

Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи
«Маяк» г. Минска»

О реализации проекта профильной смены

ГРАЙ: ГОНАР

РОДЗИЧАЎ – АЙЧЫННА



Автор:

Солтанова Ксения Викторовна,

методист учебно-методического кабинета

Минск 2023

Введение

*Нет у человека ничего красивее и дороже Родины.
Человек без Родины – бедный человек.
Якуб Колос*

История Беларуси насчитывает не одно тысячелетие, она богата и многогранна. Испокон веков на нашей территории сосуществовали разные культуры, религии и языки. Немаловажно, что несмотря на влияние на протяжении долгого времени соседних государств, нам удалось сохранить свою белорусскую национальную самобытность.

Культура Беларуси уникальна. Она формирует духовное наследие нашей страны, забывать и искажать которое мы не имеем права, прежде всего ради будущих поколений. Мирные, трудолюбивые, гостеприимные... Мы все разные, но есть то, что нас объединяет – наша общая история и культура, наши корни. Обращение к истокам – верный путь к тому, чтобы взрастить в представителях молодой Беларуси гордость и любовь к своей Родине, уважение к национальным традициям и символам.

В условиях глобализации и унификации культур всё сложнее и тем почётнее прокладывать этот нелёгкий путь к сердцу каждого юного белоруса. Заинтересовать, увлечь, удивить – вот главная действующая сила, способная найти эмоциональный глубинный отклик и повести за собой в мир знаний и приключений. Увлечь не новыми гаджетами или компьютерными баталиями, а настоящей большой игрой длиной в долгие 18 дней. Игра, сочетающая в себе современные педагогические технологии и национальные традиции, мотивирующая на новые открытия и свершения, поиск истины и преодоление себя, не может быть скучной.

Игровая модель тематической смены «ГРАЙ» предполагает ежедневное освоение и закрепление учащимися конкретных знаний и навыков из области истории, современности, культуры, быта, науки, искусства Беларуси. Все эти знания призваны помочь молодому поколению в поиске культурного кода белорусов, в восстановлении глубинной связи потомков с предками, дабы предотвратить искажение исторической правды.

Цель: системная организация полезного досуга и оздоровления учащихся посредством внедрения в воспитательную практику элементов современных педагогических технологий STEAM и 4К: различных игровых, проблемно-поисковых, проектных, активных и интерактивных методов творческого развития учащихся 10-14 лет.

Проект смены направлен на:

- приобщение молодёжи к истокам белорусской культуры, традиций, быта, истории, искусства, спорта и т.д.;
- поиск нравственных ориентиров для молодого поколения среди выдающихся белорусских деятелей прошлого и настоящего времени;

- включение молодёжи в социально-значимую досуговую, творческую, учебную и иную деятельность;
- поддержку молодёжных идей и инициатив;
- полноценный и плодотворный здоровьесберегающий отдых.

Творческая организация тематической смены, нестандартный подход к решению сложных насущных задач способствовали объединению в одной игровой модели шести отрядов разного профиля. В каждом из отрядов собраны талантливые ребята из числа кружковцев ЦДОДиМ «Маяк» объединений по интересам спортивного, творческого, эстетического, естественно-математического направлений. Тем не менее, общим вектором для всех стал поиск национальной идеи и идентичности, разгадка культурного кода белорусов.

18 дней длится смена летнего оздоровительного лагеря. Каждый день здесь наполнен определённой энергией и ознаменован определённым символом национального орнамента. Лишь пройдя испытания, усвоив некоторые знания из области науки, быта, истории, культуры, традиций Беларуси, усовершенствовав навыки soft skills, ребята получают возможность воссоединить забытую связь поколений, сплотить воедино нить прошлого и настоящего, аккумулировать энергию для счастливого, успешного будущего на благо родной страны.

В основу идеи построения профильной смены были взяты основные положения и концепции STEAM-обучения с упором на развитие гибких навыков 4К, призванных сформировать инициативное осознанное поколение людей, которые с уважением и любовью относятся к традициям и культуре Беларуси, её историческому прошлому и современности, могут и хотят претворить свои идеи в жизнь на благо общества и государства.

Информационная карта

Полное название работы	О реализации проекта профильной смены «ГРАЙ: ГОНАР РОДЗІЧАЎ – АЙЧЫНА»
Цель работы	Систематизация описательных и прикладных материалов по организации тематического практико-ориентированного оздоровления, досуга и занятости детей и подростков в летний период
Краткое содержание работы	<p>Рассмотрение культурного кода как эффективного инструмента для формирования и сохранения национальной идентичности подрастающего поколения.</p> <p>Обоснование значимости принципов STEAM- и 4К обучения для организации современных интерактивных форм досуга и занятости подростков в каникулярный период.</p> <p>Описание деятельности по реализации игровой модели профильной смены, включающее развёрнутый план смены с перечнем различных ежедневных, еженедельных мероприятий.</p> <p>Обобщение и формулировка основных итоговых тезисов по реализации проекта.</p>
Адресат	Педагоги-организаторы, культорганизаторы, воспитатели оздоровительных лагерей
Сроки реализации	1 смена: 01.06.2022 г. – 24.06.2022 г. 2 смена: 27.06.2022 г. – 20.07.2022 г. 3 смена: 25.07.2022 г. – 17.08.2022 г.
Авторы	Солтанова Ксения Викторовна, методист учебно-методического кабинета; Денисенко Юлия Валентиновна, методист отдела основ безопасной жизнедеятельности и здоровьесбережения
Учреждение	ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г. Минска»
Адрес, телефон	220006, г. Минск, пер. Полевой, 2А (+375 17 358-87-09, +375 17 263-24-10)

Легенда смены



Макошь – богиня земли, судьбы, урожая, покровительница рукоделия. Богиня олицетворяет плодородную землю, она то, что даёт жизнь всему живому, защищает от бед, дарует счастье, благополучие, гармонию. Считается гениальной ткачихой, но прядёт не нити, а судьбы всех живущих на Земле людей, тем самым связывая все поколения. В этом Макоши помогают две сестры – Доля и Недоля, они с помощью ниток и ножниц отмеряют длительность жизни и судьбы людей.

По легенде, Макошь ходит по миру в облике девушки с длинными распущенными волосами и с магическим венком на голове, который наделяет её созидательной энергией и силой. Встретившихся на пути она спрашивает, соблюдают ли они традиции предков? Когда человек живёт в соответствии с заветами и имеет чистую совесть, она посылает такому Богиню удачи – Долю. А когда он забыл о собственных корнях и не чтит предков, Макошь отправляет к нему Недолю, что приносит трудности.

Но теперь нить поколений оборвалась, а венок Макоши потерял свою чудодейственную силу. Всё потому, что потомки стали забывать свою историю, свои корни. Они слишком увлечены компьютерами и гаджетами и много времени тратят впустую, живут в виртуальном мире.

Чтобы восстановилась гармония, чтобы Макошь вновь могла творить добро и прядь нити судьбы, нужно ей помочь: вспомнить о своём прошлом, своей культуре, самобытности, истории, традициях, восстановить память поколений.

Каждый день воспитанники лагеря будут узнавать что-то новое, слушать сказки на белорусском языке, «издавать» иллюстрированный словарь «Родное слово», «ткать» рушник из элементов орнамента. Каждый элемент орнамента символизирует важную энергию, которую нужно будет собирать до конца смены. Объединив усилия всех участников, собрав воедино все рушники с орнаментами, удастся «зарядить» волшебный венок Макоши снова. И нить судьбы, связь поколений и гармония в мире восстановятся.

Описание деятельности в рамках проекта

Центр дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г.Минска традиционно разрабатывает и внедряет в образовательную и воспитательную практику учреждения различные инновационные проекты и программы, в том числе проекты по организации тематических смен летнего оздоровительного лагеря «Лидер» с дневным пребыванием детей. Каждый из проектов по-своему уникален и самобытен, приурочен то к тематическим годам, объявленным в республике (Год малой Родины, Год молодёжи, Год науки), то к определённым значимым событиям (950-летие города Минска, 75 годовщина Победы в Великой Отечественной войне).

Идея проекта профильной смены «ГРАЙ: **ГОНАР РОДЗІЧАЎ – АЙЧЫНА**» родилась благодаря желанию показать подрастающему поколению богатство и разнообразие родного края, его уникальное, самобытное культурное наследие и достижения современности. В Год исторической памяти основная идея смены была сопряжена с необходимостью увлечь подрастающее поколение историей, экологией и культурой Беларуси. В поисках самобытного культурного кода белорусов 120 ребят в течение 3 смен летнего лагеря «Лидер» получали полезную информацию о достижениях отечественной науки, искусства, природы, промышленности, мифологии и быта, совершали удивительные открытия, вносили свой творческий вклад в развитие самоидентичности белорусского народа среди других культур. Национальный колорит мероприятий, разнообразие форм досуга, единая логически выстроенная тематическая линия смены – всё это позволило реализовать творческий потенциал воспитанников, направить их познавательный интерес в русло белорусской культуры и истории, внести посильную лепту в формирование патриотических чувств, активной гражданской позиции и ответственности подрастающего поколения за будущее своей страны.

Время летних каникул – наиболее перспективный и благодатный период для воплощения данной идеи в жизнь, поскольку именно летняя пора как никакая другая располагает к неформальному общению, свободе мысли и творчества, поиску новых идей, впечатлений, открытий, отчего учебно-познавательный процесс проходит увлекательно и легко. Актуальная занимательная тема, близкая каждому и обрاملённая в понятную для детей форму легенды и игры, чередование традиционных форм воспитательной работы с современными формами досуга и занятости – всё это дало импульс к проявлению детской инициативы и живого интереса к внутреннему содержанию смены.

На подготовительном этапе проекта была сформирована группа единомышленников из числа педагогических работников учреждения: методистов, культурорганизаторов, педагогов, каждый из которых отвечал за определённый фронт работы (написание плана интеллектуальной смены, съёмку видеоматериалов, написание сценариев, подбор тренингов, виртуальных экскурсий, тестов, викторин, конкурсов, разработку анкет,

подбор и закупку необходимого реквизита, музыкальное и мультимедийное сопровождение).

Перед педагогами и воспитателями стояла непростая задача объединить единой идеей 6 разнопрофильных отрядов спортивного, вокального, хореографического, декоративно-прикладного, эстетического, естественно-математического направлений. Благодаря разработке профильных краткосрочных образовательных программ и сведению всех профилей к единой концепции смены удалось успешно реализовать сложный и многогранный проект – универсальный целостный инновационный продукт в методическую копилку Центра дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г.Минска (и не только!).

Основная идея проекта была тщательно зашифрована в игровую модель смены и обрамлена красивой легендой о волшебном венке берегини Макошь, который утратил свою магическую силу из-за нарушения глубинной связи поколений, потерявших свой культурный код и забывших свои культурные истоки и заветы предков. И чтобы зарядить венок живительной энергией и стать достойными наследниками, представителям нации – детям – нужно пройти увлекательный путь от первооткрывателей до знатоков удивительных тайн белорусского этноса.

1 день  ЭНЕРГИЯ ЗЕМЛИ	10 день  ЭНЕРГИЯ БОГАТСТВА
2 день  ЭНЕРГИЯ КРАСЫ	11 день  ЭНЕРГИЯ ОГНЯ
3 день  ЭНЕРГИЯ РАСЦВЕТА	12 день  ЭНЕРГИЯ ДВИЖЕНИЯ
4 день  ЭНЕРГИЯ СЕМЬИ	13 день  ЭНЕРГИЯ МОЛОДОСТИ
5 день  ЭНЕРГИЯ ЛЮБВИ	14 день  ЭНЕРГИЯ ДУШИ
6 день  ЭНЕРГИЯ ПЕСНИ	15 день  ЭНЕРГИЯ ЧЕЛОВЕКА
7 день  ЭНЕРГИЯ ЖИЗНИ	16 день  ЭНЕРГИЯ ПРЕДКОВ
8 день  ЭНЕРГИЯ ПРИРОДЫ	17 день  ЭНЕРГИЯ ЧИСТОТЫ
9 день  ЭНЕРГИЯ СОЛНЦА	18 день  ЭНЕРГИЯ УРОЖАЯ

Каждый день смены был наполнен определённой энергией и озаглавлен конкретным символом национального орнамента. И это неспроста, ведь любой из символов заключает в себе бессловесное

магическое послание предков – добро и красоту, надежду и силу, – выражает гордость за человека и его работу, воплощает любовь и уважение к своим предкам и родной земле. Каждый символ полон глубинного смысла, созидательной энергии и является источником силы для всех славян всех поколений. Именно благодаря аккумулярованию новой энергии ежедневно на протяжении всей тематической смены детям открывался бездонный источник культурно-исторической информации.

Совершив удивительное путешествие в мир белорусской истории и культуры, пройдя все конкурсные испытания, усвоив отраслевые знания, умения и навыки, юные наследники смогли связать воедино нить прошлого и настоящего, расшифровать культурный код белорусов и ступить на собственный путь самосовершенствования и развития на благо родной страны.

В течение смены ребята, проявив свои самые лучшие качества, таланты и компетенции, должны были заполнить рушник отряда символами белорусского орнамента и украсить венок берегини цветами знаний.

Ещё до начала смены воспитатели получили необходимый пакет документов, включающий набор инструкций и памяток по организации досуга и занятости подростков, консультации по возрастной психологии подростков, необходимый дидактический и раздаточный материал (анкеты, тесты, сценарии, материалы ежедневных и еженедельных рубрик, интеллектуальные задачи, краткосрочные программы дополнительного образования).

На практическом этапе была реализована основная идея проекта профильной смены «ГРАЙ». Посредством внедрения в воспитательную практику элементов современных педагогических технологий STEAM и 4К (различных игровых, проблемно-поисковых, проектных, активных и интерактивных методов) был организован полезный досуг и оздоровление детей. Было проведено около полусотни различных познавательных, культурно-массовых и спортивных мероприятий (см. Приложение 7), воплощены в жизнь ежедневные и еженедельные рубрики, подчинённые единой цели. Кроме того, осуществлялась активная кружковая деятельность по направлениям. Реализация краткосрочных программ позволила участникам отрядов усовершенствовать свои профильные компетенции.

За время реализации тематической смены основной упор был сделан на развитие креативного мышления, познавательного интереса, лидерских и организаторских качеств, творческих способностей воспитанников. Побочным положительным эффектом стала мотивация на успех и саморазвитие, активную гражданскую позицию. Кроме того, успешная практика коллективного творческого взаимодействия, командообразования, безопасного поведения в различных жизненных ситуациях способствовало закреплению базисных социальных навыков и потребностей.

С самых первых дней воспитатели постарались создать в отряде атмосферу доверия и дружбы: воспитанники рисовали отрядную газету,

экран настроения, делили обязанности внутри коллектива и выбирали актив отряда. В начале и в конце смены было проведено анкетирование.

Эмблема, девиз и речёвка стали визитными карточками отряда и явились ярким отражением профильной смены. Ежедневные коллективные творческие дела, подготовка к творческим мероприятиям, очным и заочным конкурсам, совместное оформление отрядных уголков, заполнение Календаря добрых дел, коллективное создание иллюстрированного белорусского словаря – всё это сплотило ребят и позволило решать жизненные задачи более успешно.

В течение смены воспитанники охотно включались в разгадывание ежедневных головоломок, с интересом проходили психологические тесты и викторины. Каждый хотел стать героем дня, чтоб получить заветный символ белорусского орнамента и таким образом внести свой посильный вклад в общее дело. В начале смены ребятами было посеяно зерно дружбы, а по итогам смены волшебная сила венка подарила возможность загадать самое заветное желание каждому участнику профильной смены летнего оздоровительного лагеря «Лидер». Ребята не остались без внимания и поощрения: всем активистам по завершению смены были вручены грамоты и памятные сувениры.

На заключительном этапе проекта был проведён анализ результативности летней тематической смены. С помощью итогового опроса воспитанников, родителей и педагогов были определены основные преимущества и недочёты в организации досуга и оздоровления подростков, сложности реализации проекта профильной смены «ГРАЙ», очерчены дальнейшие шаги по развитию образовательного и воспитательного пространства Центра на перспективу.

Сценарий сюжетно-игровой программы «Как на Ивана Купала»

Автор: Ирина Кондеранда, ОКДД ЦДОДиМ «Маяк» г.Минска;

Место проведения: КМЖ «Ровесник» пр.Рокосовского, 102 к 3.

Дата и время проведения: 6 июля 2022г 14.30.

Цель: Создание положительной эмоциональной атмосферы у детей, приобщение детей к истокам народной культуры.

Задачи:

- 1.Закрепить и систематизировать знания детей о празднике Ивана Купала.
- 2.Познакомить детей с белорусскими народными песнями, танцами, играми.
- 3.Развивать коммуникативные навыки и умения.
- 4.Способствовать развитию творческого воображения и познавательной активности.
- 5.Воспитывать уважение к народным традициям.
- 6.Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

(До начала мероприятия звучит тематическая народная мелодия «Ой рана на Ивана».)

Трек 1

Ведущая 1. На Ивана, на Купалу в ночь на берегу реки все усердно заплетают из цветов и трав венки, а потом с веселым смехом, пустят их по струям вод, разожгут костёр до неба и заводят хоровод. Добрый день всем участникам и гостям нашего сегодняшнего праздника. Сегодня мы с вами отмечаем белорусский народный праздник Купалье, который состоится 7 июля.

Ведущая 2. В этот день существовало много обычаев, связанных с водой. В этот день пели, плясали, водили хороводы, надевали на голову венки из цветов, прыгали через костры и конечно искали волшебный цветок.

Ведущая 1. Сегодня каждая из команд сплетет свой неповторимый венок. Для этого мы разделим вас на команды. Каждая команда выбирает проводника, который поведёт за собой команду.

(Проводнику, надевают на голову венок из трав или рубаху.)

Трек 2 (Звучит музыка группы «Иван Купала»)

Ведущая 1. Уважаемые команды, каждая из вас при прохождении испытания получит цветок, который необходимо прикрепить к венку проводника или ветку папоротника

Ведущая 2. В праздник на Ивана Купала выбирали ритуальное дерево, как правило, березу, и украшали его разноцветными лентами и венками из цветов. Вот и вам, уважаемые команды необходимо нарядить своё дерево.

Трек 3

«Ритуальное дерево»

С помощью ленточек, бантиков и лоскутков украсьте свое дерево. Учитывается дружная работа всей команды и оригинальность оформления.

Реквизит: ленточки, бантики, лоскутки.

Ведущая 1. В ночь на Ивана Купала со всех концов собирались злые силы. Чтобы духи не причинили зла, люди держали при себе полынь и чертополох, приносили жертвоприношения в виде еды, а также пытались замести свои следы.

Трек 4

«Отгони нечисть»

Пробегая дистанцию верхом на метле, каждый участник пытается замести нарисованные мелом следы. В результате пробежки всех участников следы должны исчезнуть полностью.

Реквизит: метла, мел.

Ведущая 2. В ночь на Ивана Купалу не рекомендуется спать, ибо всякий уснувший лишается удовольствия услышать пение эльфов, которое якобы защищает от нечистой силы на целый год.

«Водяной»

Вся команда становится в круг. Выбирается два участника игры: один из них «Водяной», ему завязываются глаза, а участнику даётся колокольчик.

Позванивая в колокольчик, «участник» перемещается по кругу, а «Водяной» пытается его поймать. Чем быстрее «Водяной» поймает «», тем быстрее в игру вступит следующая пара. Игра проводится три раза.

Реквизит: колокольчик, повязка на глаза.

Ведущая 1. В Иванов день все игры проводили возле воды. Всякая вода — речная, колодезная, ключевая и даже утренняя роса — считалась полезной для здоровья.

Трек 5

«Сокровища со дна реки»

При помощи ложки собрать «со дна реки» как можно больше предметов.

По сигналу ведущего первые игроки подбегают к тазику с водой, ложкой достают один предмет, перекладывают его в свою чашку, бегут обратно, передают ложку следующему игроку и т.д. Конкурс продолжается до тех пор, пока не закончатся «сокровища». Выигрывает команда, собравшая больше предметов.

Реквизит: Большой таз с водой, на дне которого лежат разные блестящие маленькие предметы (красивые пуговицы, бусины, растущие игрушки, ракушки, лизуны и т.д.); для каждой команды по ложке и по емкости для сбора «сокровищ».

Трек 6.

Ведущая 2. Праздник Ивана Купала издревле считался молодежным праздником, потому как игры и затеи были по плечу только молодым людям.

«Купальский венок»

И самое главное — это плетение атрибут праздника — это красивый венок. Вашей команде предлагается украсить венок цветами и листьями.

Реквизит: 2 обруча, цветы и листья.

Трек 7.

Ведущая 1. Конечно же, на Ивана Купала гадали на венках, сегодня мы с вами постараемся повторить эти гадания. «Гадание на реке» Перед вами «река», каждой команде раздаётся по три венка, задача каждой команде попасть венком в «реку» у кого больше попаданий, тот и получит цветок.

Реквизит: 8 флагов, 6 венков.

Трек 8.

«Гори, гори ясно»

Главная особенность Купальской ночи — костры. Вокруг них танцевали, через них прыгали: кто удачнее и выше, тот и будет счастливее. Вот и мы сегодня с вами испытаем наш костёр (заранее готовится искусственный костёр) Ваша главная задача перепрыгнуть через костёр, как можно выше.

Реквизит: поленья 6 штук, ткань красная.

Ведущая 2. Уважаемые проводники поднесите ко мне свои венки. Каждый из ваших венков очень красив, давайте вместе посчитаем количество цветов на ваших венках.

(Оглашается победитель по количеству цветков.)

Ведущая 1. Дорогие ребята, главное, что вы познакомились с обрядами и традиционными играми на Купалье и мы надеемся, что вы запомнили самые главные эпизоды праздника на Купалье. Конечно, для вас и ваших команд мы приготовили подарочек. «Сок березовый»- для здоровья крепкого, да настроения веселого. Вот вам подарочек — пейте, здоровья набирайтесь, не ссорьтесь, не ругайтесь. Не нужен никакой клад, коли в доме лад.

