

Ешкина Наталья Ивановна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Тульский государственный
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ «МЕТОДИКА И ТЕХНОЛОГИИ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГР» В ВОЖАТСКОЙ ПОДГОТОВКЕ

***Аннотация:** в статье рассматриваются особенности содержания занятий в вожатской школе. На примере темы «Методика и технологии подготовки и проведения игр на знакомство, взаимодействие и командообразование членов детской группы» рассматривается структура занятия, анализируются основные аспекты. Описан опыт проведения данного занятия в процессе мониторинга подготовки вожатых.*

***Ключевые слова:** вожатская подготовка, методика проведения занятия, коммуникативные игры, игры на взаимодействие и командообразование членов детской группы.*

Сегодня подготовка вожатых является одним из приоритетных направлений в образовании нашей страны. Так, Министерство просвещения России вплотную координирует систему подготовки вожатых. Данный подход позволяет обеспечить единые критерии к обучению вожатых во всех субъектах Российской Федерации.

Покажем на примере темы «9.2. Методика и технологии подготовки и проведения игр на знакомство, взаимодействие и командообразование членов детской группы» особенности подготовки студентов к вожатской практике в нашем вузе.

Данное занятие входит в структуру и содержание программы профессионального обучения по должности «Вожатый» и относится к блоку 9 «Игропрактика». Технологическое наполнение – элементы диалоговых и игровых техноло-

гий. В качестве форм проведения выбраны коллективная, групповая и индивидуальная.

Цель занятия: актуализировать знания и формирование умения использовать игры на знакомство, взаимодействие и командообразование.

Традиционно занятия по программе профобучения по должности «Вожатый» составляют по времени проведения 45 минут и проходят в трехчастном формате – введение, основная часть и рефлексия.

Рассмотрим ход данного мероприятия.

Введение. Студентам сообщается тема занятия, озвучивается цель и формат проведения занятия. Делается акцент на важности данного типа игр в различные периоды лагерной смены.

Основная часть состоит из теоретического и практического блоков.

Так, теоретический блок проходит в комбинированном формате. Студенты работают вместе с ведущим и зачитывают основные положения, представленные на презентации. Ведущий комментирует спорные моменты, поясняет некоторые тезисы.

1. Даются признаки игры: игровой мир безопасен, содержит четкие правила, есть драматургия, набор доступных действий, понятны условия выигрыша.

Игра описывается через передачу опыта и навыка, определенную степень выбора и его последствий, возможность выиграть или проиграть, логический финал

Даны функции игры: создать диалог, погрузить в проблему, протестировать модель, пережить эмоции, отработать навык.

2. Рассматривается понятие «игропрактика» и «игротека», описываются условия выбора тех или иных игр: зачем проводим игру (цель), возраст детей и их количество, условия и время, на какой стадии формирования временного детского коллектива находится ваш отряд и др.

3. Обсуждается структура игры: специфика игр для маленьких и больших, простая понятная ребятам форма, момент показа, корректировки, проведения и

подведения итогов игры с обязательным положительным эмоциональным моментом.

4. Зачитываются правила успешной игры: эмоциональная вовлеченность, техника безопасности, контакт с воспитанниками, логическое завершение, вариативность проведения игр и их многообразие.

5. Дается краткое описание коммуникативных игр на знакомство.

Так, коммуникативные игры на знакомство – игры, направленные на развитие умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях. Предлагается определить задачи этих игр. Студенты могут называть следующие позиции:

– знакомство детей и адаптация детей к окружению, налаживание психологического климата в группе;

– получение опыта общения и взаимодействия как в индивидуальной, так и групповой форме;

– расширение кругозора детей: дети в процессе игры знакомятся с интересами, хобби друг друга;

– развитие сотрудничества, способствование формированию коллектива;

– раскрепощение детей (возможность диалога, монолога, например рассказ о собственных увлечениях), снятие напряжения;

– развитие умения «слушать и слышать», «говорить и запоминать», эмпатии и т. д.

6. Дается краткое описание игр на взаимодействие и командообразование членов детской группы. Вводится такое понятие, как «групповая сплоченность» – показатель прочности, единства и устойчивости межличностных взаимодействий и взаимоотношений в группе, характеризующийся взаимной эмоциональной притягательностью членов группы и удовлетворенностью группой. Отмечается, что главной целью любой игры на сплочение отряда является увеличение уровня групповой сплоченности.

В группе, сформированной из незнакомых людей (а дети в лагере часто не знакомы друг с другом), какая-то часть времени обязательно будет потрачена на

достижение того уровня сплоченности, который необходим для решения групповых задач. Сплоченность определяет успех работы вожатого уже хотя бы потому, что делает группу более устойчивой к ситуациям, сопровождающимся негативными эмоциональными переживаниями, помогает преодолевать кризисы в развитии.

Практический блок проходит в формате взаимодействия «все со всеми». Игра «Часы», модернизированный формат игры «Снежный ком» и т. д. Студенты активно взаимодействуют друг с другом, если возникают спорные ситуации, то они оперативно решаются с помощью ведущего.

Рефлексия, или заключительный этап, проходит в индивидуальном формате. Студентам предлагается написать синквейн – пятистрочное стихотворение на тему «Игры в отряде». Правила синквейна – 1 строка – существительное, отражающее тему, 2-ая – 2 прилагательных, описывающих основную мысль, 3-я – 3 глагола, говорящих о действиях в рамках темы, 4-ая – фраза из 4-х слов, показывающая отношение к теме, 5-ая – слово или словосочетание, выражающее личное отношение пишущего к теме.

Приведем примеры синквейна об играх в отряде.

1 вариант синквейна:

Знакомство/Игра.

Веселая, активная.

Вдохновляет, сближает, раскрывает.

Мотивирует и помогает ребятам найти друзей.

Объединение.

2 вариант синквейна:

Игротека.

Веселая и увлекательная.

Знакомит, сплачивает, развлекает.

Это очень потрясающая тема.

Удивляющая.

В конце делается анонс следующего занятия и говорится о том, что будут рассмотрены игры в разные периоды лагерной смены (тема 9.3).

Таким образом, описание опыта проведения занятия на тему «Методика и технологии подготовки и проведения игр на знакомство, взаимодействие и командообразование членов детской группы» является опытом рефлексии в подготовке вожатских кадров.

Список литературы

1. Ешкина Н.И. Подготовка студентов-филологов к эстетическому воспитанию школьников средствами вожатской практики / Н.И. Ешкина // Журнал педагогических исследований. – 2024. – №6. – С. 111–114. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2191046> (дата обращения: 04.06.2026). DOI 10.12737/2500-3305-2025-9-6-111-114. EDN WWHHNP

2. Подготовка вожатских кадров на базе образовательных организаций высшего образования в России: коллективная монография / под ред. Т.Н. Владимировой, Н.Ю. Лесконог, Л.Ф. Шаламовой. – М.: МПГУ, 2019. – 160 с.