

«Согласовано»	«Утверждено»
Заместитель директора по ВР МБОУ «Средняя школа № 6» Воронина Т.А./_____/ «1» октября 2018г.	И.о. директора МБОУ «Средняя школа № 6» Французенко И.А. /_____/ Приказ № 371 от «01» октября 2018

Программа выездной интенсивной школы «На пороге путешествия»

Срок реализации (5 дней, 54 академических часа)

Участники: учащиеся 3-5 классов (10-12 лет)

Ожидаемое количество участников: 35 человек

Автор: Потемкин А.С.

Соавторы и организаторы: Романова И.А.,
Крутилина М.А., Скопец Т.А.

Ачинск, 2018

План-график выездной интенсивной школы на весенние каникулы

Время	Деятельность (цветом обозначены ответственные педагоги)					
	29.10 Знакомимся	30.10 Есть контакт (доверие)	31.10 Групповая работа	01.11 Креатив и результат	02.11 День рефлексии	
08.00	Заезд, расселение	Подъем				
08.10		Зарядка				
09.00		Завтрак				
09.30		Образовательный лекторий				
		«Как общаются люди» - о языках и общении.	«Развлечёмся!» - история настольных игр	«Это мираж?» как работает наш мозг и почему его можно обмануть	Рефлексия «Самое яркое впечатление»	
10.00	Психологические игры, групповые проекты					
	Тренинг с элементами сказкотерапии. ПЗ «Восьмое чудо света»	ГП «Создаём настольную игру своими руками» I	ГП «Развлекательный центр для пожилых»	Вручение сертификатов, подведение итогов		
11.00	Интеллектуальные и творческие игры, ТРИЗ					
	Игры «Немой телефон»	Задачи ТРИЗ как игра	Конкурс креативных идей			
12.00	Игры на знакомство + правила общежития	Спортивный час				
		«Большое путешествие» -	Выход на берег Чулыма	«Игры на ковре»		
13.00	Обед					
13.30	Отдых!					
14.00	Тренинг «Будем знакомы»	Игры на свежем воздухе и душ			Сдача комнат, подготовка к отъезду	
		Тренинговая игра «Мы – одна команда»	Душ	Туристические игры на природе		
15.00	«Час общения» - игры на командообразование, спокойные настольные и напольные игры					
16.00	Полдник + Динамический час: активные игры, практические занятия, соревнования, квесты					
	Экологический QUIZ	Танцевальный марафон	«Праздник народов мира»	Школа выживания	отъезд	
17.00	Культурный лекторий + творческое задание на команду					
	«Семь чудес света»	Как рассказывать интересные истории	«История в играх»	«История иллюзиона»		
18.00	Ужин					
18.30	Подготовка команд					
19.00	Презентация команд					
20.00	Творческий игровой вечер					
	Шоу «Знакомьтесь – это Я!»	«Лаборатория сказок»	Игра-квест «Тур интеллектуалов»	Мастеркласс «Вечер волшебства»:		
21.00	Паузин					
21.09	Игра «Ночной дозор»	Тихие игры (соревнования по настольным играм), просмотр образовательных фильмов, участие в вечерних мероприятиях оздоровительного лагеря				
22.00	Огонёк					
22.30	Подготовка ко сну, отбой					

Пояснительная записка

Общая цель программы: развитие навыков коммуникации, умения организовать продуктивную деятельность в условиях разновозрастной временной группы.

Ведущая форма деятельности – игровая (коммуникативные, тренинговые игры, на выработку стратегии и распределение ролей в команде)

Содержание деятельности

День 1 «День знакомств»

Цель дня: знакомство участников школы, первичное формирование и сплочение команд

время	мероприятие	Содержание деятельности	ответственный	результат
10.00-12.00	Заезд, расселение	-	Организаторы	-
12.00-13.00	Игры на знакомство + правила общежития	Знакомство всех участников школы, психологические игры на доверие и контактность	Потемкин А.С.	Установление психологического комфорта при общении друг с другом
14.00-16.00	Тренинг «Будем знакомы»	Творческие, интеллектуальные и спортивные конкурсы между командами сменного состава	Крутилина М.А.	Формирование временных коллективов
16.00-17.00	Экологический quiz	Викторины и задания на экологическую тематику (цепочки рассуждений, визуальные и графические задачи, логические игры)	Романова И.А.	Установление командных ролей, выявление лидеров
17.00-18.00	“Семь чудес света”	Культурный лекторий о чудесах света. Разбиение на семь команд, получение задания самопрезентации	Потемкин А.С.	Переключение внимания детей на восприятие новой информации
18.30-20.00	Шоу «Знакомьтесь, это я!»	Подготовка и представление творческой презентации команд	Скопец Т.А.	Первичное закрепление командных ролей, получение опыта взаимодействия в разновозрастных смешанных группах
20.00-21.00	Вечер талантов «Восьмое чудо света»	Игры и задания на снятие межличностного напряжения, самопрезентацию, тематически посвященные чудесам света	Потемкин А.С., Скопец Т.А.	Снятие психологического зажима в межличностном общении
21.00-22.00	Игра «Ночной дозор»	Поиск спрятанных другой командой светоотражающих фликеров (на улице с фонариками). Костер	Организаторы	«Сработка» участников временных коллективов, преодоление межличностной дистанции м/у учащимися

День 2 «Такой разный язык»

Цель дня: сплочение команд, «сработка» участников школы, выделение ролей в командах

время	мероприятие	Содержание деятельности	ответственный	результат
9.30-10.00	Презентация «Как общаются люди»	История развития речи, использование невербальных языков, письменности	Потемкин А.С.	Получение информации для реализации конструкторского проекта
10.00-10.30	Игровой тренинг с элементами сказкотерапии		Крутилина М.А.	Подготовка команд к коммуникации. Снятие речевых «зажимов»
10.30-11.30	Проектная задача «Восьмое чудо света»	Разработка и создание модели социально- и культурно важного объекта для родного города	Потемкин А.С.	Сплочение команд учащихся, знакомство с групповыми ролями
11.30-12.00	Коммуникативные игры «Немой телефон»	Игровая передача сообщений без использования вербальной речи.	Романова И.А,	Установление эмоционального и тактичного контакта участников
12.00-13.00	«Большое путешествие» - спортивные игры народов мира	Спортивные игры	Скопец Т.А.	Смена ведущего вида деятельности, активный отдых
14.00-15.00	Тренинговая игра «Мы – одна команда»	Психологические задания, обозначающие необходимость сотрудничества и совместного использования ограниченных игровых ресурсов	Крутилина М.А.	Понимание участниками важности и эффективности работы в команде
16.00-17.00	Танцевальный марафон	Динамическая разминка, разучивание танцевальных элементов с последующим использованием в игровых заданиях	Скопец Т.А.	Смена ведущего вида деятельности, концентрация внимания на чувстве собственного тела с целью снятия напряжения
17.00-18.00	Учимся рассказывать интересные истории	Практикум эмоционального вовлечения слушателей в историю	Крутилина М.А.	Знакомство детей с приемами story-tellig
20.00-21.00	«Лаборатория сказок»	Составление и рассказывание сказочных сюжетов по заданным образам	Романова И.А.	Совершенствование коммуникативных умений через практику составления целостного повествования
21.00-22.00	Игра «Dixit»	Знакомство с настольной игрой	Крутилина М.А.	Отдых и досуг участников

День 3 «Игры большие и малые»

Цель дня: сплочение команд, осознанный выбор участниками собственных ролей в команде

время	мероприятие	Содержание деятельности	ответственный	результат
-------	-------------	-------------------------	---------------	-----------

09.30-10.00	“Развлечёмся!” - история настольных игр	Презентация «История и виды настольных игр»	Потемкин А.С.	Включение участников в тему дня
10.00-11.00	Групповой проект “Создаём настольную игру своими руками”	Конструирование и разработка типовой настольной игры для малой компании	Потемкин А.С.	Развитие навыков командного взаимодействия
11.00-12.00	Задачи ТРИЗ как игра	Изобретательские задачи, исторически воспринимаемые как игры	Романова И.А.	Развитие креативного мышления. Научения обучающихся приёму мозгового штурма
12.00-13.00	Выход на берег Чулыма	Прогулочная экскурсия	Скопец Т.А.	Смена ведущего вида деятельности, активный отдых
16.00-17.00	Игровая программа «Праздник народов мира»	Творческие и динамические игры, конкурсные задания	Скопец Т.А.	Развитие навыков командного взаимодействия
17.00-18.00	Игра-квест “Тур интеллектуалов”	Интеллектуальная игра-квест на составление логических цепочек-рассуждений	Романова И.А.	Развитие навыков стратегического мышления
20.00-21.00	«История в играх»	Соревнования по славянским настольным играм («Тавлеи» и др.)	Потемкин А.С.	Сплочение команд. Тренировка «вхождения в образ»
21.00-22.00	Игровая программа «Самайн»	Динамичные командные игры и розыгрыши	Потемкин А.С.	Снятие напряжения, организация досуга

День 4 «Миражи и путешествия»

Цель дня: проверка «сработанности» участников команд

время	мероприятие	Содержание деятельности	ответственный	результат
09.30-10.00	“Это мираж?” как работает наш мозг и почему его можно обмануть	Презентация о самых знаменитых иллюзиях и особенностях восприятия информации мозгом	Романова И.А., Потемкин А.С.	Включение участников в тему дня
10.00-11.30	Социально-ориентированный творческий проект “Развлекательный центр для пожилых”	Планирование наполнения развлекательного центра для людей пожилого возраста.	Потемкин А.С.	Развитие навыков командного взаимодействия
11.30-12.00	Конкурс креативных идей “Пошевели мозгами!”	Задание ТРИЗ на поиск нестандартных применений обычных вещей	Романова И.А.	Закрепление навыков «мозгового штурма»
12.00-13.00	«Игры на ковре»	Досуговые игры для закрытых и малых помещений	Скопец Т.А.	Смена ведущего вида деятельности.
14.00-15.00	Туристические игры на природе	Конкурсные задания по теме туризма	Скопец Т.А.	Активный отдых
16.00-17.00	Школа	Игра по станциям с	Скопец Т.А.	Развитие навыков

	выживания	элементами «веревочного курса»		командного взаимодействия
17.00-18.00	«История иллюзиона»	Презентация о знаменитых фокусах и фокусниках	Потемкин А.С.	Получение задания для творческого вечера
20.00-21.00	Мастеркласс «Вечер волшебства»	Подготовка и демонстрация простейших фокусов	Потемкин А.С.	Организация досуговой активности
21.00-22.00	Большой огонёк	Рефлексия командной работы.	Все организаторы	Обозначение дружеских связей, появившихся в результате реализации программы

День 5 «День рефлексии»

Цель дня: подведение итогов школы, планирование дальнейшей участников

время	мероприятие	Содержание деятельности	ответственный	результат
10.00-12.00	Отрядный огонек-рефлексия «Самое яркое впечатление» вручение сертификатов, подведение итогов, благодарности	Анализ-рефлексия всей программы	Организаторы	Подведение итогов по содержанию программы. Обсуждение удачных и интересных мероприятий школы. Выделение личной позиции каждого участника по отношению к командной и проектной деятельности
14.00	Сдача комнат, подготовка к отъезду		Организаторы	

Реквизит:

1. Игральные кости (кубки) не менее трёх
2. Ватман – не менее 5-ти
3. Цветная бумага – набор с разными цветами
4. Бумага белая для печати – 1 уп.
5. Фликеры светоотражающие – 2 набора
6. Фонарики
7. Свечи гильзы и свеча большая
8. Предметы разные (мелкие) для конкурса креативных идей
9. Ножницы (желательно мелкие)
10. Клей-карандаш – не менее 10
11. Нитки крепкие белые и чёрные по 1 катушке
12. Яблоки не менее 20 шт.
13. 2 декоративных тыквы
14. Наборы настольных игр