



Главное управление образования Гродненского облисполкома
Управление образования Лидского райисполкома
государственное учреждение образования
«Средняя школа № 5 г. Лиды»

ПРОЕКТ СЕМЬ УРОВНЕЙ ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ

МЯКШИЛО Анна Николаевна
педагог-организатор I квалификационной категории
магистр культурологии

2022



методический
ОНЛАЙНЦЕНТР
ПО ОЛИМПИСКОМУ ОБРАЗОВАНИЮ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
АКТУАЛЬНОСТЬ.....	4
ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА.....	6
I уровень.....	7
II уровень.....	19
III уровень.....	23
IV уровень.....	30
V уровень.....	35
VI уровень.....	37
VII уровень.....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	43
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	44
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	45



ВВЕДЕНИЕ

В Республике Беларусь 2022 год объявлен Годом исторической памяти. Президент страны А. Г. Лукашенко сказал: *«Нет благороднее миссии, чем сохранение исторической памяти во имя светлого будущего»* [2]. Очевидно, что будущее Республики Беларусь уже сейчас формируется благодаря целенаправленному взаимодействию людей старшего и среднего возраста с подрастающим поколением. Стремление передать идеалы патриотизма юным гражданам страны должно стать приоритетным направлением воспитательного процесса в 2022 году. Каждый гражданин независимо от возраста должен и обязан быть патриотом. Флагманом в патриотическом воспитании детей и подростков в Республике Беларусь является общественное объединение «Белорусская республиканская пионерская организация» (далее — ОО «БРПО»). В данном общественном объединении, самой массовой детской организации в Республике Беларусь, обеспечена преемственность между школьниками разных возрастов (октябрята — пионеры — пионеры — лидеры). Воспитательный процесс осуществляется системно, лидерами используются приемы, соответствующие возрасту учащихся, членов пионерских дружин. Таким образом успешно реализуется одно из направлений деятельности ОО «БРПО»: гражданско – патриотическое воспитание подрастающего поколения.

В сложившихся условиях следует, однако, уделить внимание формам работы, которые должны быть адаптированы к возрасту детей. Одной из популярных форм является игра. Игровая деятельность — уникальный процесс. Играя, ребенок в каком-то смысле отрывается от действительности, развивает свою фантазию, пробует себя в новых ролях. Недаром игрой называется основной вид деятельности детей. В частности, это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по их инициативе. Мотив игры — это сам процесс, а не результат. Ребенок воспринимает игру как средство самореализации и самовыражения. В процессе игры происходит не только формирование интеллекта, психики, но и коммуникативных умений и навыков. Существует множество видов игр. Однако в последнее время все большую популярность приобретают онлайн – игры, требующие наличие мобильного устройства или компьютера. Но даже и такой вид игры можно использовать как прием в воспитательном процессе, уделив особое внимание воспитанию у учащихся любви к Родине, своим соотечественникам, культуре родной страны, формированию исторической памяти. Такие игры будут способствовать развитию информационной культуры учащихся в рамках информационно – медийного направления ОО «БРПО». Играя, учащиеся вовлекаются в захватывающий процесс. Ведь это необходимый вид деятельности, в которой ребята могут проявить свою активность и творчество.

Вовлечение школьников разных возрастов в представленный проект помогает раскрыть их потенциал, способствует приобретению ими опыта работы в команде.

В настоящее время в учреждениях образования обучается все большее число учащихся, ведущих малоподвижный образ жизни, поэтому назрела необходимость внедрения в практику мероприятий, направленных на формирование навыков здорового образа жизни, развитие коммуникативных компетенций. В данной методической разработке планируется представить актуальный спектр разнообразных игр, объединенных в одно комплексное мероприятие, проводимое в течение семи месяцев.

Это — оригинальный проект в форме игры – путешествия, включающий в себя:

- краеведческие онлайн-игры, направленные на формирование патриотических чувств учащихся;
- игры спортивной направленности;
- развлекательные игры;
- интеллектуальные игры;
- театрализованные игры;

- развивающие игры;
- творческие состязания различной направленности.

Срок реализации проекта — 1 учебный год.

Число семь выбрано не случайно. Формирование позитивного образа ОО ОО «БРПО» включает в себя ознакомление членов организации с вариативным логотипом, внедрение «семиколора» в разнообразных формах работы и мероприятиях.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:

содействие становлению личности гражданина и патриота Республики Беларусь, активной гражданской позиции членов пионерской дружины посредством игровых видов деятельности.

ЗАДАЧИ:

- воспитывать у членов дружины чувство уважения к культуре и истории родной страны и пионерской организации;
- создать условия для формирования разносторонних творческих, интеллектуальных способностей учащихся;
- закрепить навыки здорового образа жизни;
- совершенствовать умения членов дружины использовать электронные средства обучения;
- пропагандировать позитивный имидж ОО «БРПО».

Пионер как гражданин обязан своими делами и поступками приносить пользу себе, своей семье, Родине. Это является целью ОО «БРПО». Данный проект использует комплексный подход с той целью, чтобы помочь каждому пионеру быть действительно готовым к делам на благо Родины, к добру и справедливости.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность данной работы заключается в том, что пропаганда позитивного образа ОО «БРПО», агитационный аспект мероприятий проекта совмещен с актуальной и увлекательной формой работы в виде игровой деятельности. Представленный проект позволяет в течение семи месяцев познакомить учащихся разных возрастов с различными видами игр. Каждый участник проекта может реализовать себя в понравившейся игре.

Активное сотрудничество нашей пионерской дружины с электронными СМИ (сайт и печатный вариант газеты «Зорька», тематические группы ОО «БРПО» в социальных сетях [3], [4] и иные средства массовой информации) повышает уровень привлекательности объединения в глазах учащихся. Планируется размещать материалы о проведении мероприятий проекта в республиканском издании. Жизнь современных учащихся неразрывно связана с социальными сетями, поэтому фоточеты о проведении проекта размещались в социальной сети «ВКонтакте» (в группе пионерской дружины имени А.И.Курьяна и в группе Лидского районного совета ОО «БРПО»), в аккаунте Инстаграм нашего учреждения образования (https://www.instagram.com/school5_lida/).

Проект «Игра – путешествие «Семь уровней»» построен на выполнении учащимися игровых заданий в течение каждого месяца, в котором они проходят один из уровней, условно обозначенных цветами вариативного логотипа ОО «БРПО».



Логотип представляет собой волнистые разноцветные (семь цветов) полосы на белом фоне, символизирующие языки пламени, слившиеся в один, как символ единства детей, подростков, взрослых и надпись. Семицвет символизирует гармоничное развитие личности на основе присущей белорусскому обществу системы ценностей.

ОРАНЖЕВЫЙ — цвет энергии, радости и детства;

КРАСНЫЙ — символ солнца, жизни;

РОЗОВЫЙ — символизирует романтичность, доброту;

СИНИЙ — цвет удачи;

ЗЕЛЕНЫЙ — цвет природы, символизирует зеленые белорусские леса;

ГОЛУБОЙ — цвет небосвода, голубых озер Беларуси;

ЖЕЛТЫЙ — символ света, величия и лидерства.

После успешного прохождения каждого из уровней, участники получают фишку соответствующего цвета. Лидеры игры – путешествия выявляются по показателю наличия всех семи фишек в цвете вариативного логотипа ОО «БРПО».

Проект «Игра – путешествие «Семь уровней»» позволил разнообразить воспитательное пространство нашего учреждения образования и может быть адаптирован для проведения в любом учреждении Республики Беларусь.

Во время реализации проекта пионеры и октябрюта уяснили, что являются членами одной большой семьи, и что жизнь в ней может быть интересной и разнообразной. Учащиеся, прошедшие успешно все семь уровней и добившиеся наиболее высоких результатов, в конце учебного года будут награждены грамотами за активное участие в общественной жизни школы.

ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

«ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ «СЕМЬ УРОВНЕЙ»»



ЦВЕТ РОЗОВЫЙ

► I уровень

СЕНТЯБРЬ

Модуль спортивно –
познавательный

Игра №1

«Я люблю тебя, жизнь!»

Ответственные
педагог-организатор,
руководитель
физвоспитания

ЦВЕТ СИНИЙ

► II уровень

ОКТАБРЬ

Модуль патриотический

Игра №2

«Культурная спадчына
Лідчыны»

Ответственные
педагог-организатор,
учитель
информатики

ЦВЕТ ОРАНЖЕВЫЙ

► III уровень

НОЯБРЬ

Арт – модуль

Игра №3

«Знатоки олимпийского
движения»

Ответственные
педагог-организатор,
учитель искусства

ЦВЕТ ГОЛУБОЙ

► IV уровень

ДЕКАБРЬ

Модуль творческий

Игра №4

Блок «Новогодние причуды».
Блок «Рождественская почта»

Ответственные
педагог-организатор,
педагог-психолог

ЦВЕТ ЖЕЛТЫЙ

► V уровень

ЯНВАРЬ

Фото – модуль

Игра №5

Фото – батл
«Самый стильный пионер!»

Ответственные
педагог-организатор,
классные
руководители

ЦВЕТ КРАСНЫЙ

► VI уровень

ФЕВРАЛЬ

Модуль театральный

Игра №6

«Народный театр батлейка »

Ответственный
педагог-организатор

ЦВЕТ ЗЕЛЕНый

► VII уровень

МАРТ

Модуль интерактивный

Игра №7

«Поиграем вместе с нами!»

Ответственные
педагог-организатор,
руководитель
физвоспитания

I уровень ЦВЕТ РОЗОВЫЙ

Модуль спортивно – познавательный включает в себя познавательную квест-игру, в которой учащиеся показывают и реализуют свои умственные, творческие, физические способности.

МЕРОПРИЯТИЕ № 1

проводится в форме квест – игры:
«Я люблю тебя, жизнь!»

СЦЕНАРИЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КВЕСТ – ИГРЫ «Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ, ЖИЗНЬ!»

ЦЕЛЬ: формирование у учащихся осознанного отношения к жизни.

ЗАДАЧИ:

- сформировать навыки здорового образа жизни;
- способствовать внедрению у учащихся жизнеутверждающих позиций;
- активизировать работу в составе команды и малых групп;
- развивать у учащихся умение делать правильный выбор.

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ: __.__.____ года (6-й школьный день).

УЧАСТНИКИ КВЕСТ-ИГРЫ: члены ОО «БРПО», пионеры 11–13 лет в составе команд по 7 человек включая капитана,

КОординатор проведения квест-игры: (старший вожатый пионерской дружины_____).

Оформление и наглядность: компьютер, бланки для ответов, ручки, карандаши, маршрутные листы, фрагменты пазла с зашифрованным словом, скакалка, заготовки для жеребьевки, итоговый протокол, секундомер, медали для награждения.

ХОД ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ЭТАПА:

1. Регистрация команд проводится заранее, за 10 мин до начала квест – игры.
2. В 11:00 построение в фойе учреждения образования.
3. Команды получают маршрутные листы и карты прохождения.
4. Старт команд происходит согласно предварительной жеребьевке с интервалом в 3 – 5 минут, команды начинают маршрут с разных точек.
5. Для прохождения квест – игры участникам необходимо иметь удобную форму одежды.
6. Капитан команды координирует работу всей команды.

ХОД КВЕСТ- ИГРЫ

Построение команд.

Старший вожатый пионерской дружины:

Как хорошо на свете жить:
Смеяться, плакать и любить,
Идти по снегу босиком,
Мечтать и думать ни о ком,
Не сетовать и не брюзжать,
А каждый день в руках держать
Как бесконечно ценный дар,
Который нам от Бога дан!



— Каждому из нас подарен бесценный дар — жизнь. Мы редко над этим задумываемся. День за днем, за часом час. А радость и ощущение полноты жизни мы обычно связываем с внешними проявлениями и обстоятельствами. Например, что-то нам подарили или чего-то нас лишили. Заложило нос при насморке — почувствовали, как здорово вдохнуть воздух всей грудью. Заболела нога — оценили чудесную возможность двигаться.

Мы предлагаем вам стать главными героями увлекательнейшего путешествия в страну, где торжествует жизнь, где печали нет места, а царствует радость и хорошее настроение.

Итак, у нас _____ команд, которые готовы отправиться в путь: пройти по станциям, чтобы показать свои знания и умения, а в конце игры сказать: «Я люблю тебя, жизнь!». На каждой станции вас ждет волонтер, который будет контролировать выполнение заданий.

Но, прежде чем начать квест-игру, нам предстоит познакомиться с нашими командами.

Представление команд (название, девиз и т.д.).

Ведущий 1: Сейчас капитаны каждой команды получают маршрутный лист и карту (*выдача маршрутных листов и карт*), в которых указано направление движения вашей команды. Двигаться от точки к точке необходимо строго по порядку их номеров. Порядок движения по точкам у каждой команды свой. Передвижение разрешено быстрым шагом.

Старт и финиш команд — фойе школы на заранее определенной линии. Все бланки для ответов команды должны забирать с собой, на финише сдать координатору.

Координатор:

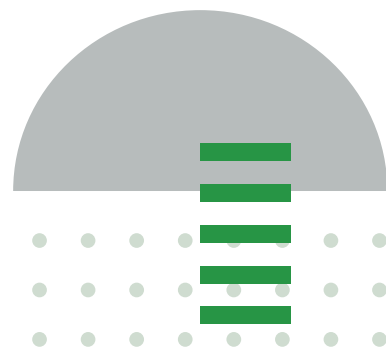
— На старт команда _____;

(интервал 3-5 мин.)

— На старт команда _____!

и т.д.

В 11:20 Команды выдвигаются по маршруту.



ОПИСАНИЕ СТАНЦИЙ

 действие  критерии оценки  местоположение  оборудование

1 Хорошее настроение— жизни продолжение!

приложение №1

-  – Соедините стрелками слова в таблице.
- Бланк с ответами заберите с собой.
- Заберите фрагмент пазла.

-  За каждый правильный ответ — 1 баллов.

 Кабинет географии

 Бланки для ответов (по количеству команд), ручка, фрагмент пазла.

2 Зажигай!

приложение №2

-  – Выполните зажигательные движения под музыку. Соберите мозаику из предложений. Прочитайте финальное утверждение.
- Заберите фрагмент пазла.

-  За выполнение задания — 5 баллов.

 Фойе учреждения образования

 Ноутбук, колонки, фрагмент пазла.

3 Будь здоров!

-  – Перечислите блюда, которые являются одновременно вкусными и полезными.
- Заберите фрагмент пазла.

-  За каждый правильный ответ — 5 баллов.

 Кабинет белорусского языка.

 Карточка, фрагмент пазла.

3 Спортивная

приложение №3

-  – Выполните как можно больше прыжков со скакалкой в течение 1 мин. Прочитайте и запомните высказывания про жизнь.
- Заберите фрагмент пазла.

-  За каждый прыжок — 5 баллов.

 Школьный стадион.

 Скакалка, карточки с высказыванием про жизнь, фрагмент пазла.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ:

После прохождения 4 точек координатор ведет подсчёт баллов.

13:00 – 13:30 — построение в фойе учреждения образования.

Оглашаются набранные баллы.

НАГРАЖДЕНИЕ

Координатор:

— Наша квест-игра подошла к концу. Все активно работали и постарались! Но в любой игре всегда побеждает сильнейший.

Награждается команда _____ занявшее III место

Награждается команда _____ занявшее II место

Награждается команда _____ занявшее I место

Все отлично поработали и получили заряд энергии!

За успешное прохождение первого уровня вы получаете фишку розового цвета!

Поздравляю! До новых встреч, друзья!

Фишка для награждения участников, прошедших 1 уровень



ПРИЛОЖЕНИЕ №1

Станция №1 «ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ — ЖИЗНИ ПРОДОЛЖЕНИЕ!»

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

разочарованность
обида
подавленность
сожаление
грусть
уныние
безучастность
апатия
безвыходность
отчаяние

ШАГИ ПРЕОДОЛЕНИЯ ДЕПРЕССИИ

отдых и сон
«эмоциональная разрядка»
активность
прогулки
встречи
спорт и физические упражнения
«разговор по душам»
хобби
юмор — сильное оружие слабых
помощь специалиста

ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ПРАВИЛОМ
ВОЗДУШНОГО ШАРА
ВЫБРАСЫВАЙТЕ
ВСЕ ЛИШНЕЕ, ЧТОБЫ
НАБРАТЬ ВЫСОТУ

BRPO.BY



ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

Станция № 2 «ЗАЖИГАЙ!»

- М** Жизнь — это тайна, познай ее!
- Ы** Жизнь — это мечта осуществи ее!
- Л** Жизнь — это вызов прими его!
- Ю** Жизнь — это случай, воспользуйтесь им!
- Б** Жизнь — это обещание, сдержите его!
- И** Жизнь — это печаль, так преодолите её!
- М** Жизнь — это дар, так пользуйтесь им!
- Ж** Жизнь — это красота восхитись ею!
- И** Жизнь — это любовь насладись ею!
- З** Жизнь — это борьба так восславьте ее!
- Н** Жизнь — это цель так достигните её!
- Ь** Жизнь — это удача, не упusti ее!
- !** Жизнь так прекрасна, не забуди ее!



ПРИЛОЖЕНИЕ № 3

Станция № 4 «СПОРТИВНАЯ»

Любая черная полоса в жизни готовит тебя к очередному прорыву и взлету.

Если где-то там, в глубине души, ты все ещё веришь в чудеса, то до старости тебе ещё далеко.

Великие дела надо совершать, а не обдумывать бесконечно.

Каждый день, просыпаясь, думайте: сегодня мне повезло, что я жив, и я не собираюсь тратить этот драгоценный дар зря.

В жизни нет безвыходных ситуаций, есть только непринятые решения.

Живи каждый день так, словно твоя жизнь только началась. Где одна дверь закрывается, другая открывается.

Бриллиант — это всего лишь кусочек угля, который прекрасно справился со стрессом.

Всё возможно. На невозможное просто требуется больше времени.

Каждое мгновение жизни — ещё одна возможность.

Всегда смотри на вещи со светлой стороны.

А если таковых нет — натирай темные до тех пор, пока они не заблестят.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда _____

Капитан _____

 действие  очередность прохождения точек для команды
(пишет координатор-волонтер)

1 Хорошее настроение— жизни продолжение!

-  – Соедините стрелками слова в таблице.
– Бланк с ответами заберите с собой.
– Заберите фрагмент пазла.



2 Зажигай!

-  – Выполните зажигательные движения
под музыку.
– Соберите мозаику из предложений.
– Прочитайте финальное утверждение.
– Заберите фрагмент пазла.



3 Будь здоров!

-  – Перечислите блюда, которые являются
одновременно вкусными и полезными.
– Заберите фрагмент пазла.



3 Спортивная

-  – Выполните как можно больше прыжков
со скакалкой в течение 1 мин.
– Прочитайте и запомните высказывания
про жизнь.
– Заберите фрагмент пазла.



БЛАНК УЧЕТА БАЛЛОВ ДЛЯ КОМАНДЫ

Команда _____

 ОТВЕТ

 КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ

1 Хорошее настроение —
жизни продолжение!



5

2 Зажигай!



5

3 Будь здоров!



5

3 Спортивная



5

ПРИЛОЖЕНИЕ № 4

ФОТО № 1 Материалы для организации квест-игры

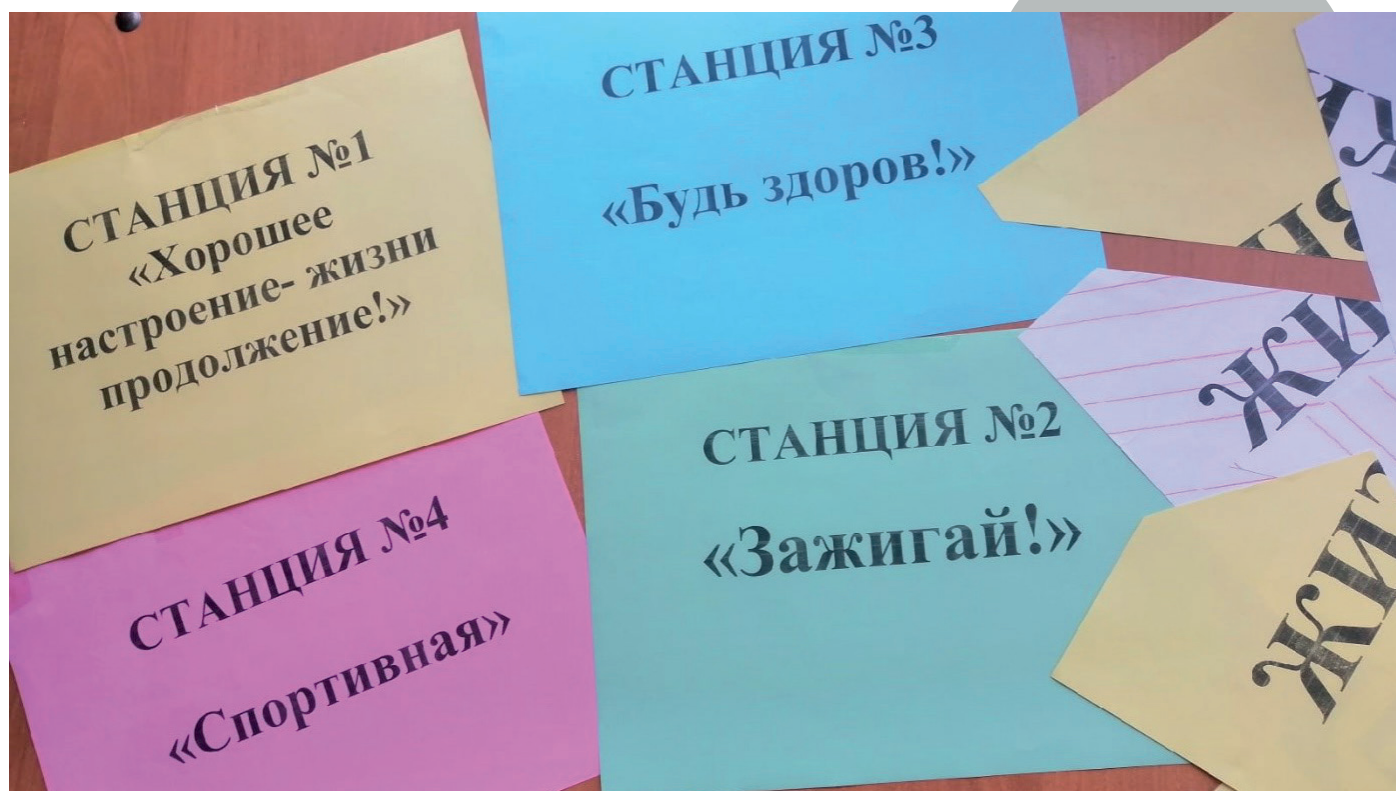


ФОТО № 2

Хорошее настроение во время квест – игры гарантировано



ФОТО № 3

Учащиеся собирают финальные пазлы



ФОТО № 4

На станции «Спортивная»



ФОТО № 5

На станции «Хорошее настроение- жизни продолжение!»



ФОТО № 6

Медали ждут своих обладателей



ФОТО № 7

На станции «Зажигай!»



ФОТО № 8

Совместное фото после подведения итогов квест – игры



II уровень ЦВЕТ СИНИЙ

Модуль патриотический включает в себя онлайн – задания краеведческой направленности.

Учащиеся демонстрируют свои знания по истории и культуре родного города.

МЕРОПРИЯТИЕ № 2

проводится в форме онлайн – игры

КУЛЬТУРНАЯ СПАДЧИНА ЛІДЧИНЫ

Для участия необходим выход в Интернет.

Участникам необходимо перейти по ссылке <https://lida-games.jimdofree.com/> и выполнить виртуальные задани. Онлайн – игра доступна как в мобильных телефонах с выходом в интернет, так и на персональных компьютерах. Наиболее интересно проводить игру с помощью мультиборда (приложение 1 к онлайн – игре «Культурная спадчына Лідчыны»).

Игра создана с помощью онлайн – сервиса **LearningApps**. Как известно, рациональное использование сервисов **Web 2.0** может мотивировать учащихся к активной деятельности, раскрыть их творческий потенциал, возможность коммуникации и сотрудничества. Web 2.0 технологии позволяют организовать личное пространство учащихся, их самостоятельную работу.

Закладки онлайн-игры носят следующие названия: «Галоўная», «Гульні», «Гэта цікава», «Напісаць распрацоўшчыкам», «Аб аўтарах». Всего разработано 12 мини онлайн – игр :

- «Крыжаванка»;
- «Лідскі замак»;
- «Тры канверты»;
- «Стылі архітэктуры Ліды»;
- «Хто хоча стаць міліянерам?»;
- «Пазнай будынак»;
- «Суаднясі будынак з прозвішчам» (пазлы);
- «Як развівалася кафля?»;
- «Будынкі ўздоўж вуліцы Віленскай»;
- «Пазнай будынак па верхняй частцы»;
- «Віктарына»;
- «Вырабы прадпрыемстваў».



Играть можно как в составе мини – группы (2 – 3 человека), так и индивидуально. В конце мероприятия руководитель считает количество баллов, набранных участниками, и выбирает победителя.

Учащиеся учатся работать самостоятельно, анализировать результаты своей работы. Онлайн-игра способствует более глубокому изучению истории и культуры родного края. Участие в модуля патриотического делает воспитательный процесс живым и интересным.

За успешное прохождение второго уровня учащиеся получают фишку синего цвета.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ФОТО № 1

Одно из заданий онлайн-игры (выход через мобильный телефон).

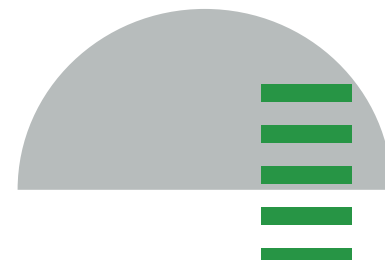


ФОТО № 2

Одна из игр называется «Лидский замок» (необходимо найти месторасположение объектов). (Выход через персональный компьютер).



ФОТО № 3

Одна из игр называется «Кто хочет стать миллионером?» (Необходимо выбрать один правильный ответ из четырех и «заработать» определенную сумму на счет).



ФОТО № 4

Во время увлекательной игры «Кто хочет стать миллионером?»

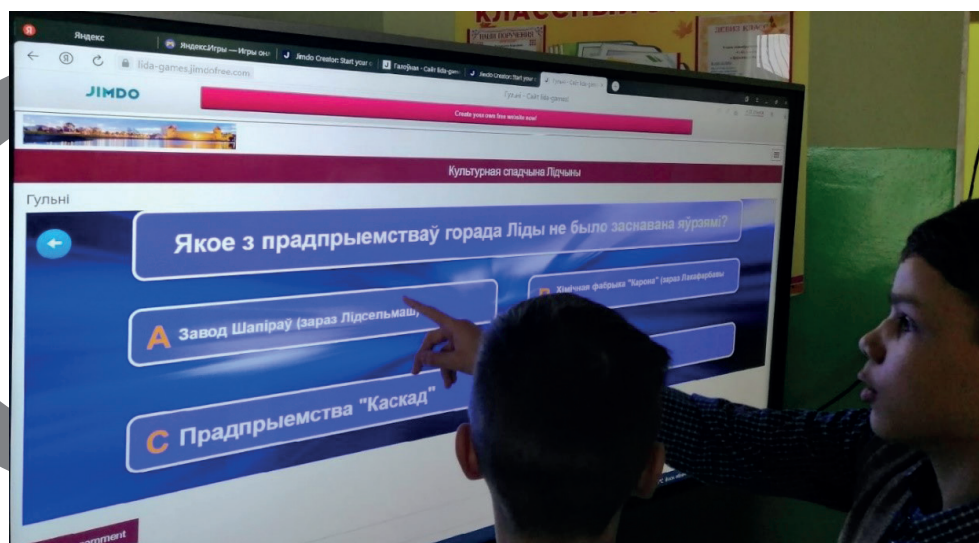


ФОТО № 5

Учащийся выбирает одну игру из 12 предложенных.

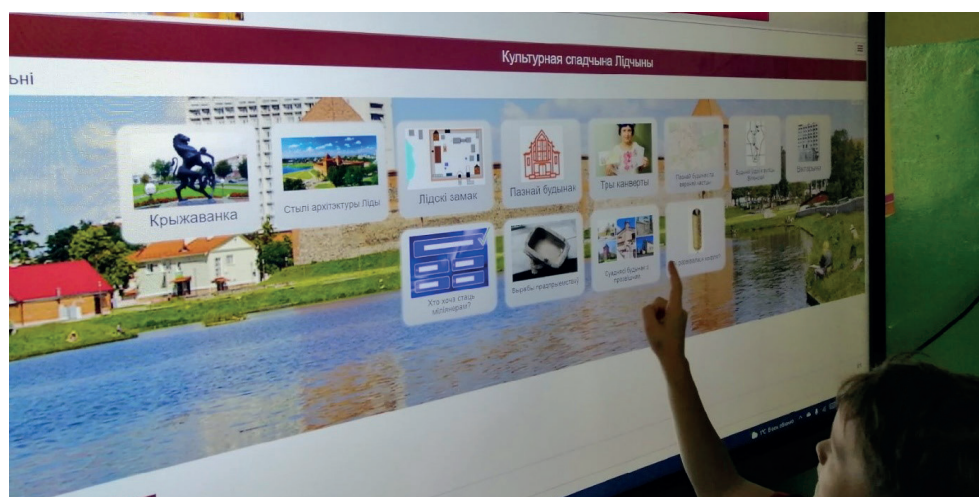


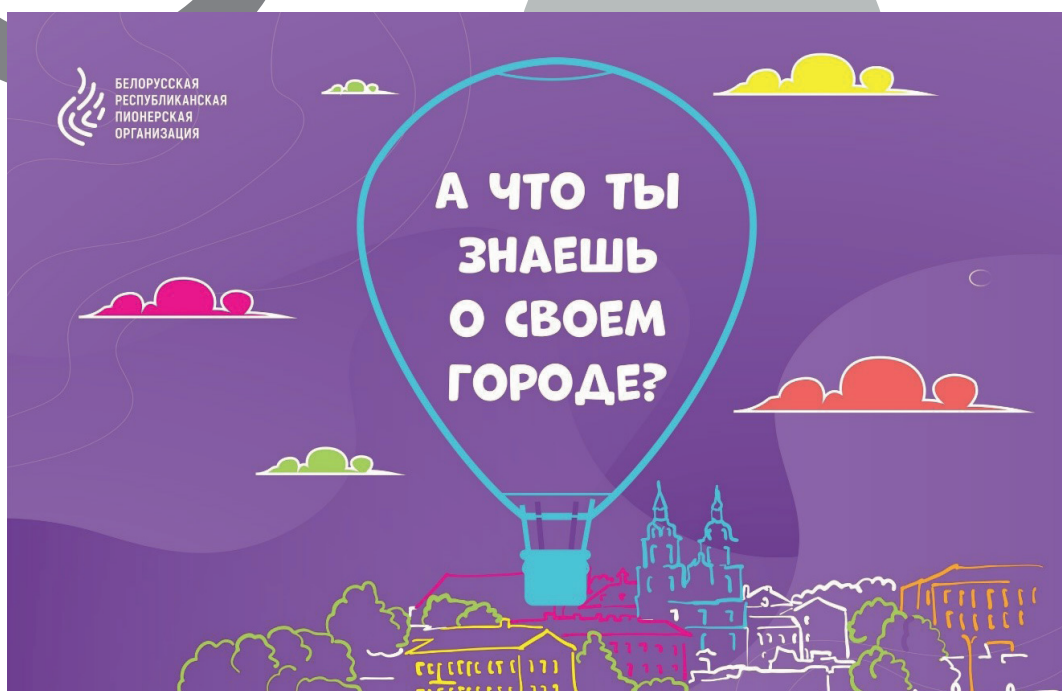
ФОТО № 6

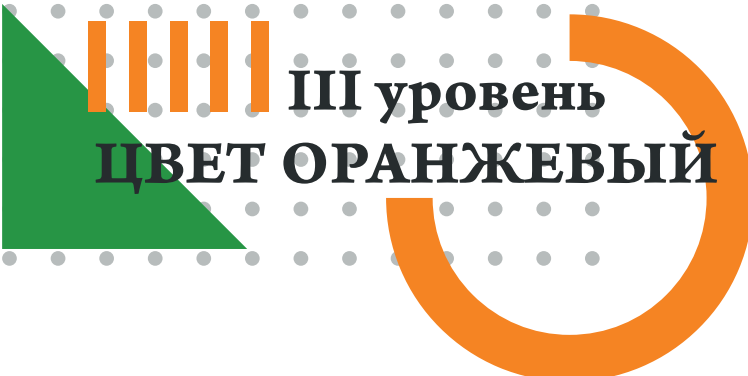
Интерфейс веб – сайта игры.



ФОТО № 7

Интерфейс онлайн – игры «Пазнай будынак».





III уровень ЦВЕТ ОРАНЖЕВЫЙ

Арт – модуль

Воспитание уважения к олимпийскому движению, приобщение учащихся к ЗОЖ — один из факторов успешной реализации программы ОО «БРПО» «СпАрта».

МЕРОПРИЯТИЕ № 3

проводится в форме игры – мастерской

ЗНАТОКИ ОЛИМПИЙСКОГО ДВИЖЕНИЯ

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ:

- воспитание у учащихся гордости за спортивные достижения белорусов-соотечественников;
- привлечение учащихся к олимпийскому движению;
- вовлечение учащихся в творческую, исследовательскую и социально-значимую деятельность;
- налаживание сотрудничества с ОО «Белорусская олимпийская академия»;
- создание творческих мастерских для разновозрастных детей;
- развитие самостоятельности, творческой инициативы учащихся.

Мероприятия арт – модуля включают в себя сотрудничество учащихся с **ОО «Белорусская олимпийская академия»**, г. Минск, в рамках международного **творческого проекта «Art – project «Олимпийская онлайн – галерея»**», целью которого является популяризация и единение спорта и культуры.



БЕЛАРУСКАЯ
АЛІМПІЙСКАЯ
АКАДЭМІЯ



OLYMPIC
GALLERY

Информация на сайте ОО «Белорусская олимпийская академия» гласит: «Мы представляем вашему вниманию международный Art – project «Олимпийская онлайн – галерея», где у всех желающих есть уникальная возможность познакомиться с олимпийским движением через искусство и творчество и выразить себя!»

ХОД ИГРЫ – МАСТЕРСКОЙ:

Старший пионервожатый и педагог дополнительного образования объявляют учащимся о проведении ОО «Белорусская олимпийская академия» творческого проекта «Art – project «Олимпийская онлайн – галерея»». Учащимся предлагается в любой технике нарисовать рисунок для олимпийской онлайн – галереи. За каждый рисунок, высланный на электронный адрес Белорусской олимпийской академии, учащийся получает 1 балл. Учащиеся, принявшие участие в творческом проекте олимпийской онлайн – галереи, награждаются сертификатами ОО «Белорусская олимпийская академия», обладатели лучших работ — календарями от общественной организации «Белорусская олимпийская академия» (БОА). Авторам наиболее ярких работ координатор игры начисляет бонусные баллы.

Старший пионервожатый организует работу творческих мастерских, а также самостоятельную исследовательскую работу учащихся. Учащиеся предварительно в индивидуальном порядке изучают историю олимпийского движения, виды спорта, биографии известных спортсменов. Делятся информацией с участниками арт-модуля. Оригинальные идеи воплощают в рисунках в разных техниках. Работы учащихся отсылаются старшим пионервожатым в электронном виде на e-mail ОО «Белорусская олимпийская академия», затем размещаются организаторами в онлайн – галерее (приложение к игре «Знатоки олимпийского движения»). Фотоотчеты об участии учащихся в творческих мастерских в рамках арт- модуля размещаются в социальных сетях Инстаграм, «Вконтакте», Telegram – канале управления образования Лидского райисполкома. Работы учащихся, фото награждения, копии сертификатов размещаются в группе пионерской дружины имени А. И. Курьяна СШ № 5 г.Лиды в социальной сети «Вконтакте», в аккаунте Инстаграм учреждения образования «Средняя школа № 5 г. Лиды».

За успешное прохождение третьего уровня участники получают фишку оранжевого цвета.

В конце учебного года учащиеся, набравшие наибольшее количество баллов в игре «Знатоки олимпийского движения», награждаются дипломами учреждения образования за активное участие в общественной жизни школы.

Примечание. Фотоотчеты об участии учащихся в игре «Знатоки олимпийского движения» в 2021 г. доступны в приложении 1 к игре «Знатоки олимпийского движения».



ПРИЛОЖЕНИЕ

ФОТО №1

Благодарственное письмо

ОО «Белорусская олимпийская академия» для СШ № 5 г. Лиды



ФОТО № 2

Перекидные календари, полученные СШ № 5 г. Лиды в рамках сотрудничества для поощрения учащихся



ФОТО № 3

Сертификат ОО «Белорусская олимпийская академия» для СШ № 5 г. Лиды



ФОТО № 4

Учащиеся 6 «А» с работами
для международного Art – project
«Олимпийская онлайн – галерея»



ФОТО № 5

Учащиеся СШ № 5 г. Лиды с полученными
сертификатами



ФОТО № 6

Учащаяся
Шишковская Анастасия
с призом от ОО «Белорусская
олимпийская академия»

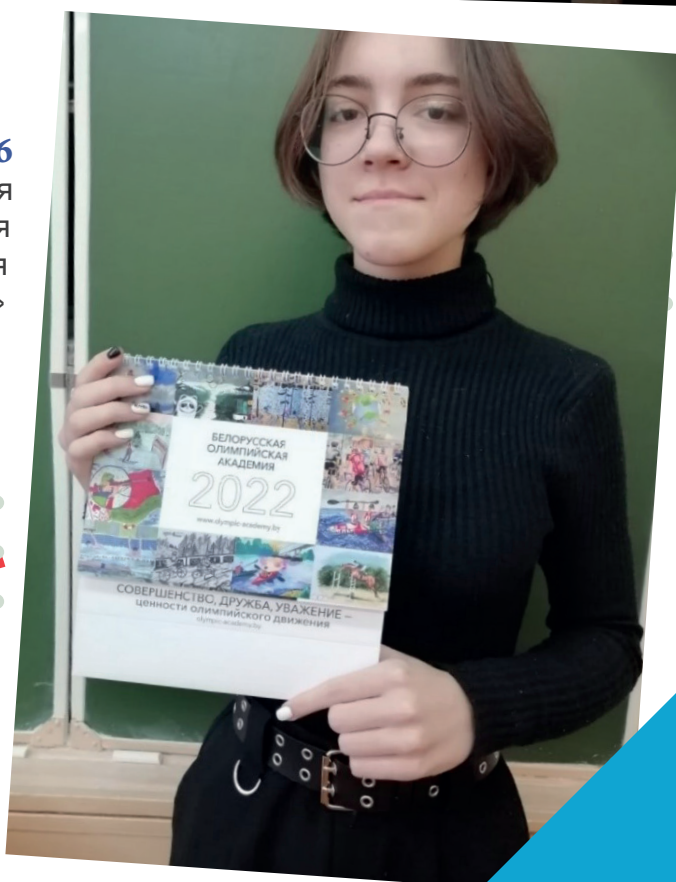


ФОТО № 7

Сертификаты и творческая работа учащегося СШ № 5



ФОТО № 8

Перекидной календарь на 2022 год с творческими работами учащихся СШ №5 (январь, март)



ФОТО № 9

Работы учащихся размещаются в онлайн – галерее на сайте ОО «Белорусская олимпийская академия»

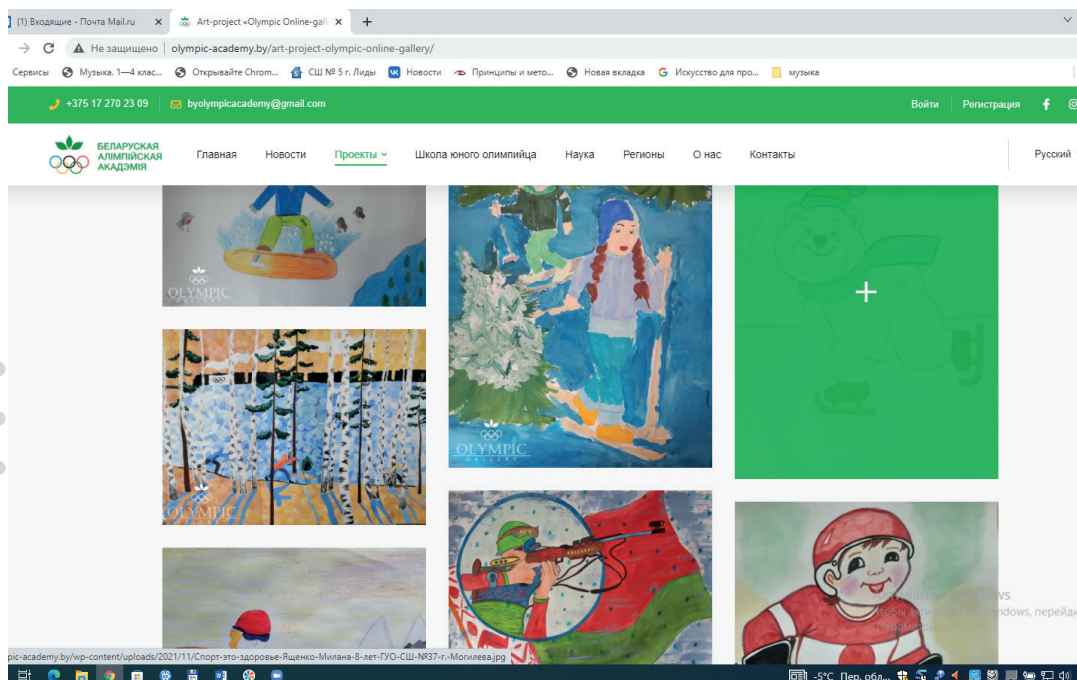


ФОТО № 10

Изучение достижений теннисистки Виктории Азаренко



ФОТО № 11

Изучение жизненного пути Екатерины Карстен



IV уровень ЦВЕТ ГОЛУБОЙ

Модуль творческий МЕРОПРИЯТИЕ №4

проводится в форме
двух игровых блоков
«Новогодние причуды» и
«Рождественская почта».

НОВОГОДНИЕ ПРИЧУДЫ

разработаны совместно с педагогом – психологом средней школы №5 г. Лиды Симоненковой М. В.

1. ИГРА «СЛОВИ УЛЫБКУ»

для детей и подростков 6 – 10 лет, 10 – 14 лет
создание приятной эмоциональной атмосферы, знакомство

Участники становятся в круг. В центр круга спина к спине становятся «наблюдатели» в костюмах новогодних гномов. В бинокль либо через отверстия в маске они наблюдают за правильностью выполнения задания участниками.

Начинается игра: по часовой стрелке игроками, стоящими в кругу, передается посох (пара должна встретиться глазами, и «передать» улыбку). Участник, который не «словил» улыбку, передает посох предыдущему игроку и вновь принимает его до тех пор, пока улыбка не будет «словлена». Играть можно под музыку, а также без нее. Создается доброжелательная атмосфера среди участников игры.

2. ИГРА «НОВОГОДНЕЕ ПОЖЕЛАНИЕ»

для детей и подростков 6 – 10 лет, 10 – 14 лет

Участники становятся в круг. В центр круга становится «наблюдатель», надевает новогоднюю маску. Поворачиваясь по часовой стрелке, следит за правильностью выполнения задания участниками. Участники по очереди прикладывают к уху рядом стоящего игрока предварительно украшенную трубку и произносят в нее новогоднее пожелание. Услышав пожелание, следующий игрок берет трубку и прикладывает к уху рядом стоящего участника. Произносит пожелание либо напутствие. Пожелания должны носить юмористический характер. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не услышат пожелания в свой адрес.



Примечание. В случае, если играют подростки, условия игры можно изменить. Предварительно ведущий раздает аффирмации, написанные на длинных листочках и скрученные в трубочку. Прочитав аффирмацию, участник озвучивает ее в трубку. Далее игра идет согласно описанию.

3. ИГРА «САПОЖОК И РУКАВИЧКА»

для детей и подростков 6 – 10 лет

Игра на внимательность и ловкость, взаимодействие в парах.

Участники становятся в круг. На противоположных сторонах круга выбирается 2 участника. Одному дается рукавичка, другому сапожок из меха или ткани. Задача — передать эти предметы товарищу справа (сапожок), и товарищу слева (рукавичка). Предметы таким образом движутся по часовой и против часовой стрелки. Участник, передающий сапожок, должен сначала приложить его к нижней части ноги («примерять»), также и рукавичку приложить к ладони. Участник, которому попадает одновременно сапожок и рукавичка, должен быстро «примерять» и то, и другое.

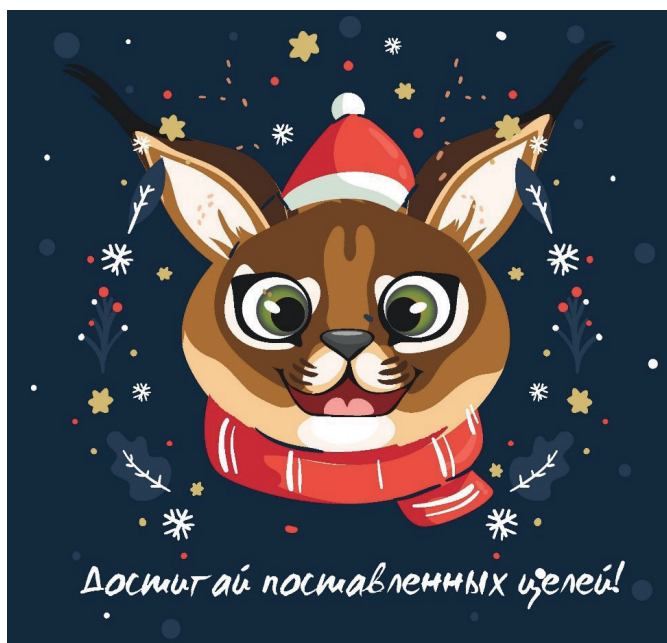


4. ИГРА «СЛОВИ СНЕЖОК»

для детей и подростков 6 – 10 лет,
10 – 14 лет

Участники становятся в круг. В центр круга становится ведущий, в руках у него сделанный из фольги «снежок» и шляпа. Задача участников из круга — попасть «снежком» в шляпу. Ведущий оборачивается по часовой стрелке. Если участник не попадает в шляпу, ему дается еще несколько шансов.

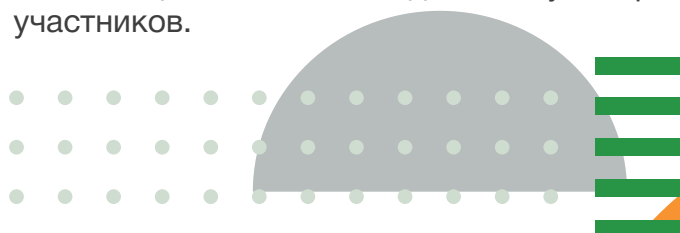
Примечание. В случае, если играют подростки, ведущий усложняет правила игры: становится дальше от игрока, тем самым усложняя попадание. Кидая «снежок», участник должен назвать одно слово, связанное с празднованием Нового года. Не попавшему в шляпу игроку, также, как и не назвавшему слово в течение 5 секунд, начисляются штрафные баллы. Игра длится до тех пор, пока все игроки со штрафными баллами не покинут круг, и не останется 1 победитель.



5. ИГРА «ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ»

для детей и подростков 6 – 10 лет

Участники образуют два круга (внутренний и внешний). Разбиваются по парам (один игрок из пары находится во внутреннем круге, другой во внешнем). По сигналу начинают хлопать в ладоши, оба круга двигаются в разных направлениях: по часовой и против часовой стрелки. Задача — поработать в парах со всеми. Комбинация хлопков в ладоши на усмотрение участников.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Аффирмации к игровому блоку «Новогодние причуды»

Настоящий артист — всегда артист, даже на сцене.

Бойся укуса тех, у кого нет вкуса.

Некрасивых людей не бывает — есть люди, не умеющие ценить красоту!

Очарование — это красота в движении.

Упади семь раз и восемь раз поднимись.

Привычка — вторая натура.

Если хочешь сохранить глянец на крыльях бабочки, не касайся их.

Мы ничего не раздаём с такой щедростью, как советы.

Если вы поднимаетесь на лифте — то не думайте о секундах свысока.

Иногда надо замолчать, чтобы тебя выслушали.

Шутка должна быть приправой, а не гарниром.

Скромность — это способ услышать от других всё то хорошее, что мы думали о тебе.

Скромен не тот, кто равнодушен к похвалам, а тот, кто внимателен к порицаниям.

Стремитесь не к успеху, а к ценностям, которые он даёт.

Другом является такой человек, с которым я могу быть искренним. В его присутствии я могу думать вслух.

Смех — обеззараживающее средство.

Голос совести никогда не выступает в хоре.

Смех — кратчайшее расстояние между двумя людьми.

Кораблю безопасней в порту, но он не для этого строился.

Ум ценится дорого, когда дешевет сила.

Жизнь требует движений.

Умный человек создаёт больше возможностей, чем находит.

Гораздо легче найти ошибку, чем истину.

Привычка брать в долг крайне редко влияет на память.

Порядок освобождает мысль.

Надо верить только в тех, кто верит в себя.

Недостаточно знать себе цену — надо ещё уметь себя реализовать.

Утро вечера мудренее, если проснулся умным.

Дело, не сделанное вовремя, становится проблемой.

Позитив — умение не вешать голову вместе с носом.

РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ПОЧТА

проводится в рамках коллективно-творческого дела «Рождественская почта». Координатором игрового блока является старший пионервожатый.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ:

- вовлечение учащихся в совместную познавательную, творческую и социально-значимую деятельность, объединяющую пионерский отряд (октябрятскую группу).
- поддержка и развитие общественно-полезной, социально значимой деятельности школьников;
- создание творческих мастерских для разновозрастных детей;
- развитие самостоятельности, творческой инициативы учащихся.

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- бумага или картон;
- ножницы;
- клей;
- фломастеры;
- акварель;
- писчая бумага;
- бумажная сумка для писем с прорезями;
- печати новогодней и рождественской тематики.

ХОД ИГРЫ

УСЛОВИЕ ИГРЫ: за правильное выполнение задания каждого из этапов участники получают 1 балл.

1 ЭТАП. Участники игры самостоятельно изготавливают конверты различных размеров и форм. Рисуют на лицевой стороне конверта почтовые марки. Приветствуется творческий подход. За каждый конверт участник получает 1 балл. Авторы нестандартных писем, а также учащиеся, придумавшие наиболее оригинальный дизайн конверта получают бонусные баллы. Внутри письма вкладывается поздравительное послание однокласснику. Имя одноклассника пишется на лицевой стороне.

2 ЭТАП. В одном из классных кабинетов создается пункт сбора писем и гашения «марок» — «Почтамт «Праздничный»». В пункте сбора участникам предлагается самостоятельно погасить «марки» праздничным печатями в виде рождественского чулка, елки, снеговика, колокольчика, оленя, Деда Мороза.

3 ЭТАП. Из числа участников большинством голосов выбирается Почтальон, который разносит письма адресатам. Учащиеся вскрывают конверты, читают праздничные послания.

Коллективно – творческое дело, проведенное в СШ №5, помогло ребятам больше узнать друг о друге, подружиться, научиться взаимоуважению. Ребята с удовольствием получали поздравительные послания от одноклассников, делились положительными эмоциями.



За успешное прохождение четвертого уровня учащиеся получают фишку голубого цвета.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ФОТО № 1

Учащиеся с удовольствием опробовали рождественские печати



ФОТО № 3

Гашение «марки»

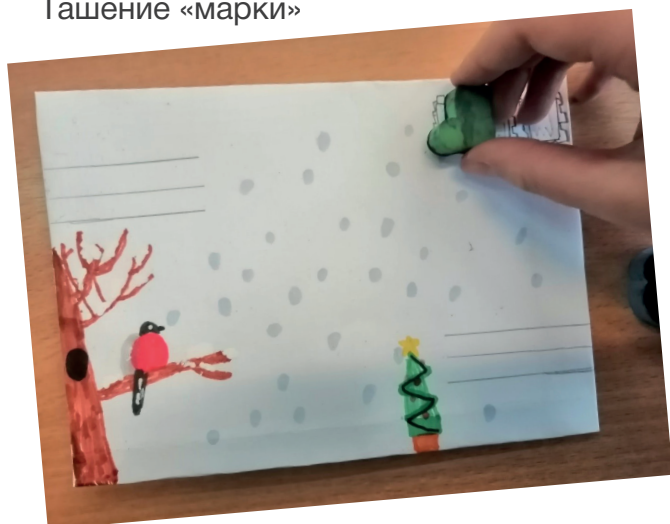


ФОТО № 5

Сумка с прорезями для писем готова



ФОТО № 2

В рамках «Рождественской почты» возрождаются эпистолярные традиции



ФОТО № 4

Конверты, изготовленные учащимися



V уровень ЦВЕТ ЖЕЛТЫЙ

Фото-модуль

МЕРОПРИЯТИЕ №5

проходит в форме игры
«ФОТО – БАТА «САМЫЙ
СТИЛЬНЫЙ ПИОНЕР!»,
состоящей из нескольких этапов.

ФОТО – БАТА «САМЫЙ СТИЛЬНЫЙ ПИОНЕР!»

ЦЕЛЬ: популяризация и повышение престижа детского общественного объединения ОО «БРПО», творческой активности членов ОО «БРПО».

ЗАДАЧИ:

- развитие новых форм содержательного досуга членов ОО «БРПО»;
- активизация работы в интернет – пространстве;
- привлечение интереса к пионерской организации, к ее делам.



УСЛОВИЕ ИГРЫ:

в течение месяца участники делают оригинальное фото (на нем не может быть более 2 человек), допускается предоставление коллажа. Наличие символики ОО «БРПО» обязательно. Фотографироваться можно с реквизитами, приветствуется использование вариативного логотипа ОО «БРПО».

Старший пионервожатый и председатель совета дружины оценивают фотоработы по следующим критериям: соответствие работ тематике игры; оригинальность подхода к раскрытию замысла; яркость, выразительность, оригинальность; качество исполнения.

За каждое фото участники получают 1 балл. Координатор (старший пионервожатый) в конце месяца анализирует фотографии призеров, выбирает наиболее оригинальное фото, определяет лидера.

Прохождение пятого уровня считается успешным, если участником сделано как минимум 5 фотографий. Лучшие из них размещаются в социальных сетях.

За успешное прохождение пятого уровня учащиеся получают фишку желтого цвета.



ПРИЛОЖЕНИЕ

ФОТО №1

Учащийся 5 «Б» класса Пронин Георгий



ФОТО № 2

Учащиеся 6 «Б» класса Мальнева Эвелина, Шарик Милана



ФОТО №3

Учащаяся 8 класса Макаро Дарья



ФОТО № 4

Учащийся 8 класса Дятчик Михаил



VI уровень ЦВЕТ КРАСНЫЙ

Модуль театральный МЕРОПРИЯТИЕ №6

проводится в форме игры, состоящей из нескольких этапов.

НАРОДНЫЙ ТЕАТР БАТЛЕЙКА: ПРИГЛАШАЕМ В СКАЗКУ! // // // //

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

формирование у учащихся основных навыков, необходимых для участия в театральных постановках национального передвижного театра батлейка.

ЗАДАЧИ:

- развивать эмоционально – образное мышление в процессе восприятия театрального искусства.
- формировать умения разрабатывать сценарии театральных постановок и участвовать в спектаклях.
- способствовать формированию умений воплощаться в роль;
- совершенствовать навыки самостоятельной исследовательской работы;
- совершенствовать культуру восприятия произведений театрального творчества.

ХОД ИГРЫ

УСЛОВИЕ ИГРЫ: за правильное выполнение задания каждого из этапов участники получают 1 балл.

1 ЭТАП. Учащимся предлагается найти информацию о передвижном народном театре батлейка (история, устройство и др.); поделиться ей с остальными участниками в интересной форме, разместить видеоролики (сообщения, фотоотчеты) в социальных сетях. Авторы наиболее оригинальных сообщений получают бонусные баллы.

2 ЭТАП. Учащимся предлагается изучить белорусские народные сказки, на основе сюжета разработать сценарий для школьного театра батлейка.

3 ЭТАП. Творческая мастерская. Учащиеся в группах или самостоятельно изготавливают кукол, декорации для школьного театра. (Самодельную батлейку можно изготовить из подручных материалов).

4 ЭТАП. Учащиеся делятся на группы, готовят представления. Показывают представления классным коллективам.

За успешное прохождение шестого уровня учащиеся получают фишку красного цвета.



ПРИЛОЖЕНИЕ

ФОТО № 1

Учащиеся пробуют себя в роли кукловодов



ФОТО № 2

Во время представления белорусской народной сказки



ФОТО № 3

Старшие и младшие школьники после представления



ФОТО № 4

Учащиеся с большим интересом участвуют в представлениях

ФОТО № 5

Ксения Круглая изготовила кукол hand-made, вдохновившись образами народного художника Беларуси Арлена Михайловича Кашкуревича



ФОТО № 6

Учащиеся 5 «Б» класса изучают старых батлеечных кукол с помощью информационных технологий

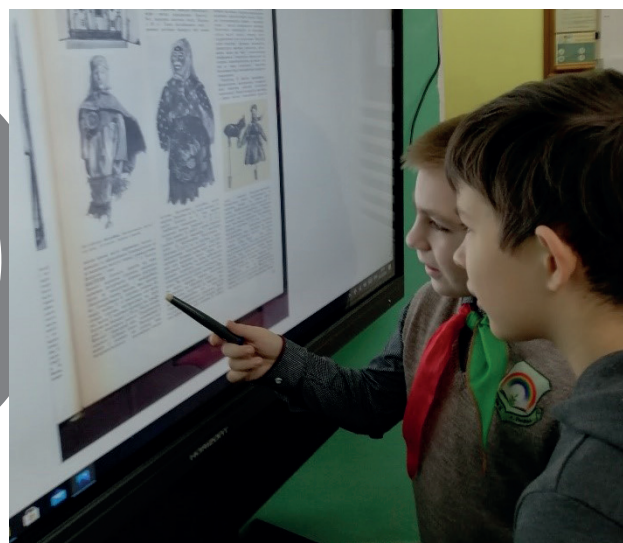


ФОТО № 7

Мастерская «Батлеячная лялька»



ФОТО № 8

Учащиеся с куклами



ФОТО № 9

Учащиеся демонстрируют картинку с давним уличным спектаклем (1 этап игры)





VI уровень ЦВЕТ ЗЕЛЕНый

Модуль интерактивный

МЕРоприятие №7

проводится в форме игровых блоков по настольным, словесным и спортивным играм.

ПОИГРАЕМ ВМЕСТЕ С НАМИ! // // // //

ЦЕЛЬ: популяризация настольных игр различных видов, физической культуры и спорта, максимальная интеграция участников игры – путешествия в физкультурно-спортивную, образовательную среду.

ЗАДАЧИ:

- выявить потенциальные возможности и реальные достижения учащихся в состязаниях по настольным играм;
- вызвать интерес к спортивным настольным играм, способствующим развитию, образованию, эстетическому и физическому воспитанию;
- позволить закрепить навыки работы в команде, сотрудничества, сотворчества в интерактивных видах совместной деятельности.

Ребятам предлагается разбиться на группы по возрасту и стать участниками игровых блоков в которых используются настольные, словесные и спортивные игры: дартс, пазлы различных видов, игры «Крокодил», «Домино», «Шашки», «Шахматы», «Дженга», «Пионер-лото», «Фанты», «Мемо», «UNO», «Планета ЗОЖ», «Семь чудес Лидчины», «Марблс» и др. Наибольшее внимание следует уделять играм, разработанным учащимися.

Игровые блоки проходят в течение месяца в рамках шестого школьного дня, каникулярного времени. Фотоотчеты размещаются в социальных сетях.

За успешное прохождение седьмого уровня учащиеся получают фишку зеленого цвета.



ПРИЛОЖЕНИЕ

ФОТО № 1

Участники сами изготавливают пазлы для младших школьников



ФОТО № 2

Во время игры «Крокодил»

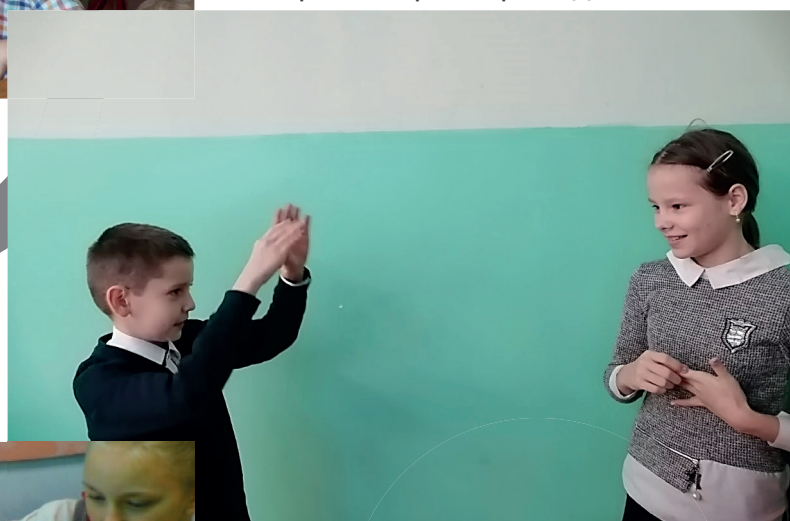


ФОТО № 3

Игра «Пионер – лото» позволяет лучше узнать историю пионерского движения



ФОТО № 4

Во время игры в домино

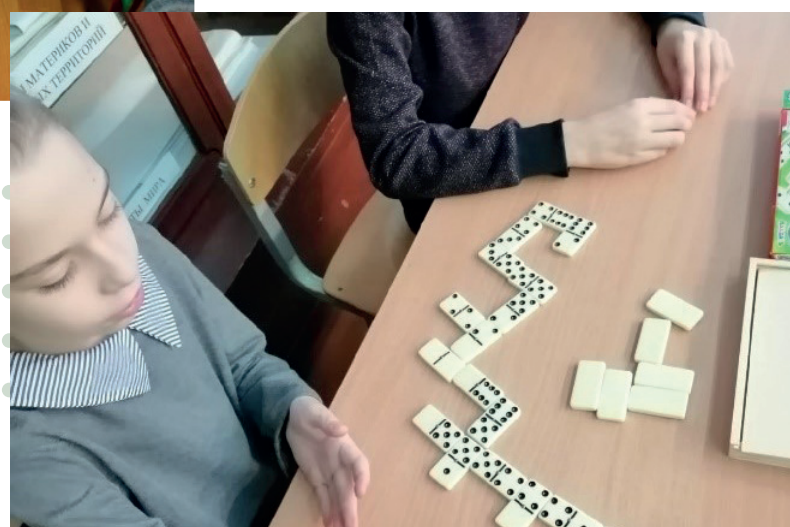


ФОТО № 5

По итогам областного этапа большой тимуровской игры «ДобраДел» команда «Позитив» СШ №5 награждена дипломом 1 степени и призом – набором пазлов на пионерскую тематику.



ФОТО № 6

Члены команды с удовольствием собирают тематические пазлы от ООО «БРПО»

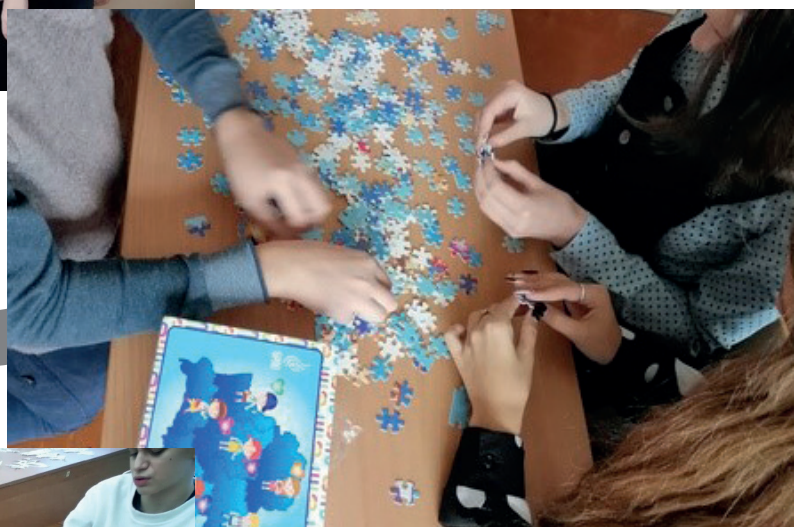


ФОТО № 7

Увлекательна игра «UNO»



ФОТО № 8

Игра «Дженга» требует предельной концентрации



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной методической разработке представлен широкий спектр разнообразных игр, проводимых в течение 7 месяцев среди членов пионерской дружины (краеведческие игры, игры спортивной направленности, развлекательные игры, интеллектуальные игры, театрализованные игры и др.).

Объединяющим понятием проекта выступил вариативный логотип ОО «БРПО».

Проект «Игра – путешествие «Семь уровней»» способствовал разностороннему развитию участников, воспитанию у них чувства патриотизма, гордости за достижения соотечественников в разных сферах, реализации творческого начала, формированию исторической памяти.

Благодаря мероприятию в учреждении образования созданы условия для развития творческих, интеллектуальных способностей членов пионерской дружины, закреплены навыки здорового образа жизни, а также усовершенствованы умения членов дружины использовать электронные средства обучения.

Удалось получить высокие результаты в части воспитания у членов дружины чувств уважения к культуре и истории родной страны и пионерской организации, приобщить к олимпийскому движению.

Отдельно следует выделить факт повышения уровня информационной культуры учащихся в рамках проекта. Мониторинг социальных сетей, в т.ч. аккаунта пионерской дружины в Инстаграм показал, что рост числа подписчиков обусловлен прежде всего благодаря просмотрам учащимися, педагогической и родительской общественностью ярких фотоотчетов, оформленных в рамках проекта.

Мероприятие способствовало пропаганде позитивного имиджа ОО «БРПО». В этом помогли красочные промежуточные награды (приложение).

Дальнейшим девизом участников проекта стали следующие строки:

Чтоб успешно развиваться,

Много нужно заниматься.

Любят круглый год играть,

Пионеры школы пять!

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Календарь настольный перекидной на 2021 год «Брестская типография», Брест, 2020
2. Официальный Интернет портал Президента Республики Беларусь. Цитаты Президента РБ об исторической памяти [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://president.gov.by/ru/quotes/category/ob-istoricheskoy-pamyati>. — Дата доступа: 21.02.2022
3. [Электронный ресурс]. — Группа районного совета ОО «БРПО Лида» г. Лиды — Режим доступа: <https://vk.com/lidabrpo>. — Дата доступа: 24.01.2022
4. [Электронный ресурс]. — Группа пионерской дружины имени А.И.Курьяна СШ 5 г. Лиды — Режим доступа: <https://vk.com/club198442142>. — Дата доступа: 24.01.2022
5. Мастер-класс по психологии «Жизнь бесценна» — профилактическое мероприятие [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/zhizn-bestsenna.html>. — Дата доступа: 14.01.2022
6. Проект «Новогодний калейдоскоп» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://docplayer.com/72084493-Proekt-novogodniy-kaleydoskop.html>. — Дата доступа: 20.01.2022
7. Жизнеутверждающие цитаты про жизнь [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://krylfrazy.ru/zhizneutverzhdayushhie-tsitaty-pro-zhizn/>. — Дата доступа: 15.01.2022
8. Спартакиада настольных спортивных игр народов мира «Мир равных возможностей» для людей с ограниченными возможностями здоровья [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://dobro.ru/projects/tb6AX9acNv-спартакиада-настольных-спортивных-игр-народов-мира-м>. — Дата доступа: 15.01.2022
9. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://brpo.by/wp-content/uploads/2021/09/КНИГА-ВОЖАТОГО_с-правками-1.pdf. — Дата доступа: 24.01.2022
10. Сайт Общественной организации «Белорусская олимпийская академия» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://olympic-academy.by/art-project-olympic-online-gallery/>. — Дата доступа: 08.04.2022

ПРИЛОЖЕНИЕ





ПРОЕКТ «ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ «СЕМЬ УРОВНЕЙ»»

Автор разработки

Мякшило Анна Николаевна
педагог-организатор I квалификационной категории, магистр культурологии

Консультанты

И. И. Гуслистова — председатель Президиума
ОО «Белорусская олимпийская академия»,
декан спортивно-педагогического факультета массовых видов спорта
учреждения образования «Белорусский государственный университет
физической культуры», доцент
Н. В. Апончук — директор ОО «Белорусская олимпийская академия»
Е. В. Гарусова — ведущий специалист ОО «Белорусская олимпийская академия»

Художественное оформление и компьютерная верстка: З. В. Голованова

Корректор: Н. С. Геращенко

При подготовке уроков были использованы материалы
следующих сайтов:

www.olympic.org, www.ioa.org.gr,
www.noc.by, www.olympic-academy.by



2022