

ТИПОВОЕ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

ДЛЯ РЕГИОНАЛЬНЫХ ЧЕМПИОНАТОВ
ЧЕМПИОНАТНОГО ЦИКЛА
2021 – 2022 гг.

КОМПЕТЕНЦИИ
«ВОЖАТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

ДЛЯ ОСНОВНОЙ ВОЗРАСТНОЙ
КАТЕГОРИИ
16 – 22 ГОДА



Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. Форма участия в конкурсе:	3
2. Общее время на выполнение задания:	3
3. Задание для конкурса	3
4. Модули задания и необходимое время	4
5. Критерии оценки.	11
6. Приложения к заданию.	12

1. **ФОРМА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ:** Командная, 2 человека в команде.

Это обусловлено профессиональными обязанностями вожатого, предусматривающими сопровождение временного детского коллектива в период его деятельности. По трудовому кодексу РФ предусмотрен 8-ми часовой рабочий день, из чего вытекает необходимость работы с одним временным детским коллективом двух вожатых. Специфика командной работы заключается в умении взаимодействовать со своим напарником, от кооперации и согласованности действий будет зависеть успех команды.

Справочно: деятельность вожатых, работающих в ночную смену, не рассматривается и не входит в задания конкурса.

2. **ОБЩЕЕ ВРЕМЯ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ:** 15 ч. 55 мин.

3. **ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА**

Содержанием конкурсного задания является деятельность вожатого по сопровождению временного детского коллектива в детском оздоровительном лагере.

Участники Чемпионата получают алгоритм выполнения каждого модуля и 30% изменения задания (кейсы, содержащие конкретизацию возраста, тематики лагерной смены и общелагерного мероприятия, сетку общелагерных мероприятий, анкеты воспитанников детского коллектива, описание реальной жизненной ситуации, произошедшей в отряде).

Конкурсное задание имеет 5 модулей и включает в себя разработку плана коллективных творческих дел отряда, создание и презентацию макета отрядной локации, проведение коллективного творческого дела отряда и вожатских игр (на знакомство, на выявление лидера и игры-минутки), разработку сценария игры, а также рассказ лагерной легенды, содержанием которых является сопровождение временного детского коллектива и коммуникация с его воспитанниками в период лагерной смены.

Для уточнения общих условий конкурсного задания в его содержании указывается конкретный тип и месторасположение детского оздоровительного лагеря, информация сопровождается ссылкой на действующую организацию.

Для соблюдения «эффекта неожиданности» варианты кейсов по каждому модулю выбираются случайно.

Оценка производится как в отношении продукта, выполненного в ходе модулей, так и в отношении процесса представления конкурсных заданий. Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, правила конкурса, то такой участник может быть отстранен от конкурса.

Конкурсное задание должно выполняться модульно. Оценка также происходит от модуля к модулю.

4. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ

Наименование модуля		Соревновательный день (С1, С2, С3)	Время на задание
А	Планирование деятельности временного детского коллектива	С1 9.00-11.30	2 ч. 30 мин.
В	Организация отрядного пространства	С1 12.30-15.00	2 часа 30 мин.
		С1 15.05-19.05	8*25 мин. 5 мин. на подготовку каждой команде
С	Разработка и проведение коллективного творческого дела (КТД)	С3 08.00-10.00	2 часа 00 мин.
		С3 10.05-12.45	8*15 мин. 5 мин. на подготовку каждой команде
Д	Организация работы, направленной на знакомство и сплочение воспитанников временного детского коллектива	С2 08.30-11.00	2 часа 30 мин.
		С2 11.05-13.05	8*15 мин. 5 мин. на подготовку каждой команде
		С2 14.00-17.00	3 часа 00 мин.
Е	Организация работы, направленной на развитие личностных качеств воспитанников временного детского коллектива	С3 13.15-15.15	2 часа 00 мин.
		С3 15.20-17.20	8*10 мин. 5 мин. на подготовку каждой команде

Модуль А. Планирование деятельности временного детского коллектива

Задание. Разработка плана коллективных творческих дел и других форм деятельности отряда.

Цель: демонстрация умения планировать работу коллективных творческих дел отряда и других форм отрядных событий (далее – отрядные мероприятия) на основе сетки общелагерных мероприятий.

Описание объекта: планирование коллективных творческих дел отряда.

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 30 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрено.

Перед началом выполнения задания конкурсанты получают сетку общелагерных мероприятий и анкеты предполагаемых воспитанников детского коллектива с внесенными в них следующими данными: фамилия и имя; возраст; пол; ответы на вопросы: 1. “Каким видом творчества вы занимаетесь, и сколько на это уходит времени?”, 2. “В каких объединениях Вы занимаетесь?”, 3. “Чем еще хотели бы заниматься?”, 4. “В каких конкурсах вы участвовали?”. Для оформления плана КТД конкурсантам предоставляется шаблон, размещенный в Приложении № 1.

Алгоритм работы:

1. Проанализировать сетку общелагерных мероприятий;
2. Выбрать от 6 до 9 мероприятий, которые будут представлены в авторском плане отрядных мероприятий;
3. Продумать название каждого отрядного мероприятия;
4. Продумать форму проведения отрядных мероприятий;
5. Сформулировать цель для каждого из отрядных мероприятий;
6. Определить планируемые результаты отрядных мероприятий;
7. Продумать средства и оборудование для проведения отрядных мероприятий;
8. Распределить обязанности между напарниками для выполнения задания;
9. Обосновать значимость отрядных мероприятий с точки зрения соответствия разным периодам лагерной смены;
10. Заполнить шаблон плана-сетки отрядных мероприятий в соответствии с требованиями к оформлению документов (Приложение № 1);
11. Проверить грамотность письменной речи в документе;
12. Распечатать документ;
13. Сообщить об окончании выполнения задания и сдать документ экспертам.

Примечание: План отрядных мероприятий разрабатывается без использования материалов сети Интернет.

Модуль В. Организация отрядного пространства.

Задание. Создание макета отрядной локации с анонсом одного из планируемых коллективных творческих дел (КТД).

Цель: демонстрация умения создавать и презентовать совместно с воспитанниками временного детского коллектива отрядную локацию с анонсом одного КТД отряда.

Описание объекта: деятельность по созданию отрядной локации с воспитанниками временного детского коллектива.

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 30 мин.

Лимит времени на представление задания: 25 мин.

Статисты с актерской задачей: дети заданного возраста или студенты (10 человек).

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные о тематике лагерной смены с указанием возрастной группы детей и сетка общелагерных мероприятий.

Алгоритм работы:

1. Проанализировать сетку общелагерных мероприятий;
2. Распределить обязанности между напарниками для выполнения задания;
3. Придумать обязательные символы отряда: название, девиз, речевку, эмблему;
4. Продумать структуру и содержание раздела “Анонс КТД” отрядной локации;
5. Продумать дополнительные структурные элементы макета отрядной локации (режим дня, достижения отряда и дополнительно по выбору конкурсанта);
6. Продумать дизайн макета отрядной локации с определением мест расположения всех обязательных символов отряда, раздела “Анонс КТД” и дополнительных структурных элементов на пробковой доске размером 90x120 см.;
7. Разработать схему оформления отрядной локации на бумаге формата А4;
8. Подобрать материалы для оформления отрядной локации и каждого обязательного символа отряда, раздела “Анонс КТД” и дополнительных структурных элементов;
9. Подобрать необходимые материалы и оборудование для создания обязательных символов отряда совместно со статистами;
10. Организовать деятельность статистов по созданию обязательных символов отряда;
11. Создать раздел “Анонс КТД” и дополнительные структурные элементы отрядной локации;
12. Оформить отрядную локацию, используя пробковую доску совместно со статистами.
13. Продумать и смоделировать способ представления отрядной локации совместно со статистами;

14. Реализовать представление отрядной локации в свободной форме совместно со статистами.

Примечание: Отрядная локация разрабатывается с использованием материалов сети Интернет.

Модуль С. Разработка и проведение коллективного творческого дела (КТД).

Задание. Проведение фрагмента коллективного творческого дела (КТД) в рамках заданного направления с использованием интерактивного сенсорного планшета.

Цель: демонстрация умения организовывать и проводить КТД с использованием интерактивного сенсорного планшета, подбирать к проведению материалы и оборудование, планировать создание коллективного продукта КТД.

Описание объекта: включение воспитанников в систему воспитательных мероприятий лагеря.

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 00 минут

Лимит времени на представление задания: 15 минут.

Статисты с актерской задачей: дети заданного возраста или студенты (10 человек).

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные относительно темы общелагерного мероприятия и возраста детей. Для разработки плана КТД конкурсантам предоставляется шаблон Плана КТД, размещенный в Приложении №2.

Алгоритм работы:

1. Определить цель, тему и форму проведения КТД;
2. Разработать план проведения КТД (Приложение № 2);
3. Распределить обязанности между напарниками для выполнения задания;
4. Подобрать материалы и оборудование для проведения КТД;
5. Продумать использование функций интерактивного сенсорного планшета на разных этапах проведения КТД;
6. Загрузить необходимые файлы в интерактивный сенсорный планшет;
7. Проверить корректную работу загруженных файлов;
8. Определить место проведения КТД и подобрать материалы для его застройки;
9. Продумать создание коллективного продукта КТД;
10. Сдать экспертам план КТД;
11. Провести фрагмент КТД с воспитанниками отряда (группой статистов с актерской задачей).

Примечание: План проведения КТД разрабатывается с использованием материалов сети Интернет.

Модуль D. Организация работы, направленной на знакомство и сплочение воспитанников временного детского коллектива.

Задание 1. Проведение игр с использованием спортивного инвентаря с воспитанниками временного детского коллектива.

Цель: демонстрация умения проводить вожатские игры с использованием спортивного инвентаря (игры на знакомство, игры на выявление лидера, игры-минутки) с группой детей временного детского коллектива.

Описание объекта: проведение игр с группой детей.

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 30 мин.

Лимит времени на представление задания: 15 мин.

Статисты с актерской задачей: дети заданного возраста или студенты (10 человек).

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные о тематике лагерной смены с указанием возрастной группы детей. Для разработки вожатских игр конкурсантам предоставляется шаблон Карты вожатских игр (Приложение № 3).

Алгоритм работы:

1. Распределить обязанности между вожатыми для проведения каждой игры;
2. Описать три вожатские игры (игры на знакомство, игры на выявление лидера, игры-минутки);
3. Определить цель проведения вожатских игр;
4. Определить воспитательную задачу для каждой игры;
5. Определить спортивный инвентарь для проведения каждой игры;
6. Оформить карту вожатских игр (Приложение № 3);
7. Подготовить спортивный инвентарь для проведения каждой игры;
8. Продумать план застройки площадки проведения каждой игры;
9. Сдать карту вожатских игр экспертам;
10. Отрепетировать выступление;
11. Провести игры воспитанниками отряда (группой статистов с актерской задачей).

Примечание: Игры разрабатываются без использования материалов сети Интернет.

Задание 2. Создание сценария игры для воспитанников временного детского коллектива.

Цель: Демонстрация умения создавать сценарий игры для воспитанников временного детского коллектива.

Описание объекта: разработка сценария игры в одной из форм из перечня (приложение №4).

Лимит времени на выполнение задания: 3 часа 00 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрено.

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные о возрасте детей, теме и условиях проведения игры, а также тематике смены. Для разработки игр конкурсантам предоставляется перечисление форм игр (приложение №4) и шаблон сценария игры (приложение №5).

Алгоритм работы:

1. Ознакомиться с данными о возрасте детей, теме игры, условиях её проведения, а также о тематике лагерной смены;
2. Ознакомиться с предложенным шаблоном сценария игры (приложение № 5);
3. Распределить обязанности между напарниками;
4. Создать и описать игру по предложенному шаблону;
5. Сдать сценарий игры экспертам.

Примечание: Игра разрабатывается без использования материалов сети Интернет.

Модуль Е. Организация работы, направленной на развитие личностных качеств воспитанников временного детского коллектива.

Задание. Рассказ вожатской легенды воспитанникам отряда.

Цель: демонстрация умения самостоятельно разрабатывать и рассказывать вожатскую легенду, основанную на выделении нравственного качества, детям разного возраста.

Описание объекта: деятельность вожатых по развитию личностных качеств воспитанников отряда.

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа.

Лимит времени на представление задания: 10 минут.

Статисты с актерской задачей: дети заданного возраста или студенты (10 человек).

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляется кейс, содержащий описание реальной жизненной ситуации, произошедшей в лагере. В тексте кейса будет прописана фраза “Имена, географическая привязка и названия организаций являются вымышленными любые совпадения случайны”. Для разработки лагерной легенды конкурсантам предоставляется шаблон Паспорта лагерной легенды (Приложение № 6).

Алгоритм работы:

1. Ознакомиться с предложенным фрагментом реальной жизненной ситуации, произошедшей в отряде и проанализировать его;
2. Сформулировать задачу воспитательной работы с отрядом;

3. Разработать авторскую вожатскую легенду, способствующую решению воспитательной задачи;
4. Оформить паспорт вожатской легенды (Приложение № 6)
5. Распределить обязанности между напарниками для выполнения задания;
6. Подготовить необходимые материалы, инструменты и оборудование для застройки места расположения воспитанников отряда (группы статистов с актерской задачей) и для организации рассказа вожатской легенды;
7. Отрепетировать выступление;
8. Предоставить экспертам паспорт вожатской легенды;
9. Рассказать вожатскую легенду воспитанникам отряда (группе статистов с актерской задачей).

Примечание: Вожатская легенда разрабатывается без использования материалов сети Интернет.

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ.

Критерий	Баллы		
	Судейские аспекты	Объективная оценка	Общая оценка
A Разработка плана коллективных творческих дел и других форм деятельности отряда.	5	7	12
B Создание макета отрядной локации с анонсом одного из планируемых коллективных творческих дел (КТД).	12,5	7,5	20
C Проведение фрагмента коллективного творческого дела (КТД) в рамках заданного направления с использованием интерактивного сенсорного планшета	11	18	29
D1 Проведение игр с использованием спортивного инвентаря с воспитанниками временного детского коллектива	12	7	19
D2 Создание сценария игры для воспитанников временного детского коллектива	4	4	8
E Рассказ вожатской легенды воспитанникам отряда	13	7	20
Итого	52,5	47,5	100

6. ПРИЛОЖЕНИЯ К ЗАДАНИЮ.

Приложение № 1

Номер команды: _____

План – сетка отрядных мероприятий

Для отряда «_____» _____ возрастной группы

Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата	Дата
Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие	Общелагерное мероприятие
Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия	Название отрядного мероприятия
Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия	Форма проведения отрядного мероприятия
Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия	Цель отрядного мероприятия

Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты	Планируемые результаты
1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.
4.	4.	4.	4.	4.	4.	4.	4.	4.
5.	5.	5.	5.	5.	5.	5.	5.	5.

Требования к форматированию документов в редакторе Microsoft Word

Размер страницы	A4
Поля (верхнее, нижнее, правое и левое)	По 2 см с каждой стороны
Выравнивание текста	по ширине (в таблице по ширине или по центру)
Абзацный отступ для текста вне таблицы	1,25
Шрифт	Times New Roman, размер шрифта – 14, в таблице Times New Roman, размер шрифта – 12
Межстрочный интервал	Множитель 1,5
Нумерация страниц	Снизу по центру
Автоматическая расстановка переносов	Нужно поставить автоматическую расстановку переносов
Пробелы	Не ставить лишних пробелов между словами. Перед знаками <, >, =, +, -, %, №, единицами измерения, инициалами и после них ставится пробел

План КТД

Для отряда «_____» _____ возрастной группы

Этап плана	Описание деятельности
1. Стартовое мероприятие вожатого	
1.1. Коллективное целеполагание	
Обсуждение плана дела (форма проведения, описание содержания, описание необходимого оборудования и материалов, описание согласования с нужными людьми, описание результата и при необходимости, жюри, критериев судейства, поощрения победителей, работы со СМИ лагеря)	
2.1. Выбор Совета дела	
Коллективная подготовка (описание алгоритма работы каждого подразделения Совета дела)	
Проведение КТД (описание плана проведения КТД с указанием временных рамок)	
Коллективный анализ (описание формы анализа)	
Последействие (описание использования полученного опыта в перспективной деятельности отряда)	

Номер команды: _____

Карта вожатских игр

Для отряда « _____ » _____ возрастной группы

	Цель проведения вожатских игр	Воспитательная задача	Спортивный инвентарь	Ход игры
Игра на знакомство				
Игра на выявление лидера				
Игра-минутка				

Формы игр

Коммуникативная игра - специально организованное соревнование, направленное на формирование и развитие навыков общения.

Квест (игра-приключение) - специально организованное игровое действие, основанное на создании приключенческого сюжета, где действия игроков направлены на выяснение и логическое сопоставление информации с целью построения общей ситуационной картины, созданной в игре.

Интеллектуальная игра - специально организованное соревнование, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции.

Сюжетно-ролевая игра - специально организованное соревнование в решении задач взаимодействия участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленного сюжета, и регламентированное правилами игры.

Ценностно-психологическая игра - специально организованное игровое действие, основанное на ценностно-психологической ситуации, театральном действии (театралки) или других приемах, вовлекающих участников игры в нравственный выбор или осознание данной им проблематики.

Деловая игра - игровое взаимодействие участников, основанное на созданной имитационной модели (игровая имитация). Имитационная модель – конкретная игровая ситуация, взятая из реальной жизни, представляющая собой динамическую модель упрощенной действительности. Возможные имитационные модели: экономические (business game), управленческие (management game), политические, из сферы городского планирования, социологические (simulation game).

Военно-стратегическая игра - игровое взаимодействие, основанное на вымышленной или взятой из реальной жизни модели конфликта (сюжета), решаемого с помощью военных действий с тактическими и стратегическими задачами, строго регламентированными правилами игры.

Номер команды: _____

Шаблон сценария игры

Возраст детей

Количество участников игры

Тема игры

Форма игры

Название игры

Указание (по необходимости) по мотивам какого фильма, книги, рассказ и т.д. будет разворачиваться сюжет игры

Анонс-вовлечение воспитанников в игру

Описание мира игры

Цель игры (для детей)

Задачи игры (для детей)

Инструкция по проведению игры

Правила игры

Последовательность действий игроков

Механизм прохождения игрового события игроками

Схема прохождения игрового события игроками

Примечания для мастера игры

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые)

Задачи для каждой роли

Описание игрового реквизита для каждой роли

Раздаточные материалы

Необходимый инвентарь

Паспорт вожатской легенды

Для отряда «_____» _____ возрастной группы

Краткий анализ реальной жизненной ситуации, произошедшей в отряде:

Воспитательная задача для работы с отрядом:

Текст лагерной легенды: