

ТЭМА НУМАРА

психологической и социально-педагогической поддержки различным группам населения, раскрытие лучших человеческих и гражданских качеств личности участников лагеря.

3. Форма проведения: игровые, концертные программы, экологические выходы, пополнение библиотечных фондов выбранных участниками лагеря социальных объектов (акция “Подари книгу”) и др.
4. Ожидаемый результат: приобретение реального социального опыта — опыта волонтерской деятельности, подготовка презентаций по итогам реализации волонтерских инициатив.

Психолого-педагогическое обеспечение программы

Цели и задачи программы профильного лагеря реализуются с помощью современных педагогических технологий: ролевых, деловых, психологических игр, проектирования, тренингов, применения принципа “равный обучает равного”, экспресс-опросов, творческих вечеров, конкурсов, дискуссий, игр-путешествий и других активных и интерактивных форм воспитательной работы.

Ожидаемые результаты

1. Создание методической базы для организации работы советов старшеклассников в учебных заведениях Гомельской области, обобщение позитивного опыта работы с лидерами ученического самоуправления.
2. Определение направлений деятельности областного, региональных и школьных советов старшеклассников и путей решения ряда проблем.
3. Активизация деятельности советов старшеклассников.
4. Распространение современных технологий развития лидерского потенциала старшеклассников.
5. Приобретение подростками реального социального опыта: опыта волонтерской деятельности.
6. Совершенствование навыков индивидуальной и групповой образовательной деятельности школьников, самоуправления.
7. Разработка социально значимых проектов для участия в областном конкурсе.
8. Овладение умениями и навыками образовательной деятельности по принципу “равный обучает равного”.
9. Формирование информационного пространства областного совета старшеклассников.

Приложение

МИР КНИГ

Сценарий тематического турнира знатоков

(разработан Т. В. Климович, педагогом дополнительного образования)

Цель: расширение читательского кругозора участников игры, развитие их интереса к книге, логического мышления, повышение интеллектуального уровня подростков.

Оборудование: медиапроектор, компьютерная брэйи-система, звукоусилители, 3 микрофона, волчок, конверты, бланки для ответов.

План

1. Слово ведущего (объявление темы и правил игры), представление команд.
2. Эрудит-лото.
3. Игра с залом.
4. Медиаигра.
5. Музыкальная пауза.
6. Подведение итогов игры.

Эрудит-лото

Ведущий называет вопрос и несколько вариантов ответа на него. Участники игры выбирают правильный ответ и помечают его на игровом бланке.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ЭРУДИТ-ЛОТО
А											
В											
С											
Д											

1. Первая печатная белорусская книга была издана в городе:
 - А. Минске;
 - В. Вильно;
 - С. Праге;
 - Д. Москве.
2. В 1977 г. увидела свет книга “Моя жизнь и прекрасная игра”. Ее автор:
 - А. Бэжхем;
 - В. Платини;
 - С. Пеле;
 - Д. Марадона.
3. Премьер-министр Англии лорд Пальмерстон обещал большую денежную премию тому, кто сумеет принести в зал Палаты лордов один экземпляр этой книги. Какой?
 - А. Библии Скорины;
 - В. “1001-й ночи”;

- С. Книги рекордов Гиннеса;
 D. Конституции Великобритании.
4. В книге Мартина Сеймура-Смита “100 величайших книг, которые потрясли мир” есть только одна работа, написанная двумя авторами. Какими?
 А. Лениным и Сталиным;
 В. Марксом и Энгельсом;
 С. Ильфом и Петровым;
 D. братьями Стругацкими.
5. Продолжение “Книги джунглей” Редьярда Киплинга называется:
 А. “Вторая книга джунглей”;
 В. “Закон джунглей”;
 С. “Джунгли зовут”;
 D. “Маугли возвращается”.
6. Книга “Фуаран”, позволяющая любому стать магом, описана в истории про этого героя:
 А. Антона Городецкого;
 В. Гарри Поттера;
 С. Пори Гаттера;
 D. Таню Гроттер.
7. В библиотеке Конгресса США насчитывается 17 239 книг о:
 А. Джордже Вашингтоне;
 В. Владимире Ленине;
 С. Иисусе Христе;
 D. Будде.
8. Эту сказку Пушкина Жуковский подготовил к печати лишь после смерти автора, переименовав этого героя в купца Остолопа. Кто он?
 А. Князь Гвидон;
 В. царь Дадон;
 С. поп;
 D. Балда.
9. В 1940 г. нацисты сбрасывали на Бельгию и Францию пропагандистские листовки, в которых ссылались на книгу этого автора:
 А. Иоанна Богослова;
 В. Адольфа Гитлера;
 С. Александра Дюма;
 D. Мишеля Нострадамуса.
10. “Книга Страшного Суда”, изданная в Англии по приказу Вильгельма-завоевателя, содержала:
 А. статистические данные;
 В. свод тогдашних законов;
 С. перечень основных грехов;
 D. инструкцию по пыткам.

Комментарии к вопросам:

3. Конституции Великобритании не существует.
 4. Манифест Коммунистической партии.
 9. Нострадамус якобы предсказал победу Германии.
 10. По сути это была первая перепись населения.

Игра с залом

Зрители, желающие принять участие в игре, выстраиваются в очередь перед мик-

рофоном. Ведущий задает вопрос. Отвечает на него тот, кто стоит первым. Если дан правильный ответ, игрок становится в хвост колонны, если неправильный — садится на место. Игра продолжается до тех пор, пока перед микрофоном не останется один человек — победитель.

1. Каталог, карточки в котором расположены по алфавиту авторов и заглавий. (*Алфавитный.*)
2. Учреждение, где можно почитать книгу или полистать журнал. (*Библиотека.*)
3. Краткое содержание книги. (*Аннотация.*)
4. Двойной лист бумаги, соединяющий блок с переплетной книжкой. (*Форзац.*)
5. Каталог, карточки в котором располагаются по отраслям знаний. (*Систематический.*)
6. Первая книга, напечатанная на белорусском языке. (*Библия.*)
7. Первая страница книги, на которой напечатаны основные сведения об издании. (*Титульный лист.*)
8. Отдел библиотеки, в котором производится выдача литературы на дом. (*Абонемент.*)
9. Обложка, которую надевают поверх переплета книги. (*Суперобложка.*)
10. Книга, которая может дать ответ на любой вопрос. (*Энциклопедия.*)
11. Учебное издание, которое содержит изложение учебной дисциплины. (*Учебник.*)
12. Полоска из картона, которая вкладывается в книгу для того, чтобы отметить нужную страницу. (*Закладка.*)
13. Карточка установленного образца, используемая для индивидуального учета читателей и выданной литературы. (*Читательский формуляр.*)
14. Вводный текст, предваряющий изложение основного материала. (*Предисловие.*)
15. Периодическое издание, которое обычно выходит через небольшой промежуток времени. (*Газета.*)
16. Перечисление всех произведений, вошедших в книгу, с указанием страниц, где они помещены. (*Содержание.*)
17. Иллюстрации, которые помогают понять технический или научный текст. (*Схема, чертеж.*)
18. Непериодическое текстовое издание объемом больше 48 страниц. (*Книга.*)
19. Непериодическое текстовое издание объемом меньше 48 страниц. (*Брошюра.*)
20. Специально оборудованное помещение в библиотеке, где читатели могут работать с книгами, периодикой, словарями. (*Читальный зал.*)
21. Как называется сборник слов русского или какого-либо иностранного языка? (*Словарь.*)

22. Перечень всех книг в библиотеке. (*Каталог.*)
23. Самая читаемая книга в мире. (*Библия.*)
24. Город, где находится самая крупная библиотека мира. (*Вашингтон.*)
25. Страна, где была изобретена бумага. (*Китай.*)
26. Первая книга, прочитанная ребенком. (*Азбука, букварь.*)
27. Описание событий по годам в древности. (*Летопись.*)
28. Создатель первого печатного станка в Европе. (*Иоганн Гутенберг.*)
29. Белорусский первопечатник. (*Франциск Скорина.*)
30. Иллюстрация небольшого размера, помещенная в начале книги или главы. (*Заставка.*)
31. Фирменный знак, эмблема издателя. (*Сигнет.*)
32. Мастерская по переписыванию книг в средние века. (*Скрипторий.*)

Медиаигра

Участникам игры с помощью медиапроектора предлагается серия слайдов с изображением обложек книг, на которых закрыты название книги и ее автор. Задача команд — определить их.

КОМАНДООБРАЗУЮЩИЙ ТРЕНИНГ

(разработан М. А. Коршун, педагогом-психологом)

Цель: формирование сплоченных команд (волонтерских отрядов), способных к совместной деятельности.

Продолжительность занятия: I этап — 1,5 ч, II этап — 1—2 ч.

Материалы: музыка, кубики “Лего” (число комплектов по количеству команд).

I ЭТАП

Упражнение 1. “Деление на команды”

Цель: формирование команд (волонтерских отрядов).

Содержание: группа участников выбирает 5 наиболее активных ребят, способных взять на себя роль лидера волонтерского отряда. Они становятся в шеренгу напротив остальной аудитории. Каждый из них по очереди выбирает по одному человеку в свою команду. Эти ребята становятся перед лидерами и в свою очередь выбирают следующих участников команд. Таким образом формируются команды с учетом личных предпочтений подростков.

Упражнение 2. “Передача импульса”

Цель: формирование в группе чувства ответственности за выполнение задания, сплочение коллектива.

Содержание: все участники группы садятся в круг, берутся за руки. Ведущий, стоя в центре круга, указывает на игрока, с которого начнется передача импульса. Легким рукопожатием участник передает импульс своему соседу. Тот — следующему и так далее по кругу. Задача игроков — передавать импульс незаметно. Если ведущий заметил, кто произвел рукопожатие, он меняет играющего и игра начинается заново.

Упражнение 3. “Точка опоры”

Цель: формирование чувства ответственности за свое участие в деятельности группы и за общий результат.

Содержание: в каждой команде участники делятся на пары. Их задача — найти общую точку опоры, т. е. такое положение тела, чтобы при опоре друг на друга вес распределялся равномерно. Ни в коем случае ни один из участников не должен переносить свой вес на другого. Как только найдены разные варианты точки опоры в паре, ребята объединяются в группы по 4 человека и выполняют то же задание. Далее задание выполняется каждой командой в полном составе. Когда точка опоры в команде найдена, психолог “вырывает” из круга одного из участников и цепь рушится. Следует объяснить ребятам, что каждый из участников представляет собой важный элемент группы и когда один из участников “выпадает”, функционирование группы нарушается.



Упражнение 4. “Восковая палочка”

Цель: сплочение группы, формирование внимательного отношения друг к другу, чувства ответственности за каждого участника группы, доверия.

Содержание: участники группы стоят в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии находится один участник. Не сгибая ног, он начинает падать. Группа подхватывает его и возвращает в исходное положение.