

**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ
АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА-КУРОРТА СОЧИ
УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ Г. СОЧИ**

Т. В. Хайдарова

**«ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ
СОПРОВОЖДЕНИЕ
ДЕТСКОГО ЛАГЕРЯ ДНЕВНОГО
ПРЕБЫВАНИЯ»**

**Методическое пособие по вопросам организации работы
педагога-психолога в лагере дневного пребывания**

г. Сочи, 2018 год

Печатается по решению Педагогического совета станции юных техников г. Сочи (Протокол № 17 от 02 июня 2018 г.)

Автор: Хайдарова Т.В. педагог-психолог МБУ ДО станции юных техников г. Сочи

Методическое пособие включает в себя описание практики педагога-психолога в лагере дневного пребывания при муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования станции юных техников г. Сочи.

©Хайдарова Т.В., автор, 2018

© СЮТ г.Сочи, 2018

Оглавление

Введение	2
Разработки занятий	3
ЗАНЯТИЕ №1 «На старте»	3
ЗАНЯТИЕ №2 «Командное плавание»	6
ЗАНЯТИЕ №3 «Карта жизни»	13
ЗАНЯТИЕ №4 «Технологическая игра «Рисунки».....	16
ЗАНЯТИЕ №5 «Фрактальное рисование»	21
ПРИЛОЖЕНИЯ	26

Введение

Психолого-педагогическое сопровождение детского лагеря дневного пребывания

Задачи психолого-педагогического сопровождения детей и подростков в условиях детского лагеря дневного пребывания:

- создание условий для сохранения и укрепления психического и физического здоровья, эмоционального благополучия детей и подростков;
- создание благоприятного социально-психологического климата, как основного условия развития, саморазвития, социализации личности
- формирование мотивации детей и подростков к активному познанию, техническому творчеству, отдыху, приобщение к традициям МБУ ДО СЮТ г. Сочи;
- предоставление выбора различных видов деятельности, в которых происходит личностное самопознание, самоопределение детей и подростков, а также реализация личностных жизненных замыслов и притязаний.

Основные линии психолого-педагогического сопровождения:

- организация общения и совместной деятельности для установления позитивных эмоциональных связей детей другом, налаживание новых взаимоотношений со сверстниками, нахождение не только партнеров по общению и деятельности, но и друзей для обсуждения интересующих вопросов или возможности кому-то полностью доверять;
- создание детской группы через оформление системы правил, воспитание чувства принадлежности к группе, развитие сплоченности, организованности членов детской группы, умения подчиняться коллективной дисциплине, поддержка положительного эмоционального климата в отряде;
- формирование доверия к окружающим, взаимного понимания и чувствительности к их мнениям и оценкам, управление своим поведением и через взаимодействие с другими, формирование умения ориентироваться на сверстников, учитывать их мнения, отстаивать свои права и соотносить свои личные интересы с интересами группы.

Разработки занятий

ЗАНЯТИЕ №1 «На старте»

Цель: знакомство и сплочение детей в отряде, развитие коммуникативных навыков и снятие эмоционального, мышечного напряжения.

Реквизит:

- малярный скотч;
- маркеры;
- краски гуашь (2 шт.);
- черные ватманы;
- кисти;
- емкости для воды;
- распечатанные анкеты «Что я жду от лагеря»;
- цветные карандаши;
- ручки;
- газета;
- листы бумаги (квадраты).

Музыкальное сопровождение: «Песня о звездах»

Видеоряд «Путешествие к звездам»

1. «Собери имя»

Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-ю разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает каждую записку.

Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто нашел свою шестерку первым.

2. «Заключение контракта»

Выработка правил группы производится с помощью мозгового штурма, следует записать все выработанные правила на доске или листе ватмана.

1. Закон «ноль-ноль» (о пунктуальности).

2. Правило поднятой руки: высказываются по очереди, когда один говорит, остальные молча слушают и, прежде чем взять слово, поднимают руку.

3. Без оценок: принимаются различные точки зрения, никто друг друга не оценивает, обсуждаем только действия: критика должна быть конструктивной.

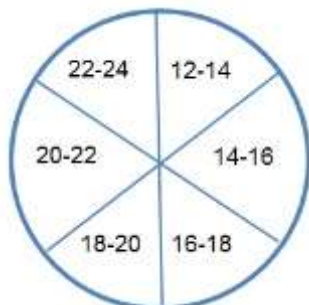
4. Конфиденциальность: то, что происходит на занятии, остается между участниками.

5. Правило «Стоп»: если обсуждение какого-то личного опыта участников становится неприятным, тот, чей опыт обсуждается, может закрыть тему, сказав «Стоп».

6. Активность: чаще всего, те, кто проявляют активность на занятиях, приобретают по окончании курса больше, чем те, кто был пассивен на занятиях. И др. правила.

3. Заполнение анкеты (начало смены)

4. «День встреч»



На бумаге рисуем круг и делим его на шесть частей. Это будут часы, где промежутки между частями – это период времени: с 12 до 14, с 14 до 16, с 16 до 18, с 18 до 20, с 20 до 22, с 22 до 24.

Нужно назначить встречи в эти периоды. В рисунке часов отметить имя в тот промежуток времени, со сколько до сколько назначена встреча.

Задания для встреч:

12-14 – познакомиться, поприветствовать друг друга рукопожатием. Рассказать друг другу о любимом питомце или комнатном растении;

14-16 – поклониться, рассказать друг другу о самом крутом подарке, который получали, но сделать это молча, «написав» или «нарисовав» на спине пальцем

16-18 – дать пять, рассказать о самой классной вечеринке или любимом празднике

18-20 – смотря в глаза, упереться в ладони друг друга и рассказать о самом страшном моменте

20-22 – положить друг другу руки на плечо и шепотом провести экскурсию в самое необычное место и время года. Один экскурсовод, другой ведомый. Экскурсовод в красках рассказывает, чтобы ведомый смог почувствовать себя в том месте, потом меняются.

Рефлексия: вам нравилось узнавать или рассказывать. Какая экскурсия понравилась больше всего?

5. «Муха»

Выбираем водящего. Все участники встают в круг. Участники представляют, что у игрока, чье имя назовет водящий, сидит на плече муха. Водящий называет имя и бежит к нему с внешней стороны круга, чтобы газетой «убить муху» на его плече. Игрок, на плече которого сидит муха, не должен этого позволить: он передает ее другому игроку, сказав: «Муха у {называет имя}».

Если водящий успевает «убить муху», то он становится на место игрока, а тот становится водящим. Называть имя соседа справа или соседа слева нельзя.

Рекомендации: в начале игры водящий должен назвать имя игрока, стоящего подале от него.

6. Арт-терапия «Моя звезда»

Просмотр видеоряда «Путешествие к звездам»

Задание: нарисовать на ватмане свою звезду.

- Расскажите о своей звезде. Какая она?

- А какая звезда вам нравится больше всего? (далее тот участник рассказывает о своей звезде и передает слово следующей «звезде»)

- Что бы вы добавили вашим звездам? Что бы изменили?

- Какое название бы вы дали своей Вселенной?

7. Подведение итогов занятия. Рефлексия.

ЗАНЯТИЕ №2 «Командное плавание»

Цель: групповое сплочение, развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде, способностей к установлению межличностных контактов, снятие барьеров в общении.

Реквизит:

- цветные карандаши;
- гофра;
- ножницы;
- скотч;
- бумага;
- кусочки ткани;
- резинка;
- фломастеры;
- конфеты;

1.Игра «Возьмите, сколько надо»

Ведущий приветствует участников и передает по кругу коробку с цветными карандашами или фломастерами. Участникам предлагается взять себе столько карандашей, сколько им надо. Затем каждому предлагается сообщить о себе столько фактов, сколько предметов он взял. Следующий участник повторяет все высказывания предыдущих участников и сообщает сведения о себе. Обратит внимание на то, что многие участники не слушают своих коллег, думая о том, что будут говорить сами.

2.Игра «Перестройки»

Первое задание

- Сейчас вам необходимо построиться по размеру обуви (молча). Справа от меня ребята с самым большим размером обуви, а у крайнего слева должен быть самый маленький размер.

(2 мин.)

После выполнения этого и следующих заданий происходит проверка правильности выполнения и обсуждение:

Как вы себя ощущаете? Справились? Почему? Что помогло?

Второе задание

- А теперь постройтесь по цвету глаз (молча). Справа от меня – самые светлые, а слева – самые темные.

(3 мин.)

Третье задание

- Постройтесь в той же последовательности, как идут номера домов, в которых вы живете (молча).

(3 мин.)

Четвертое задание

- Постройтесь по первой букве отчества мамы (молча). Справа от меня – А, слева – Я.

(3 мин.)

Пятое задание

Сейчас самое интересное. Вам необходимо построиться по росту. Справа от меня – самый высокий, а слева – самый маленький. Причем сделать это нужно молча, с закрытыми глазами.

(3 мин.)

Общий анализ после этого упражнения включает обсуждение следующих вопросов:

- Как вы себя ощущаете?

- Что вам понравилось больше всего?

- Что было труднее всего выполнить?

- С чем связаны некоторые ваши неудачи в выполнении заданий?

- Успешен ли, по-вашему, результат?

- Что бы вы изменили, если бы у вас была возможность пройти все испытания сначала?

- Произошли ли какие-то изменения в группе после прохождения всех испытаний? Если да, то, что изменилось?

- Что берем с собой?

3. Игра «Путешествие на корабле»

Этап 1. Легенда о капитане

- Сегодня меня зовут... и я буду вашим проводником по морю и по суше. Перед вами простирается море (показывает рукой на коридор). А море хранит в себе много тайн. Вы наверняка слышали про пиратов Карибского моря и про их легендарного капитана Джека Воробья. Когда-то я был и его проводником.

Капитан Джек Воробей ушел в отставку вместе со своим кораблем, женился, решил завести потомство, но до сих пор остается авторитетом в своем деле, и к нему часто приходят за советом. Многие просят его, чтобы он поделился секретами своего мастерства...

Однако здесь все не так просто: он не хочет, кому попало открывать эти секреты, но и не хочет, чтобы они исчезли, и их никто не узнал. Джек стал искать себе преемников, которые бы снова покоряли моря, а главное – разгадали одну загадку, которую он в свое время разгадать не успел.

Многих он уже проверил, но так и не нашел никого достойного... И тут он решил испытать ребят, которые еще никогда толком не плавали в море, и посмотреть, на что они способны, – вдруг они окажутся теми находчивыми, смекалистыми, прозорливыми и уверенными людьми, которые смогут разгадать загадку и принести ему ответ.

Его выбор остановился на вас. За каждым из вас он наблюдал отдельно и решил собрать из вас команду. Каждый из вас находится в ней не случайно.

С этой минуты вы становитесь командой, которой предстоит выполнить некоторые задания, пройти через непростые испытания. А что будет происходить дальше, вы узнаете позже. Хотя знаменитый капитан и посчитал

вас уже достаточно способными для того, чтобы отправиться в опасное дальнейшее плавание, надо еще проверить, на что вы способны как команда.

Этап 2. Подготовка команды

Задание № 1

- Для начала нужно принять соответствующий вашему новому положению – команда корабля – вид. Для этого у вас есть материалы: гофра, ножницы, скотч, бумага, кусочки ткани, резинка, фломастеры и многое другое, из чего вы можете сделать соответствующие атрибуты: повязку, бандану, значок и пр. От вашей сноровки в будущем путешествии будет многое зависеть. Проверим, сколько времени вам потребуется на экипировку.

Задание № 2

Придумать название корабля и легенду корабля.

(5 мин.)

Задание № 3

Нарисовать флаг корабля с указанным на нем названием.

(3 мин.)

Задание № 4

- А теперь вам необходимо серьезно подумать всей командой и выбрать капитана вашего корабля. Капитан – это ваш лидер. Во всех сложных ситуациях он должен принимать конкретные решения, нести ответственность за всю команду. Прошу вас выбрать помощника капитана, парламентаря, кока и других членов команды по вашему усмотрению. Распределите обязанности в команде корабля, договоритесь о функции каждого.

(10 мин.)

После выбора капитана и других членов экипажа ведущий всех поздравляет с прохождением первичной подготовки, а капитан торжественно награждается шляпой капитана.

Ведущий предлагает ввести такое правило: капитан может передать свою шляпу другому члену команды, если он считает это целесообразным или не готов нести ответственность за решение группы, если оно не совпадает с его собственным. Тогда он снимает с себя шляпу, а вместе с ней и полномочия капитана.

Этап 3. Создание корабля

- Прежде чем у вас появится корабль, вам нужно принять решение (каждому по отдельности и всем вместе), готовы ли вы отправиться в плавание... Поздравляю, вы сделали правильный выбор. Сейчас я зачитаю присягу, которую принимает каждая настоящая команда корабля, и вам нужно будет ее повторять за мной.

Я обязуюсь:

1. Все задания делать всем вместе, всей командой.
2. Быть готовым к тому, что, если один человек не выполнил задание, команда начинает все сначала.
3. Проявлять уважение друг к другу.

- Теперь дело за малым: для путешествия нужен хороший корабль. Моряки утверждают, что – это живое существо, и они могут разговаривать со штурвалом, обращаться к якорю, прежде чем его опустить, и пр. Вам необходимо «построить корабль» из своих тел со всеми необходимыми атрибутами: руль, штурвал, парус, капитанская рубка, якорь, компас, спасательная шлюпка и пр. Можно использовать веревку, резинку так, чтобы все вы были в одной связке, чтобы в корабле не было пробоин, дыр и щелей и чтобы это был корабль, который сможет плыть.

На корабле обязательно должны быть:

- штурвал,
- паруса (для паруса можно использовать ткань и веревку),
- компас,
- шлюпки (или спасательный круг),
- флаг,
- еда для команды (у кока) – вкусные конфеты.

Капитан потом расскажет нам, что есть у вас на корабле, и покажет, как он может плыть (то есть реально передвигаться).

(7 мин.)

Ведущий выслушивает рассказ о созданном корабле и проверяет его на наличие пробоин и на способность к плаванию.

Ведущий. Ну что ж, отличный получился корабль. Теперь можно плыть.

В случае не прохождения проверки команде дается время, чтобы она подправила корабль, чтобы он смог плыть (то есть идти).

Этап 4. Плавание

- А сейчас ваша задача, оставаясь «кораблем», доплыть до острова (до двери в комнату; расстояние должно быть большим, но не очень – таким, чтобы ребята сочли «плавание» по нему своим достижением, – не менее 10 метров.)

Есть несколько условий:

- плыть нужно, оставаясь кораблем, то есть в одной связке, без пробоин (передвигаться, находясь плотно друг к другу);
- если образовывается пробоина, корабль ломается (за этим следит ведущий), корабль тонет, то есть возвращается в начало пути.

На пути будут встречаться разные опасности, а также вам нужно будет постичь азы навигации – управления кораблем. Если вы проплывете этот маршрут, то сможете стать достойными преемниками Джека Воробья и настоящими моряками.

Все дальнейшие команды произносит ведущий в определенный момент пути. Команды важно произносить четко, приказным тоном, с достаточно небольшими промежутками.

- Сняться с якоря!
- Поднять паруса!
- Полный вперед!
- Право руля!
- Обед на корабле! (задача кока – накормить всех: каждому дать конфетку)

- Подводные рифы! (всем нужно одновременно подпрыгнуть)
- Лево руля!
- Сели на мель! (всем нужно присесть)
- Шторм! (корабль наклоняется то вправо, то влево)
- Приплыли!
- Бросить якорь!
- Отдать швартовы!
- Сойти на берег! (зайти за линию, обозначающую берег)

Этап 5. Карибские острова

- Сейчас, прежде чем вы попадете на остров, давайте обсудим несколько вопросов:

- Как плавание?
- Как настроение?
- Что было легче всего?
- Что труднее?
- За счет чего справились?
- Почему не получилось?
- Что помогало? Мешало?
- Что делать в следующий раз, для того чтобы получилось?

Все заходят на остров (в аудиторию), начинают звучать тамтамы. Каждому участнику предлагается надеть бусы-гирлянды (разноцветные ленты из гофрированной бумаги).

- А теперь, когда вы прошли курс подготовки и доплыли на корабле до острова, начинается самое интересное. Это то, за чем вы отправлялись. Здесь вы столкнетесь с одним из самых интересных и сложных заданий, с которым справляются далеко не все. Это специальное задание от капитана Джека Воробья. Настоящей команде и на суше, и на море необходимо владеть искусством завязывать узлы. Только секрет этой процедуры был утерян, и каждый раз перед новой командой встает задача – заново разгадать этот секрет.

Игра «Завязать узел»

У ведущего в руках шнур. Его длина зависит от количества участников (примерно 2 метра на пять человек). Группа выстраивается в линию, и ведущий дает шнур участникам. Каждый берет за нее обеими руками на ширине плеч, на расстоянии примерно 40 см друг от друга.

- Вам нужно завязать на этом шнуре узел, но сделать это необходимо всем вместе, не отпуская веревку. Ну что ж, теперь можете приступить к выполнению.

Ребята все держатся за шнур и, не убирая рук со шнура, пробуют завязать узел. Ведущий следит за выполнением задания. Здесь важно отметить следующие моменты: как ребята выполняют задание, в какой последовательности, к чьим мнениям прислушиваются, согласованы ли их действия, какие стратегии они выбирают, как происходит взаимодействие между участниками и пр.

Вначале можно спросить, нужно ли им время на обсуждение, чтобы выработать стратегию. Затем через некоторое время – по ситуации – снова задать этот вопрос. Также можно сказать, уже после обсуждения стратегии, что на то, чтобы завязать узел, у команды есть 10 минут. Если ребята не справились, можно спросить, нужно ли им еще время на обсуждение и сколько им времени нужно для того, чтобы завязать узел, и т.д.

Когда отведенное время заканчивается, обязательно подчеркивать, что прошло 10 минут, при неудаче предложить провести мини-анализ на 2–3 минуты.

- Почему не удалось завязать узел?
- Что помешало?
- Как действовать в следующий раз?
- Сколько нужно времени, чтобы справиться с заданием?

Как поступить, если участники группы долго не могут справиться с заданием? Ведь может наступить такая стадия, когда от ребят можно услышать: «Мы уже устали, и ничего не получится», или когда они просто «тупо делают» то, что им велели. В этом случае надо обязательно спросить о причинах неудачи. Можно сказать, что правильная версия прозвучала (если она прозвучала). Можно спросить, нужна ли подсказка. В самом крайнем случае следует спросить: «Как завязывается узел?» – и наглядно показать на веревке. Возможно, даже прямо показать, как они должны пройти, чтобы у них получилось. Еще одна подсказка:

«Кстати никто не говорил в правилах, что руки нельзя немного двигать!»

Когда задание выполнено, стоит поздравить друг друга бурными аплодисментами.

Этап 6. Завершение

- Я поздравляю вас с разгадкой секрета. Все это время капитан Джек Воробей наблюдал за вами, и он рад, что не ошибся в своем выборе. Самые трудные испытания, которые стоят перед человеком, – это не шторм и ветер, а человеческие взаимоотношения. Капитан считает, что у вас есть все для того, чтобы стать настоящей командой, в которой есть свой кодекс чести, свои внутренние правила. И то, какими вы захотите стать, полностью зависит от каждого из вас и от всех вас вместе. И мы вместе с капитаном поздравляем вас с прохождением первого испытания и желаем больших успехов на пути достижения ваших заветных целей.

В качестве приза можно подарить экипажу корабля красивый свиток для записи правил, кодекса чести (например, свернутый в трубку красиво обожженный по краям лист бумаги).

Этап 7. Анализ

На этом этапе осуществляется принятие правил групповой работы.

Важно, чтобы у самой группы была потребность в правилах. По ходу анализа правила принимаются и записываются на свиток.

По ходу обсуждения следует выйти на анализ того, что происходило в течение занятия, и того, что может помочь в дальнейшем.

Вопросы для обсуждения

Эмоциональный уровень:

- Как вы себя ощущаете?
- Что вам понравилось больше всего?

Рациональный уровень:

- Что было труднее всего выполнить?
- С чем связаны некоторые ваши неудачи в выполнении заданий?
- Успешен ли, по-вашему, результат?
- Что бы вы изменили, если бы у вас была возможность пройти все испытания сначала?

- Произошли ли какие-то изменения в группе после прохождения всех испытаний? Если «да», то, что изменилось?

4. Написание синквейна

Синквейн (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) – это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк.

Синквейн – это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:

- 1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.
- 2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.
- 3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.
- 4 строка – фраза, несущая определенный смысл.
- 5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Составлять синквейн очень просто и интересно. И к тому же, работа над его созданием развивает образное мышление.

Задание: написать синквейн отряда.

Примеры:

Пример на тему любви:

Любовь.
Сказочная, фантастическая.
Приходит, окрыляет, убегает.
Удержать ее умеют единицы.
Мечта.

Пример синквейна на тему жизни:

Жизнь.
Активная, бурная.
Воспитывает, развивает, учит.
Дает возможность реализовать себя.
Искусство.

5. Рефлексия

- Что берем с собой? Какой опыт вы получили?
- Что было самое значимое для каждого сегодня?

ЗАНЯТИЕ №3 «Карта жизни»

Цель: формирование осознанного понимания своих талантов, ценностей и увлечений и их влияния на выбор профессиональной сферы.

Реквизит:

- диск талантов;
- диск увлечений;
- диск помощи;
- диск целей;
- листы карт жизни;
- стикеры;
- ручки;
- чистые листы;
- флипчарт.

- Сегодня мы с вами сформируем вашу Карту жизни – это хороший способ больше узнать и понять о самом себе, о своих желаниях, о своих целях и о том, как их добиться. Скажите, а по каким признакам и критериям мы выбираем профессию?

- Насколько важен размер зарплаты?
- Должна ли вам нравиться ваша работа?
- А что должно быть такого в работе, чтобы она вам нравилась?
- Какие признаки есть у хорошей работы?

- А как вы считаете, может все равно, на какой работе работать, вот поделал что-то в течение рабочего дня и пошел гулять? Может работа и не должна быть интересной, а это способ заработать денег?

- При средней продолжительности жизни 68 лет, человек проводит на работе более 10 лет чистого времени. То есть именно столько лет продет бессмысленно, если работа неприятная и скучная.

- Чтобы работа нам нравилась, и мы приятно проводили эти годы, недостаточно хорошей зарплатой, нужно, чтобы работа соответствовала нашим талантам и ценностям. Сегодня каждый из вас узнает больше про свои качества и сможет найти для себя несколько интересных специальностей и профессий.

Объединяем игроков в 2-3 группы. Каждому участнику раздается лист Карты жизни.

- Каждый из вас получил лист Карты жизни – вы будете заполнять их вещами наиболее важными на ваш взгляд. Сначала давайте определимся с вашими сильными сторонами, - тем, что у вас получается лучше всего.

Категория талантов

Раздаются диски талантов.

- Перед вами – диски талантов – выберите пять, которые описывают ваши таланты больше всех других. Выбранные пять талантов перепишите на стикеры. Один талант на один стикер.

После того, как участники справились с заданием, продолжаем.

- Теперь выберите из этих пяти талантов, три, которые подходят вам больше всего. Оставшиеся два сложите на диск талантов.

У вас должно получиться три стикера, которые наиболее полно описывают ваши сильные стороны.

А теперь ваша задача – разложить эти три стикера в порядке важности для вас. Перепишите ваши стикеры в первые три слота на Карте жизни в том порядке, в котором вы их разложили. Стикеры после этого верните в центр стола.

Убираем стикеры и диск талантов.

Категория увлечений

- теперь давайте выберем ваши увлечения – то, что вам интересно.

В центр каждого стола кладем диск увлечений.

- перед вами диск с разными увлечениями – выберите пять подходящих лично вам, больше других. Выбранные увлечения перепишите на стикеры. Если вы не нашли вашего увлечения на диске, вы можете списать его на стикер.

- выберите из пяти стикеров три. Выбранные стикеры разложите в порядке значимости, от самого значимого к наименее важному. Затем перепишите их в слот Карты жизни в той же последовательности.

- Вижу, что вы немного устали, давайте проведем небольшую разминку.

Разминка

Все участники встают в круг, один участник выходит из помещения – это ловец. Среди оставшихся выбирается лягушка, остальные – мухи.

Задача лягушки – съесть как можно больше мух (показывая язычок), а ловца – поймать лягушку. Если участник увидел, что ему показали язык, то он присаживается. Задача ловца – с одного раза угадать, кто лягушка. Ловец становится в центр круга и игра начинается.

Категория помощи

- На третьем этапе мы выберем, кому вы хотите помочь, кто для вас важен для вас.

В центр каждого стола кладем диск помощи.

- Перед вами диск с теми, кому вы хотите помочь – выберите пять, которые подходят к вам больше всего. Три стикера разложите в порядке значимости и перепишите их в Карту жизни. Оставшиеся два сложите на диск.

Категория ценностей

- Следующий этап – выбор ценностей. Это то, что вы считаете самым важным для себя лично. То, что вы хотели бы обрести и не хотели бы терять ни в коем случае.

На стол кладем диск ценностей.

- Выберите пять ценностей, которые больше всего значимы для вас и перепишите их на стикер. Три стикера разложите в порядке значимости и перепишите их в Карту жизни. Оставшиеся два сложите на диск.

Категория целей

Перед вами диск с разными целями – выберите пять, которые подходят лично вам и запишите каждую цель на отдельный стикер. Три стикера разложите в порядке значимости и перепишите их в Карту жизни. Оставшиеся два сложите на диск.

Разминка

Участники делятся на две группы, одна подгруппа садится на стул (это сокровища), другая становится за стул (сторожа), держа руки на спинке стула, а не на плечах сидящего.

Одно место должно быть свободно.

Тот из участников, кто стоит за пустым стулом, пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих на других стульях, подмигивая ему. Тогда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на другой стул. Это задача именно сидящих (сокровищ): увидеть «знак» водящего и перебежать к нему на стул, задача того, кто стоит за ним – не дать это сделать, то есть осторожно хлопнуть по плечу и не отпустить. Затем можно поменяться местами.

Рефлексия

- Будущая работа принесет больше удовлетворения и вы будете более успешны, если будете опираться на свои сильные качества и убеждения в выборе образования и дальнейшей сферы работы. Давайте попробуем придумать, какие профессии могли бы вам подойти.

Пусть ребята запишут на чистом листе как можно больше профессий, которые могли бы им подойти на основе данных их Карты жизни.

- Например, человек, ценящий безопасность, желающий помогать людям в тяжелой жизненной ситуации, может пойти работать в МЧС, полицию. У вас есть 2-3 минуты на выполнение этого задания.

- Теперь выберите любого участника и назовите ему две-три профессии, которые вы выбрали. После этого выслушайте его профессии. Если вам понравилась профессия, которую вам назвали, и она соответствует вашей Карте жизни, запишите ее к остальным.

Когда участники закончат, попросите их образовать новые пары. Каждый участник должен поработать в трех парах.

- Теперь у вас на листе достаточно большое количество профессий, из них выберите пять, которые вам больше всего нравятся, можете их подчеркнуть.

- Из пяти выберите три наиболее важных профессии, которыми вы бы хотели бы заниматься и запишите их последние три слова вашей Карты жизни и впишите их в последние три слота.

- Теперь ваша карта завершена – прочитайте ее про себя. Это необязательно, но если вы хотите, то можете зачитать свою карту жизни другим игрокам примерно так: «Я выбрал профессию *учителя*, потому что она соответствует моему таланту *помогать преодолевать препятствия*, моему увлечению *общением*, моему стремлению *помочь детям*, моей ценности *ответственность* и моей цели *вносить свой вклад*».

- Как видите, каждый может выбрать себе профессию, исходя из самых разных личных факторов. На выбор карьеры влияют не только практические навыки, но и увлечения, таланты, желания, ценности и цели. Тогда будущая работа будет интересней, и вы сможете достичь в ней большего.

Попросите команды распределить участников по 3-5 ключевым ролям. В презентации им нужно кратко рассказать о каждом ключевом участнике команды, за что он отвечает и почему он идеален для этой роли.

Презентации

Когда 15 минут закончились, команды по очереди выходят и делают 3-х минутное выступление без слайдов. Дайте возможность другим участникам задать несколько вопросов выступающим.

После выступлений обсудите с командами, какие находки они увидели в презентациях друг друга, что им показалось эффективно с точки зрения организации групповой работы и какие выводы они сделали.

2. Методика Customer Development (технологическая игра «Рисунки»)

Команды рисуют на листах А5 рисунки и продают их заранее «назначенным» покупателям. Выигрывает команда, которая заработала больше денег по результатам 5-ти раундов.

Подвох в том, что все покупатели разные и по-разному оценивают красоту рисунков, а соответственно и по-разному назначают цену за нее. Тот, кто быстрее и лучше других поймет своих клиентов и сможет предоставить тот продукт, за который готовы платить дорого – победит. Звучит просто, но как обычно дьявол скрывается в деталях.

Правила и организационные моменты

Игру можно проводить на аудиторию от 15 до 120 человек (границы условные). Участники должны быть поделены на команды по 4-8 человек. Каждая команда и будет компанией, производящей и продающей рисунки.

У хорошо сыгранных команд будет преимущество перед теми, кто только познакомился друг с другом. Поэтому хорошей идеей будет разбить участников на команды случайным образом.

Кроме команд, для игры понадобятся клиенты – люди, которые будут покупать рисунки. На каждые 3-4 команды должен быть 1 клиент. Их необходимо заранее проинструктировать следующим образом:

1. Определить для себя какие-то качества рисунков, которые будут определяющими при выборе (например – необычные, много узоров и т.д., передающие чувства и эмоции, нарисованные только зеленым цветом, только пейзажи или портреты).

2. Они должны вести себя, так же как и в жизни – не покупать то, что им не нравится, не поддаваться агрессивным продажам

3. Покупать (даже за 1 доллар) только рисунки, соответствующие ГОСТу (четкие, ровные края, определенного размера)

4. Покупать рисунки от 1 до 5 долларов, в основном дешево (за 1-2 доллара)

5. Дорого (от 3 до 5 долларов) покупать только те рисунки, которые нравятся самому и подходят под критерии качества из п.1

6. Если рисунок не качественный – например, порванный или грязный, рвать и выкидывать

7. Команды путем наблюдения должны иметь возможность понять, какие рисунки клиентам больше нравятся. Клиенты должны раскладывать купленные рисунки на столе перед собой в порядке их «важности».

8. Не скрывать своих предпочтений (отвечать, если команда спрашивает, какие рисунки нравятся), но и не говорить напрямую до вопросов от самих команд.

9. Не увеличивать цену за рисунок, если им пытаются продать дополнительные фишки (например, на рисунке есть автограф и т.д.)

10. Не покупать оптом

Ведущий же будет поставщиком материалов и «налоговой». Материалы и предварительная подготовка

Помещение и мебель

Помещение – «плоский» зал с минимумом препятствий. По центру мы располагаем столы для команд, а по углам рассаживаем клиентов. Клиентам тоже понадобятся столы, чтобы складывать рисунки.

1. Столы (один стол на команду-компанию + один стол на каждого клиента) и стулья (по количеству участников)

2. Флипчат или доска для записи результатов работы команд

3. Если участников больше 50, очень пригодится микрофон

Пошаговая инструкция проведения самой игры

Начало игры

1. Положите на каждый стол фломастеры и карандаши, 5 листов А5 и 3 у.е.

2. Присвойте каждому столу номер, это упростит подсчет результатов

3. Расставьте покупателей по их местам и представьте их участникам

4. Раздайте покупателям по пачке денег

5. Расскажите правила игры и ответить на все возникшие вопросы.

6. Объявите начало первого раунда и запустите таймер.

7. Во время игры вы должны быть на сцене и продавать желающим участникам команд листы А5. Ограничений нет, но нельзя продавать в кредит – только за живые деньги.

После каждого цикла команды (как только истекнут 3 минуты) ведущему нужно остановить команды и убедиться, что никто не продает больше клиентам, не покупает материалы, и никто не изготавливает рисунки (нельзя ни вырезать, ни делать заготовки из бумаги). Начиная со второго раунда, имеет смысл штрафовать особенно злостных нарушителей.

	1 раунд	2 раунд	3 раунд	4 раунд	5 раунд ИТОГ
Команда 1					
Команда 2					
Команда 3					
Команда 4					
Команда 5					
...					

Когда участники заняли свое место, необходимо опросить команды и зафиксировать на флип-чарте заработанные деньги (накопленным итогом).

После того, как результаты зафиксированны, наступает время рефлексии. Вам нужно с помощью вопросов подталкивать команды к пониманию механики игры. Рефлексия происходит после каждого раунда, поэтому не нужно задавать все вопросы сразу. Примеры вопросов:

1. Все ли клиенты одинаковы? *Нет, у каждого свое чувство прекрасного, они ценят одно, другие - другое*

2. Нужно ли было рисовать рисунки, чтобы сделать первую продажу? *Правильный ответ - нет! Можно посмотреть, что уже купили разные клиенты и что они говорили другим командам*

3. А как узнать, что ему нравится? Как продать рисунок максимально дорого? *Например, спросить или подсмотреть, что продают конкуренты*

4. Сколько клиентам вы продаете? *Команды могут и не соглашаться на цену клиента и пробовать продать тот же рисунок другим клиентам дороже*

5. При каких условиях ваша команда зарабатывает? *Наиболее красивые рисунки получают на большом листе целого листа, 2 листа стоят 3\$, поэтому получается, что при продаже рисунка меньше чем за 2 доллара, команда уходит в убыток!*

6. Как можно увеличить стоимость рисунка? *Уточнить у клиента, что не так, дорабатывать и принести клиенту еще раз, продать другому клиенту.*

7. Как члены команды, которые изготавливают рисунки, узнают, что нужно клиентам? *Насколько эффективно передавать информацию о предпочтениях клиента словами? Возможно эффективней, чтобы все члены команды хотя бы один раз прошлись по клиентам и попробовали им продать?*

8. Как устроена передача информации о проданных рисунках в вашей команде? *Рассказываете ли вы о том, за сколько был куплен рисунок? Передаются ли комментарии и отзывы клиентов? Участники должны задать себе вопрос о том, насколько эффективна их командная работа*

Очень хороший подход – спросить у команд, которые смогликратно увеличить заработанные деньги (в 2-3 раза) как им это удалось.

Окончание игры

После того, как закончится последний раунд, и вы подведете итоги, можно сразу объявить победителя. Но, если позволяет время, можно добавить еще одну активность.

Попросите команды по очереди описать предпочтения каждого из покупателей. Спрашивайте команды по очереди, чтобы про каждого покупателя высказались 3-4 команды. Тот, кто, по мнению покупателя, угадает точнее – получает дополнительно 5 у.е.

Рефлексия

Самое важное, конечно же, это сделать выводы из игры. Хорошо, если их назовете не вы сами, а команды. Многие в зале, скорее всего, поднимут руки, если вы спросите у них «А вам было сложно зарабатывать деньги?». И тут надо объяснить участникам, что эта игра была практически идеальным миром для команды и спросить у них почему? Ответы участников нужно фиксировать на доске или на флипчате, среди ответов должны прозвучать следующие «положительные» стороны модели

Какие еще выводы могут сделать команды?

- Выяснением предпочтений потребителей – должна принимать участие вся команда. Продавцы не всегда доносят до производителей точную информацию

- Необходимо внимательно изучать поведение потребителей, а не только то, что они говорят

- Жесткие же дед-лайны приводят к тому, что мы забываем смотреть на общую картину

- Чтобы выяснить требования потребителей, нет необходимости делать много рисунков

- Иногда эффективнее не пытаться решить задачу в лоб, можно пойти к другим

- Время клиентов ограничено, поэтому надо как можно эффективнее его использовать

ЗАНЯТИЕ №5 «Фрактальное рисование»

Цель: диагностика эмоционального состояния, снятие напряжения и усталости у детей и подростков, изучение взаимоотношений в отряде, выявление психологической совместимости членов отряда.

Реквизит:

набор цветных карандашей, фломастеров и ручек по возможности большего количества цветовых оттенков;

лист ватмана формата А 4;

шариковая (гелевая) ручка черного или темно-синего цвета, в крайнем случае, черный тонкий фломастер.

Фрактал (лат. fractus – дробленный, сломанный, разбитый) – сложная геометрическая фигура, обладающая свойством «самоподобия», т.е. составленная из нескольких частей, каждая из которых подобна всей фигуре целиком.

Технология работы:

- Сегодня мы с вами будем рисовать. Располагайтесь, пожалуйста, так, как вам удобно. У меня есть бумага, карандаши, фломастеры, цветные ручки. Лист положите перед собой по горизонтали. Шарик ручки установите в любой точке листа. Сейчас вы будете рисовать непрерывную линию с закрытыми глазами, стараясь заполнить как можно большую часть листа. Рисовать будете в течение 45–60 секунд. Линия должна быть четкая, хорошо прорисованная. Скорость движения ручки средняя, без резких росчерков.

Рисуем спокойно, с большим количеством пересечений по горизонтали, вертикали и диагонали, выполняя круговые, овальные и другие движения, напоминающие геометрические фигуры. Старайтесь разнообразить направления линий и свои движения, а также не допускать частых повторов круговых, петлеобразных, 8-образных и геометрических форм. Все понятно? Тогда закройте глаза. Начали рисовать. Время истекло. Закончили рисовать. Откройте глаза. Белый фон необходимо оставить идеально чистым, без помарок, пятен и надписей. Начало и окончание линии надо обязательно подвести или закруглить к ближайшей точке пересечения. Сейчас мы перейдем к раскрашиванию. Закрашивая ячейки, карандаши надо брать только с закрытыми глазами. Помните, что соседние ячейки, разделенные линией, нельзя заполнять одним и тем же цветом. Их можно заполнять, если только ячейки соприкасаются в точке и расположены по диагонали. Одним цветом можно закрасить от 1 до 10–15 ячеек. В случае когда в руки попадает карандаш одного и того же цвета, то хотя бы одну ячейку закрасить необходимо. Самые маленькие ячейки стараетесь закрашивать только ручкой. Понятно? Приступаем к раскрашиванию ячеек». (По окончании закрашивания необходимо провести обсуждение эмоционального состояния школьника или взрослого в процессе рисования.)

Несколько полезных советов:

1. Начало и окончание линии обязательно подведите или закруглите к ближайшей точке пересечения. Еще раз подчеркиваем, что линию ведем плавно, со средней скоростью (не очень быстро и не очень медленно). Рука движется свободно, как бы сама собой. Не изображайте знакомые фигуры (цветы, домики, деревья и др.).

2. Соотношение крупных, средних и мелких ячеек на площади рисунка должно быть близким к $1/3$, т. е. треть больших, треть средних, треть маленьких.

3. Если, открыв глаза, Вы обнаружили, что в рисунке получилось большое количество крупных ячеек, необходимо закрыть глаза и еще некоторое время наносить линию, стараясь не выходить за пределы листа.

4. При закрашивании необходимо помнить, что соседние ячейки, разделенные линией, нельзя заполнять одним и тем же цветом. Допускается закрашивание соседних ячеек, если они соприкасаются в точке пересечения. Нельзя закрашивать одним оттенком или цветом группу ячеек.

5. Ячейки необходимо закрашивать без штрихов, аккуратно и ровно. Самые маленькие ячейки старайтесь закрашивать только ручкой.

6. Карандаши надо брать из общей массы, с закрытыми глазами: что попадется в руки. Сами ячейки закрашивайте открыв глаза, не выбирая место расположения ячейки: куда рука карандаш поставила, там и закрашивайте.

7. Одним цветом можно закрасить либо одну ячейку, либо несколько ячеек в разных местах рисунка, но не более 10-15. В случае, когда в руки попадает карандаш одного и того же цвета, и нет желания использовать этот цвет, необходимо закрасить хотя бы одну ячейку и лишь затем поменять карандаши.

8. Допускается и рекомендуется использовать при закрашивании одновременно и карандаши, и фломастеры, и ручки.

Анализ фрактального рисунка

Ярко выраженные черты характера, индивидуальные качества и особенности поведения и состояния автора рисунка можно определить по следующим параметрам:

- характер линии;
- размер и конфигурация рисунка;
- размер и конфигурация ячеек;
- цветовая гамма рисунка,
- отдельные доминирующие цвета и оттенки.

Если рисунок содержит характерные особенности, которые занимают до 60-75% его площади, это указывает на то, что качества и черты характера автора, а также его состояние ярко выражены. Особенности, занимающие 30-35% площади рисунка, указывают на средний показатель качеств и черт характера.

1. Анализ и расшифровка информации, содержащейся во фрактальном рисунке, начинается с линий.

Сначала необходимо посмотреть и оценить качество линии, которой нарисован контур рисунка. Оценить, насколько линия плавная, насколько линия прочерченная, контрастная, толстая. Необходимо оценить скорость, с какой линия проведена. Определить: спокоен был человек в момент нанесения или находился в агрессивном состоянии.

Четко прочерченная линия – уверенный, твердый характер, целеустремленность и самостоятельность, аккуратность, исполнительность, обязательность.

Нажим при проведении линии не везде одинаковый – чаще всего это творческий человек с гибким характером, мечтатель, не всегда устойчивые эмоции, иногда проявляется неуверенность в себе.

Слабо прочерченные линии – болезненное состояние, комплексы, заметная неуверенность в себе.

Резкие, угловато прочерченные линии – эмоциональное напряжение, стрессовое состояние.

Линии с плавными переходами – гармоничное, стабильное состояние.

Расположение линий по концентрическому кругу, кругообразный повтор в рисунке – склонность к навязчивым состояниям, неврозам.

2. Размер и конфигурация рисунка

Маленький рисунок (не более $1/3$ площади листа) – с одной стороны, комплексы и заниженная самооценка, с другой – склонность к эгоцентризму.

Средний размер (около $2/3$ площади листа) и овальный периметр рисунка – чаще всего это показатель уравновешенного характера.

Большой рисунок (значительно больше $2/3$ площади листа) с линиями, выходящими за пределы листа, – нестабильное эмоциональное состояние, в некоторых случаях неспособность к концентрации внимания.

Прямоугольная форма периметра рисунка – прямолинейный, зачастую сложный характер.

Конфигурация рисунка с причудливо выраженными «хвостиками» по его периметру – яркая индивидуальность, неординарность, в некоторых случаях нестабильность характера.

3. Ячейки. Конфигурация и размеры

Ячейки на фрактальном рисунке тоже несут в себе достаточный объем информации об его авторе. Когда линия многократно пересекается в пространстве, получается огромное количество ячеек разных размеров, конфигураций и пропорциональных соотношений. Они могут быть треугольные, петлеобразные, круглые, вытянутые и т.д. Ячейки могут раскрыть чрезвычайно любопытные подробности, а их совокупность дает четкую картину о человеке как личности.

Гармоническое сочетание размеров ячеек на всей площади рисунка ($1/3$ крупных, $1/3$ средних, $1/3$ маленьких) – говорит об уверенности в себе, целеустремленности, стабильности.

Большое количество крупных ячеек – добрая открытая натура.

Большое количество средних ячеек – исполнительность, аккуратность, педантизм, наличие аналитических способностей, склонность к точным наукам.

Большое количество мелких ячеек – закомплексованность, стремление к детализации, в некоторых случаях неуверенность в себе, но всегда аккуратность и старательность.

Плавные, округлые ячейки с небольшим числом геометрических форм – рассудительный спокойный характер, склонность к творчеству.

Большое количество геометрических форм – ярко выраженная склонность к анализу, скептицизм в оценках, прямолинейный авторитарный характер.

Резко прочерченные, угловатые, неровные ячейки – эмоциональная нестабильность, раздражение, стресс.

Примечание.

Внимательно проанализируйте геометрические формы ячеек:

а) заметное количество ячеек геометрической формы, полученных просто пересечением линий, показывает наличие твердого характера и присутствие деловых качеств. Но при этом отмечается некоторый комплекс зависимости от настроения;

б) геометрические формы ячеек, прорисованные соответствующими движениями руки и заполняющие весь или большую часть рисунка, свидетельствуют о прямолинейном, консервативном типе характера, также этому человеку могут быть присущи такие черты, как целеустремленность и бескомпромиссность.

4. Пятна

Маленькие черные (точечными пятнами) ячейки – наличие качества «формирователя» событий (о чем человек думает, то и происходит).

Любое небольшое черное пятно – свидетельство начала изменения событий в настоящем времени.

Заметное количество средних пятен или большое пятно черного цвета – энергетический голод, обесчелоченность (нежеланный труд, работа вхолостую).

Большое локальное темное пятно – острая проблема личного характера

5. Характерные цветовые акценты.

Большие ячейки красного цвета – предрасположенность к навязчивым состояниям, тревожность.

Заметное количество красных пятен среднего размера – напряженность, неустойчивые эмоции.

Одна или несколько больших ячеек коричневого цвета – долго не решаемые проблемы межличностных отношений.

Большое количество оттенков зеленого цвета – природная способность организма к саморегуляции.

Одна или несколько крупных ячеек фиолетового цвета – тревожное состояние, агрессия, острый стресс.

6. Цвет

Чистый без пятен и помарок белый фон рисунка – высокая концентрация внимания, исполнительность, пунктуальность.

Случайно или намеренно не покрашенные ячейки белого цвета – говорят о значительной не востребованности природных особенностей.

О других цветах можно сказать следующее:

лимонно-желтый – цвет педагога, учителя;

цыпляче-желтый – цвет «ретранслятора», передатчика информации, комментатора;

зеленый цвет всех оттенков – цвет здоровой энергии, оптимальная способность сопротивляемости и самовосстановления организма, способности к целительству;

синий цвет:

голубой – цвет спокойной энергии;

синий и темно-синий – цвет холодной равнодушной энергии;

сиреневый – цвет сильной энергии;

фиолетовый – цвет фонтанирующей энергии;

лиловый – цвет мощной, неуправляемой энергии;

красный цвет:

розовый – цвет теплой энергии;

алый, малиновый – цвет, сигнализирующий о наличии опасности, цвет тревоги;

густой оттенок красного цвета, бордовый, вишневый – цвет силы, агрессивной энергии.

оранжевый цвет – цвет жизненной, сексуальной энергии;

светлые оттенки коричневого цвета (золотистый, бежевый, охра, песочный) – цвет чистой энергии, святой энергии;

коричневый, темно-коричневый – цвет, определяющий наличие беды, глубоких переживаний, депрессии (в сочетании с другими темными цветами и оттенками);

серый цвет – цвет, определяющий наличие нестабильных энергий, в сочетании с другими темными цветами — пограничное состояние. В малом количестве этот цвет означает скорое изменение происходящих событий.

черный цвет – цвет энергетической ямы, вакуума, пустоты, энергетического обесточивания.

Примечание. В целом, говоря о цвете, необходимо отметить следующее:

а) темные оттенки цветов показывают наличие чрезмерных (порой приобретающих отрицательное значение) качеств энергетических функций цвета;

б) средняя насыщенность цвета – оптимальные качества по энергетическим функциям цвета;

в) светлые, прозрачные тона каждого цвета – резервные или мало проявленные качества по энергетическим функциям цвета.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Анкета (начало смены)

Здравствуй, дорогой друг! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы

1. Твои первые впечатления от лагеря?

2. Что ты ждешь от лагеря?

3. Поделись своими идеями, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?

4. Что тебе нравится делать?

5. Чему бы тебе хотелось научиться или научить других?

Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я _____ пришел(а) _____ в _____ лагерь, _____ потому, _____ что _____

Я не хочу, чтобы _____

Я хочу, чтобы _____

Я боюсь, что _____

Благодарим тебя за участие!

Анкета (конец смены)

Дорогой друг! Поделись, пожалуйста, своими впечатлениями о лагере,
нам очень важно твое мнение

Что ты ожидал(а) от лагеря? _____

Что тебе понравилось в лагере? _____

Что тебе не понравилось? _____

С кем из ребят ты подружился? _____

Какие занятия в лагере понравились тебе больше всего? Почему?

Какие занятия ты будешь рад(а) посетить в лагере в следующую смену? __

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 _____

Благодарим за участие!

Хайдарова Татьяна Викторовна

«Психолого-педагогическое сопровождение детского лагеря дневного пребывания»

Методическое пособие по вопросам организации работы педагога-психолога в лагере дневного пребывания
(опыт работы МБУ ДО станции юных техников г.Сочи как инновационной площадки)