

ДЕПАРТАМЕНТ ПО СПОРТУ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКЕ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТЮМЕНИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ФОРТУНА»
ГОРОДА ТЮМЕНИ

СОГЛАСОВАНО

Директор ЦОУ ДО
«Тюменский колледж производственных
и социальных технологий»

Т.Е. Шняк

« 30 » 2020г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУ ДО ДЮЦ
«Фортуна» города Тюмени

С.Г. Овсянникова

« 10 » 03 2020г.

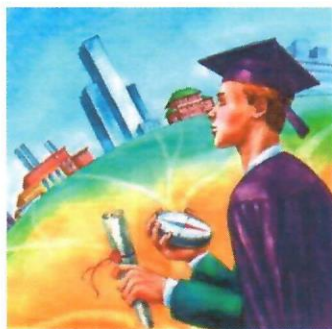


Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием

«МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕЕ!»

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Сроки реализации: июнь, июль 2020 года



Руководитель программы:

Овсянникова Светлана Геннадьевна

Разработчики программы:

методист Жданова Марина Андреевна

Заместитель директора Губина Светлана Анатольевна

Принята на заседании Педагогического совета

Протокол № 3 от «28» 02 2020.

Тюмень, 2020 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

Паспорт программы	3-8
1. Пояснительная записка.....	9-12
1.1. Обоснование социальной значимости и актуальность	9-10
1.2. Цели и задачи программы	10-11
1.3. Сроки реализации программы.....	11
1.4. Место реализации программы.....	11
1.5. Целевая аудитория программы.....	11-12
2. Содержание программы	12
2.1. Формы и направления работы по программе.....	12-13
2.2. Игровая модель смены.....	13-15
3. Механизм реализации программы	16-20
3.1. Основные этапы реализации программы	16-17
3.2. Ресурсное обеспечение программы.....	17-19
3.3. Факторы риска программы.....	19-20
4. Методические материалы.....	21-33
4.1. Концептуальные основы программы.....	22
4.2.Понятийный аппарат программы.....	22-23
5. Оценочные материалы. Система контроля.....	23-26
6. Список литературы	26-30
7. Приложение	30-57
(Сметно-финансовый расчет программы).....	31-32

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.	Полное название программы	Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей « МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕ! »
2.	Вид программы	Интегрированная (модульная)
3.	Направленность (направленности)	Профиль программы - профориентационная.
4.	Виды деятельности или направления работы в лагере	Реализация программы проходит в различных направленностях: техническая, естественнонаучная, социально-педагогическая, физкультурно-спортивная, художественная.
5.	Цель, задачи программы	<p>Цель: Создание условий для летнего отдыха, оздоровления, самореализации, самоопределения и профориентации детей и подростков, направленного на формирование компетенций в мире современных профессий.</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомить с разнообразием мира современных профессий посредством освоения образовательных модулей; – обучать информационно-коммуникативным технологиям: поиску, анализу и синтезу информации в сети интернет; – научить навыкам проектной и исследовательской деятельности; – формировать образовательную среду для создания ситуации успеха в выбранном виде деятельности и формирования позитивного самостоятельного опыта. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создать условия для самореализации личности путем включения в разнообразные виды деятельности: экскурсионную, творческую, практическую, проектную; – способствовать развитию творчества; – формировать и развивать компетенции в различных областях профессиональной деятельности; – развивать познавательный интерес, рефлексивные, креативные, качества личности, интеллектуальные способности,

		<p>умение самостоятельно добывать знания, приобщаться к достижениям науки и техники.</p> <p>Оздоровительные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – укреплять здоровье и повышать двигательную активность за счет проведения ежедневных физкультурно-оздоровительных мероприятий; – формировать негативное отношение к асоциальным явлениям в подростковой среде путем включения в профилактические мероприятия; – развивать интерес к активному здоровому образу жизни. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формировать интерес и уважительное отношение к людям различных профессий; – формировать и развивать навыки общения и взаимодействия в совместной коллективной деятельности; – создание ситуации успеха, повышение самооценки, личностной значимости и уверенности в себе; – формировать ответственность, трудолюбие и дисциплинированность; – реализация потребностей: в отдыхе и восстановлении сил, в новых впечатлениях, в игре, в самовыражении.
б.	Ожидаемые результаты	<p>За время пребывания в детском оздоровительном лагере с дневным пребыванием участники программы овладеют знаниями, умениями и практическими навыками:</p> <p><u>в оздоровлении и укреплении здоровья и безопасности жизнедеятельности будут знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – укрепят здоровье и повысят двигательную активность за счет проведения ежедневных физкультурно-оздоровительных мероприятий; – появится интерес к ведению активного здорового образа жизни; <p><u>в социально-педагогической (профориентационной) направленности:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомятся с различными профессиями (веб дизайнер, программист, столяр, кондитер) посредством освоения образовательных

		<p>модулей;</p> <ul style="list-style-type: none"> – научатся информационно-коммуникативным технологиям: поиску, анализу и синтезу в сети Интернет; – получат навыки проектной и исследовательской деятельности; – получат практический опыт в освоении профессиональных навыков посредством участия в мастер-классах от педагогов колледжа; <p><u>в технической направленности:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – научатся делать объемные модели и постройки из конструктора ЛЕГО; – познакомятся с техникой Papercraft; – научатся создавать объемные поделки из бумаги и картона; <p><u>в естественнонаучной направленности:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – научатся работать в программах по 3 D-моделированию («SketchUp», «Pepakura Designer»), разрабатывать схемы; – получат профессиональные компетенции в области медиа технологий; <p><u>в художественной направленности:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие творчества и познавательного интереса обучающихся посредством их участия в творческих, досуговых, интеллектуальных мероприятиях смены.
7.	Целевая аудитория программы (для кого предназначена программа, возрастной контингент, предполагаемое количество, география участников)	Участниками программы являются дети и подростки 10-17 лет, обучающиеся ДЮЦ «Фортуна» и все желающие, имеющие допуск врача по состоянию здоровья, в количестве 50 человек, 2 отряда, в том числе дети из социально-незащищенных семей (неполных, многодетных, малоимущих, оставшихся без попечения родителей), несовершеннолетние учетных категорий.
8.	Сроки реализации программы,	1 смена: 06.07.2020г. – 19.07.2020г. (1 отряд) 2 смена: 22.07.2020г. – 04.08.2020г. (1 отряд)

	количество смен	3 смена: 10.08.2020 -23.08.2020
9.	Краткое содержание программы с описанием игровой модели взаимодействия участников смены	<p>Отличительной особенностью программы является направленность на профориентацию обучающихся посредством включения в разнообразные виды деятельности.</p> <p>В рамках реализации программы сформированы три профильных модуля: «Профи step» - социально-педагогической направленности; «Медиа step» - естественнонаучной направленности; «Лего step» - технической направленности.</p> <p>Программа смены строится по принципу социально-деловой игры «Летняя Биржа Труда» («ЛБТ»). «ЛБТ» – это служба, которая предоставляет информацию, контролирует деятельность «компаний».</p> <p>«ЛБТ» организует «Ярмарку профессий» в виде различных мероприятий, конкурсов, Акций, мастер-классов, круглых столов и т.д.</p> <p>Участвуя в тех или иных видах деятельности, «компаниям» зарабатывают «деньги» - «дубли», которые в конце смены смогут обменять на призы и подарки, в зависимости от количества заработанных «дублей».</p> <p>Программа познакомит участников с многообразием мира профессий, поможет в игровой форме осознать привлекательность той или иной профессии, сформировать деловые навыки, развить самостоятельность и ответственность за свое будущее, повысить мотивацию при выборе профессии, а также позволит подросткам попробовать себя в различных социальных ролях.</p>
10.	Полное и краткое официальное название организации	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Детско-юношеский центр «Фортуна» города Тюмени (МАУ ДО ДЮЦ «Фортуна» города Тюмени)
11.	Почтовый адрес, телефон с указанием кода населенного пункта,	625001, Тюменская область, г.Тюмень, ул. Ямская, д. 52/4 телефон (факс): 8(3452) 43-46-01 fortyna_ano@mail.ru

	электронный адрес организации, авторов-разработчиков	
12.	Ф.И.О. руководителя организации	Директор Овсянникова Светлана Геннадьевна
13.	Авторы программы (Ф.И.О полностью и должность); контактные телефоны	Методист Жданова Марина Андреевна, тел.: 8(3452) 43-00-51, Заместитель директора Губина Светлана Анатольевна, тел.: 8(3452) 43-00-51, 8(3452) 42-05-71
14.	Место реализации программы с указанием адреса	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Детско-юношеский центр «Фортуна» города Тюмени Адрес: 625001, г.Тюмень, ул. Садовая, 1216/8.
15.	Имеющийся опыт реализации программы и дата её создания	Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕЕ!» реализуется в рамках комплексной программы организации летнего отдыха и занятости детей, подростков и молодежи в 2020 году, разработана на основе программы воспитания МАУ ДО ДЮЦ «Фортуна» города Тюмени на 2018-2020 годы, а также опыта прошлых лет в реализации программ детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием.
16.	Финансовое обеспечение проекта	Средства по договору о предоставлении субсидии на финансовое обеспечение выполнения муниципального задания на оказание муниципальных услуг на 2020 год и на плановый период 2020-2021 годы: заработная плата работников и содержание лагеря; средства по договору о предоставлении субсидии на питание детей детского оздоровительного лагеря; родительские средства по договору софинансирования, на организацию культурно-досуговых мероприятий.

17.	Перечень организаторов программы, а также социальных, интеллектуальных и экономических партнеров	Руководитель программы: директор учреждения, начальник лагеря - 2, педагоги дополнительного образования – 4.
-----	--	--

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «**МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕЕ!**» реализуется в рамках комплексной программы организации летнего отдыха и занятости детей, подростков и молодёжи в 2020 году. Программа разработана также на основе программы воспитания МАУ ДО ДЮЦ «Фортуна» города Тюмени на 2018-2020 годы и опыта прошлых лет в реализации программ детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием.

Профильность программы профориентационная, реализация модулей проходит в различных направленностях: техническая, естественнонаучная, социально-педагогическая, физкультурно-спортивная, художественная.

1.1. Обоснование социальной значимости и актуальность

"Любовь к своей профессии предполагает желание передать свои знания тем людям, которые в состоянии, которые достойны того, чтобы в будущем этой профессии, развивать ее дальше"
В.В. Путин

Президент В.В. Путин на форуме «Наставник» в своей речи подчеркнул, что очень важна ранняя профориентация детей и подростков для дальнейшего их самоопределения в большом мире профессий.

Концепция профильного обучения, предложенная Правительством России, рекомендует образовательным учреждениям, чтобы к старшим классам ученик уже смог определиться с профилем своего дальнейшего обучения.

Первые шаги в профессиональном самоопределении необходимо сделать уже в 5–8-х классах, так как в этом возрасте подростки начинают искать свое место в жизни, пробуют себя в различных видах деятельности, реализуя свой интеллектуальный, личностный и творческий потенциал.

Очень важно не упустить данный период, оценить эмоциональное состояние подростков, понять, что они чувствуют, о чем думают, переживают и мечтают и направить его в нужное русло.

Правильно сделанный выбор – это начало пути к успеху, к самореализации, к психологическому и материальному благополучию в будущем.

Для эффективности реализации программы необходимо учитывать множество факторов: знакомство обучающихся с современными профессиями, которые востребованы на рынке труда, используя игровые и информационно-коммуникативные технологии, а также ресурсы предприятий города с целью профориентационной работы.

Отличительной особенностью программы является направленность на профориентацию обучающихся посредством включения в разнообразные виды деятельности через освоение модулей.

В рамках реализации программы сформированы три профильных модуля: «Профи step» - социально-педагогической направленности; «Медиа step» - естественнонаучной направленности; «Лего step» - технической направленности.

Реализация модулей носит профильный принцип, учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей, зачисленных в лагерь, их склонности, увлечения, что позволяет каждому участнику выстроить свою индивидуальную траекторию развития.

Данная программа познакомит участников с многообразием мира профессий; поможет в игровой форме сформировать навыки в освоении компетенций в мире современных профессий; повысит мотивацию при выборе профессии; позволит подросткам попробовать себя в различных социальных ролях; научит быть ответственными за свой выбор, быть профессионально мобильными.

Все вышеизложенное указывает на актуальность и значимость программы и определило тему программы «**МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕ!**».

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Создание условий для летнего отдыха, оздоровления, самореализации, самоопределения и профориентации детей и подростков, направленного на формирование компетенций в мире современных профессий.

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить с разнообразием мира современных профессий посредством освоения образовательных модулей;
- обучать информационно-коммуникативным технологиям: поиску, анализу и синтезу информации в сети интернет;
- научить навыкам проектной и исследовательской деятельности;
- формировать образовательную среду для создания ситуации успеха в выбранном виде деятельности и формирования позитивного самостоятельного опыта.

Развивающие:

- создать условия для самореализации личности путем включения в разнообразные виды деятельности: экскурсионную, творческую, практическую, проектную;
- способствовать развитию творчества;
- формировать и развивать компетенции в различных областях профессиональной деятельности;
- развивать познавательный интерес, рефлексивные, креативные, качества личности, интеллектуальные способности, умение самостоятельно добывать знания, приобщаться к достижениям науки и техники.

Оздоровительные:

- укреплять здоровье и повышать двигательную активность за счет проведения ежедневных физкультурно-оздоровительных мероприятий;
- формировать негативное отношение к асоциальным явлениям в подростковой среде путем включения в профилактические мероприятия;
- развивать интерес к активному здоровому образу жизни.

Воспитательные:

- формировать интерес и уважительное отношение к людям различных профессий;
- формировать и развивать навыки общения и взаимодействия в совместной коллективной деятельности;
- создание ситуации успеха, повышение самооценки, личностной значимости и уверенности в себе;
- формировать ответственность, трудолюбие и дисциплинированность;
- реализация потребностей: в отдыхе и восстановлении сил, в новых впечатлениях, в игре, в самовыражении.

1.3. Сроки реализации программы

1 смена: 06.07.2020г. – 19.07.2020г.

2 смена: 22.07.2020г. – 04.08.2020г.

3 смена: 10.08.2020 -23.08.2020

1.4. Место реализации программы

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Детско-юношеский центр «Фортуна» города Тюмени.

Адрес: 625001, г. Тюмень, ул. Садовая, 121б/8.

1.5. Целевая аудитория программы

Участниками программы являются дети и подростки 10-17 лет, обучающиеся ДЮЦ «Фортуна» и все желающие, имеющие допуск врача по состоянию здоровья, в количестве 45 человек, 3 отряда, в том числе дети из социально незащищенных семей (неполных, многодетных, малоимущих, оставшихся без попечения родителей; несовершеннолетних «учетных категорий»).

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Формы и направления работы по программе

Профориентация в программе рассматривается как система воспитательных, социально-психологических и познавательных мероприятий, способствующих свободному профессиональному самоопределению в условиях современного общества.

Исходя из этого, программа включает в себя следующие направления и формы работы:

1. Физкультурно-оздоровительное

- пешие экскурсии;
- купание в бассейне;

- подвижные игры на свежем воздухе;
- спортивные игры: футбол, пионербол, баскетбол;
- организация спортивных эстафет и соревнований;
- мероприятия по профилактике асоциальных явлений с приглашением специалистов системы профилактики.

2. Профориентационное

- беседа, в ходе которой участники в доступной форме знакомятся с необходимыми теоретическими сведениями по профориентации;
- организация встреч и мастер-классов с представителями различных профессий (веб-дизайнер, программист, столяр, кондитер, журналист);
- экскурсии на предприятия города;
- конкурсы профессионального мастерства;
- конкурс компьютерных презентаций «Все профессии хороши – выбирай на вкус!»;
- тесты, игровые упражнения с элементами тренинга.

3. Социально-психологическое

- игры на знакомство и сплочение;
- игры и упражнения на развитие лидерских качеств и организаторских способностей;
- коммуникативные игры и тренинги;
- социально-ролевые и деловые игры;
- дискуссии, диспуты и ток-шоу;
- организация коллективно-творческих и отрядных дел;
- тестирование, опросы, анкетирование.

4. Культурно-досуговое

- посещение театров, кино, развлекательных учреждений;
- пешие экскурсии;
- конкурсно-игровые программы;
- досуговые мероприятия.

2.2. Игровая модель смены

Сюжет смены строится по принципу социально-деловой игры «Летняя Биржа Труда» («ЛБТ»), принимая участие в которой, ребятам предоставляется возможность познакомиться с разнообразными профессиями и их классификацией и попробовать себя в разнообразных видах деятельности и социальных ролях.

«ЛБТ» – это служба (руководитель программы, педагоги), которая предоставляет информацию, контролирует деятельность «компаний».

Отряды называются «компаниями», в которых должен быть лидер и своя отличительная символика (герб, эмблема или отличительный знак), кредо, законы и правила работы «компаний».

«ЛБТ» организует **«Ярмарку профессий»** в виде различных мероприятий, конкурсов, Акции, мастер-классов, круглых столов и т.д.

Участвуя в тех или иных видах деятельности, *«компании»* будут зарабатывать «деньги» - «дубли», которые в конце смены смогут обменять на призы и подарки, в зависимости от количества заработанных «дублей».

Система поощрений:

- за участие – 5 дублей;
- за победу в мероприятии – 10 дублей;
- спецприз «Знаток профессий разных» - 15 дублей.

Включение в содержание программы образовательных модулей различных направленностей (социально-педагогическая (профориентационная), естественнонаучная, техническая) позволит предоставить возможность для работы с детьми различного уровня интересов, потребностей.

Основные мероприятия по программе смены:

- открытие смены, концерт «Шаг в будущее»;
- творческое мероприятие «Фестиваль Роза ветров»;
- спортивное мероприятие «Поле спортивных чудес»;
- мероприятие «Топ профессий нужных»;
- закрытие смены, мероприятие «Будущее рядом».

В программе предусмотрены модули:

1 модуль «ПРОФИ step» пройдут игры на знакомство, сплочение и выявление лидерских качеств. Упражнения и тренинги на выявление способностей, качеств личности, потребностей детей и подростков.

Основные мероприятия данного модуля:

- игра по станциям: *«Путешествие в мир профессий»*;
- социально-деловая игра: *«Я выбираю»*;
- открытие смены *«Мы выбираем, нас выбирают!»* - *«компании»* представляют свои творческие визитки по теме смены, проходит знакомство и объяснение правил игры, запуск-старт программы;
- *проект ПРО или «Пропуск в профессию»*.
- серия ознакомительных экскурсий на предприятия города Тюмени (в областную библиотеку, речной порт, на телевидение, в театр, рекламное агентство, на радио, телевидение, в редакцию газеты или журнала и т.д.);
- проведение встреч с родителями как с профессионалами в тех или иных сферах деятельности;
- конкурс компьютерных презентаций *«Все профессии хороши – выбирай на вкус!»*;
- Ток-шоу: *«Кто, если не мы?»* (обсуждение в студии);
- Круглый стол – *«Молодежь выбирает...»*;
- Заключительное мероприятие по модулю - *«компании»* готовят и защищают свой проект будущего: *«Мой выбор – мое будущее»*.

Данные мероприятия способствуют погружению ребят в профессию, формируют интересы к определенному виду деятельности.

Основные мероприятия 2 модуля «МЕДИА step»:

- Игра-презентация своего коллектива;
- Творческий проект «Моё ток-шоу»;
- «Репортаж на заданную тему»;
- выступление «Дресс-код стендапов».
- конкурсы профессионального мастерства - участвуя в конкурсах, подростки пробуют себя в различных социальных ролях: журналиста, визажиста, дизайнера, «диджея» или «ведущего» и т.д.
- Заключительное мероприятие по модулю: «Топ-лайн», игра-презентация своего коллектива.

После прохождения данного модуля участники программы будут иметь представление о жанровом разнообразии, информационных и мультимедийных технологиях и возможностях их использования в жизни.

Основные мероприятия 3 модуля «ЛЕГО step»:

- проект «Самые удивительные постройки ЛЕГО»;
- проект «Двор моей мечты»;
- Альбом «Сказочный ЛЕГО»;
- Заключительное мероприятие по модулю: проектная работа «Мы – фантазеры».

В процессе освоения модуля проводится работа над развитием интеллекта воображения, мелкой моторики, творческих задатков, развития диалогической и монологической речи, расширения словарного запаса. Особое внимание будет уделяться развитию логического и пространственного мышления. Обучающиеся будут работать с предложенными инструкциями (карточками-схемами), у них сформируются умения сотрудничать с партнером, работать в коллективе.

3. МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Основные этапы реализации программы

Этапы реализации программы	Основные мероприятия этапов	Сроки	Ответственный
I этап Подготовительный	<ul style="list-style-type: none"> – Защита программы (на Педагогическом Совете, прохождение экспертизы программы). – Подбор, расстановка и обучение педагогических кадров (педагогов, вожатых). – Заключение договоров о совместной деятельности по организации летней занятости со школами, ЦВР «Дзержинец», комиссией по делам несовершеннолетних КАО и другими учреждениями; – Набор участников программы; – Подготовка методических материалов (сценариев мероприятий, положений о соревнованиях, спортивных игр, литературы, наглядных пособий, оформление помещений, учебного оборудования). 	Февраль-март апрель-май	Заместитель директора, методист, педагоги
II этап Организационный	<p>Основные мероприятия данного этапа:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Игры на сплочение и знакомство в отрядах. – Выработка законов жизни лагеря, деление на отряды – «компании» (выбор названия, символики, старосты и т.д.). – Инструктаж по ТБ. Вводное анкетирование. – Открытие смены – введение участников в Программу. – Концерт открытие лагерной смены «Мой выбор – моё будущее!» 	Первые 3 дня каждой смены	Начальник лагеря, ПДО, вожатые

<p style="text-align: center;">III этап Основной</p>	<p>Реализация концепции смены и основных мероприятий программы.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Развитие сюжета игры, обучение и изучение новых форм деятельности. <p>Основные мероприятия данного этапа:</p> <ul style="list-style-type: none"> – творческое мероприятие «Фестиваль Роза ветров»; – спортивное мероприятие «Поле спортивных чудес»; – мероприятие «Топ профессий нужных»; – закрытие смены, мероприятие «Будущее рядом». 	<p>I смена: 01.07.2020-14.07.2020</p> <p>II смена: - __.__.2020-__.__.2020</p>	<p>Начальник лагеря, ПДО, вожатые</p>
<p style="text-align: center;">IV этап. Итоговый</p>	<p>Подводятся итоги смены</p> <ul style="list-style-type: none"> – анализируется программа – все дела и мероприятия в форме анкет-опросников; – закрытие смены «Мой выбор - мое будущее!». 	<p>Последние 3 дня каждой смены</p>	<p>Рук-ль программы, ПДО,</p>
<p style="text-align: center;">V этап. Аналитический</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Анализ программы, выявление достижений, проблем и путей развития; – мониторинг эффективности программы по различным направлениям работы; – обобщение опыта работы по программе. 	<p>август-сентябрь</p>	<p>Заместитель директора; методист</p>

3.2. Ресурсное обеспечение программы

Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Должность	Должностные обязанности	Кол-во чел.
	<p>Начальник лагеря</p>	<p>Начальник лагеря должен обеспечить:</p> <ul style="list-style-type: none"> – соответствующие требованиям охраны труда условия на проведение воспитательного процесса и безопасность жизнедеятельности воспитанников на территории лагеря; 	<p style="text-align: center;">2</p>

		<ul style="list-style-type: none"> – инструктаж, проверку знаний по охране труда воспитателей отрядов и осуществлять систематический контроль над выполнением ими инструкций, правил и норм по охране труда и безопасности жизнедеятельности; – принимать необходимые меры по сохранению жизни и здоровья обучающихся при возникновении несчастных случаев, аварий и катастроф, в том числе по оказанию первой доврачебной помощи пострадавшим. 	
ПДО с возложенными обязанностями воспитателя летнего лагеря с дневным пребыванием	<p>Основными направлениями деятельности воспитателя являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ответственность за жизнь и здоровье обучающихся; – организация и проведение воспитательной работы в закреплённом отряде. <p>Должностные обязанности:</p> <ul style="list-style-type: none"> – вместе с вожатыми планирует работу отряда, разрабатывает сценарии мероприятий в рамках программы; – следит за выполнением правил техники безопасности, обеспечивает предупреждение травматизма; – обеспечивает выполнение детьми санитарно-гигиенических норм; – обеспечивает соблюдение детьми дисциплины и порядка в соответствии с установленным режимом; – осуществляет изучение личности каждого ребёнка в отряде, его склонности, интересы; – создаёт благоприятный микроклимат для каждого ребёнка в отряде; – способствует развитию у детей навыков общения; – координирует работу вожатых; – ведёт в установленном порядке документацию и отчётность, составляет планы работы. 	4	
Помощник организатора досуга (вожатый)	<ul style="list-style-type: none"> – оказывает помощь воспитателям лагеря в организации и проведении культурно-массовых мероприятий в рамках программы; в создании благоприятных условий для развития творческих способностей детей; – участвует в оформлении помещения лагеря, 	4	

		организации игровой деятельности, оказывает помощь в подготовке и организации отрядных и общелагерных мероприятий, в разработке и составлении сценариев мероприятий по программе.	
--	--	---	--

Материально-техническое обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Спортивный, хореографический залы для проведения мероприятий. 2. Игровая комната оборудована телевизором, DVD–караоке, настольными играми, мебелью: шкафы, полки, столы, стулья; костюмерной; литературой. 3. Музыкальное оборудование для проведения мероприятий музыкальный центр, микрофоны, микшерный пульт, колонки. 4. Оргтехника: компьютеры, принтеры, ксероксы, проектор, экран, ноутбук. 5. Фотоаппарат. 6. Видеокамера. 7. Комнаты для занятий в кружках и рисованием оборудованы столами, стульями, канцтоварами для оформления и рисования.
Информационно-методическое обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> 8. Фонотека. 9. Методическая литература по тематике смены лагеря. 10. Периодическая печать: журналы по организации дополнительного образования, досуга. 11. Доступ к локальной сети Интернет. 12. Разработки сценариев мероприятий.
Финансово-экономическое обеспечение	Средства по договору о предоставлении субсидии на финансовое обеспечение выполнения муниципального задания на оказание муниципальных услуг на 2020 год и на плановый период 2020-2021 годы: заработная плата работников и содержание лагеря; средства по договору о предоставлении субсидии на питание детей летнего оздоровительного лагеря; родительские средства на организацию культурно-досуговых мероприятий.

3.3. Факторы риска программы

№	Факторы риска	Меры профилактики
1	Зависимость от метеорологических условий	Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности. Запасные формы работы, адаптированные для работы в помещении. Инструктаж о правилах поведения (одежда, соответствующая погодным

		условиям).
2	Недостаточный объем финансирования	Частичная замена выездных мероприятий, мероприятиями, проводимыми на базе Центра.
3	Пассивность детей	Отбор эффективных методов и средств для повышения активности участников программы: стимулирование мотивации, создание ситуации успеха.
4	Утомляемость детей	Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и др.
5	Повышенная конфликтность между детьми в отряде	Игры и упражнения на сплочение отряда. Индивидуальные беседы и разъяснительная работа с целью устранения конфликтных ситуаций. Игры и упражнения на снятие эмоционального напряжения.
6	Проблемы в работе вожатых (взаимодействие с отрядом, воспитателями)	Дополнительная работа по вопросам сюжета смены, составления плана отрядной работы. Индивидуальные беседы. Оказание необходимой методической и организационной поддержки и помощи в работе с отрядом.
7	Усталость педагогического коллектива	Четкое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях.
8	Временная нетрудоспособность воспитателей, других сотрудников, задействованных в реализации программы	Заключение договора с временными сотрудниками на период смены, отзыв сотрудника из очередного отпуска.
9	Травматизм	Инструктаж по технике безопасности. Исключение травмоопасных ситуаций, бдительность и ответственность за здоровье и жизнь детей.
10	Недостаточность спортивного и игрового инвентаря	Своевременное и достаточное обеспечение.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Приоритетной основой работы летнего лагеря является создание условий для личностного развития детей: педагоги принимают ребёнка таким, какой он есть, положительно относятся к его личности, опираются на творческую активность ребёнка, выводят его на уровень самоуправления, т. е. совместной организованной работы воспитателей, вожатых и детей. Вся работа строится на принципах добровольности, активного участия каждого в жизни лагеря, отряда.

Методическое обеспечение программы носит непрерывный характер, вытекает из реальных проблем, выявленных в результате анализа педагогической деятельности.

Задачи методической работы по отношению к педагогам:

- повышение уровня педагогических знаний;
- изучение и использование в своей профессиональной деятельности современных педагогических технологий, методик, приемов и способов воспитания;
- согласование понятий, ценностей и представлений, выработка единой согласованной педагогической позиции;
- изучение и использование современных способов диагностирования успешности каждого ребенка.

Основополагающие подходы методической деятельности:

- проблемно-диагностический подход;
- рефлексия собственной деятельности.

Методические условия предусматривают:

- создание и ведение необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами и вожатыми до начала лагерной смены;
- коллективные творческие дела;
- творческие мастерские;
- индивидуальная работа;
- тренинги;
- деловые и ролевые игры.

Организационно-методическое обеспечение программы

Основными методами организации деятельности являются:

- метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- метод коллективной творческой деятельности (КТД).
- Психологические услуги.
- Психологические услуги предоставляются в следующих формах:

- проведение воспитательно-профилактической работы с детьми в целях предотвращения или устранения негативных психологических факторов, ухудшающих их психическое здоровье;
- беседы с детьми по налаживанию и поддержанию их межличностных взаимоотношений.

4.1. Концептуальные основы программы

Основными концептуальными основами программы являются:

- **Создание здоровьесберегающей среды.** Положительный и доброжелательный климат; профессиональная и общекультурная компетентность кадрового состава; создание необходимых условий, направленных на формирование здоровой личности.
- **Создание ситуации успеха в формировании положительной «Я-концепции»** - формирование позитивно-адекватной самооценки, навыков осознания себя в окружающем мире.
- **Создание воспитательной среды.** В программу включены мероприятия, направленные на освоение образовательных модулей, интереса к добрым делам; уважительное отношение к семье, друг к другу и взрослым.
- **Направленность на социализацию.** Создаются условия для самореализации личности путем включения в разнообразные виды деятельности: общение, труд, игра, спорт.

4.2. Принципы программы

Деятельность, общение и отношения строятся на следующих принципах:

1. **Принцип самоактуализации.** В каждом ребёнке существует потребность в актуализации своих творческих способностей. Важно пробудить и поддержать стремление детей к проявлению и развитию своих природных и социально приобретенных возможностей.
2. **Принцип индивидуальности.** Создание условий для формирования индивидуальности ребенка. Необходимо не только учитывать индивидуальные особенности ребенка, но и всячески содействовать их дальнейшему развитию.
3. **Принцип творчества и успеха.** Благодаря творчеству дети выявляют свои способности, узнают о «сильных» сторонах своей личности. Достижение успеха способствует формированию позитивной «Я - концепции» личности отдыхающего, стимулирует осуществление ребенком дальнейшей работы по самосовершенствованию и формированию своего «Я».
4. **Принцип доверия и поддержки.** Вера в ребёнка, доверие ему, поддержка его стремлений к самореализации и самоутверждению должны прийти на смену излишней требовательности и чрезмерного контроля.

5. **Принцип коллективности.** Осуществляется на основе создания благоприятного психологического климата внутри отряда, организации коллективно-творческого дела при взаимодействии детей, педагогов и родителей.
6. **Принцип природосообразности.** Учет возрастных особенностей и индивидуальных потребностей при определении содержания основных мероприятий программы.
7. **Принцип игры и романтики.** Включение игрового сюжета и элементов соревновательности.

4.3. Понятийный аппарат программы

Модуль (от лат. *modulus* — «маленькая мера»). Модульное обучение — в педагогике, способ организации обучения с использованием законченных блоков учебного материала.

Профессия — род трудовой деятельности человека, обычно его источник существования. Профессия требует владения теоретическими знаниями и практическими навыками, приобретаемыми в ходе специальной подготовки или получения специального образования.

Медиа — обширное понятие, включающее в себя средства коммуникации, способы передачи информации, а также образываемую ими среду.

LEGO (ЛЕГО) — серии конструктора, представляющие собой наборы деталей для сборки и моделирования разнообразных предметов.

Будущее — гипотетическая часть линии времени, множество событий, которые ещё не произошли, но могут произойти.

Веб-дизайн - отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений.

Степ - step |step| — (с англ.) шаг, ступень, ход, ступенька, па, след, поступь.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ

На основании ожидаемых результатов осуществляется оценка их достижения, осуществляемая путем анализа данных по критериям и показателям эффективности реализации программы.

№ п/п	Критерии	Показатели оценки	Методы оценки эффективности программы
1	Повышение социальной активности	<p>Повышение интереса к жизни в лагере.</p> <p>Положительная мотивация к выполнению творческих задач.</p> <p>Охват участников мероприятиями смены.</p> <p>Увлеченность, личная заинтересованность каждого ребенка в мероприятиях смены.</p> <p>Количество и качество проводимых познавательных, досуговых, психологически и социально-значимых мероприятий.</p> <p>Реализация значимых проектов.</p>	<p>Метод наблюдения.</p> <p>Анкетирование.</p> <p>Анализ результатов и достижений обучающихся.</p> <p>Анализ продуктов деятельности.</p>
2	Хорошее психологическое и физическое самочувствие	<p>Увлеченность, личная заинтересованность ребенка в мероприятиях смены.</p> <p>Удовлетворенность отдыхом в лагере.</p> <p>Охват участников мероприятиями смены.</p>	<p>Метод наблюдения.</p> <p>Беседа.</p> <p>Анкетирование.</p> <p>Опрос.</p>
3	Уровень достижения результатов	<p>Количество и качество проводимых познавательных, досуговых, развивающих и социально-значимых мероприятий.</p> <p>Личная заинтересованность (% участия) детей и подростков в организации и проведении коллективно-творческих дел.</p> <p>Количественный показатель участия детей и подростков в творческой и социально-значимой деятельности.</p> <p>Обогащение лидерского опыта детей и подростков посредством обучения других.</p>	<p>Анализ результатов участия в конкурсах и соревнованиях смены.</p> <p>Итоговая выставка детских творческих работ.</p> <p>Навыки самоорганизации.</p> <p>Эффективная работа творческих мастерских.</p>
4	Приобретение практических	<p>Качество внутриотрядной работы по введению правил поведения и их</p>	<p>Анкетирование обучающихся.</p>

	умений и навыков эффективной коммуникации, самоконтроля	соблюдению участниками смены. Умение выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и взрослыми.	Анализ сюжетно-ролевых игр и продуктов деятельности. Эффективность органов детского самоуправления.
5	Эмоциональн й настрой	Удовлетворенность своей деятельностью.	100% обучающихся удовлетворены пребыванием в лагере.

У программы на летний период есть свои особенности не только в методах сбора информации и методах отслеживания результатов, но и в формах осуществления анализа информации и результатов. Такими формами в данной программе являются:

- рефлексия (ежедневное подведение итогов дня на вечернем огоньке);
- подготовка и проведение итоговых мероприятий, отражающих приобретенные знания, умения и навыки в течение смены.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовое обеспечение программы

1. Конвенция ООН «О правах ребенка» (1989 г.).
2. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями и дополнениями) «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ (ред. от 06.02.2020г.) «Об образовании в Российской Федерации».
4. Федеральный закон от 16 октября 2019 года № 336-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей».
5. Федеральный закон от 24 июня 1999 №120 ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних».
6. Федеральный закон от 22 июля 2008 года № 123-ФЗ «Технический регламент о требованиях пожарной безопасности».
7. Федеральный закон от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».
8. Постановление Правительства Российской Федерации от 17 декабря 2013 года №1177 «Об утверждении Правил организованной перевозки группы детей автобусами».
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 9 ноября 2018 года №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
10. Приказ Министерства образования РФ от 13.07.2001 №2688 «Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха».
11. Типовое положение об образовательном учреждении дополнительного образования детей, утвержденное Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 июня 2012 г. N 504 г.
12. Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.2599 -10.
13. Постановление Правительства Тюменской области от 24 декабря 2019 года №510-п «О внесении изменений в постановление от 17.04.2018 № 148-п «Об утверждении Положения о порядке формирования и ведения реестра организаций отдыха детей и их оздоровления в Тюменской области».
14. Постановление Правительства Тюменской области от 28.12.2012 №567-п (ред. 06.10.2017) «Об организации отдыха и оздоровления детей в организациях отдыха и оздоровления Тюменской области».

15. Постановление Правительства Тюменской области от 27 декабря 2019 года № 543-п «О внесении изменений в постановление от 07.06.2010 № 60-п и о признании, утратившими силу некоторых нормативных правовых актов».
16. Распоряжение Правительства Тюменской области от 06.12.2019 года № 1595-рн «Об организации детской оздоровительной кампании в Тюменской области в 2020 году».
17. Региональный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный протоколом Совета по реализации национальных проектов в Тюменской области от 06.12.2018 г. №2 (в редакции от 30.01.2019 г.).
18. Приказ Департамента социального развития Тюменской области от 18.11.2019 №310-п «Об определении уполномоченной организации в Тюменской области по организации отдыха и оздоровления детей в 2020 году».
19. Муниципальные правовые акты города Тюмени о мерах по организации отдыха, оздоровления занятости несовершеннолетних в 2020 году.
20. Приказы Департамента по спорту и молодежной политике Администрации города Тюмени об организации отдыха, оздоровления занятости несовершеннолетних в 2020 году.
21. Устав МАУ ДО ДЮОЦ «Фортуна» города Тюмени.
22. Приказы учреждения об организации летней кампании 2020 года.
23. Программа развития МАУ ДО ДЮОЦ «Фортуна» города Тюмени на 2020-2022 годы и иные нормативно-правовые акты РФ.
24. Комплексная программа организации летнего отдыха и занятости детей, подростков и молодежи в МАУ ДО ДЮОЦ «Фортуна» города Тюмени в 2020 году.
25. Положение о детском оздоровительном лагере дневного пребывания.
26. Акт приемки детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием.

Методическая литература:

1. В помощь организатору детского оздоровительного лагеря – М.: Московское городское пед. общество, 2000.
2. Воспитательный процесс: изучение эффективности. Методические рекомендации/ под ред. Е.Н. Степанова – М.: ТЦ «Сфера», 2001.
3. Героико-патриотическое воспитание в школе: детские объединения, музеи, клубы, кружки, поисковая деятельность/ авт.-сост. Т.А. Орешкина. – Волгоград: Учитель, 2007. – 122с.
4. Гражданское образование в российской школе. Сост. Т.И. Тюляева. – М.: ООО «Издательство Астрель»; ООО «Издательство АСТ», 2003.
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: Учеб.-метод. Пособие. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2001.
6. Летний отдых: идея – проект – воплощение: из опыта работы детских оздоровительных лагерей Нижегородской области – Н. Новгород: издательство ООО «Педагогические технологии», 2002.

7. Работа с детьми и подростками летом в условиях пришкольных и загородных лагерей: формы, методы и содержание/ информационно-методический сборник – Тюмень, 1999.
8. Система гражданско-патриотического образования школьников: воспитание гражданской активности, социально-правовое проектирование, изучение гуманитарного права: методическое пособие/ сост. Г.В. Дмитриенко Т.С. Зорина, Т.В. Черникова/ под. Ред. Т.В. Черниковой. – М.: Глобус, 2006.-224с.
9. Сысоева М.Е. Азбука воспитателя, вожатого оздоровительного лагеря. - М.: «МГПО», 1999.
- 10.Титов С.В. Ура, каникулы! Библиотека вожатого. Творческий центр «СФЕРА», М., 2001.
- 11.Фришман И.И. «Игра – дело серьезное»/ Технология игры.
- 12.Школа программистов или опыт, который полезен всем/ под ред. Новиковой И.В. (метод. сборник) – Тюмень, 2001.
- 13.Щуркова Н.Е. Новое воспитание. - М., «Педагогическое общество России»,2000.
- 14.Щуркова Н.Е. Классное руководство: рабочие диагностики. ТОГИРРО,2001.
- 15.Щуркова Н.Е. Программа воспитания школьников. - М., ПОР,2001.
- 16.Щуркова Н.Е. Собрание пестрых дел: методический материал для работы с детьми. - Смоленск: 1998.
- 17.50 сценариев классных часов/ М.: Центр «Педагогический поиск», 2002.

Досуговая литература:

1. Афанасьев С.П. Сто отрядных дел - Кострома МЦ «Вариант», 2000
2. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере – Кострома: МЦ «Вариант».
3. Афанасьев С.П. 300 творческих конкурсов – Кострома: РЦ НИТ «Эврика-М»,1999.
4. Волков В.В. Энциклопедия веселой компании: отдых на природе. Издательский дом «Литера», 2000.
5. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС. - М.: «Педагогическое общество России», 1999.
6. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. КИПАРИС-2. уч.пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: «Педагогическое общество России», 2000.
7. Детский праздник в школе, в оздоровительном лагере, дома: Подсказки организаторам досуговой деятельности – М.: Московское городское пед. общество, 2000.
8. Зайцева О.В. На досуге. Игры в школе, дома, во дворе. - Ярославль: «Академия развития», 1997.
9. Игра – источник саморазвития/ Автор-составитель: Г.И.Кудашов – Тюмень: изд-во «Вектор-Бук», 2000.
- 10.Интернет-материалы

11. Кудашов Г.И. Подвижные игры (в помощь водителям и педагогам – организаторам) – Тюмень, 1999.

Социально-психологическая, профориентационная:

1. Журкина А.Я., Чистякова С.Н. Методика формирования профессионального самоопределения школьников на различных возрастных этапах. – Кемерово, 1996
2. Леонтьев Д.А., Шелобанов Е.В. Профессиональное самоопределение как построение образов возможного будущего// Вопросы психологии.-2001- №1-С.57-66
3. Организация профориентационной и профконсультационной работы: Учебно-методическое пособие/Под ред. В. А. Щегорцева. – М., 1998
- Петрусинский В.В. Игры-обучение, тренинг, досуг: сборник сценариев.- М.: «Новая школа», 1998
4. Петрусинский В.В. Игры-обучение, тренинг, досуг: сборник сценариев.- М.: «Новая школа», 1998
5. Прошицкая Е.Н. Выбирайте профессию. Москва: «Просвещение», 1991
6. Прутченков А.С. Трудное восхождение к себе. Методические разработки и сценарии занятий социально-психологических тренингов. - М.: Российское педагогическое агентство, 1995
7. Прутченков А.С. Школа жизни: Методические разработки социально-психологических тренингов. - М.: МООДиМ «Новая цивилизация», Педагогическое общество России, 2000
8. Прутцманн П. Дружный класс как маленькая планета. - СПб.: ООО «Светлячок», 1998
9. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники. Москва: издательство «Вако», 2005
10. Резапкина Г.В. Я и моя профессия: Программа профессионального самоопределения для подростка: Учебно-методическое пособие для школьных психологов и педагогов. – М.: Генезис, 2000
11. Савченко М.Ю. Профориентация (сценарии занятий, тренинги для учащихся 9-11 классов). Москва: издательство «Вако», 2005
12. Сизанов А. Тесты и психологические игры. Ваш психологический портрет. - Мн.: Полымя, 2000
13. Степанов А. Н., Бендюков М. А. Соломин И. Л. Азбука профориентации. – СПб., 1995
14. Столяренко Л.Д. Психодиагностика и профориентация в образовательных учреждениях. Ростов-на-Дону: издательство «Феникс», 2005
15. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: практическое пособие; в 4-х томах. - М.: Генезис, 1999
16. Школьный психолог, 1998 – 2002
17. Фришман Н.И. Выигрывает тот, кто играет! – Н. Новгород: Педагогические технологии, 2001

- 18.Хочу быть лидером! Серия «Детское общественное движение и ученическое самоуправление». Выпуск 1. – Н. Новгород, ООО «Педагогические технологии», 2000
- 19.Цзен Н. В., Пахомов Ю. В. Психотренинг: игры и упражнения. – М. 1988
- 20.Чистякова С. Н. Методика формирования профессионального самоопределения школьников на различных возрастных этапах. – Кемерово, 1996
- 21.Чистякова С. Н. Критерии и показатели готовности школьников к профессиональному самоопределению. – М., 1997
- 22.Энциклопедический справочник: 2000 профессий. – М.,2003

7. ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Сметно-финансовый расчет программы

№ п/п	Наименование статей расходов	Расчет сумм затрат (шт.х руб.)	Источники финансирования				Дефицит средств
			Собственные средства	ДСиМП АГТ	Спонсорские средства	Добровольные родительские взносы	
1	2	3	4		5		6
1.	Базовый набор Lego Mindstorms EV3 (45544)	1x34000	0		0		34 000,00
2.	Принтер лазерный Pantum P3300DN	1-10999	0		0		10 999,00
3.	Машинка для вырубки и тиснения "Sizzix"	1x16000	0		0		16 000,00
4.	Ноутбук Lenovo Idtal Pad	4x17990	71960,00		0		0
5.	Конструкторы LEGO EDUCATION WEDO	6x16000	96000,00		0		0
6.	Бумага-картон для принтера	3пачки-450	1350,00				0
7.	Оплата экскурсий, мастер-классов	6x200x25	0		30 000,00		0
8.	Настольная бизнес-игра «Монополия»	4x2500	0		0		10 000,00
9.	Настольная игра «Профессии»	4x750	0		0		3000,00
ИТОГО		273 309,00	169 310,00		30 000,00		73 999,00

Имеющийся в наличии материально-технический ресурс для выполнения программы

№ п/п	Наименование	Принадлежность	Условия использования
1.	Ноутбук Lenovo Idtal Pad	Собственные средства	Реализация программы детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием « МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕ! »
2.	Конструкторы LEGO EDUCATION WEDO	Собственные средства	
3.	Бумага-картон для принтера	Собственные средства	

Необходимый дополнительно материально-технический ресурс для выполнения программы

№ п/п	Наименование	Принадлежность	Условия использования
1.	Ноутбук Lenovo Idtal Pad	Средства гранта от участия в конкурсе «Лето - это маленькая жизнь» при условии его получения.	Реализация программы детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием « МОЙ ВЫБОР - МОЁ БУДУЩЕЕ »
2.	Конструкторы LEGO EDUCATION WEDO		
3.	Машинка для вырубки и тиснения "Sizzix"		
4.	Принтер лазерный Pantum P3300DN		
5.	Настольная бизнес-игра «Монополия»		
6.	Настольная игра «Профессии»		

Приложение 2

**РАСПОРЯДОК ДНЯ
лагеря с дневным пребыванием**

Элементы режима дня	Период времени
Сбор, зарядка	08.45 - 09.15
Завтрак	09.15 - 10.00
Работа по плану отрядов, реализация образовательного модуля (по выбору)	10.00 - 12.00
Оздоровительные процедуры	12.00 – 13.00
Обед	13.00 – 14.00
Работа по плану отрядов, воспитательные мероприятия	14.00 – 16.00
Полдник	16.00 – 16.30
Работа по плану отрядов, реализация образовательного модуля (по выбору). Мастер-классы.	16.30 – 17.30
Подведение итогов дня (анализ, рефлексия)	17.30-18.00
Уход детей домой	18.00

ЗАКОНЫ ЛЕТНЕГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

Закон Уважения к Человеку	Уважайте любого человека независимо от социального положения, занимаемой должности, возраста, национальности.
Закон уважения к Профессии	Всякое дело человеком ставится и человеком славится. И нет на самом деле престижных и непрестижных профессий, есть человек и его дело.
Закон Природы	Берегите природу наш общий ДОМ
Закон Дружбы	Дружите бескорыстно, умеете прощать, находить компромиссы, доверять, помогать, оберегать друг друга, не разглашать тайн.

Закон Честности	Будьте честными по отношению к себе и к окружающим
Закон Дисциплины	Соблюдайте законы, требования и правила лагеря
Закон Бережливости	Бережно относитесь к государственному, личному и чужому имуществу.
Закон Чистоты	Соблюдайте правила личной гигиены и санитарные нормы, принятые в лагере.
Закон Творчества	К каждому делу, поручению подходите творчески, а иначе зачем?!
Закон Дискуссии	Критикуя — предлагайте, предлагая — делайте. Умейте слушать и слышать
Закон Культуры	Принимайте и выполняйте этические нормы лагеря (культура поведения, приема пищи, общения, взаимоотношений между девушками и юношами, старшими и младшими).
Закон Правой руки	Слушайте человека, который поднял правую руку
Закон Песни	Уважайте песню, не искажайте ее слов, не прерывайте поющего, знайте автора слов
Закон Столовой	Ешьте спокойно, не кричите, помните пословицу: «Когда я ем — я глух и нем!»
Закон Ответственности	Не оставайтесь равнодушными к происходящему вокруг, или «Кто, если не я?»
Закон Здорового образа жизни	Занимайтесь спортом, ведите здоровый образ жизни и пропагандируйте среди других.

ПРАВИЛА поведения на «свечке»

Существуют *специальные правила* поведения на «свечке», которым надо всегда следовать. Их можно изменить, но они должны быть приняты всеми:

1. Если хочешь что-то сказать, не выкрикивай с места, а дождись паузы и подними руку или попроси слово.
2. Учись внимательно слушать, дай выговориться другому, не перебивай говорящего.
3. Критикуй не с целью «ущипнуть», а с целью помочь, посоветовать.
4. Критика должна быть конструктивной: критикуешь - предлагай.
5. Правило «свободного микрофона»: никого нельзя заставлять выступить на «свечке» или запретить кому-то говорить.
6. На «свечке» говорят откровенно о том, что думают, и что волнует.
7. Береги время, дай возможность высказаться другому.
8. Говори не о себе, а о деле: не занимайся саморекламой.
9. Существует легенда о том, как появился первый «огонек».

ИНСТРУКЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПРОГУЛОК, ТУРИСТИЧЕСКИХ ПОХОДОВ, ЭКСКУРСИЙ

1. Общие требования безопасности.

1.1. К прогулкам, туристическим походам, экскурсиям допускаются лица, прошедшие медицинский осмотр и инструктаж по охране труда.

1.2. Опасные факторы:

- изменение установленного маршрута движения, самовольное составление места расположения группы;
- травмирование ног при неправильном подборе обуви, пере-, движение без обуви, а также без брюк, носков; укусы ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми;
- отравление ядовитыми растениями, плодами и грибами;
- заражение желудочно-кишечными болезнями при употреблении воды из непроверенных открытых водоемов.

1.3. При проведении прогулки, туристического похода, экскурсии группу воспитанников лагеря должны сопровождать не менее двух взрослых.

1.4. Для оказания первой медицинской помощи пострадавшим время прогулки, туристического похода, экскурсии обязательно иметь аптечку с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств.

2. Требования безопасности перед проведением прогулки, туристического похода, экскурсии.

2.1. Воспитанникам пройти соответствующую подготовку, инструктаж, медицинский осмотр.

2.2. Надеть удобную одежду и обувь, не стесняющую движений и соответствующую сезону и погоде, на голову - головной убор. Для предотвращения травм и укусов ног надеть брюки, носки.

2.3. Убедиться в наличии аптечки и ее укомплектованности не обходимыми медикаментами и перевязочными материалами:

2.4. Проверить по списку наличие воспитанников лагеря.

2.5. Для безопасного перехода проезжей части необходимо проверить наличие флажков красного цвета.

3. Требования безопасности во время прогулки, туристического похода, экскурсии.

3.1. Соблюдать дисциплину, выполнять все указания руководителя и его заместителя, самовольно не изменять установленный маршрут движения и место расположения группы.

3.2. Общая продолжительность прогулки составляет 1-4 ч.

3.3. Во время экскурсии запрещать детям снимать обувь и ходить босиком.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях.

4.1. При укусе ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми немедленно отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение и сообщить об этом администрации учреждения, а также родителям пострадавшего.

4.2. При получении воспитанником травмы оказать помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации учреждения и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

5. Требования безопасности по окончании прогулки, туристического похода, экскурсии.

5.1. Проверить по списку наличие всех воспитанников лагеря.

5.2. Проверить наличие и сдать на хранение спортивный инвентарь, туристское снаряжение.

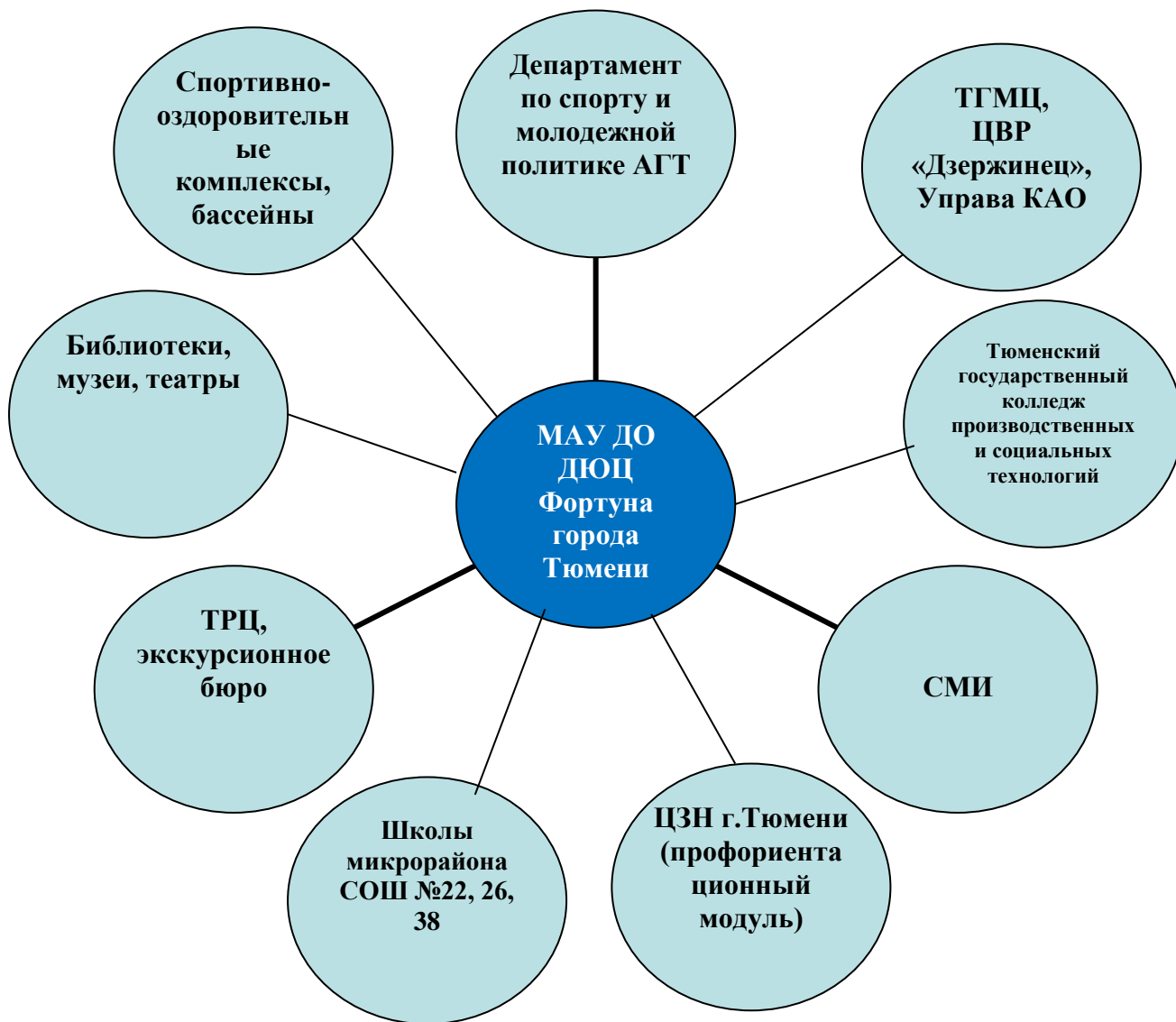
ПЛАН - СЕТКА
летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«МОЙ ВЫБОР – МОЁ БУДУЩЕЕ!» , 1 и 2 смена

1 день	2 день	3 день
<p>8.45 - 9.00 - встреча детей. 9.00 -9.15 – зарядка 9.15 - утренний огонек факультета, план на день 9.30 - 10.00 - завтрак. 10.00-13.30 - Беседа об этикете знакомства. Практикум «Будем знакомы»: распределение ампула в компаниях; инструктаж по ТБ; анкетирование; знакомство с личным составом компании; игры на выявление лидерских качеств 13.00-14.00-обед. 14.30-16.30-работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору) 16.30-17.00-полдник 17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице 18.00 -уход детей домой</p>	<p>8.45-9.00 - встреча детей. 9.00-9.15- зарядка, 9.15- утренний огонек факультета, план на день 9.30-10.00 - завтрак. 10.00-12.00 – ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)). 12.00-13.00- оздоровительные мероприятия. Игры на свежем воздухе. 13.00-14.00- обед 14.30-15.30- Оформление уголков, название, девиз компании, символика; принятие законов лагеря, операция «Уют». 15.30-16:30 – викторина «Спасательный круг» (безопасность в лагере, профилактика вредных привычек). 16.30-17.00-полдник 17.00 - 18.00 –«Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу; 18.00 -уход детей домой</p>	<p>8.45-9.00 - встреча детей. 9.00-9.15- зарядка 9.15- утренний огонек факультета, план на день 9.30-10.00-завтрак. 10.00-12.00 - ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)). 12.30-13:00-оздоровительные мероприятия. Игры на свежем воздухе. 13.00-14.00- обед 14:00-16:00- общелагерное мероприятие. Концерт - открытие лагерной смены «Мой выбор-моё будущее!» (знакомство с программой лагеря, визитки отрядов-компаний) 16.30-17.00-полдник 17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице 18.00 -уход детей домой</p>
4 день	5 день	6 день
<p>8.45 - 9.00 - встреча детей. 9.00 -9.15 – зарядка 9.15 - утренний огонек факультета, план на день 9.30 - 10.00 - завтрак. 10.00-12.00- ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)). 12.00-12.30- оздоровительные мероприятия. Спортивные игры 13.00-14.00-обед.</p>	<p>8.45 - 9.00 - встреча детей. 9.00 -9.15 – зарядка 9.15 - утренний огонек факультета, план на день 9.30 - 10.00 - завтрак. 10.00-12.00 -ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)). 12.00-13:00 - оздоровительные</p>	<p>8.45 - 9.00 - встреча детей. 9.00 -9.15 – зарядка 9.15 - утренний огонек факультета, план на день 9.30 - 10.00 - завтрак. 10.00-12.00 - ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)). 12.00-13.00- спортивные игры на свежем воздухе, товарищеский матч по</p>

<p>14.00-16:00- Анкетирование «Кем ты хочешь стать?».</p> <p>Квест –игра «Угадай профессию» (по QR коду).</p> <p>16.30-17.00-полдник</p> <p>17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице, танцевально-развлекательная программа.</p> <p>18.00 -уход детей домой</p>	<p>мероприятия.</p> <p>Оздоровительные мероприятия.</p> <p>13.00-14.00-обед.</p> <p>14.00-16.00- творческое общелагерное мероприятие «Фестиваль Роза ветров» (интеллектуальная викторина по профессиям, инсценированное выступление каждой компании).</p> <p>16.30-17.00-полдник</p> <p>17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице</p> <p>18.00 -уход детей домой</p>	<p>пионерболу между компаниями).</p> <p>13.00-14.00-обед.</p> <p>14.00-16.00- ролевая игра «Дресс-код моей профессии».</p> <p>16.30-17.00-полдник</p> <p>17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры</p> <p>18.00 -уход детей домой</p>
7 день	8 день	9 день
<p>8.45 - 9.00 - встреча детей.</p> <p>9.00 -9.15 – зарядка</p> <p>9.15 - утренний огонек факультета, план на день</p> <p>9.30 - 10.00 - завтрак.</p> <p>10.00-12.00- ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)).</p> <p>12.00-13.00- оздоровительные мероприятия. Спортивные игры</p> <p>13.00-14.00-обед.</p> <p>14.00-16.00- спортивное общелагерное мероприятие «Поле спортивных чудес» (викторина, эстафеты на спортплощадке)</p> <p>16.30-17.00-полдник</p> <p>17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице</p> <p>18.00 -уход детей домой</p>	<p>8.45 - 9.00 - встреча детей.</p> <p>9.00 -9.15 – зарядка</p> <p>9.15 - утренний огонек факультета, план на день</p> <p>9.30 - 10.00 - завтрак.</p> <p>10.00-12.00 - ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)).</p> <p>12.00-13.00 – оздоровительные мероприятия; игры на свежем воздухе.</p> <p>13.00-14.00-обед.</p> <p>14.00-15.30- общелагерное мероприятие «Топ профессий нужных» (викторина, мастер-классы, квест «Я – блогер»)</p> <p>15.30-16.30-</p> <p>16.30-17.00-полдник</p> <p>17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице</p> <p>18.00 -уход детей домой</p>	<p>8.45 - 9.00 - встреча детей.</p> <p>9.00 -9.15 – зарядка</p> <p>9.15 - утренний огонек факультета, план на день</p> <p>9.30 - 10.00 - завтрак.</p> <p>10.00-12.00 - ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору)).</p> <p>12.00-13.00- оздоровительные мероприятия. Спортивные игры.</p> <p>13.00-14.00-обед.</p> <p>14.00-16.00- общелагерное мероприятие «Будущее рядом», торжественное закрытие смены (представление театрализованных миниатюр, награждение компаний по номинациям, вожатский концерт)</p> <p>16.30-17.00-полдник</p> <p>17.00 - 18.00 – «Свечка» (подведение итогов дня), занятия в кружках и секциях по интересу, спортивные игры на улице</p> <p>18.00 -уход детей домой</p>

10 день		
<p>8.45 - 9.00 - встреча детей. 9.00 -9.15 – зарядка 9.15 - утренний огонек факультета, план на день 9.30 - 10.00 - завтрак. 10.00-12.00- – ЛБТ «Ярмарка профессий» (работа по плану отрядов, образовательный модуль (по выбору). 12.00 - 13.00-оздоровительные мероприятия. Подвижные игры на воздухе. 13.00-14.00-обед. 14.00-16.00- «Дружеский круг» - подведение итогов в отрядах, анкетирование «Мои впечатления о лагере». 16.00-16.30- «Календарь событий смены» (что случилось, что нет, за смену). 16.30-17.00-полдник 17.00 - 18.00 – танцевально-развлекательная программа «Лето будущего», занятия в кружках и секциях по интересу. 18.00 -уход детей домой</p>		

**Модель межведомственного взаимодействия
в рамках реализации Программы**



АНКЕТА (на входе)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от предстоящей смены?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Чему хотел бы научиться на смене?
- Кто твои друзья в лагере?

– Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому, что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

Пожалуйста, напиши также:

Имя..... Фамилия.....

ИГРА В СЛОВА

Ребята получают карточку с заданием, которое звучит так: «Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложении так, чтобы у тебя получился портрет твоего отряда».

Наш отряд – это _____ и _____ люди. Они собрались для того, чтобы _____ и _____ провести время и научиться _____ . Поэтому вместе мы чаще всего занимаемся тем, что _____ .

Наш отряд объединяет _____ мальчишек и _____ девчонок.

Наши воспитатели помогают нам в _____ и нам вместе с ними _____ и _____ .

АНКЕТА (в конце смены)

- Что ты ожидал (а) от лагеря?
- Что тебе понравилось в лагере?
- Что тебе не понравилось?
- С кем из ребят ты подружился?
- Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
- Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
- Какой образовательный модуль ты выбрал для себя?
- Задумывался ли ты о своей профессии в будущем?
- Кем бы ты хотел стать?
- Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
- Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
- Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
- Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
- Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.
- Самое важное событие в лагере? Было или оно?
- Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

– Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

Твое имя, фамилия и автограф на память _____

АНКЕТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Фамилия Имя Отчество ребенка

Указать хронические заболевания ребёнка, противопоказания

На что должны обратить внимание воспитатели

Куда бы Вы предложили съездить детям в пришкольном лагере?

Какие интересы, увлечения, способности у Вашего ребенка?

Ваши предложения организаторам смены

Можно ли Вашему ребенку посещать бассейн? _____

Просим провести беседу с ребенком о правилах поведения в пришкольном лагере, объяснить необходимость выполнения режима лагеря.

Важно!!! чтобы ребенок знал: покидать территорию лагеря нельзя!

Сделаем отдых ребенка интересным и безопасным!

.....

Разрешаете ли вы уходить после работы детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием самостоятельно домой

Я _____ разрешаю
(ф.и.о. родителя)

своему ребенку уходить после работы детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием самостоятельно домой _____

дата

подпись

Приложение 6

ТЕСТЫ, АНКЕТЫ, ДИАГНОСТИКИ

ДИФФЕРЕНЦИАЛЬНО-ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ОПРОСНИК (ДДО Климов Е.А.)

Чтобы выяснить, какой из типов профессий наиболее соответствует сложившимся у Вас к данному моменту времени личным качествам, Вам необходимо ответить на ряд вопросов.

Если Вы согласны с утверждением, и названная деятельность Вам интересна, обведите кружком в «Листе ответов» номер этого утверждения.

1. Легко (без внутренней скованности) вступаю в общение с новыми людьми.
2. Охотно и подолгу могу что-нибудь мастерить (или шить, чинить, вязать).
3. Стараюсь придать окружающей меня среде черты красоты; другие считают, что мне это удается.
4. Охотно и постоянно ухаживаю за растениями (животными).
5. Охотно и подолгу могу что-либо подсчитывать, вычислять или чертить.

6. Охотно провожу время со сверстниками или младшими, когда их нужно чем-то занять, увлечь делом или помочь им в чем-то.
7. Охотно и часто помогаю старшим по уходу за животными (растениями).
8. Обычно я делаю мало ошибок в письменных работах.
9. Мои изделия (то, что я своими руками в свободное от учебы время) обычно вызывает интерес у товарищей, старших.
10. Старшие считают, что у меня есть способности к определенной области искусства.
11. Охотно читаю о растительном (животном) мире.
12. Активно участвую в художественной самодеятельности.
13. Охотно читаю об устройстве и работе механизмов, машин, приборов.
14. Охотно и подолгу могу разгадывать головоломки или сидеть над трудными задачами, кроссвордами, ребусами.
15. Легко улаживаю разногласия между сверстниками или младшими.
16. Старшие считают, что у меня есть способности к работе с техникой.
17. Результаты моего художественного творчества одобряют совершенно незнакомые люди.
18. Старшие считают, что у меня есть способности к работе с биологическими объектами (растениями или животными).
19. Обычно, как считают, мне удастся подробно и ясно для других излагать мысли в письменной форме.
20. Почти никогда ни с кем не ссорюсь.
21. Результаты моего технического творчества одобряют незнакомые люди.
22. Без особого труда усваиваю иностранные слова.
23. Мне часто случается помогать даже незнакомым людям.
24. Подолгу, не уставая, могу заниматься любимой художественной работой (Музыкой, рисованием и т.п.).
25. Стараюсь повлиять на ход развития растительных или животных организмов, улучшить, изменить их.
26. Люблю разбираться в устройстве механизмов, машин, приборов.
27. Мне обычно удается убедить сверстников или младших в целесообразности того или иного плана действий.
28. Охотно наблюдаю за животными (или рассматриваю растения).
29. Охотно читаю такую литературу, которую многие считают «скучной» (научно-популярную, литературно-критическую, публицистику).
30. Стараюсь понять секреты мастерства работников искусства и воспроизводить их действия (делать как они).

Человек				
природа	техника	человек	знаковая система	художественный образ
I	II	III	IV	V

ЛИСТ ОТВЕТОВ

<i>Тип профессии</i>				
I	II	III	IV	V
		1		
	2			3
4			5	
		6		
7			8	
	9			10
11				12
	13		14	
		15		

		16			17
	18			19	
			20		
		21		22	
			23		24
	25	26	27		
	28			29	30
Су мм а					

ЛИСТ ОТВЕТОВ

<i>Тип профессии</i>				
I	II	III	IV	V
		1		
	2			3
4			5	
		6		
7			8	
	9			10
11				12
	13		14	
		15		
	16			17
18			19	
		20		
	21		22	
		23		24
25	26	27		
28			29	30
Су мм а				

КАРТА ИНТЕРЕСОВ

Назначение: для изучения направленности профессиональных интересов обучающихся.

Структура: методика состоит из 174 вопросов, позволяющих изучить интересы человека в следующих сферах:

1. Биология	15. Военные специальности
2. География	16. История
3. Геология	17. Литература
4. Медицина	18. Журналистика
5. Легкая и пищевая промышленность	19. Общественная деятельность
	20. Педагогика
6. Физика	21. Право, юриспруденция
7. Химия	22. Сфера обслуживания
8. Техника	23. Математика
9. Электро- и радиотехника	24. Экономика
10. металлообработка	25. Иностранные языки
11. Деревообработка	26. Изобразительное искусство

12. Строительство	27. Сценическое искусство
13. Транспорт	28. Музыка
14. Авиация, морское дело	29. Физкультура и спорт

Инструкция испытуемому: «Для определения Ваших ведущих интересов предлагаем перечень вопросов. Подумайте перед ответом на каждый вопрос и постарайтесь дать как можно более точный ответ. Если вы убедились, что вам очень нравится то, о чем спрашивается в вопросе, то в листе ответов в клетке под тем же номером поставьте «++», если просто нравится – «+», если не знаете, сомневаетесь – «0», если не нравится – «-», а если очень не нравится – «--». Отвечайте на вопросы, не пропуская ни одного из них. Время заполнения листа не ограничивается».

ОПРОСНИК «МОТИВЫ ВЫБОРА ПРОФЕССИИ»

Инструкция: сейчас вам будут представлены утверждения, характеризующие любую профессию. Подумайте и оцените, в какой мере каждое из них повлияет на ваш выбор профессии. Назовите эту профессию, специальность.

Оценивать необходимо по следующей шкале оценок:

- 5 – очень сильно повлияло;
- 4 – сильно повлияло;
- 3 – средне повлияло;
- 2 – слабо повлияло;
- 1 – никак не повлияло.

№	Утверждения	Оценка	Тип
1	Требует общения с разными людьми.		И
2	Нравиться родителям.		-
3	Предполагает высокое чувство ответственности.		С
4	Требует переезда на новое место жительства.		+
5	Соответствует моим способностям.		И
6	Позволяет ограничиться имеющимся оборудованием.		-
7	Дает возможность приносить людям пользу.		С
8	Способствует умственному и(ли) физическому развитию.		И
9	Является высокооплачиваемой.		+
10	Позволяет работать близко от дома.		+
11	Является престижной.		-
12	Дает возможности для роста профессионального мастерства.		С
13	Единственно возможная в сложившихся обстоятельствах.		-
14	Позволяет реализовать способности к руководящей работе.		С
15	Является привлекательной.		И
16	Близка к любимому школьному предмету.		+
17	Позволяет сразу получить хороший результат труда для других.		С
18	Избрана моими друзьями.		-
19	Позволяет использовать профессиональные умения вне работы.		+
20	Дает большие возможности проявить творчество.		И

Условные обозначения (по таблице):

- «И» - внутренние индивидуально значимые мотивы;
- «С» - внутренние социально значимые мотивы;
- «+» - внешние положительные мотивы;

«-» - внешние отрицательные мотивы.

Выделяются как и индивидуально значимые мотивы для каждого участника, так и общие, т.е. характерные для данной группы в целом.

Приложение 7

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

ПРОФЕССИЯ НА БУКВУ...

Цель: расширить у участников представлений о мире профессионального труда и актуализировать уже имеющиеся знания о профессиях. Носит разминочный характер.

Кол-во: 10-15 человек (проводится в круге).

Время: 7-12 мин.

Процедура:

1. Общая инструкция: «Сейчас будет названа какая-то буква. Наша задача – показать, что мы знаем много профессий, начинающихся с этой буквы, т.е. показать, как мы знаем мир профессий. Каждый по кругу будет называть по одной профессии на данную букву».

2. Ведущий называет 1-ую букву, а участники поочередно называют профессии. Если называется совершенно непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию выходит на время из круга). При этом вовсе не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно «правильных») названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим. Важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь ответить на уточняющие вопросы.

Желательно более 5-7 букв не предлагать, иначе игра перестанет казаться увлекательной. При проведении игры начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (М, Н, О), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (Ч, Ц, Я...).

МЯЧ ПЛЮС ПРОФЕССИЯ (КТО НАЗОВЕТ БОЛЬШЕ ПРОФЕССИЙ?)

Цель: разминка, создание атмосферы.

Кол-во: 7-15 человек.

Время: 5-7 мин.

Процедура: Все встают в круг. Участники, бросая мяч друг другу, называют профессию. упражнение проходит в быстром темпе. Если участник долго не может вспомнить название профессии, задерживая ход, или повторяет уже названную, он выбывает. Побеждает тот, кто остался последним.

САМАЯ-САМАЯ...

Цель: повысить уровень ориентации в мире профессионального труда и помочь лучше осознать особенности профессий, связанных с престижностью.

Кол-во: 8-15 ч-к.

Время: 15-25 мин.

Процедура:

1. Инструкция: «Сейчас вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны будете по очереди называть те профессии,

которые, по-вашему, в наибольшей степени подходят. Например, характеристика – самая денежная профессия – какие профессии являются самыми-самыми денежными?».

2. Ведущий называет 1-ую характеристику, а участники сразу же по-очереди предлагают свои варианты. Если у кого-то возникают сомнения, что названная профессия «самая-самая» (или близка к ней), то можно задавать уточняющие вопросы.

3. Далее называется следующая характеристика и т.д. всего таких характеристик должно быть не более 5-7.

Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение. Ведущий должен проявлять уважение к мнениям различных участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными. В то же время, выделение некоторых «самых-самых» профессий должно опираться на объективные знания о них.

Для того, чтобы упражнение проходило более интересно, ведущий обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников. Например: «самая зеленая», «самая сладкая», «самая волосатая», «самая неприличная», «самая детская», «самая смешная» и т.д.

УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ

Цель: познакомить участников со схемами анализа профессий.

Кол-во: до 20 ч-к.

Время: подготовка – около 30 мин., проведение – 15 мин.

Процедура:

1. Ведущий просит назвать участников профессию, которую все хорошо знают.
2. Далее ведущий обращается к группе со следующим заданием: «Представьте, что я «свалился с луны» и ничего не знаю о земных профессиях, хотя по-русски все понимаю. Попробуйте объяснить мне, что это за профессия такая ...». Обычно участники игры называют 8-12 характеристик профессии, которые являются далеко не исчерпывающими, и сами признаются, что вроде бы и знают, о чем рассказать, но забыли. Иногда участники просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа – сформировать желание у участников познакомиться со схемой, которая позволила бы им, не путаясь, рассказать о любой профессии.
3. Ведущий предлагает участникам ознакомиться с таблицей, где представлена схема анализа профессии. По ходу он показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшуюся профессию, которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа – не столько проанализировать профессию, сколько показать участникам, что схема на самом деле несложная и с ее помощью вполне можно анализировать различные виды трудовой деятельности. Поэтому не следует на данном этапе много спорить и лучше закончить его как можно быстрее, чтобы у участников было ощущение легкости использования данной схемы.
4. После 1-ого знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары, и игрокам предлагается следующее: 1) сначала каждый загадывает конкретную профессию и так, чтобы не видел напарник, выписывает ее где-нибудь;
5. 2) каждый игрок «кодирует» загаданную профессию с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице;
6. 3) игроки обмениваются таблицами с закодированными профессиями;
7. 4) каждый игрок по таблице своего напарника пытается отгадать закодированную профессию примерно в течение 5-7 мин. И предлагает 3-и варианта отгадки (если один из вариантов будет правильным или хотя бы близким к правильному ответу, то считается, что профессия отгадана).
8. Если профессия не отгадана и в ходе обсуждения игроки в паре выясняют, что значительная часть характеристик профессии была дана неверно, то виноватым оказывается тот, кто не смог правильно закодировать профессию.

9. Схема анализа профессий
(перечень основных характеристик профессий)

Характеристика профессий	Место кода
<p><u>Предмет труда:</u></p> <p>1 - животные, растения (природа); 2 - материалы; 3 - люди (дети, взрослые); 4 - техника, транспорт; 5 - знаковые системы (тексты, информация в компьютерах); 6 - художественный образ.</p>	
<p><u>Цели труда:</u></p> <p>1 - контроль, оценка, диагноз; 2 - преобразовательная; 3 - изобретательная; 4 - транспортирование; 5 - обслуживание; 6 - собственное развитие.</p>	
<p><u>Средства труда:</u></p> <p>1 - ручные и простые приспособления; 2 - механические; 3 - автоматические; 4 - функциональные (речь, мимика, зрение, слух); 5 - теоретические (знания, способы мышления) 6 - переносные или стационарные средства.</p>	
<p><u>Условия труда:</u></p> <p>1 - бытовой микроклимат; 2 - большие помещения с людьми; 3 - обычный производственный цех; 4 - необычные производственные условия (особый режим влажности, температуры, стерильность); 5 - экстремальные условия (риск для жизни и здоровья); 6 - работа на открытом воздухе; 7 - работа сидя, стоя, в движении; 8 - домашний кабинет.</p>	
<p><u>Характер общения в труде:</u></p> <p>1 - минимальное общение (индивидуальный труд); 2 - клиенты, посетители; 3 - обычный коллектив (одни и те же лица); 4 - работа с аудиториями; 5 - выраженная дисциплина, субординация в труде.</p>	
<p><u>Ответственность в труде:</u></p> <p>1 – материальная; 2 – моральная; 3 – за жизнь и здоровье людей; 4 – невыраженная ответственность.</p>	

<p>Особенности труда:</p> <p>1 – большая зарплата;</p> <p>2 – льготы;</p> <p>3 – «соблазны» (возможность брать взятки, воровать...);</p> <p>4 – изысканные отношения, встречи со знаменитостями;</p> <p>5 – частые командировки;</p> <p>6 – законченный результат труда (можно полюбоваться).</p>	
<p><u>Типичные трудности:</u></p> <p>1 – нервное напряжение;</p> <p>2 – профзаболевания;</p> <p>3 – распространены мат и сквернословия;</p> <p>4 – возможность оказаться за решеткой (в тюрьме);</p> <p>5 – невысокий престиж работы.</p>	
<p><u>Минимальный уровень образования для работы:</u></p> <p>1 – без специального образования (после школы);</p> <p>2 – начальное специальное образование (СПТУ);</p> <p>3 – среднее профессиональное образование (техникум);</p> <p>4 – высшее профессиональное образование (ВУЗ);</p> <p>5 – ученая степень (аспирантура, академия...).</p>	

ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ... (СОН ИЗ ЖИЗНИ...)

Цель: повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста.

Количество: 8-15 человек.

Время: 15-25 мин.

Процедура:

1. Ведущий определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть.

2. Общая инструкция: «Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне нашего работника (...). Это будет рассказ только из существительных. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу ..., а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком (неуместно названным «ради хохмы», дурацким существительным) испортить весь рассказ.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было сказано до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как единое, целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком».

3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по-очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них. Если игроков немного (6-8 ч-к), то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? Не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным? Если рассказ получился путанным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составлен рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен день профессионала.

Не менее интересно может быть проведено аналогичное упражнение на тему «Сон из жизни...» такого-то специалиста. В этом случае возможно более творческое и бурное

фантазирование участников, поскольку речь идет о необычной, почти «мистической» ситуации, связанной с загадочным миром снов.

КТО ЕСТЬ КТО?

Цель: дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания участниками друг о друге.

Количество: 8-15 человек.

Время: 5-7 мин. (на одно проигрывание).

Процедура:

1. Инструкция: «Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени. Далее я хлопну в ладоши, и все по команде одновременно должны показать рукой на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)».
2. Еще перед началом самой игры ведущий может спросить у участников игры, какие профессии для них наиболее интересны и выписать эти профессии (примерно 10-15 шт.) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключает случаи, когда названная профессия будет никому неинтересна, а может даже и неприятна.
3. Если игроков немного (6-8 ч-к), то показывать можно не одной рукой, а двумя (одной рукой – на одного человека, другой – на другого). Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей образ, по мнению большинства игроков в наибольшей степени соответствует данной профессии.

ЧЕЛОВЕК – ПРОФЕССИЯ (АССОЦИАЦИИ)

Цель: на ассоциативном, образном уровне научиться соотносить человека (и самого себя) с профессиями и, таким образом, повысить готовность участников различать профессиональные стереотипы.

Количество: 8-15 человек.

Время: 7-15 мин.

Процедура:

1. Общая инструкция: «Сейчас мы загадаем любого из сидящих в круге, а кто-то постарается отгадать этого человека. Но отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: с какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, т.е. общий облик человека какую профессию больше всего напоминает? Каждый по кругу должен будет назвать наиболее подходящую для загаданного профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность подумать немного (30-40 сек.) и назвать свои варианты отгадки. Интересно, какой по счету вариант будет правильным?».
2. По желанию выбирается доброволец-отгадывающий и отправляется на некоторое время в коридор, а остальные быстро и тихо (!) выбирают любого из присутствующих. При этом загаданный может быть и сам отгадывающий, ведь вернувшись из коридора, он также будет сидеть во время игры в круге.
3. Приглашается отгадывающий, садится в круг и начинает всем по очереди задавать вопрос: «С какой профессией ассоциируется загаданный человек?». Каждый должен быстро дать ответ (он должен быть правильным и в то же время не являться откровенной подсказкой).
4. После того, как все дали свои варианты ассоциаций, отгадывающий думает немного и начинает называть тех, кто по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным профессиям. Если игроков немного (6-8 ч-к), то отгадывающий может обратиться к участникам с этим же вопросом повторно, т.е. как бы пройти второй круг.
5. Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям,

т.е. так ли уж сильно ошибся отгадывающий? У того человека, кого на самом деле загадали, можно спросить, согласен ли он с названными профессиями (насколько они соответствуют его собственному представлению о себе, о своем образе...). У отгадывающего можно поинтересоваться (когда он уже будет знать, кого на самом деле загадывали), чьи ответы-профессии помогли, а чьи мешали ему отгадывать.

АВТОПОРТРЕТ

Цель: в шуточной форме повысить у участников способность соотносить внешние характеристики и образы людей с различными профессиями.

Количество: 7-15 человек.

Время: 20-30 мин.

Процедура:

1. Все участники достают чистый с двух сторон листок бумаги.
2. Задание: «Каждый должен нарисовать на листке самого себя (сделать автопортрет). Рисунок должен быть на всю страницу, по центру, только лицо. Желательно нарисовать его быстро, как бы на одном дыхании. Подписывать листок не надо». Если кто-то из игроков заявит, что он не умеет рисовать, можно сказать, рисунок любого человека, особенно ребенка или подростка – гениален (так говорят великие художники). Если же кто-то наотрез откажется рисовать себя, то насильно заставлять его не следует, но если окажется, что таких будет много (более 2-3), то игру лучше не проводить.
3. Ведущий быстро собирает листочки с автопортретами и демонстративно их перемешивает, как бы показывая, что ему неважно кто именно на них нарисован.
4. Тут же ведущий раздает игрокам листочки, но уже в случайном порядке.
5. Новое задание: «Посмотрите внимательно на изображения, постарайтесь понять, что это за человек, на что он способен, но при этом не старайтесь узнать, кто здесь нарисован. На обратной стороне (чистой) листочка с автопортретом напишите одну профессию, которая, на ваш взгляд, больше всего соответствует изображенному лицу. После этого листок передайте соседу справа, а от соседа слева возьмите новый листок и сделайте то же самое. Если вы получите листок с собственным автопортретом, то также подберите к нему профессию. Таким образом, все листочки должны пройти круг. Профессии на одном листочке могут повторяться».
6. Далее ведущий быстро собирает листочки, перемешивает их и начинает подведение итогов. Берется первый листочек, участникам игры показывается изображение на нем и зачитываются на обратной стороне профессии, соответствующие данному автопортрету.
7. Ни в коем случае нельзя тут же спрашивать, чей это рисунок, да еще вручать его автору, т.к. обычно над изображениями смеются, и далеко не каждый может себя чувствовать при этом уверенно. Листочки после упражнения просто кладутся на стол, и ведущий предлагает игрокам самим найти свои автопортреты и взять их себе на память.
8. Следующий этический момент связан с тем, что иногда игроки (особенно подростки) из озорства могут выписывать на обратной стороне листочков неприличные виды труда (например, проститутка, старший помощник младшего дворника и др.). ведущему надо быть внимательнее при зачитывании профессий, а неприличные записи просто оставлять без внимания, как будто ничего и не было.
9. Так же будет лучше, если ведущий сам нарисует свой автопортрет и поиграет вместе с участниками.

ТРИ СУДЬБЫ

Цель: помочь участникам разобраться, в чем могут быть основные смыслы трудовой жизни, применительно к различным стереотипам людей. Если сказать немного проще, чем принципиально различаются стереотипы труженика, лентяя, бездарности, и т.д.

Количество: до 20 человек.

Время: 30-45 мин.

Процедура:

1. С самого начала еще до объявления названия игры, необходимо выбрать трех добровольцев на главные роли.
2. Общая инструкция: «Представьте, что дело происходит в школе будущего, где-то в середине ХХIв. К нам на диспут о смысле жизни приглашены три уважаемых человека-ветерана, каждый из которых в 1995г. закончил школу и прожил потом интересную жизнь, «дотянув» до нашего времени. Каждому из приглашенных где-то по 70 лет. Но гости наши необычные: мы решили пригласить разных по своей жизненной ориентации людей. Первый – это труженик, уверенный, что только в честном труде заключается настоящее счастье. Второй – «выдающийся лентяй», считающий, что работать должны только дураки. Третий – «удивительная бездарность», убежденный, что высшее счастье – заниматься таким делом и сидеть на таких постах, которым ты явно не соответствуешь (и пусть перед тобой трепещут более умные и более достойные), т.е. как в бизнесе – выгодно продать себя, даже тогда, когда ты гроша ломанного не стоишь... Но вот загадка, мы не будем знать, кто из наших гостей кем является. Сейчас они выйдут в коридор и сами решат, кто какую роль на себя возьмет (при этом они могут играть одну и ту же роль). Мы за это время попробуем придумать для наших гостей интересные вопросы, чтобы лучше понять этих людей, действительно ли они счастливы, а потом постараться угадать, какие роли они играли».
3. Главные игроки примерно на 3-4 мин. Отправляются в коридор, чтобы разобраться с игровыми ролями и придумать основные этапы своей жизни, а ведущий предлагает оставшимся придумать по 2-3 душещипательных вопроса, касающихся не только профессиональной деятельности, но и их личной, семейной жизни, досуга и всего, из чего складывается жизнь.
4. Когда ведущий пойдет в коридор приглашать главных игроков, он должен спросить у них, какие роли (стереотипы) каждый из них собирается представить.
5. Главные игроки приглашаются в комнату, усаживаются на «почетные места» и им предлагается по очереди, кратко (3-4 мин.) рассказать об основных этапах прожитых жизней.
6. После того, как все главные игроки кратко расскажут о своих судьбах, ведущий предлагает начать пресс-конференцию, т.е. предлагает остальным участникам задавать краткие вопросы и получать на них краткие ответы. Чтобы обращение к гостям было более уважительным, можно каждого из них попросить представиться – обязательно по имени и отчеству. Может оказаться так, что на каком-то этапе вопросы иссякнут и тогда, чтобы поддержать интерес к игре, сам ведущий должен задать 1-2 вопроса. Но для этого он должен подготовить такие вопросы; адресованные только одному (самому интересному) игроку вопросы ведущий должен переадресовывать и «позабытым» участникам, переключив, таким образом, внимание группы и на других «гостей».
7. Примерно за 15-20 мин. до окончания занятия пресс-конференция прекращается, гостей благодарят, и им предлагается присоединиться к группе, чтобы принять участие в обсуждении.
8. Обсуждение организуется следующим образом. Сначала ведущий может спросить у всех присутствующих, кто из «гостей» оказался более счастливым и почему. Далее можно поинтересоваться, у кого какие роли (стереотипы) получились, и соотнести их с теми ролями, которые планировались самими игроками (еще в коридоре).
9. Главная трудность – что же считать настоящим тружеником, лентяем, бездарностью. При всей внешней легкости и очевидности их различия на «интуитивном» уровне, сказать об этом внятно, понятно и просто получается далеко не у всех...
10. Чтобы разобраться, кому, какие роли удалось (или не удалось) сыграть на самом деле, ведущий может задать вопрос: «А чем вообще принципиально различаются труженик, лентяй и бездарность (безотносительно к нашей игре: в чем их различия вообще)? Если мы вообще сможем их различить, то это поможет нам разобраться и с нашими игроками».

11. На доске (или флипе) ведущий выписывает критерии различий этих стереотипов, предлагаемых участниками, но сам пока никак их не комментирует и свои критерии не называет. Единственное, о чем он должен напомнить, это о том, что критерий различия не должен быть применим ко всем рассматриваемым стереотипам (если какое-то качество есть у труженика, то либо у лентяя, либо у бездарности его быть не должно). При этом сами участники могут высказывать сомнения в том, что выписанные на доске критерии действительно позволяют различить труженика, лентяя и бездарность.
12. Когда группа явно растеряется, ведущий может предложить свои критерии различий труженика, лентяя и бездарности (желание хорошо делать свое дело, способность хорошо делать свое дело и т.д.).
13. Быстро прокомментировав критерии, ведущий может, наконец, обратиться к главным игрокам, чтобы каждый из них сам сказал, какой стереотип он пытался изобразить, насколько у него это получилось.

ЛОВУШКИ-КАПКАНЧИКИ

Цель: повысить уровень осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и сформировать представления о путях преодоления этих препятствий.

Количество: 8-15 человек.

Время: 20-30 мин.

Процедура:

1. Совместно с группой определяется конкретная профессиональная цель (поступление в конкретное учебное заведение, окончание данного заведения, оформление на конкретное место работы или конкретное профессиональное достижение, включая построение карьеры и получение наград, премий и прочего).
2. В группе выбирается доброволец, который будет «представлять» какого-то вымышленного человека (если доброволец пожелает, то он может представлять самого себя). При этом для вымышленного человека необходимо сразу же определить его основные характеристики: пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным для играющих), образование, семейное положение и т.д., но таких характеристик не должно быть слишком много.
3. Общая инструкция: «Сейчас каждый, уже зная, к каким целям стремится наш главный герой (вымышленный или реальный), должен будет определить или придумать для него некоторые трудности на пути к профессиональной цели. Особое внимание обращаем на то, что трудности могут быть как внешними, так и внутренними, заключенными в самом человеке и именно об этих внутренних трудностях многие часто забывают. Желательно определить даже 2-3 такие трудности-ловушки на случай, если похожие трудности придумают другие участники (чтобы не повторяться). Выделяя такие трудности, каждый обязательно должен подумать, как преодолеть их. Главному игроку также дается время, чтобы он выделил несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и подготовился отвечать, как он собирается их преодолевать».
4. После этого по-очереди каждый будет называть по одной трудности-ловушке, а главный игрок сразу же (без размышления) должен будет сказать, как можно было бы эту трудность преодолеть. Игрок, назвавший данную трудность также должен будет сказать, как можно было бы ее преодолеть. Ведущий с помощью группы определит (с помощью голосования или других процедур), чей вариант преодоления данной трудности оказался наиболее оптимальным. Победителю будет поставлен приз-знак «+». Если к концу игры у главного игрока окажется больше «+», то значит, он сумел преодолеть основные трудности на пути к своей будущей цели».
5. Далее игроки, включая главного героя, выделяют на своих листочках основные трудности на пути к намеченной цели.

6. Каждый по очереди называет свою трудность. Если окажется, что какая-то трудность будет явно надуманной (например, разговор с самим Господом Богом накануне ответственного экзамена), то сама группа должна решить, обсуждать подобную трудность или нет.
7. Сразу же главный игрок говорит, как он собирается ее преодолеть.
8. После него о своем варианте преодоления трудности говорит игрок, назвавший эту трудность.
9. Ведущий с помощью остальных игроков определяет, чей вариант преодоления трудности оказался более оптимальным, интересным и реалистичным.
10. Подводится общий итог – сумел ли главный герой преодолеть названные трудности.

ПОХОДКА (ПОСТУПЬ ПРОФЕССИОНАЛА)

Цель: в веселой форме смоделировать некоторые типичные черты и особенности поведения тех или иных профессионалов, позволяющие лучше понять обобщенные образы представителей данных профессий, и соотнести их с представлениями о собственном Я-образе.

Количество: 8-15 человек.

Время: 20-30 мин.

Процедура:

1. Ведущий предлагает всем рассчитаться по порядку.
2. Каждый достает листочек бумаги и проставляет на нем в столбик столько номеров, сколько оказалось участников игры.
3. Общая инструкция: «Данное игровое упражнение одновременно очень необычное и очень простое. Мы попробуем изобразить те или иные профессии с помощью походки, ведь можно же изобразить разные вещи и явления с помощью жестов, мимики, различных поз и т.д. Сначала каждый должен выбрать себе профессию, которую он захочет представить с помощью своей походки. Сейчас каждый из вас по-очереди встанет со своего места, спокойно подойдет ко мне и шепотом скажет мне на ухо. Какого профессионала он хочет изобразить с помощью своей походки. После он также тихо пройдет на свое место. Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока, а в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у вас проассоциировалась его походка. Известно ведь, что по походке иногда можно узнать работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т.д.»
4. Будет лучше, если первым пример покажет сам ведущий, поскольку упражнение очень необычное и у кого-то из игроков оно может вызвать недоумение. Ведущий должен продемонстрировать, что нет ничего особенного в том, что он просто встанет со своего места и попытается изобразить кого-то одной лишь походкой.
5. Далее игроки по-очереди проделывают то же самое, но каждый раз называя предварительно свой порядковый номер.
6. Ведущий записывает в своем листочке, какой номер какую именно профессию хотел представить своей походкой.
7. Затем ведущий быстро собирает у игроков их листочки с записями и перемешивает их.
8. При подведении итогов ведущий берет первый листок и зачитывает профессию напротив первого номера, затем берет второй листок и также зачитывает профессию напротив первого номера и т.д. После этого он говорит, какую же профессию хотел представить своей походкой сам игрок. Делается это для того, чтобы сравнить задуманную игроком профессию и то, что из этого получилось. Далее он переходит ко второму номеру и т.д. При этом совершенно не обязательно выяснять, кто именно под каким номером выступал (обычно, когда много участников, чужие номера остальными игроками забываются).

Если окажется, что кто-то из озорства напишет какую-то явно неприличную (обидную) профессию, то ведущий ее просто не зачитывает.

Пройтись по комнате под взглядами остальных участников, для кого-то может оказаться не простым испытанием. Поэтому, если кто-то откажется участвовать в

упражнении, то нужно отнестись к нему с пониманием и предложить просто понаблюдать за игроками.

ПЯТЬ ШАГОВ

Цель: повысить готовность участников выделять приоритеты при планировании своих жизненных и профессиональных перспектив, а также готовность соотносить свои профессиональные цели и возможности.

Количество: 6-12 человек.

Время: 20-30 мин.

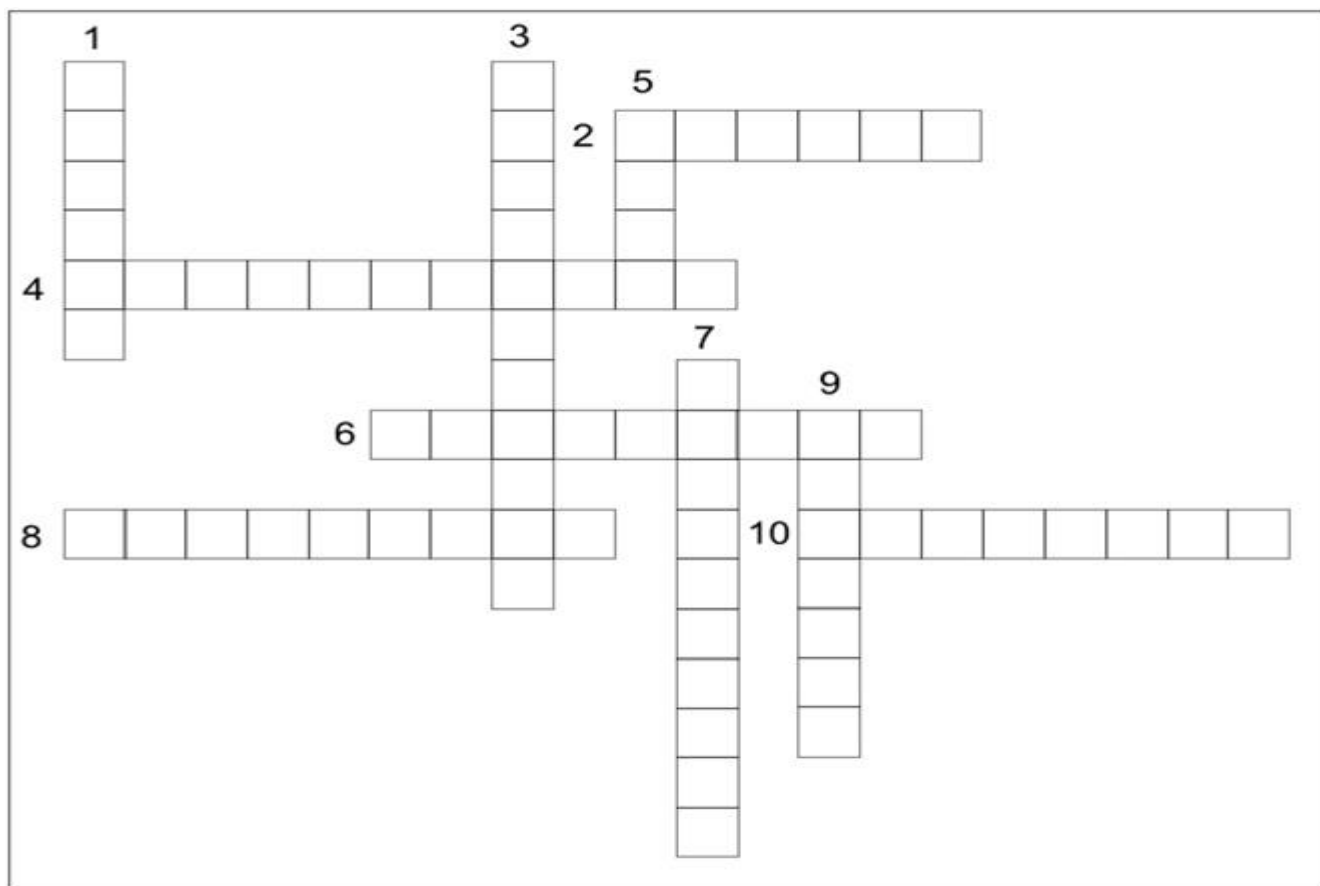
Процедура:

1. Ведущий предлагает группе определить какую-либо интересную профессиональную цель (поступить в какое-то учебное заведение, оформиться на интересную работу, совершить в перспективе что-то выдающееся в работе). Эта цель выписывается на доске (или флипе).
2. Ведущий предлагает группе определить, что за воображаемый человек должен достичь этой цели. Участники должны назвать его основные (воображаемые) характеристики по следующим позициям: пол, возраст (желательно сверстники играющих), успеваемость в школе, материальное положение и социальный статус родителей и близких людей. Это все кратко выписывается на доске.
3. Каждый участник на отдельном листочке должен выделить 5 основных этапов (5 шагов), обеспечили бы движение к намеченной цели (примерно за 5 мин.).
4. Далее все делятся на микрогруппы по 3-4 человека.
5. В каждой микрогруппе организуется обсуждение, чей вариант этапов достижения выделенной цели наиболее оптимальный и интересный (с учетом особенностей обозначенного выше человека). В итоге обсуждения каждая группа на новом листочке должна выписать 5 самых оптимальных этапов (5-7 мин.).
6. Представитель от каждой группы кратко сообщает о наиболее важных 5-и этапах, которые выделены в групповом обсуждении. Остальные участники могут задавать уточняющие вопросы. Возможна небольшая дискуссия (при наличии времени).
7. При общем подведении итогов игры можно посмотреть, как совпадают варианты, предложенные разными микрогруппами. Также в итоговой дискуссии можно оценить совместными усилиями, насколько учитывались особенности человека для которого и выделялись 5 этапов достижения профессиональной цели. Важно также определить, насколько выделенные этапы реалистичны и соответствуют конкретной социально-экономической ситуации в стране, т.е. насколько ситуация в обществе позволяет (или не позволяет) осуществить те или иные профессиональные и жизненные мечты.

Вполне возможно проведение данного игрового упражнения и по другим процедурным схемам. Например, сначала каждый выделяет 5 этапов на своем листочке, затем 2-3 желающих выходят к доске и выписывают свои предложения, после чего в общем обсуждении рассматриваются по порядку этапы, выписанные этими участниками и выделяется наиболее оптимальный вариант.

В другом случае, можно сразу разбить участников на группы и предложить им (без предварительной индивидуальной работы) составить общий вариант программы достижения намеченной цели (выписать 5 этапов-шагов) для данного человека.

Кроссворд по профориентации
ПРОФОРИЕНТАЦИЯ



По горизонтали: 2. Предмет труда профессий, связанных с исследованием, изучением и использованием природных ресурсов, уходом за животными и растениями. 4. Особенности личности, являющиеся условием успешного выполнения той или иной продуктивной деятельности. 6. Полезный вид деятельности, требующий специальной подготовки, выполняемый за определённое вознаграждение (зарплату), а также дающий человеку определённый общественный статус. 8. Организационное и правовое положение работника в конкретной организации, которое отражает обязанности, права и ответственность. 10. Предмет труда в профессиях, связанных с проектированием, производством и обслуживанием различных машин, приборов и механизмов. 11. Высшее учебное заведение.

По вертикали: 1. Неблагополучное состояние организма человека и его нервной системы. 3. Соответствие особенностей человека требованиям профессии. 5. Рабочее место человека. 7. Наука о душе, поведении и индивидуальных особенностях человека, «помощница» при выборе профессии. 9. Важнейшее условие правильного выбора профессии, выражающееся в выраженной познавательной потребности.

УПРАЖНЕНИЕ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ

Сказка «Гвоздь из родного дома» (шведская сказка)

Жил бедный крестьянин со своей женой. У них было трое сыновей: Матс, Петер и Свенд. Однажды случилась засуха, и семье пришлось туго.

- У нас больше ртов, чем кусков хлеба, - сказал отец. - Придется вам, сыночки, идти на заработки.

Мать заплакала.

- Матс и Петер уже взрослые, они справятся с работой, - говорила она, - а вот Свэнд, бедняга

пропадёт - ему ведь всего одиннадцать лет. Смотри, какой он худенький, что он может заработать? Пусть идёт в пастухи, если ничего другого не найдёт! - решил отец.

Но Свэнд сказал:

- Не беспокойся, мама я постараюсь найти себе работу. Отпусти меня!

Наконец мать согласилась отпустить его. Стали братья собираться в путь. Старший сын, Матс, сказал:

- Возьму-ка я себе старую отцовскую куртку - он ведь сидит дома, и она ему не нужна.

- А я возьму кастрюлю! - сказал средний сын, Петер. - Матушке все равно нечего в ней варить. Я её продам и до тех пор, пока не найду работы, буду жить на вырученные деньги.

Он достал с полки блестящую кастрюлю и надел её на голову, как шапку.

- А вот Свэнду ничего и не осталось! - вздохнула мать.

Она очень любила младшего сына: он был всегда приветлив и ласков и всегда, чем мог, помогал матери.

- А я, мама, возьму на память о доме гвоздь, тот самый, на который я вешаю мою куртку, когда ложусь спать.

Свэнд выдернул гвоздь из стены, завернул его в тряпочку и положил в карман.

- Вот чудак! - захохотали старшие братья. - Тоже надумал: таскать с собой ржавый гвоздь. Что ты будешь с ним делать?

- Может быть, он и пригодится, почём знать? - ответил мальчик. На душе у него было весело, словно он взял с собой не гвоздь, а кучу золота.

Мать со слезами смотрела вслед сыновьям, а Свэнд долго ещё махал ей шапкой. На перекрёстке старшие братья остановились:

- Мы с Петером пойдём вместе, а ты, Свэнд, со своим гвоздём не ходи за нами!

- Ну, так прощайте, милые братья! Счастливого вам пути! Надеюсь, скоро увидимся! - сказал Свэнд и свернул на просёлочную дорогу.

Долго шёл он и вдруг увидел, что впереди на дороге кто-то копошиться. Свэнд в страхе подумал: «Неужели медведь? Как спастись?» Но это был человек, возившийся у своей телеги.

- Слушай-ка, мальчуган, - окликнул он Свэнда, - поди помоги мне: у телеги свалилось колесо, и я не могу добраться до кузницы.

- У меня есть гвоздь, его можно заткнуть вместо чеки. Только я даю вам его взаймы: он мне дорог - ведь гвоздь-то из моего родного дома.

Крестьянин расхохотался:

- Ну и забавный ты, карапуз! Получишь обратно свой дорогой гвоздь, как только доедем до кузницы.

Крестьянин со Свэндом приладили колесо, вскочили на телегу и быстро поехали по дороге в кузницу.

Свэнд первый раз в жизни попал в кузницу, и ему всё там понравилось.

- Весело у вас тут! Мехи гудят, молот бьёт, прямо музыка какая-то! Хотел бы я быть кузнецом!

- Не смейся меня, малыш, - сказал кузнец. - Где тебе справиться с таким тяжёлым молотом! Это тебе не игрушка. А вот, если хочешь, можешь раздуть мехи, пока мой мальчишка не выздоровеет. Буду тебя кормить досыта да ещё дам несколько грошей за работу.

Так Свэнд остался у кузнеца. Гвоздь свой он получил от крестьянина обратно, выпрямил его и спрятал в карман. Кузнец скоро увидел, что Свэнд смыслённый мальчик, и стал учить его кое-чему из своего ремесла. Прошло немного времени, и Свэнд мог уже смастерить некоторые вещи своими руками.

Но через месяц сын кузнеца выздоровел, и кузнец не мог уже держать у себя Свэнда. Заплатил он ему за работу, и пошел Свэнд дальше. Шёл он по дороге, напевал весёлую песню и скоро поравнялся с одиноким домиком у дороги. На пороге стоял маленький человек в очках. Это был портной. На шее у него висели на длинной тесёмке ножницы; в руке портной держал куртку и чистил её. Вдруг куртка выскользнула у него из рук и упала на мокрую от росы траву.

- Вы бы повесили куртку, хозяин, - посоветовал Свэнд.

- Не учи меня, молокосос! - сказал портной. - Знаю без тебя, что мне делать.

Но Свэнд не обиделся на эти слова портного, а предложил:

- Я могу вам помочь, хозяин!

Он быстро достал из кармана гвоздь и вбил его в дверной косяк. Портной улыбнулся, повесил куртку и быстро вычистил её. Потом позвал Свэнда в дом и велел жене дать мальчику молока с хлебом. Свэнд с удовольствием поел - ведь он был голоден, - затем вежливо поблагодарил старушку. Хозяйке это очень понравилось.

- Возьми парнишку в ученье! - сказала она.

- Я с удовольствием останусь у вас, - отозвался Свэнд, - хотя по ремеслу я кузнец.

Портной оглядел с ног до головы тощую фигурку Свэнда и громко расхохотался:

- Ну и славный кузнец! Не тебе, брат, поднимать тяжёлый молот. А вот сумеешь ли ты шить?

- Я попробую, - ответил Свэнд и уселся рядом с портным.

Так стал Свэнд работать у портного и научился шить. Но вскоре портной простудился и умер. Свэнд вытащил из двери свой заветный гвоздь, ласково попрощался с хозяйкой и снова отправился в путь. Скоро дошел он до небольшого селения. В это время начиналась гроза: задул сильный ветер, ударила молния и загрохотал гром. Возле одного дома старушка спешила снять с веревки выстиранное бельё. Вдруг веревка сорвалась с гвоздя; старушка едва успела подхватить её.

- Проклятый гвоздь! - ворчала старушка. - Он переломился пополам. Как бы не уронить бельё в грязь!

- Я помогу вам, бабушка, - предложил Свэнд, достал свой гвоздь и мигом вбил его в стену. - Давайте я привяжу веревку, только вы потом отдайте мне мой гвоздь - ведь это кусочек моего родного дома!

И Свэнд помог старушке быстро снять всё бельё и отнести в дом. В доме он увидел сапожника, подбивавшего подошву к башмаку. Свэнд остановился в дверях, любуясь ловкой работой сапожника.

- Я и кузнец и портной, а вот шить башмаки не умею! - сказал Свэнд.

- Не болтай ерунды! Какой ты кузнец или портной? Ты просто забавник! Но, если хочешь, я могу обучить тебя сапожному мастерству.

Так Свэнд остался у сапожника. Правда, спать ему пришлось на чердаке, но стояло жаркое лето и там было не холодно.

Сапожник не знал, как нахвалиться ловким и трудолюбивым мальчиком. Скоро Свэнд мог не только чинить старые, но и шить новые башмаки. Тогда он взял заработанные у кузнеца и портного деньги, купил кожи и сшил для матери новые башмаки. Осенью Свэнд простился с хозяевами, получил от сапожника деньги за работу и отправился домой.

Путь Свэнда лежал через город. Когда он проходил мимо базара, он увидел у одного старика торговца куртку - это была куртка отца Свэнда, которую взял с собой старший брат, Матс. Значит, Матсу было плохо и он продал куртку, чтобы не голодать. Свэнд купил отцовскую куртку и пошел дальше. Вдруг в одной лавке Свэнд увидел кастрюлю, ярко блестящую на солнце. Он подошел ближе и разглядел на ней круглую царапину. Эту царапину сделал когда-то сам Свэнд. Конечно, то была кастрюля матери. Свэнд очень обрадовался и купил её. Скоро Свэнд уже подходил к родной деревне.

В печи их дома горел огонь - другого света не было. Отец с матерью сидели за столом, а рядом сидели два оборванных паренька. Это были Матс и Петер.

- Бедные мои, - говорила мать, - настрадались вы! Терпели и голод и нужду, а ничего не заработали.

- Ничего, мама, - утешали её сыновья, - весной пойдем на полевые работы...

Вдруг дверь распахнулась. На пороге стоял их братишка Свэнд.

- Добрый вечер, родные мои! Вот я и пришёл! - весело воскликнул Свэнд. - Вот тебе, папа, твоя куртка, а тебе, мама, твоя любимая кастрюля, да ещё новые башмаки, которые я сам сшил! А вот и заработанные деньги. Теперь я и кузнец, и портной, и сапожник - и заработаю вам кучу денег! А вот и наш гвоздь! Это он помогал мне всегда. И Свэнд вбил гвоздь на его прежнее место.

