

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СОВЕТ «ДОСУГОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СИСТЕМЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ДЕТСКОГО ДОМА»

Цель: обобщение опыта и знаний педагогов в области досуговой деятельности.

Задачи:

1. Определить роль и место организации досуговой деятельности в системе работы Центра помощи детям.
2. Выявить общие принципы организации массового досугового мероприятия.
3. Определить возможные формы и методы организации досуга воспитанников в семейных группах.
4. Организовать обмен педагогическим опытом реализуемых в семейных группах традиций.

Форма проведения: квест

Легенда

В стародавние времена великий воин и путешественник ярл Родрик Венн овладел чудесным кладом Короля гномов. И повелел ярл Хранителям клада передать его самым достойным. Тем, чей девиз «Дружба, смелость, находчивость».

Роли

1. Хранители клада
2. Нимфы
3. Софисты
4. Дуэньи
5. Летописец
6. Глашатай

Миссия

Командам необходимо доказать, что именно они достойны получить Клад гномов. Для этого командам необходимо будет пройти шесть этапов. За успешное выполнение задания команда получает информацию о месте размещения следующего задания. Старт игры происходит в Обители Солнца (компьютерном классе), где участники узнают легенду, делятся на 3 команды и получают первое задание-инструкцию и бланки результатов выполнения задания. Важно! Время на выполнение каждого задания, ограничено.

Длительность квеста – 1,5 часа.

Ход проведения

1. Подготовительный этап

Каждый сотрудник получает на почту письмо, в котором содержится сообщение «Пошли вам Бог прекрасный день, добродетельная Синьора! Вам весть приятную поручено доставить. Назначен день, когда наимудрейшие собирают благосклонных. В Обители Солнца на ранней заре двадцать восьмого дня холодного января года нынешнего свершится сей обряд. Коль вы одарите сие событие своим вниманием, будете Вы вознаграждены».

2. Интеллектуальный этап

Прибыв в указанное место, игроки находят свиток с Легендой, заданием и инструкцией.

Им необходимо разделить в случайном порядке на 3 команды (неглядя, вытаскивая бейджики из коробки), выбрать из своего числа Летописца (производит фотосъемку) и Глашатая (осуществляет связь с организаторами квеста).

Задание «Пословица в квадрате» 1) каждой команде из 9 квадратов с буквами сложить один большой квадрат так, чтобы можно было прочесть зашифрованное (категории детей, с которыми будет осуществляться работа в ЦПД с ОВЗ);
2) вписать отгаданное в бланк результатов №1; 3) с помощью выделенных букв составить ключевое слово («*стол*»), которое указывает на место расположения дальнейшей подсказки.
Прочитав найденную записку, команды следуют в спортивный зал – Барбакан.

3. Творческий этап

Прибыв на данный этап, команды находят новую инструкцию: совместными усилиями собрать дом из подручного материала.

Игра «Со-творчество»

Цели:

- способствовать мобилизации внимания и творческой фантазии участников в ходе решения групповой задачи;
- интегрировать группу за счет осознания коллективной ответственности и включенности в совместную командную деятельность.

Ресурсы: одинаковый набор для каждой команды: клей, куски картона и цветной бумаги, 2-3 куска пластилина разных цветов, ножницы, 2 воздушных шарика, коробка спичек, 5 трубочек для коктейля, скотч.

Ход игры

Каждая команда усаживается за стол, на котором разложены необходимые материалы. Через 5 минут группа должна представить товарищам из других групп плод своего коллективного творчества: крышу дома, крыльцо дома, стены дома (в соответствии с заданием для каждой команды). Важно, чтобы в этом творческом акте участвовала вся команда, решение принималось коллегиально, и в работе были использованы все выложенные на стол материалы! Через 5 минут из разрозненных частей необходимо собрать единый дом. Выполнив задание, глашатаю необходимо предоставить результат организаторам квеста. В обмен он получает зашифрованное послание, которое всем необходимо разгадать (*определение досуговой деятельности*) и записать в бланк результатов №2. Из выделенных букв составить название следующего этапа (*вторая семья - Донжон*).

4. Загадочный этап

На данном этапе игрокам необходимо разгадать 8 требований к организации досуговой программы (мероприятия), зашифрованных разными шифрами, и записать их в бланк результатов №3. В обмен на который Глашатай получает ключ с биркой, на которой указана следующая станция (*фото части кабинета – актового зала – Величественного храма*).
Дополнительная задача – догадаться куда идти.

5. Семейный этап

В зале игрокам предлагается просмотреть социальный ролик «Преврати меня в телевизор», в конце которого они получают новое задание – в стихотворной форме представить все возможные виды семейного досуга, применимые в детском доме. Чтобы отчитаться о выполненном задании все игроки возвращаются в Обитель Солнца (компьютерный класс), где их ждут Хранители клада (организаторы квеста).

6. Финишный этап

Глашатай зачитывает созданное стихотворение. Хранители клада предлагают участникам игры дополнительное задание, подтверждающее, что именно эти люди достойны стать владельцами Клада гномов – презентовать опыт проведения досуга в семейных группах (*домашнее задание*).

Хранители клада зачитывают свиток с итогами игры – клад – это Мудрость, накопленная человечеством тысячелетиями, и она передается самым достойным (в каждую семейную группу выдается теоретический материал по теме педсовета).

7. Итоги педагогического совета:

- Рефлексия участников

- Рефлексия организаторов – заложена новая традиция – раз в год проводить креативный педсовет; описание методики квеста; объяснение значимости каждого этапа мероприятия; принятие **решения педсовета**:

1. Принять к сведению основные положения педсовета «Досуговая деятельность в системе воспитательной работы детского дома».

2. Формировать и укреплять традиции семейных групп, используя различные формы организации досуговой деятельности.

3. Привлекать к досуговой деятельности выпускников детского дома, воспитанников замещающих семей и их родителей, родителей, уклоняющихся от воспитания своих детей.

4. Планировать работу по обучению детей и родителей правильной организации свободного времени, воспитанию у них культуры досуговой деятельности.

Приложение 1

**Категории детей, которым в ГКУ ПК СОН ЦПД с ОВЗ г.Березники
оказывается комплекс социальных и дополнительных образовательных услуг**

- Несовершеннолетние дети-сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей, с отклонениями в развитии.
- Несовершеннолетние с отклонениями в развитии, в случае отсутствия родительского попечения (болезнь, уклонение от воспитания, пострадавшие от стихийных бедствий, беженцы, одинокие родители).
- Выпускники детского дома и лица из числа детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, на начальном этапе их самостоятельной жизни.

Приложение 2

Требования к организации досуговой программы (мероприятия)

1. Воспитательно-образовательная направленность. Четкое осмысление и понимание цели всеми участниками.
2. Учет психологических и возрастных особенностей аудитории при выборе вида, типа, жанра, формы мероприятия. Выбор рациональных методов и приёмов организации аудитории, для которой проводится мероприятие.
3. Следование методике проведения той или иной формы проведения мероприятия.
4. Создание организационно-педагогических условий для осуществления сценарного и режиссерского замыслов программы (оформление помещения, внешний вид детей и педагога, предварительная подготовка).
5. Зрелищность
6. Эмоциональность
7. Обеспечение максимальной активности зрителей, слушателей, участников.
8. Обеспечение безопасности и комфортного психофизического состояния участников

Досуг – это деятельность в свободное время вне сферы общественного и бытового труда, благодаря которой индивид восстанавливает свою способность к труду и развивает в себе, в основном, те умения и способности, которые невозможно усовершенствовать в сфере трудовой деятельности.

Организованная досуговая деятельность – это не отдых в свободное от учёбы и спорта время, а направленный процесс воспитания и образования учащегося в привлекательных для него формах, находящийся за рамками общего образовательного процесса.

Финишное задание

Координатор ожидает игроков в 15.00 в картографическом изображении на поверхности шара, за одним из предметов мебели в виде широкой горизонтальной пластины на опорах.

Ответ: Финиш — в ТЦ «Глобус» на Майдане Незалежности, где за одним из столиков команду-победителя ожидает координатор с призами.

Теоретическая часть

«Квест» (от английского Quest, что переводится как «загадка, головоломка, вопрос») - это поиски приключений. В основном, цель квеста состоит в том, чтобы получить задание, выполнить его и получить за это награду. Сюжетом квеста может являться как простое задание (принеси то, не знаю что), так и целая детективная история.

Обычно игра включает в себя последовательность заданий, которых нужно выполнить. В одном из заданий вас будут ждать в определенном месте. Если вам удастся найти это место, то вы получите инструкции по выполнению задания. В других вам предстоит искать разные надписи или отгадывать ранее предложенные загадки, используя то, что вы видите и знаете.

An abstract graphic of a green leaf, possibly a banana leaf, with prominent veins, curving from the bottom left towards the center. The background is a light, pale green gradient.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СОВЕТ

**«ДОСУГОВАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В
СИСТЕМЕ
ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ
РАБОТЫ ДЕТСКОГО
ДОМА»**

28.01.2016г.



КВЕСТ

(от английского Quest, что переводится как «загадка, головоломка, вопрос»)

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Разработка идеи (Место-Время-Действие), сценария
2. Подготовка кейсов заданий – исследовательские (поисковые) задания, инструкции, оборудование
3. Разработка карты и схемы движения участников
4. Создание структуры рабочего листа
5. Проведение игры
6. Проведение рефлексии участников и организаторов

**Государственное казенное учреждение Пермского края
социального обслуживания населения «Центр помощи
детям, оставшимся без попечения родителей, с
ограниченными возможностями здоровья»
г.Березники**

Цель деятельности:

1. Социальная поддержка детей-сирот и детей ОБР, с ОВЗ
2. Создание условий проживания, приближенных к семейным.

Категории детей для оказания комплекса социальных и
дополнительных образовательных услуг:

*Несовершеннолетние дети-сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей, с отклонениями в развитии.

*Несовершеннолетние с отклонениями в развитии, в случае отсутствия родительского попечения (болезнь, уклонение от воспитания, пострадавшие от стихийных бедствий, беженцы, одинокие родители).

*Выпускники детского дома и лица из числа детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, на начальном этапе их самостоятельной жизни.



Досуг – это деятельность в свободное время вне сферы общественного и бытового труда, благодаря которой индивид восстанавливает свою способность к труду и развивает в себе, в основном, те умения и способности, которые невозможно усовершенствовать в сфере трудовой деятельности.

Организованная досуговая деятельность – это не отдых в свободное от учёбы и спорта время, а направленный процесс воспитания и образования учащегося в привлекательных для него формах, находящийся за рамками общего образовательного процесса.



Требования к организации досуговой программы (мероприятия)

- *Воспитательно-образовательная направленность.
- *Четкое осмысление и понимание цели всеми участниками.
- *Учет психологических и возрастных особенностей аудитории при выборе вида, типа, жанра, формы мероприятия. Выбор рациональных методов и приёмов организации аудитории, для которой проводится мероприятие.
- *Следование методике проведения той или иной формы проведения мероприятия.
- *Создание организационно-педагогических условий для осуществления сценарного и режиссерского замыслов программы (оформление помещения, внешний вид детей и педагога, предварительная подготовка).
- *Зрелищность
- *Эмоциональность
- *Обеспечение максимальной активности зрителей, слушателей, участников.
- *Обеспечение безопасности и комфортного психофизического состояния участников

Семейный домашний досуг - это:

- любительские занятия (цветоводство, коллекционирование, уход за домашними животными, совместные занятия творчеством, художественным или техническим: рисование, поэзия, музицирование, пение, вышивание, любительская видеосъемка, фотосъемка и т. п.);
- совместное обращение к аудиовизуальной информации (просмотр телевизора, обращение к интернету и другим средствам СМИ);
- домашние спектакли (организация театральной деятельности как фрагментарной (переодевание, гримировка, розыгрыши), так и полномасштабной (организация домашнего театра);
- семейное чтение;
- игры (с детьми, настольные и т. д.);
- праздники (организация праздников с включением игровых программ и конкурсов; семейных и клановых праздников).

Семейный внедомашний досуг:

- рекреативный семейный отдых вне дома (дача, семейный туризм);
- оздоровительный и спортивный семейный отдых (эстафеты, массовые забеги, пляжные турниры, посещение бани, фитнес-клуба и т.д.).
- совместное посещение театров, музеев, кинотеатров, концертов и других культурно-зрелищных мероприятий;
- хождение в гости;
- организация любительских семейных общностей и семейных коллективов художественной самодеятельности;
- участие в массовых праздниках и зрелищных мероприятиях.



РЕШЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОВЕТА

1. Принять к сведению основные положения педсовета «Досуговая деятельность в системе воспитательной работы детского дома».
2. Формировать и укреплять традиции семейных групп, используя различные формы организации досуговой деятельности.
3. Привлекать к досуговой деятельности выпускников детского дома, воспитанников замещающих семей и их родителей, родителей, уклоняющихся от воспитания своих детей.
4. Планировать работу по обучению детей и родителей правильной организации свободного времени, воспитанию у них культуры досуговой деятельности.