

Главное управление образования Гомельского облисполкома

Учреждение образования
«Гомельский государственный областной Дворец
творчества детей и молодежи»

Сюжетно-игровая программа
«Амонг Ас в гостях у нас...»



Разработчики:

Колоцей Л.А., заведующий
организационно-массовым отделом,
Зубок В.Н., культорганизатор

Методическое сопровождение:

Бокунь Н.И., заведующий
информационно-методическим
отделом

Гомель
2022

Пояснительная записка

Одно из приоритетных направлений в период летней оздоровительной кампании 2022 года, объявленного Годом исторической памяти, – идеологическое, гражданское и патриотическое воспитание учащихся [1].

Одним из важных аспектов гражданско-патриотического воспитания подрастающего поколения является воспитание гражданина и патриота своей страны посредством организации культурного досуга детей и молодежи. В связи с этим обязательным компонентом планов работы летних оздоровительных лагерей стали массовые мероприятия, приуроченные к знаковым событиям в истории Республики Беларусь и имеющим особое историческое и общественно-политическое значение.

Массовые мероприятия, как показывает практика, являются одними из эффективных форм работы в учреждениях дополнительного образования детей и молодежи, где функционируют профильные оздоровительные лагеря. Именно благодаря такой форме работы с учащимися, педагог зачастую проявляет себя как творческая личность, реализуется как профессионал своего дела. Опыт проведения массовых мероприятий позволяет педагогу развивать коммуникативные и конструкторские умения и навыки, оттачивает мастерство, повышает творческий потенциал и профессиональное самосознание. Главное для педагога – подобрать такое содержание массовых мероприятий, которое смогло бы заинтересовать их на участие и мотивировать на реализацию задуманной идеи.

Учащиеся же имеют возможность реализовать свой творческий потенциал, накопленный в период обучения в школе, а также показать или апробировать свои организаторские, лидерские и другие качества. Ведь в процессе проведения массовых мероприятий приобретаются определенные знания, анализируются события, отрабатываются навыки коммуникации, работы в команде, появляется возможность эффективно воздействовать на учащихся в воспитании индивидуальных качеств личности.

Сценарий мероприятия – весьма распространенный вид методической продукции. Сценарий – подробная литературная разработка содержания художественного массового мероприятия, в которой:

в строгой последовательности излагаются отдельные элементы действия;

показаны авторские переходы от одной части действия к другой;

выявляется примерное направление всех публицистических выступлений, вносятся используемые художественные произведения или отрывки из них.

Для достижения положительного педагогического эффекта важно соблюдать следующие условия: грамотный выбор идеи (с учетом конкретного возрастного ценза), эмоциональность педагога (ведущих), диалогичность участников мероприятия, искренность общения, организация рефлексии эмоционального состояния.

В данной разработке представлена сюжетно-игровая программа. Она содержит познавательный блок, игры, танцы и видеоматериалы, которые способствуют созданию веселой и праздничной атмосферы. Сценарий программы разработан с учетом возрастных особенностей детей. В качестве главных героев программы – популярные персонажи виртуальных игр.

Данное мероприятие может проводиться как в больших помещениях, так и на игровых площадках. Требуется предварительная подготовка и оформление зала, подбор костюмов, музыки, видеоматериала.

Материал адресуется педагогическим работникам, работающим в оздоровительных лагерях разных профилей на базе учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи, а также иным заинтересованным лицам.

Цель: организация активного досуга учащихся, наполненного разнообразными по форме и содержанию играми посредством участия в сюжетно-игровой программе.

Задачи:

создать позитивный эмоциональный фон, праздничное игровое настроение;

развивать творческую инициативу учащихся, их познавательную активность, умение решать игровые задачи с помощью онлайн-сервисов;

прививать интерес к произведениям белорусских художников;

способствовать воспитанию чувства патриотизма, гордости за свою страну, формированию навыков доброжелательного отношения друг к другу, умения работать в команде.

Участники: учащиеся среднего школьного возраста.

Место проведения: помещение актового зала.

Продолжительность: 45 минут.

Оборудование и средства обучения: ноутбук с выходом в интернет, мультимедийный проектор и экран, звукоусиливающая аппаратура, слайдовая презентация, аудио- и видеозаписи.

Подготовительная работа:

подбор музыкальных произведений, видеоматериала, реквизита, костюмов;

деление учащихся на микрогруппы (раздаются фликеры по цветам радуги) перед началом мероприятия;

подготовка мультимедийной презентации;

оформление помещения.

Сценарий сюжетно-игровой программы

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

Амонг Ас – персонаж одноименной виртуальной игры.

Онлайн-инспектор – голос за кадром.

Ведущие – дети среднего школьного возраста.

Онлайн-инспектор. Внимание, внимание, космическое происшествие: летающий корабль Амонг Ас подрезал ракету Динозавра, которая по инерции влетела в созвездие Большой Медведицы и нарушила всю космическую систему. Аврал в космическом пространстве.

(На сцену выбегает Амонг Ас.)

Амонг Ас. Опять во всем виноват я! Все так считают, даже мой друг Юпитер. Авария в космосе, а винят меня. Но ничего, я им всем докажу, что это не так. Где же я все-таки приземлился? Странные костюмы у этих жителей, нарушили систему цветов радуги. Амонг Ас приветствует вас! Привет! Привет! А что жители этой планеты совсем какие-то грустные? Давайте поздороваемся громче, что-то я плохо слышу. Амонг Ас приветствует вас. Привет! Привет!

(Участники игры отвечают громко на приветствие.)

Амонг Ас. Какое странное место. Где же я нахожусь? Выхожу на космическую связь.

(На экране появляется космический корабль, идет сканирование.)

Онлайн-инспектор. Это планета Земля. Тебе придется познакомиться с историей места, где ты находишься и пройти обучение по правилам безопасности на дорогах. После того, как будет усвоен последний урок, ты получишь удостоверение юного инспектора дорожного движения и сможешь восстановить космическую систему. Только тогда космический корабль доставит тебя к твоей команде.

Амонг Ас. Планета Земля. Место приземления Беларусь. Какая же она красивая! *(Читает вслух.)* – Год исторической памяти! Неужели вы все знаете историю своей страны? *(Ответ детей.)*

Сейчас проверим.

(Игра «Угадай время, описанное в картине» На экране произведения белорусских художников: Я. Дамель, «Отступление французов через Вильно в 1812 году», Н. Силиванович «Солдат с мальчиком», И. Хруцкий «Портрет неизвестной с цветами и фруктами», Н. Орда «Фарный костел в Гродно», В.Волков «3 июля 1944 года...».)



Амонг Ас. Вы ребята, молодцы. А я вот никак не могу отличить Большую Медведицу от Малой, и они на меня обижаются. *(Замечает на полу большое игровое поле, на котором размещены знаки дорожного движения и траектория, по которой необходимо двигаться от старта к финишу. В пути следования решаются определенные задачи.)*

Амонг Ас. Тот, кто это поле пройдет, достоин звания – патриот! А кто такой патриот? Помогите мне расшифровать волшебное слово.

(Примерные ответы детей: кто любит родину; выполняет все задания; слушается старших и им помогает; ответственно относится к учебе и др.)



Амонг Ас. Значит, в жизни, как и на дороге, нужно соблюдать правила? А у нас никаких правил нет!!!

Онлайн-инспектор. Поэтому ты должен усвоить эти правила на ЗЕМЛЕ и передать космическим жителям.

Амонг Ас. Беда, я должен пройти обучение у вас! Кто же мне поможет? *(Дети-ведущие выходят на сцену.)*

Ведущие вместе. Мы, мы тебе поможем.

Ведущий 1. Но для начала мы обработаем твой костюм «антисептиком».

Ведущий 2. «Антисептик» у нас – это хорошее настроение. С помощью него мы уничтожим вирусы плохого настроения.

Амонг Ас. Как здорово, у меня с собой есть свой «антисептик». Ребята, поднимаемся со своих мест и повторяем все движения за нами.

(Музыкальная игра с залом «Разминка Амонг Ас».)

Амонг Ас. Молодцы, ребята.



Онлайн-инспектор. Перед тобой, Амонг Ас, игровое поле. Тебе придется пройти по этому полю и решить все задачи, ошибки не допускаются.

Амонг Ас. А помощь моих друзей разрешается?

Онлайн-инспектор. Разрешается.

Амонг Ас. Ребята, вы мне поможете? А правила дорожного движения вы знаете? *(Утвердительные ответы учащихся.)* Тогда я готов!

Ведущий 1. Я хочу тебя предупредить, что на нашем пути будут встречаться знаки дорожного движения: запрещающие, предупредительные и разрешающие. На каждую группу знаков есть свои движения, которые мы

сейчас разучим. Посмотрите на меня (*демонстрирует движение под музыку для запрещающих знаков, для разрешающих, для предупреждающих*).

Ведущий 2. Готовы? Тогда поехали!

(*Звучит музыка на знаки правил дорожного движения, в это время на экране знаки дорожного движения, которые сменяет карта.*)

Амонг Ас. Какие классные ребята, смотрите, мы оказались в музее!

Ведущий 1. Это не простой музей, а музей памятных мест нашей Беларуси.

Ведущий 2. Здесь произошло ЧП. Все исторические ценности (памятники архитектуры) потеряли свои места расположения. Тебе нужно расставить их по своим местам. А помогут тебе ребята, у которых на руках фликеры оранжевого цвета.

(*Игра «Музей памятных мест». На экране изображение исторических ценностей областных центров Республики Беларусь. Ребята должны разместить каждую ценность в соответствующий регион при помощи онлайн-сервиса*).

Амонг Ас. Спасибо ребята. Идем дальше.

(*Звучит музыка на знаки правила дорожного движения, на экране знаки дорожного движения, которые сменяет карта.*)



Амонг Ас. Станция «Университет». Мне даже страшно немножко.

Ведущий 2. Не волнуйся, это университет музыки. На экране будут показываться эмоджи, ваша задача понять, какая музыкальная композиция здесь зашифрована.

(*Игра «Угадай по эмоджи»*).

Онлайн-инспектор: Три удачных хода и тебе полагается приз-сюрприз. Посещение ресторана. Но ресторан у нас необычный.

Амонг Ас. А можно ребят с нами взять в ресторан?

Онлайн-инспектор: Конечно, можно и даже нужно.

Амонг Ас. Ребята, у кого желтые и голубые фликеры, приглашаются на сцену.

Ведущий 1. На экране будут демонстрироваться предметы и продукты питания (например – терка и картофель), а вы должны назвать белорусское блюдо. Готовы? Тогда поехали!

(Игра «Готовим вместе»).

Онлайн-инспектор. Ты сможешь угостить свой экипаж в космосе этими вкусными блюдами. Перед тобой последнее испытание. Будь очень внимателен. Вперед!

(Звучит музыка на знаки ПДД, на экране знаки дорожного движения, которые сменяет карта)

Амонг Ас. ГАИ. *(Читает задание)* «Тебе нужно правильно расставить знаки дорожного движения, чтобы пройти к зданию госавтоинспекции».

(На экране улица с перекрестками и указательной стрелкой хода движения).

Ведущий 2. И с этой задачей справимся. Ребята, у которых красные и фиолетовые фликеры, приглашаю на сцену.

(Участники игры расставляют знаки дорожного движения на экране с помощью подсказок).

Онлайн-инспектор. Молодец, справился с этой задачей, потому что у тебя сплоченная команда, которая не оставила в беде, и ты заслуженно получаешь браслет патриота космического пространства, с помощью которого восстановится нарушенная система, а также он поможет всем космическим жителям в управлении летательными системами космоса.

Амонг Ас. Спасибо, ребята. Как же мне с вами повезло. Вот если бы все амогусы были на вас похожи, то и не было бы этой аварии в космосе. Вы единое целое.

Ведущий 1. Так мы и есть единое целое, особенно в Год исторической памяти!

Амонг Ас. Я хочу взять с собой ваше дружелюбие, взаимопомощь, позитив в космическое пространство. А вам желаю оставаться такой же дружной командой.

Ведущий 2. Амонг Ас, так не хочется с тобой расставаться, но приходится.

Ведущий 1. Я предлагаю скрасить наше расставание веселым танцем. Ребята, поднимаемся со своих мест и повторяем все движения за нами.

(Танец-игра «Хиты» современные белорусские музыкальные произведения).

Ведущий 1. Вот и пришло время прощаться.

Ведущий 2. До новых встреч.

Амонг Ас. До свидания. Спасибо!

(На экране отсчет времени до взлета космического корабля. Корабль взлетает и покидает планету Земля).

Глоссарий

Онлайн-инспектор – это электронный сервис, с помощью которого можно получить информацию или консультацию по любым вопросам. В данном случае онлайн-сервис выступает в качестве голоса за кадром с определенной тематикой.

Амонг Ас – одноименный виртуальный герой игры (мобильное приложение). С помощью этого приложения можно одновременно выполнять задания нескольким участникам. В «Among Us» нужно научиться думать на несколько шагов вперед, быть невидимым в толпе других игроков и помнить самые незначительные мелочи – для этого у каждого игрока есть свой собственный цвет, очень важно запоминать, где и кто был в определенное время.

«Антисептик» – противогнилостные средства, предназначенные для предотвращения процессов разложения на поверхности открытых ран. Антисептики применяются для обработки рук хирургов и медицинского персонала перед контактом с пациентами. В сюжетно-игровой программе «антисептик» понимается в переносном смысле как средство для повышения настроения игроков.

Эмоджи – язык идеограмм и смайликов, используемых в электронных сообщениях и веб-страницах. Это графический язык, где вместо слов используются картинки, их сочетания.

Литература и информационные ресурсы

1. Методические рекомендации в помощь организаторам летнего отдыха в 2022 году [Электронный ресурс].
2. Жарков, А.Д. Организация культурно-досуговой работы: учебное пособие для студентов институтов культуры / А.Д. Жарков. – Москва: Просвещение, 1989.
3. Жарков, А.Д. Технологии культурно-досуговой деятельности: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств / А.Д. Жарков. – Москва, 1998.
4. Карелова, И.М. Проектирование игровых досуговых программ: учебно-методическое пособие / И.М. Карелова. – Санкт-Петербург, 2011.