

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
КОМПЕТЕНЦИИ
«ВОЖАТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

ОГЛАВЛЕНИЕ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ.....	2
1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ	3
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ	3
1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ВОЖАТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ».....	3
1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ	8
1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ.....	9
1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ	11
1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания (ссылка на ЯндексДиск с матрицей, заполненной в Excel)	11
1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)	12
2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ.....	19
2.1. Личный инструмент конкурсанта (команды)	19
2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке.....	20
3. ПРИЛОЖЕНИЯ	21
Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания	21
Приложение №2 Матрица конкурсного задания.....	21
Приложение №3 Инфраструктурный лист	Ошибка! Закладка не определена.
Приложение №4 Критерии оценки.....	21
Приложение №5 План застройки.....	Ошибка! Закладка не определена.
Приложение №6 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Вожатская деятельность».	21
Приложение №7 Материалы к конкурсным заданиям	22

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

1. ВВПОД ЮНАРМИЯ - Всероссийское детско-юношеское военно-патриотическое общественное движение “ЮНАРМИЯ”
2. ВДК – временный детский коллектив
3. КТД - коллективное творческое дело
4. РДДМ – Российское движение детей и молодежи “Движение первых”
5. РДШ - Российское движение школьников
6. РСМ - Российский союз молодежи
7. ИЛ – Инфраструктурный лист
8. КЗ – Конкурсное задание
9. КО – Критерии оценки
- 10.ПЗ – План застройки
- 11.ТК – Требования компетенции

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Вожатская деятельность» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ВОЖАТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

Таблица №1

Перечень профессиональных задач специалиста

№ п/п	Раздел	Важность в %
1	Организация рабочего процесса и безопасность	16
	Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4.3648-20 (введённые с 01.01.2021);– технику безопасности при работе с электрооборудованием и оборудованием для образовательной деятельности;– технику безопасности при работе с канцелярскими принадлежностями (бумагой, клеем, ножницами, степлером, антистеплером, ножом канцелярским);– технику безопасности при работе со спортивным оборудованием (мячи различного спортивного	

	<p>предназначения, канат, гимнастические палки);</p> <ul style="list-style-type: none"> – законодательные и нормативно-правовые акты в области защиты прав ребенка, в сфере организации отдыха детей и их оздоровления и в сфере деятельности молодежных общественных организаций; – Конвенция о правах ребёнка; – Конституция Российской Федерации; – Гражданский кодекс Российской Федерации; – Федеральный закон от 24 июля 1998 г. N 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации"; – Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 июля 2017 г. № 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления» (зарегистрирован Минюстом России 1 августа 2017 г., регистрационный № 47607; – основы управления временем. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – работать с соблюдением инструкции ОТ и ТБ; – организовывать свою работу в соответствии с требованиями культуры труда; – руководствоваться законами и иными нормативными правовыми актами, регламентирующими воспитательную деятельность; – организовывать любую совместную деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин; – соблюдать технику безопасности при работе с электрооборудованием и оборудованием для образовательной деятельности; – соблюдать технику безопасности при работе с канцелярскими принадлежностями (бумагой, клеем, ножницами, степлером, антистеплером, ножом канцелярским); – соблюдать технику безопасности при работе со спортивным оборудованием (мячи различного спортивного назначения, канат, гимнастические палки); – рационально использовать материалы и оборудование. 	
2	Профессиональная устная и письменная коммуникация	29
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способы и формы общения с детьми; – средства выразительности речи; – этические нормы общения 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выстраивать взаимодействие с напарником; – осуществлять взаимодействие с детьми; – грамотно выражать свои мысли в устной и письменной речи; – договариваться и находить компромисс с напарником и 	

	<p>работниками организации детского отдыха;</p> <ul style="list-style-type: none"> – соблюдать правила субординации и деловой этики; – владеть навыками невербального общения; – применять основы ораторского искусства; – учитывать особенности коммуникации с детьми разных возрастных групп; – выявлять проблему во временном детском коллективе и создать условия для ее решения; – решать проблемную ситуацию, внезапно возникшую в отряде. 	
	Аналитика и проектирование	16
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методику проектирования воспитательной деятельности в отряде. (SMART-технология, SWOT-анализ); – основы сценарного творчества; – возрастные особенности детей и подростков; – диагностические методики изучения личности ребенка и временного детского коллектива; – методику планирования воспитательных дел отряда; – основы планирования коллективной творческой деятельности; – основы планирования педагогической деятельности во временном детском коллективе (план на день, на неделю, на смену) в оздоровительном или детском лагере; – основы процессов генерации идей. 	
3	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать проекты воспитательной деятельности в отряде на основе SMART-технологии и SWOT-анализа; – определять цели и задачи мероприятий; – анализировать деятельность временного детского коллектива; – вести дневник вожатого; – разрабатывать необходимую отчетную документацию; – анализировать продукты коллективной творческой деятельности; – анализировать внешние факторы проведения мероприятий; – разрабатывать документы с учетом возрастных и психологические особенностей детей и подростков; – разрабатывать сценарии коллективных творческих дел, игр и иных отрядных событий; – разрабатывать инструкции для проведения коллективных творческих дел, игр и иных отрядных событий; – анализировать результаты диагностики личности ребенка и временного детского коллектива; – составлять психолого-педагогическую характеристику временного детского коллектива; – учитывать в работе рекомендации от родителей и 	

	<p>медицинского работника по особым вопросам в части здоровья и личностных особенностей ребёнка;</p> <ul style="list-style-type: none"> – учитывать в работе особенности развития и взаимодействия с детьми с особенностями развития и детьми, оказавшимися в трудной жизненной ситуации; – учитывать в работе особенности каждого этапа развития временного детского коллектива. 	
4	Программное обеспечение	6
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – особенности создания текстовых и графических документов в Microsoft Office, Canva, Google или аналоги; – особенности создания мультимедийных презентаций в Microsoft Office, Smart Notebook, Google или аналоги; – особенности создания видеоматериалов в Киностудии Live или аналог; – особенности создания аудиоматериалов в Audacity или аналог; – особенности работы приложений операционной системы Android или аналог на интерактивном сенсорном планшете. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать текстовые и графические документы в Microsoft Office, Canva, Google или аналогах; – создавать мультимедийные презентации в Microsoft Office, Smart Notebook, Google или аналогах; – создавать видеоматериалы в Киностудии Live или аналоге; – создавать аудиоматериалы в Audacity или аналоге; – использовать приложения операционной системы Android или аналога на интерактивном сенсорном планшете. 	
5	Оборудование и инструменты	8
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разновидности спортивного инвентаря для работы с временным детским коллективом в детском или оздоровительном лагере; – разновидности игрового оборудования и инвентаря для работы с временным детским коллективом в детском или оздоровительном лагере; – разновидности электрооборудования и электроприборов, работающих от сети 220 вольт или от батарейки; – особенности работы с персональным компьютером, МФУ, интерактивной панелью и интерактивным сенсорным планшетом. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять спортивный инвентарь при проведении игр и мероприятий; – применять интерактивную панель и интерактивный 	

	сенсорный планшет при проведении мероприятий; – применять электрооборудование и электроприборы при проведении мероприятий; – работать на персональном компьютере; – применять МФУ для подготовки документов.	
6	Управление процессами	25
	Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"> – основы организации педагогического взаимодействия с детьми, коллегами и родителями; – основы работы в системе напарничества; – методические основы воспитательных мероприятий детского или оздоровительного лагеря; – формы организации коллективных творческих дел с временным детским коллективом; – структуру различных отрядных мероприятий, проводимых вожатыми в период лагерной смены; – систему детского самоуправления во временном детском коллективе; – основы педагогики и психологии временного детского коллектива; – подходы к организации мотивационных мероприятий организации отдыха детей и их оздоровления; – виды деятельности временного детского коллектива. 	
	Специалист должен уметь: <ul style="list-style-type: none"> – участвовать в проведении организационных и стратегических планерок и совещаний, проводимых старшим вожатым; – разрабатывать план-сетку педагогической деятельности во временном детском коллективе (план на день, на неделю, на смену) в оздоровительном или детском лагере; – составлять план воспитательных дел отряда; – организовывать процесс генерации идей; – проводить мероприятия с воспитанниками временного детского коллектива; – соблюдать структурные компоненты мероприятий совместной деятельности; – следить за соблюдением правил поведения воспитанников в ходе мероприятий; – учитывать особенности территории и инфраструктуры организации детского отдыха при организации коллективных творческих дел, игр, сборов и иных отрядных событий; – подбирать необходимый антураж для проведения коллективных творческих дел, игр и иных отрядных событий; – организовывать индивидуальную, групповую, коллективную деятельность воспитанников; – выявлять формальных и неформальных лидеров в коллективе; 	

	<ul style="list-style-type: none"> – организовывать систему детского самоуправления во временном детском коллективе; – делегировать обязанности воспитанникам временного детского коллектива; – использовать методы мотивации и поощрения детей; – организовывать различные виды деятельности в соответствии с режимом дня, перспективным планированием; – работать в системе напарничества во все периоды смены; – работать в стрессовой ситуации и режиме неопределенности; – корректировать свою деятельность с учетом проведенного анализа. 	
--	--	--

1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

Таблица №2

Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки

Критерий/Модуль							Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ		А	Б	В1, В2, В3, В4	Г	Д	
	1	3	3	5	4	1	16
	2	2	5	7	6	9	29
	3	4	3	3	3	3	16
	4	1	1	2	1	1	6
	5	1	2	3	1	1	8
	6	1	6	9	4	5	25
Итого баллов за критерий/модуль		12	20	29	19	20	100

1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

Таблица №3

Оценка конкурсного задания

Критерий		Методика проверки навыков в критерии
А	Планирование деятельности временного детского коллектива	В данном критерии оцениваются навыки разработки и анонсирования плана отрядных мероприятий на неделю: подбирать отрядные мероприятия согласно воспитательному и личностно-развивающему значению, ставить цели для каждого отрядного мероприятия, определять его форму, подбирать оборудование, оформлять анонс отрядных мероприятий, готовить материалы и оборудование для анонса. Будет проверяться умение планировать сетку с учётом достижимости каждого отрядного мероприятия, традиций лагеря и календаря знаменательных и праздничных дат, а также умению анонсировать план отрядных мероприятий. При оценке навыков будет уделяться внимание активности напарничества, грамотности письменной и устной речи и умению грамотно форматировать документы средствами Microsoft Office или аналогичными, создавать иллюстративный материал в графическом редакторе Canva.
Б	Организация отрядного пространства	В данном критерии оцениваются навыки создания и презентации макета отрядной локации: соответствие локации возрастным особенностям детей и тематике лагерной смены, наличие всех структурных элементов локации, наличие места для анонса КТД. Будет проверяться умение оформлять локацию аккуратно, в едином стиле и цветовой гамме, проявлять навыки напарничества как в ходе создания локации, так и в момент его презентации. При оценке навыков будет уделяться внимание активности напарничества, артистизму во время выступления, грамотности письменной и устной речи, умению грамотно форматировать текст и изображения с помощью программ Microsoft Office или аналогичными.
В1 , В2 , В3 , В4	Разработка и проведение коллективного творческого дела (КТД)	В данном критерии оцениваются навыки проведения фрагмента КТД: целеполагание, форма и содержание КТД, материалы, оборудование и застройка локации для проведения КТД, приемы взаимодействия с детьми, напарничество. При оценке навыков будет уделяться внимание аккуратности, стилистике общения с детьми, активности напарничества, артистизму во время выступления, грамотности устной и письменной речи, умению работать с необходимым интерактивным

		оборудованием.
Г	Организация работы, направленной на знакомство и сплочение воспитанников детского коллектива	<p>В данном критерии оцениваются навыки проведения игр на знакомство и выявление лидера с детьми разного возраста: определение воспитательных задач, подготовка и использование реквизита и оборудования, застройка локации, приемы взаимодействия вожатых с детьми и организации взаимодействия детей в коллективе, распределение обязанностей между напарниками. При оценке навыков будет уделяться внимание аккуратности, стилистике общения с детьми, активности напарничества, артистизму во время выступления, грамотности устной речи, умению работать в застроенной локации.</p> <p>Также будут оцениваться навыки составления сценария игрового события и объяснения алгоритма его прохождения, умение ставить цель в зависимости от темы игрового события, формулировать задачи, приводящие к результатам, указанным в цели игрового события. Будет оцениваться логичность изложения текста, грамотность письменной речи, умение планировать участие всех детей в игровом событии, умение описывать эргономику оборудования игровой локации, активность напарничества, умение готовить текст для объяснения алгоритма прохождения игрового события, застраивать локацию для прохождения игрового события детьми.</p>
Д	Организация работы, направленной на развитие личностных качеств воспитанников временного детского коллектива	<p>В данном критерии оцениваются навыки рассказа лагерной легенды: выделение нравственной задачи на основе реальной жизненной ситуации, целеполагание, структурные элементы содержания легенды, логика и смысловое единство событий легенды, подготовка и использование реквизита и оборудования для создания атмосферы, приемы общения с детьми. При оценке навыков будет уделяться внимание эмоциональности, стилю общения с детьми, активности напарничества, артистизму во время выступления, грамотности устной речи, умению читать легенду без опоры на бумажный или электронный носитель, умению работать в системе напарничества.</p>

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность Конкурсного задания¹: 14 ч. 06 мин.

Количество конкурсных дней: 3 дня

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний участника должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания (ссылка на ЯндексДиск с матрицей, заполненной в Excel)

Конкурсное задание состоит из пяти модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - модули А, Б, Г и Д, и вариативную часть – модуль В, представленный в четырех вариантах: В1, В2, В3 и В4. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

Модуль из вариативной части выбирается регионом самостоятельно в зависимости от материальных возможностей площадки соревнований и потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный модуль формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом, время на выполнение модуля и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются.

Таблица №4

Матрица конкурсного задания

Обобщенная трудовая функция	Трудовая функция	Нормативный документ/ЗУН	Модуль	Инвариант/вариатив	ИЛ	КО
1	2	3	4	5	6	7

¹ Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.

Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания ([Приложение №1](#))

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

Модуль А. Планирование деятельности временного детского коллектива

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 30 мин.

Лимит времени на представление задания: 15 мин., время на застройку площадки демонстрации: 3 мин.

Задание: Разработка и анонсирование плана отрядных мероприятий на неделю.

Цель: демонстрация умения планировать и анонсировать отрядные мероприятия участников детского, юношеского, молодежного коллектива на неделю (на основе сетки общелагерных мероприятий) и анкет воспитанников детского коллектива).

Описание объекта: планирование и анонсирование отрядных мероприятий на одну неделю.

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

Перед началом выполнения задания конкурсанты получают сетку общелагерных мероприятий на одну неделю 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 Материале № 1 Приложения №7.

Представление задания включает в себя подготовку анонса и его проведение.

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

Алгоритм работы:

1. Проанализировать сетку общелагерных мероприятий (на одну неделю).
2. Изучить анкеты воспитанников отряда.
3. Продумать название каждого отрядного мероприятия.
4. Продумать форму проведения каждого отрядного мероприятия.
5. Сформулировать цель для каждого отрядного мероприятия.

6. Определить планируемые результаты для каждого отрядного мероприятия.

7. Обосновать значимость каждого отрядного мероприятия с точки зрения соответствия периода лагерной смены.

8. Заполнить шаблон плана-сетки отрядных мероприятий в соответствии с требованиями к оформлению документов (Материал № 1 Приложения № 7).

9. Распределить обязанности между напарниками для выполнения задания.

10. Продумать содержание и оформление анонса отрядных мероприятий.

11. Запланировать разные виды деятельности статистов для подготовки и процесса анонсирования отрядных мероприятий на неделю.

12. Подготовить необходимые оборудование и материалы для анонса отрядных мероприятий;

13. Продумать форму и порядок проведения процесса анонсирования отрядных мероприятий;

14. Проверить грамотность письменной речи в документе;

15. Распечатать план-сетку отрядных мероприятий;

16. Сообщить об окончании выполнения задания и сдать документ экспертам.

Модуль Б. Организация отрядного пространства.

Лимит времени на выполнение задания: 3 часа 00 мин.

Лимит времени на представление задания: 15 мин., время на застройку площадки демонстрации: 5 мин.

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.

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.

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

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.

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

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 00 минут

Лимит времени на представление задания: 15 минут, время на застройку площадки демонстрации: 5 мин.

Задание: Проведение фрагмента коллективного творческого дела (КТД) в рамках заданного направления (Здоровье. Спорт. Профессия) с использованием интерактивного сенсорного планшета в условиях ДОЛ.

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 участников детского, юношеского, молодежного коллектива в систему воспитательных мероприятий детского оздоровительного лагеря.

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

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные относительно темы общего мероприятия (задается ответственным лицом для всей Организации) и возраста детей. Для разработки плана КТД конкурсантам предоставляется шаблон Плана КТД, размещенный в Приложении №2.

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

Алгоритм работы:

1. Определить цель, тему и форму проведения КТД;
2. Разработать и оформить план проведения КТД (Материал №2 Приложения № 7);
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).

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

Лимит времени на выполнение задания: 3 часа 00 минут

Лимит времени на представление задания: 20 мин., время на застройку площадки демонстрации: 5 мин.

Задание: Разработка с последующим объяснением прохождения авторского игрового события для воспитанников временного детского коллектива.

Цель: Демонстрация умения разрабатывать и организовывать авторское игровое событие для воспитанников временного детского коллектива.

Описание объекта: разработка сценария авторского игрового события в одной из форм, представленных в перечне (Материал №4 Приложения №7) с последующим объяснением алгоритма его прохождения воспитанникам временного детского коллектива.

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

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные о возрасте детей, теме и территориальных условиях проведения игрового события, а также тематике смены. Для разработки игрового события конкурсантам предоставляется перечисление форм игрового события (Материал №4 Приложения №7) и шаблон сценария игрового события (Материал №5 Приложения №7).

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

Алгоритм работы:

1. Ознакомиться с данными о возрасте детей, теме игрового события, условиях его проведения, а также о тематике лагерной смены;
2. Ознакомиться с предложенным шаблоном сценария авторского игрового события (Материал № 5 Приложения №7);
3. Распределить обязанности между напарниками;
4. Создать и описать игровое событие по предложенному шаблону.
5. Подготовить необходимый реквизит, материалы и оборудование для выступления.
6. Продумать и подготовить текст для объяснения алгоритма прохождения авторского игрового события.

7. Застроить локацию для прохождения авторского игрового события воспитанниками временного детского коллектива.

8. Описать вожатские игры на знакомство и на выявление лидера;

9. Определить общую цель проведения вожатских игр и воспитательную задачу для каждой вожатской игры;

10. Определить спортивный и иной инвентарь для проведения каждой вожатской игры;

11. Оформить карту вожатских игр (Материал № 3 Приложения № 7);

12. Подготовить спортивный и иной инвентарь для проведения каждой вожатской игры;

13. Продумать план застройки площадки проведения каждой вожатской игры;

14. Отрепетировать выступление.

15. Сдать сценарий авторского игрового события и карту вожатских игр экспертам.

16. Провести объяснение прохождения авторского игрового события воспитанникам временного детского коллектива (статистам с актерской задачей).

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

Лимит времени на выполнение задания: 2 часа 00 мин.

Лимит времени на представление задания: 10 минут, время на застройку площадки демонстрации: 3 мин.

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.

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 (Материал № 6 Приложения № 7).

Задание выполняется без использования материалов сети Интернет.

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 (Материал № 6 Приложения № 7)
5. Распределить обязанности между напарниками для выполнения задания.
6. Создать аудиофайл для
7. Подготовить необходимые материалы, инструменты и оборудование для застройки места расположения воспитанников отряда (группы статистов с актерской задачей) и для организации рассказа вожатской легенды;
8. Отрепетировать выступление;
9. Предоставить экспертам паспорт вожатской легенды;
10. Рассказать вожатскую легенду воспитанникам отряда (группе статистов с актерской задачей).

2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ

Главный эксперт чемпионата должен самостоятельно разработать для каждого модуля данные и необходимые базы музыкальных, аудио и медиа файлов.

30% изменения объявляются конкурсантам перед каждым заданием. Исключение составляют задания модулей Б и Г, к которым 30% изменения объявляются перед заданием и дополнительно – на 60-й минуте подготовки задания.

Использование сети Интернет допускается, исходя из следующих правил: использование сервисов «Яндекс картинки», «Яндекс музыка», видеохостинга Rutube. В случае использования конкурсантами (командой) иных интернет ресурсов, происходит обнуление результатов конкурсного задания, в ходе которого произошло нарушение.

В случае установления факта использования конкурсантами (командой) информации, внесенной на конкурсную площадку на бумажном или электронном носителе, происходит обнуление результатов конкурсного задания, в ходе которого произошло нарушение.

2.1. Личный инструмент конкурсанта (команды)

Личный инструмент конкурсанта – определенный.

Список рекомендованных материалов и оборудования:

Ватман А0 (2 листа)	Ластик
Фетр А4 (5 цветов)	Ручка шариковая синяя
Джутовый шпагат (3 цвета)	Линейка
Проволока синельная (3 цвета)	Набор стеков
Фатин 50х50 (3 цвета)	Пластилин (24 цвета)
Бумага тишью (3 цвета)	Дощечка под пластилин
Шнур декоративный (3 цвета)	Стикеры
Лента репсовая (3 цвета)	Клеенка для труда
Лента атласная (3 цвета)	Фломастеры (12 цветов)
Бумага гофрированная цветная А4 (8 листов)	Маркер черный
Бумага креповая (10 цветов)	Текстовыделители (4 цвета)
Бумага для акварели А3 (10 листов)	Клей ПВА с дозатором
Бумажные салфетки	Клей-карандаш
Бумага цветная односторонняя А4 (набор)	Палитра
Картон цветной (8 листов)	Стакан для рисования непроливайка
Картон белый (8 листов)	Стакан для канцелярских товаров
Контейнер для тулбокса	Нож канцелярский

Ножницы	Краски акварельные (12 цветов)
Карандаш простой	Краски гуашь (9 цветов)
Карандаши цветные (Набор 24 цвета)	Кисти для рисования (Набор кистей 6 штук)
Точилка	Скотч узкий
Степлер	Скотч широкий
Скобы для степлера	Скотч двусторонний
Антистеплер	Скотч двухсторонний на вспененной основе
Скрепки канцелярские	Скотч малярный
Свисток спортивный (2 шт.)	Скотч цветной (3 цвета)
Кнопки для пробковой доски (разноцветные)	Мягкий мяч (диаметр 10 см)
Нитки Мулине (6 цветов)	Газетная бумага (газета формата А3 30 листов)
Фольга алюминиевая (пищевая)	Мягкая игрушка (габариты не превышают 15х15 см)
Резинки канцелярские	Ткань для рукоделия (40х75 см 6 штук)
Магнит (2 шт)	Вата (250 гр)
Компас	Трафарет буквенно-числовой
Калькулятор	Трубочки для питья
Почтовые конверты	

2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Запрещенными являются материалы и оборудование, не указанные в личном инструменте конкурсанта (команды).

3. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

<https://disk.yandex.ru/i/TkHDPHziWFLBA>

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

<https://disk.yandex.ru/i/axyRcWpLTPnkgg>

Приложение №3 Критерии оценки

<https://disk.yandex.ru/i/k82vUnZsKWAntg>

Приложение №4 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Вожатская деятельность».

<https://disk.yandex.ru/i/GxlhAeivTCvGKg>

Приложение №7 Материалы к конкурсным заданиям

Материал №1

Номер команды: _____

План – сетка отрядных мероприятий

Для отряда «_____» _____ возрастной группы

Дата:
Общелагерное мероприятие
Название отрядного мероприятия
Форма проведения отрядного мероприятия
Объяснение выбора формы
Цель отрядного мероприятия
Планируемые результаты
1.
2.
3. и т.д. <i>Использовать шаблон плана - сетки необходимое количество раз</i>

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

Номер команды: _____

План КТД

Для отряда « _____ » _____ возрастной группы

Этап плана	Описание деятельности коллектива
1. Стартовая беседа вожатого	
2. Коллективное планирование. 2.1. Обсуждение цели. 2.2. Обсуждение формы проведения. 2.3. Выбор Совета дела. 2.4. Выбор творческих групп. 2.5. Описание: - содержания, - необходимого оборудования и материалов, - согласования с необходимыми людьми, - результата и при необходимости, - жюри, критериев судейства, поощрения победителей, - работы со СМИ Организации.	
3. Коллективная подготовка (описание алгоритма работы каждого подразделения Совета дела)	
4. Проведение КТД (описание плана проведения КТД с указанием временных рамок)	
5. Коллективный анализ (описание формы анализа)	
6. 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				

Формы игрового события

Коммуникативное игровое событие - специально организованное соревнование, направленное на формирование и развитие навыков общения.

Квест (игровое событие-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 игровом событии.

Интеллектуальное игровое событие - специально организованное соревнование, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции.

Сюжетно-ролевое игровое событие - специально организованное соревнование в решении задач взаимодействия участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленного сюжета, и регламентированное правилами игрового события.

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

Игровое событие «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).

Игровое событие «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 игрового события.

Номер команды: _____

Шаблон сценария авторского игрового события

Возраст детей

Количество участников авторского игрового события

Тематика авторского игрового события

Форма авторского игрового события

Название авторского игрового события

Указание (по необходимости) по мотивам какого фильма, книги, рассказ и т.д.

будет разворачиваться сюжет авторского игрового события

Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие

(сформулированный текст для озвучивания)

Планирование активного участия всех детей в авторском игровом событии

Описание мира авторского игрового события

Цель авторского игрового события (для детей)

Задачи авторского игрового события (для детей)

Инструкция по прохождению авторского игрового события

(сформулированный текст для озвучивания)

Правила прохождения авторского игрового события (сформулированный текст для озвучивания)

Последовательность действий игроков (сформулированный текст для озвучивания)

Механизм прохождения авторского игрового события игроками

Примечания для мастера авторского игрового события

Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые)

Игровые задачи для каждой роли вожатых

Описание игрового реквизита для каждой роли

Раздаточные материалы

Необходимый игровой инвентарь

Номер команды: _____

Паспорт вожатской легенды

Для отряда «_____» _____ возрастной группы

Краткий анализ реальной жизненной ситуации, произошедшей в отряде:

Воспитательная задача для работы с отрядом:

Текст лагерной легенды: