

## Технология проведения игры-путешествия как средство формирования патриотизма

Игра-путешествие является универсальной формой воспитательной работы, позволяющей организовать детей любой возрастной группы, а также использовать разнообразную тематику игровой технологии. Актуальность игры-путешествия возрастает в условиях детских оздоровительных лагерей.

Жизнедеятельность ребенка в летнем лагере – очень сложный процесс. Правильная организация, ощущение свободы, проявление творческой активности содействуют утверждению личности в различных видах деятельности.

Ни одно лето не проходит без увлекательных походов с экскурсиями по местам боевой славы, с наблюдениями, испытаниями и песнями у костра. Но не всегда погодные условия, материальная база детского оздоровительного лагеря и многие другие причины позволяют провести увлекательные туристические походы. Как альтернативу предлагаем игру-путешествие «Турист». В основу положена технология коллективных творческих дел И.П.Иванова.

**Цель игры** – актуализировать и систематизировать туристические знания, умения и навыки в условиях летнего лагеря.

### **Задачи игры:**

- ознакомление детей с природными окрестностями лагеря, с достопримечательностями;
- развитие познавательных интересов и потребностей;
- овладение новичками основными туристическими навыками;
- соревнование участников игры в выполнении заданий;
- развитие межличностных отношений.

**Характеристика игры.** Игра-путешествие «Турист» – это познавательная викторина-экскурсия, форма самоутверждения и самопознания детей. Игра состоит из ряда станций, которые проходят участники в определенной последовательности. На каждой станции группа судей-инструкторов предлагает командам-отрядам выполнить задание или ответить на несколько вопросов по тематике станции, оценивает результаты и в баллах записывает их в путевой лист.

В качестве судей-инструкторов выступают дети 1-ого отряда и по необходимости вожатые, медицинский персонал, физруки, музыкальные работники.

В качестве участников выступают команды-отряды до 10 человек оздоровительного лагеря под руководством вожатого. Состав команды детей может быть сменным, чтобы дать возможность каждому ребенку поучаствовать и проявить себя.

Игра-путешествие – это комплексное дело, включающее следующие этапы:

- этап подготовки игры;
- этап проведения игры;
- этап подведения итогов игры.

### Технология проведения игры-путешествия.

**Этап подготовки** требует следующего:

1. Создается совет дела, который продумывает маршрут «путешествия»; учитывая специфику игры маршрут должен быть кольцевым.

2. Подобранный маршрут делится на ряд станций:

- «Рюкзак»,
- «Бревно»,
- «Костер»,
- «Ров»,
- «Перенос раненого»,
- «Кочки»,
- «Метание в цель»,
- «Музыка».

3. Планируются задания (примерные) для каждой станции.

«Рюкзак» – из предложенного перечня предметов выбрать то, что необходимо взять с собой и подготовить рюкзак к походу. Предлагается 10 контрольных предметов.

«Бревно» – пройти по бревну длиной до 5 метров, ни разу не наступив ногой на землю. Состав команды – 10 участников.

«Костер» – в лесу при помощи 3 спичек и ограниченного количества хвороста разложить костер так, чтобы пламя костра пережгло натянутую на высоте 40 см нить за считанные секунды. Состав команды – не более 3 человек.

«Ров» – перепрыгнуть через искусственно созданный ров шириной до 1,5м прыжком с места. Состав команды – 10 участников.

«Перенос раненого» – вопросы и задания, связанные с оказанием первой помощи при укусах змеей, осой, с транспортировкой раненых при переломах и вывихах. Состав участников – до 10 человек.

«Кочки» – пройти полосу препятствия по искусственно созданным кочкам, ни разу не оступившись. Учитывая возрастные способности детей, организаторам рекомендуется подготовить 2 полосы препятствий различной степени трудности – для старших и младших команд. Состав команды – 10 участников.

«Метание в цель» – на определенном расстоянии (с учетом возраста) вывешиваются обручи, в которые необходимо попасть еловыми шишками. Состав команды – 10 участников.

Музыкальный конкурс является обязательно последним для всех команд и заключается в исполнении песен, посвященных заданной тематике, например природе и лесу.

4. Оговаривается оформление маршрутных листов.

5. Определяются судьи-инструкторы для каждой станции, и выбирается место нахождения станции.

6. Разрабатываются критерии оценки выполнения заданий на каждой станции и критерии оформления путевого листа. Разработки раздаются судьям-инструкторам.

Рекомендуемые критерии:

- эрудиция;
- сообразительность и наблюдательность;
- умение использовать полученные знания на практике;
- творческая активность всех членов команды;
- умение правильно организовывать взаимодействие с товарищами по команде;
- адекватная самооценка своей деятельности;
- соответствие тематике, художественность, оригинальность оформления маршрутного листа.

Оговаривается выставление в маршрутный лист оценок по 5-тибальной системе, за каждую ошибку снимая по 0,5 балла.

7. Оговариваются сроки организации и проведения игры.

8. Подготавливаются награды и призы победителям.

**Этапы проведения игры.** Игра-путешествие начинается с общего сбора-линейки, на которой участникам напоминаются условия игры. Участники знакомятся с порядком проведения и местом нахождения станций. Уточняется, какой отряд, с какой станции начинает стартовать, акцентируя внимание на кольцевой характер игры, и на том, что станция «Музыка» является последней станцией для всех отрядов.

Представляются главные судьи-инструкторы, остальные судьи находятся на месте нахождения станции. Демонстрируется готовность и наличие маршрутных листов. Напоминается момент награждения призами победителей.

Проведение хода игры характеризуется организованностью и энергичностью, дабы не было скопления команд на станции. За выполнением временного регламента поручается следить главным судьям-инспекторам. Задача остальных судей - предложить вопросы и задания командам, оценить выполнение в соответствии с утвержденными критериями и выставить заработанную сумму баллов в маршрутный лист.

Команды после последней станции сдают маршрутные листы судьям для оперативного подведения итогов.

**Подведение итогов игры.** Судьи-инспекторы по каждому маршрутному листу просчитывают полученную сумму баллов и выбирают победителей игры-путешествия.

На уровне команды происходит анализ участия в игре, оговариваются удачи и поражения, эмоциональное состояние и уровень взаимодействия, определяются причины неудач.

На общем сборе судьи напоминают критерии оценки (если необходимо), объявляют итоги игры-путешествия и победившие команды (1, 2, 3-е места); награждают победителей и выражают благодарность всем участникам.

По итогам игры можно оформить выставку с демонстрацией оформления маршрутных листов или газету-молнию «Поход», «Вместе весело

шагать», «Юный турист», рассказывающую или иллюстрирующую интересные моменты игры-путешествия и победу участников.

Данная технология игры-путешествия может быть использована не только в условиях детского оздоровительного лагеря, но и в качестве внеклассного мероприятия по любому предмету.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ