

# **Технологии работы с детьми и подростками: интерактивные игровые формы**

Л.В. Дмитрива,  
Начальник отдела социокультурной, проектно-аналитической и  
образовательной деятельности

## Региональные конкурсы

РК развлекательно-игровых программ  
«Лето свежих идей»

РК анимационных культурно-досуговых  
программ «Дети – детям»

**Интерактивный** – означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером).

Следовательно, интерактивное общение – это, прежде всего, **диалог**, в ходе которого осуществляется **взаимодействие**.

| Уровень интерактивности   | Взрослый                                                                                                                                                                   | Ребенок // подросток                                                                                           |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Реактивное взаимодействие | Управление: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Запуск,</li> <li>– Остановка;</li> <li>– Возвращение к предыдущему фрагменту</li> </ul> Простейшие средства навигации | Оперативное реагирование на запросы и задания                                                                  |
| Активное взаимодействие   | Контроль, выбор траектории взаимодействия                                                                                                                                  | Управление ресурсом: выбор темпа, объема, траектории                                                           |
| Обоюдное взаимодействие   | Моделирование и конструирование взаимодействия разными инструментами среды                                                                                                 | Взаимодействие со средой. Моделирование реальных объектов и процессов.<br>Управление.<br>Решение сложных задач |

# Основные правила организации интерактивного общения

- ✓ Вовлечение в работу всех участников
- ✓ Психологическая подготовка участников
- ✓ Участников интерактива не должно быть много
- ✓ Тщательная подготовка среды мероприятия
- ✓ Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента

# Обязательные условия организации интерактивного общения:

- ✓ доверительные, по крайней мере, позитивные отношения
- ✓ демократический стиль
- ✓ сотрудничество в процессе общения
- ✓ опора на личный ("педагогический") опыт, включение в процесс общения ярких примеров, фактов, образов
- ✓ многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности, мобильность участников
- ✓ включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации

# **Интерактивные игровые формы**

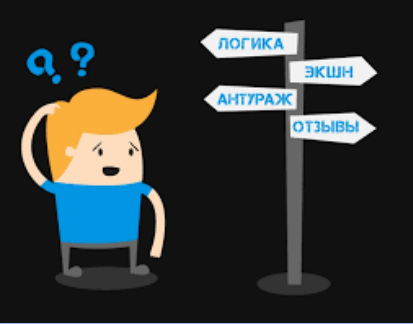
**Акция (лат. actio)** – это вовлечение (движение, действие), **умение создавать событие для достижения поставленной цели.**

Смысл любой акции – возможность и умение донести своё видение проблемы через какой-либо сюжет, действие, используя определённые формы, механизмы, последовательность действий.

**Квест (от англ. quest – «поиск, предмет поиска»)** – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой **интерактивную** историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а **ключевую роль** в игровом процессе играют **решение головоломок и задач**, требующих от игрока **умственных** усилий.

**Квест-игра** будет интересна следующим посетителям клуба: тем, кто любит активный отдых; тем, кто жаждет новых острых ощущений; тем, кто умеет доверять своей команде и работать в команде; тем, кто способен проявить свои таланты; тем, кто хочет проверить, на что он способен.







Главная

FunPrint - сценарии квестов

FunBox - квесты в коробке

Доставка и оплата



# Готовые сценарии квестов – скачай и распечатай

На этой странице мы собрали готовые сценарии квестов, которые вы можете скачать и распечатать самостоятельно. Выберите нужную категорию в форме ниже, и вы увидите все подходящие варианты.

Где Все Дом Природа Офис Кафе Школа Детский клуб

Когда Все День Рождения Пасха Корпоратив Романтик Выпускной Пасха Свадьба Годовщина свадьбы  
Школьный праздник Хэллоуин 14 Февраля 23 Февраля 8 Марта Новый год Без повода

Для кого Все Взрослые Дети Малыши Подростки



Ожидание www.google.com...

Квест Затерянный....zip

Показать все x



**Защита проекта** – представление, в ходе которого участники или группы демонстрируют какие-либо проекты. Как разновидность – защита фантастических проектов. Роли участников взаимодействия: ведущий, зритель-коммуникатор, демонстратор. защите проектов обязательно предшествует подготовка к представлению – придумывание, разработка и оформление проекта.

## **Атака мозговая (мозговой шторм) —**

интеллектуальная игра, требующая от участников в минимальные сроки предложить идеи (варианты) решения определенной задачи.

Структура: определение проблемы, высказывание идей, отбор идей, развитие решений. Подобные игры являются эффективным методом коллективного обсуждения, творческим поиском решения проблемы.

**Батл (англ. Battle – бой, битва)** – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

Батл может быть официальным, организованным по определенным правилам, или неформальным.

**Дискуссия** – специально организованный обмен мнениями (спор единомышленников) по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решений.

Структура: определение темы, представление участников, объяснение условий дискуссии, выступление основных участников не более 20 минут, приглашение к обсуждению других людей, подведение итогов и краткий анализ высказываний.

**Диспут** – публичный спор, специально организованный обмен мнениями, в ходе которого происходит демонстративное столкновение по какому-либо вопросу, проблеме.

Обычно диспут посвящается обсуждению политических или нравственных проблем. Это обсуждение тех актуальных жизненных морально-этических, экономико-политических вопросов.

**Газета-молния** – особый вид мероприятия, содержащий экстренные сообщения о каких-либо важных событиях, требующих безотлагательного размышления, призывающих к скорейшему решению.

**Газета говорящая (устная)** – чтение вслух одним или несколькими чтецами статей и информации из текущей прессы.

**Газета живая** – театрализованное представление, основанное на газетном материале или на острых злободневных фактах жизни, сценарий которой написан, придуман и поставлен с соблюдением жанров журналистики: передовица, фельетон, репортаж, очерк, интервью, анкета, шарж, литературная пародия, веселая смесь, информация, объявления, реклама и т.п.

**Игра деловая** — средство формирования целостной системы организационных, общественных знаний, умений и навыков на основе моделирования. Это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной ситуации. В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности.

***Игра ролевая*** – средство моделирования отношений и ситуаций.

Посредством ее участники становятся героями ситуации (по выбору), моделируют ее, вынося на суд коллектива.

**Игра ситуационно-ролевая** – специально организованное соревнование в решении задач взаимодействия и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго заданные роли регламентированные правилами игры в условиях вымышленной ситуации.

Разновидности: малая игра, большая ролевая игра, игра-эпопея.

Участники деятельности выполняют функции игроков, организаторов, функция зрителей для данной формы не предусмотрена.

# ТЕХНОЛОГИЯ ПЕЧА-КУЧА

**ПЕЧА-КУЧА** (японское слово, переводится как "бла-бла-бла" или болтовня) — это презентация ограниченная временем и количеством слайдов.

## Основные правила:

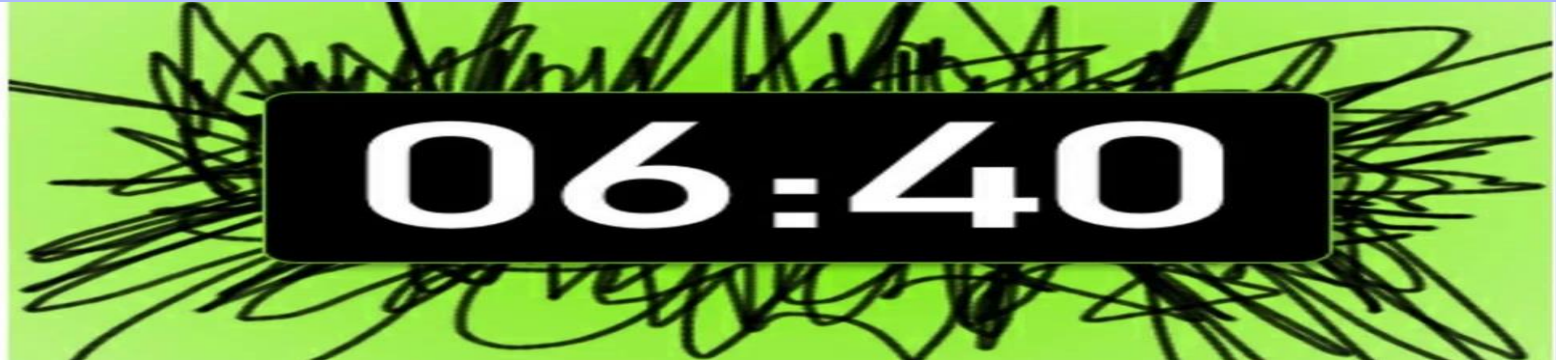
20 слайдов с фото

20 секунд на слайд

Время презентации 6 мин 40 сек

Слайды переключаются автоматически

Живая речь автора на фоне слайдов



06:40

«ПЕЧА-КУЧА» придумана для современного слушателя, обделенного временем и способностью к концентрации. Важно то, что за 400 секунд ни одна тема не успеет наскучить. В презентации ПЕЧА-КУЧА слайды меняются автоматически, докладчик не может остановить показ слайдов или вернуться к предыдущему. Это заставляет его основательно готовиться к выступлению. Тем более этот тип презентаций подходит как для оформления вечеринки, так и для предоставления официальной информации. Лучший вариант для презентации отчетов по проектам!



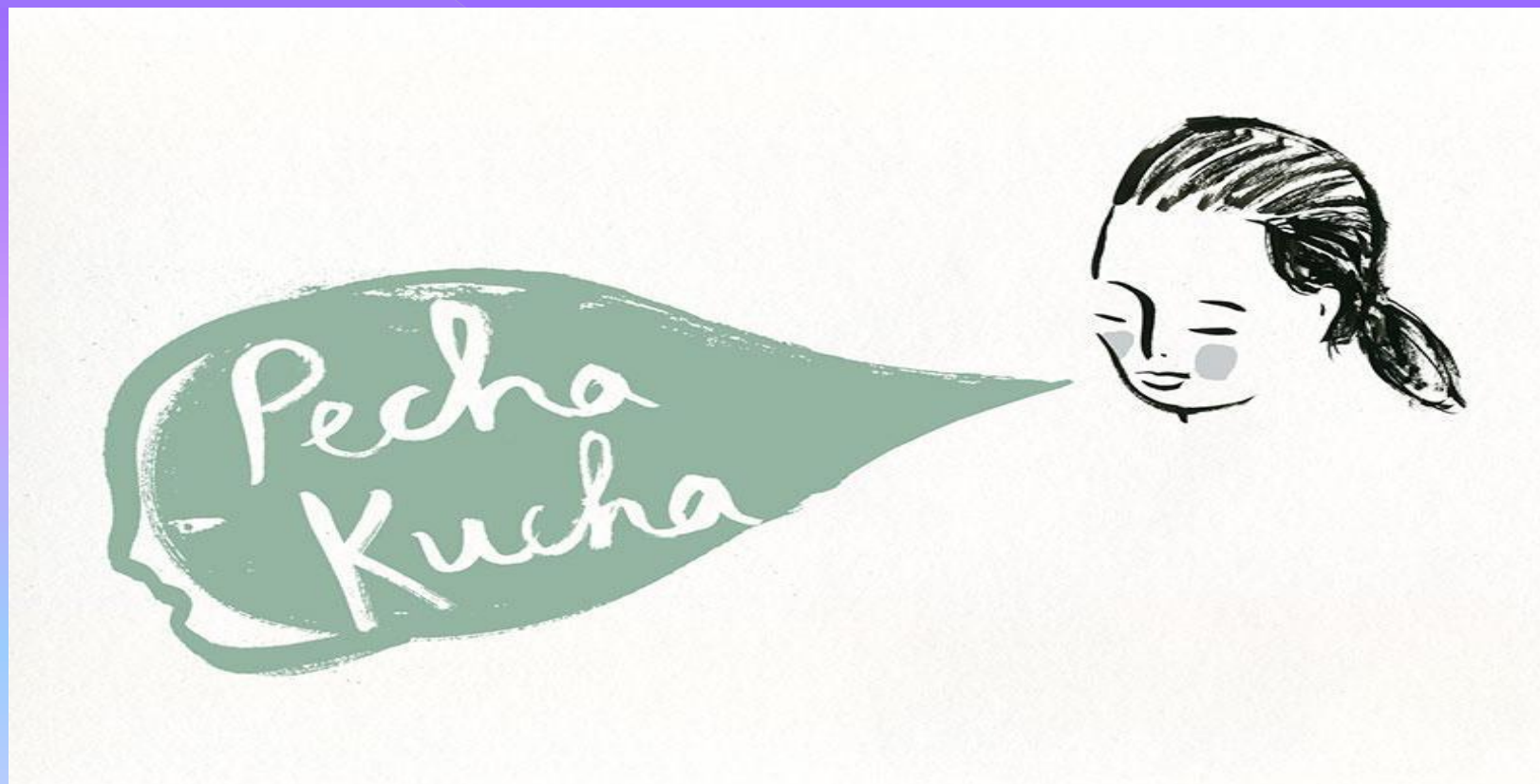
Кроме того, ограничение формата ПЕЧА-КУЧА также не позволяют докладчику отвлекаться от темы. Для подготовки презентации ПЕЧА-КУЧА нужно выбрать основную идею, написать сценарий презентации, отражающий эту идею, а потом разложить его на 20 «сцен», которые отразить на слайдах. Только после этого можно подбирать изображения для слайдов.





Истинный дух ПЕЧА-КУЧА требует, чтобы изображения на слайдах усиливали слова докладчика, а не просто повторяли текст выступления. Получается своеобразный бизнес-клип — картинки мелькают, докладчик отыгрывает заученный текст — все динамично, по делу, уснуть не хочется.

**НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ КАК ЖЕ  
ПОДГОТОВИТЬ СВОЙ ДОКЛАД, ЧТОБЫ  
ВСЕ 6 МИНУТ 40 СЕКУНД ВНИМАНИЕ  
ЛЮДЕЙ БЫЛО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО  
ВАШИМ.**



# ПОДГОТОВКА

## 1. Тема выступления

- Выберите ту тему, которая вас особенно трогает, которую вы пропустили через себя. Это не обязательно должно быть связано с вашей работой — это может быть ваше хобби

## 2. Расскажите историю

- Рассказывайте не только то, что у вас показано на слайдах, а ваши переживания, ваши озарения и ваши ошибки.

## 3. Найдите время

- Мастерство презентации требует времени.
- Выбрать тему, собрать материал, разработать сценарий, подобрать темп рассказа.
- Вам понадобится в общей сложности не меньше 6 часов

## 4. Репетируйте

- 20 секунд — это довольно много, если вы плохо владеете материалом. Если же вы очень хорошо владеете своим материалом, то эти 20 секунд покажутся вам коротеньким мгновением

# ВЫСТУПЛЕНИЕ

## 1. Представление

- Очень коротко расскажите, кто вы и откуда, и немного приоткройте тайну вашего доклада.

## 2. Говорите

- Reshakucha означает болтовня – следовательно, вы должны говорить. Люди пришли на reshakucha, чтобы что-то услышать, а не просто посмотреть.

## 3. Увлеките людей рассказом

- Если предыдущий доклад был скучным – ваша задача сделать все возможное, чтобы люди проснулись и услышали вас. Если же предыдущий оратор зажег всех своей идеей – ваша задача удержать их интерес. Говорите с людьми, обращайтесь к ним, улыбайтесь, смотрите им в глаза.



## **ПОСЛЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ**

Не уходите сразу же после выступления. Вы рассказали людям свою историю – получите обратную связь, дайте им возможность подойти к вам и задать вопросы. Будьте открыты к диалогу.

Решаюча – это не просто презентации и слайдшоу, это возможность для личного развития, налаживания новых контактов, и самое главное – живого общения!



# ***Pecha Kucha***

*Please join us!*



## ***Используемые источники***

<http://pptcloud.ru/veb-kvest-layfhaking-ili-21-vek-na-shkolnom-poroge/tehnologiya-pecha-kucha>

[http://www.chaskor.ru/article/pecha-kucha\\_ili\\_intellektualnoe\\_karaoke\\_16028](http://www.chaskor.ru/article/pecha-kucha_ili_intellektualnoe_karaoke_16028)

***Пресс-конференция*** – ролевая игра, имитирующая встречу делегации с представителями прессы, корреспондентами различных газет и журналов, журналистами радиовещания, телевидения и фотокорреспондентами.

***Ток-шоу (англ. «разговорное зрелище») –*** мероприятие, в котором на обсуждение специалистов и зрителей выносится какой-либо вопрос. Участникам предлагается обсудить несколько жизненных ситуаций, разыгранных актерами (как вариант, просмотренных на видео). Главное отличие от диспута – динамизм, зрелищность.

**Фото-кросс** — соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками.

Самые талантливые и активные участники получают призы на церемонии награждения победителей, которая проходит после каждого фотокросса.

**Форум** – своеобразная форма, в основе которой лежит взвешенный диалог, поиск ответов на вопросы в процессе дискуссии на социальную тему.

# Здоровый образ жизни, спорт

«Актив! Здоровье! Позитив!»

«Библиомед» (стенд о медицине, ЗОЖ, организации активного отдыха, туризма, укреплении здоровья, противодействии употреблению алкоголя, наркотиков, табака)

«Будь здоров, расти большой»

«Быть здоровым – это модно!»

«Весёлая гимнастика»

«Где взять калории радости?»

«Движение - жизнь» (фитнес-фестиваль)

«День здоровья в нашей семье»

«Дистанция длиной в тысячелетия» (об истории Олимпийских игр)

«Дорога к здоровью» (программа)

«Здоровая семья – здоровая страна»

«Здоровая страна начинается с тебя»

«Здоровые дети – здоровая Россия»

«Здоровый стиль жизни» (анкета)  
«Здоровье ребёнка, как его сохранить?»  
«За здоровьем – в лето!»  
«Идеальное меню для юного гурмана»  
«Марафон здоровья сквозь тысячелетия»  
«Новому веку – здоровое поколение»  
«О здоровье для здоровых»  
«Пять составляющих здоровья» (диалоги о здоровье)  
«Уроки анатомии для юных исследователей»  
«Физкульт-привет: как оборудовать домашний спортивный уголок»  
«Хочешь быть здоровым – будь им»  
«Хочешь быть здоровым? Трудись!»  
«Читать о спорте книги надо, мы ждём тебя, Олимпиада!»  
«Я здоровье берегу – сам себе я помогу»

# Профилактика алкоголизма, курения, наркомании

«антиПАВ»

«Будь в теме»

«Будь фильтром, а не губкой!»

«В будущее без риска»

«Ваше мнение» (почему люди употребляют наркотики)

«Внимание: наркотики» (мероприятие-предостережение)

«Забыть наркотик – вспомнить всё»

«Имя беды - наркотики»

«Мы выбираем жизнь»

«Не ЗАВИСИМ»

«Не попади на иглу»

«Не отнимай у себя завтра»

«Опасная дружба» (о вреде курения)

«Остановись и подумай»

«Остановить у края»

«Осторожно: это опасно!» (выставка к Международному дню борьбы с наркоманией)

«ПАВ! ПАВ! И - точка»

«Пиво – это водка молодых»

«Приказано: Отказать!»

«Просто о сложном»

«Пусть беда минует тебя»

«Роковое удовольствие. Флирт со смертью»

«Сказать «нет» - дать обет» (о трезвости)

«Спешите жить, а не расставаться с жизнью»

«Счастливое или ужасное завтра»

«Твоя жизнь – твой выбор»

«Территория без наркотиков»

«Ты - взрослый»

«Умей сказать: «Нет!»»

«Шаг в бездну»

«Я выбираю жизнь»

«Я Не.КУ.РУ!»

# Подросток

«Будь круче! Это касается всех!»

«Как трудно взрослеть»

«О возрасте тревог и ошибок»

«Обезьяна в лаковых штиблетах» (о моде)

«Перекрёсток мнений» (о какой-то проблеме, актуальной теме)

«Поколение зелёной тоски» (о подростковой депрессии)

«Юность навстречу рекордам»

«Юность – это образ жизни»

# Волонтерство

«Автобус радости» (волонтерская программа)

«Всё в твоих руках. Думай!» (волонтерская акция)

«Здравствуй, я твой друг!»

«Кто, если не я?»

«Лига здоровья» (волонтерская программа)

«Мы идём, спасаем, побеждаем»

«Наркостоп» (школа волонтеров)

«Наш призыв – позитив!»

«Поколение Мы»

«Помогая другим, мы помогаем себе!»

Спасибо