

Сценарий воспитательного мероприятия к разделу «Школа командира» - «Командир и капитан команды»

Цель мероприятия: формирование понимания значимости лидерства, умения брать ответственность за команду, принятие правильных решений и взаимодействие с участниками команды.

Участники: дети школьного возраста, организаторы, приглашенные гости (ветераны, представители силовых структур).

Время проведения: около 1 часа 30 минут.

Место проведения: актовый зал или спортивная площадка.

Форма проведения: интерактивная игра, дискуссия, мастер-класс, мини-спектакль.

Материалы и оборудование: проектор, экран, презентация, бейджи, призы, раздаточный материал.

План мероприятия

Этап 1. Приветствие и вступительное слово ведущего (10 мин)

Ведущий приветствует всех собравшихся, объясняет тему встречи и цели мероприятия.

Пример вступления: «Сегодня мы поговорим о важной роли командира и капитана команды. Каждый из вас наверняка сталкивался с ситуациями, когда приходилось брать инициативу в свои руки, помогать друзьям или коллегам, поддерживать порядок и решать важные задачи. Мы обсудим, какими качествами должен обладать настоящий лидер».

Этап 2. Мини-спектакль «Выбор лидера» (15 мин)

Двое актеров разыгрывают ситуацию выбора капитана команды. Один актер играет роль новичка, стремящегося стать лидером, второй — опытного члена команды, сомневающегося в своем выборе.

Вопросы для обсуждения после спектакля:

- Каким критериям следовал герой, выбирая капитана?
- Какие качества важны для руководителя команды?
- Что значит быть настоящим лидером?

Этап 3. Интерактивная игра «Выбираем капитана» (20 мин)

Группа делится на небольшие команды. Каждой команде предстоит выбрать своего капитана, учитывая предложенные критерии (опыт, инициативность, коммуникабельность). Затем каждая команда должна представить своего кандидата остальным участникам.

Задача игры: научить ребят анализировать личные качества кандидатов, учитывать мнение большинства и обосновывать свое решение.

Этап 4. Мастер-класс «Качества истинного лидера» (20 мин)

Организатор проводит беседу-диалог с детьми, рассказывая о качествах, которыми должен обладать хороший командир или капитан команды. Используется наглядный материал, презентация с примерами из реальной жизни.

Основные пункты беседы:

- Ответственность
- Самодисциплина
- Решительность
- Справедливость
- Умение общаться и делегировать полномочия
- Готовность поддержать слабых членов команды

Этап 5. Игровая ситуация «Командир на испытаниях» (20 мин)

Команды получают задание на быстроту принятия решений и сплоченность. Например, преодоление полосы препятствий, сбор пазла, прохождение квеста. Каждая команда выбирает своего капитана, который руководит действиями остальных участников.

Этап 6. Заключение и награждение победителей (15 мин)

Подведение итогов мероприятия, вручение памятных призов лучшим командам и капитанам. Ведущий напоминает о главных выводах и благодарит всех участников.

Пример заключительного слова:«Каждый из вас сегодня показал, каким важным является умение выбирать лидеров, правильно распределять обязанности и совместно достигать поставленных целей. Помните, каждый может стать хорошим командиром, главное — развивать необходимые качества и уметь вести за собой других».

Мероприятие завершается фотографией на память.

Ожидаемый результат

Учащиеся осознают важность роли командира и капитана команды, научатся правильно выбирать лидеров, повышать собственную ответственность и понимание ценностей сотрудничества и взаимоподдержки.

Сценарий воспитательного мероприятия по теме «Игры казаки-разбойники»

Цель мероприятия: познакомить школьников с популярной народной игрой «Казаки-разбойники», развивать командный дух, формировать коммуникативные навыки, воспитывать дружелюбие и доверие в отношениях.

Продолжительность: 1,5 часа.

Возраст участников: младшие школьники (3—5 классы).

Оформление зала: оформление сцены элементами декораций, характерных для казачьей культуры, костюмы персонажей, игровые принадлежности.

Материально-техническое обеспечение: карточки с инструкциями, флаги, ленты, повязки на глаза, музыкальное сопровождение.

Ход мероприятия

1. Открытие мероприятия (10 минут)

Приветственное слово организатора, объявление темы мероприятия, краткое пояснение правил игры «Казаки-разбойники».

Ведущий: «Ребята, сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие в мир старинной детской игры „Казаки-разбойники“ . Эта игра была популярна много лет назад и доставляла радость нашим родителям и дедушкам. Давайте вспомним правила и попробуем сами сыграть.»

2. Историческая справка (10 минут)

Рассказ историка-игротехника о происхождении игры, её правилах и особенностях, видах вооружения казаков и инструментов разбойников.

Историк: «Игра возникла ещё в старину, когда мальчишки подражали взрослым мужчинам-воинам. Игра помогала ребятам учиться быстрой реакции, смелости и ловкости. А теперь посмотрим, насколько сильны наши современные казаки и хитры разбойники?»

3. Проведение игровой части (60 минут)

Участников распределяют на две команды: казаки и разбойники. Команда разбойников прячется, оставляет подсказки для казаков, а команда казаков ищет разбойников, используя подсказки.

Правила игры:

Казаки выбирают главнокомандующего и согласовывают стратегию поиска.

Разбойники придумывают путь бегства, расставляют подсказки и скрываются.

Побеждают те, кто первым находит спрятавшихся противников или успешно спасается от преследования.

При желании можно организовать дополнительные элементы: эстафету с препятствиями, проверку внимания и памяти, интеллектуальные загадки.

4. Творческая часть (15 минут)

Конкурс рисунков на асфальте или бумаге, конкурс песен, танцевальная программа, посвящённая казакам и разбойникам.

5. Награждение лучших игроков (10 минут)

По результатам игрового турнира лучшие игроки обеих команд получают поощрения и награды. Организуется общее поздравление, фотосессия на память.

Ведущий: «Поздравляем наших победителей! Сегодня вы показали отличную реакцию, смекалку и дружбу. Пусть ваша жизнь всегда будет наполнена такими радостными моментами и интересными приключениями!»

6. Рефлексия (5 минут)

Организаторы предлагают обсудить впечатления участников, спросить о любимых моментах игры, пожеланиях на будущее.

Завершение мероприятия словами благодарности участникам и зрителям, приглашение на последующие события.

Возможные проблемы и пути их решения

Если участники недостаточно активны, ведущий стимулирует их дополнительными заданиями или привлекает добровольцев к ведущим ролям.

Для предотвращения травм и конфликтных ситуаций используются мягкие аксессуары и назначается медицинский работник.

Данный сценарий позволяет создать атмосферу активного отдыха, развивает полезные социальные навыки и прививает любовь к народным традициям.