подмигнули, может попытаться убежать от «полицейского» и взять за руку водящего. Тогда он становится «полицейским», а водящий – «узником». Тот игрок, который не успел вовремя поймать беглеца, становится следующим водящим и игра продолжается.