

ПОЛОЖЕНИЕ

О СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ «Бригадный день»

«Сюжетно – ролевая игра – это не имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, самореализоваться» (М.И.Рожков, И.И.Фришман). А игра, особенно сюжетно-ролевая, является формой работы, наполненной новым содержанием.

Но самый важный причиной обращения к сюжетно-ролевой игре является то, что именно игра – тот естественный механизм развития, который позволяет, отождествлять с избранным героем, действовать в воображаемой ситуации и через «уста героя» пробовать различные модели поведения.

Оздоровительный комплекс «Уголек» - уникальный социально – педагогический институт, где можно организовать сюжетно-ролевую игру шахтерской тематики.

Шахтеры – это люди, которые пишут биографию многих городов Кузбасса. Дети шахтеров – будущее края, наше будущее, поэтому важно развивать у нового поколения чувство патриотизма, любовь к малой Родине, уважение к шахтерскому труду, труду их отцов и дедов. При этом важным нам представляется формирование ценностей, соответствующих уровню корпоративной культуры компаний угледобывающей отрасли.

Мероприятие проводится в целях расширения представления детей и подростков о градообразующем предприятии «СУЭК-Кузбасс», повышения информированности детей и подростков об истории родного края, пропаганды шахтерского труда, формирования у населения, в первую очередь у подрастающего поколения, позитивного имиджа шахтерской профессии.

Видеоролик сюжетно-ролевой игры «Бригадный день» размещен по ссылке <http://www.youtube.com/watch?v=a52FIP4qq8c>

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Организатор Сюжетно-ролевой игры – общеобразовательное учреждение (далее – учреждение).

1.2. Цель – воспитание патриотизма и повышение уровня информированности детей и подростков о градообразующем предприятии «СУЭК-Кузбасс».

1.4. Задачи:

- повышение интереса к шахтерской профессии, шахтерскому труду;
- повышение уровня знаний об истории родного края;
- организация активного, интеллектуального, здорового отдыха детей в загородном лагере.

2. УЧАСТНИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

2.1. В сюжетно-ролевой игре «Бригадный день» участвуют дети в возрасте от 7 до 15 лет.

Требования к участникам – коммуникабельность, сообразительность, физическая выносливость, интеллектуальная развитость.

3. ПРАВИЛА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

3.1. Игровой сюжет: Весь лагерь делится на 10 бригад, каждая бригада придумывает себе название и выбирает бригадира. Бригада путешествует в поисках местонахождения угля. На ее пути встречается множество испытаний, которые необходимо преодолеть бригаде для повышения добычи полезного ископаемого.

Во время путешествия бригада заполняет свою символическую шахтовую вагонетку угольками, которые получает на игровых станциях за правильно выполненное задание.

3.2. Этапы игры:

3.2.1. Установка на игру (запуск игры, регистрация бригад, получения нарисованной шахтной вагонетки).

3.2.2. Работа на маршруте: прохождение игровых станций (ИС).

3.2.3. Работа в приемной комиссии (сдача символических шахтовых вагонеток для подсчета угольков).

3.2.4. Подведение итогов.

3.3. Правила игры:

3.3.1. Каждую команду (бригаду) по маршруту ведет бригадир. Он определяет маршрут бригады, выбирает свободные игровые станции, определяет время посещения погрузки шахтовой вагонетки.

3.3.2. Прохождение всех ИС на маршруте необязательно.

3.3.3. На игровых станциях работают Мастера. Им дано право, оценивать бригаду. За правильное и оперативное решение бригада получает символические «угольки» (от 1 до 5). Мастер следит за временем выполнения заданий, не допускается столпотворение бригад на своей станции.

3.3.4. На маршруте будет организована работа погрузки грузового вагона, на которой можно выкладывать (подклеивать) «угольки» к своей шахтовой вагонетки.

3.3.5. Игра длится 1-1,5 часов и считается законченной после символического грузового вагона в приемную комиссию. В приемной комиссии подсчитывают количество заработанных угольков.

3.3.6. Три бригады, набравшие наибольшее количество угольков, объявляются победителями игры.

4. НАГРАЖДЕНИЕ

5.1. Награждение проходит после финиша всех команд (бригад).

5.2. Участники команд (бригад) - победителей награждаются сладкими призами.

Координаторы сюжетно-ролевой игры осуществляют информационную и консультационную помощь участникам

Концепция

Сюжетно-ролевой игры «Бригадный день»

Сюжетно-ролевая игра проводится в целях расширения представления детей и подростков оздоровительного комплекса «Уголек» о градообразующем предприятии «СУЭК-Кузбасс», повышения информированности детей и подростков об истории родного края, пропаганды шахтерского труда, формирования у населения, в первую очередь у молодежи, позитивного имиджа шахтерской профессии.

К участию в Сюжетно-ролевой игре может быть допущено от 8 до 10 команд (бригад), количество участников в команде от 15 до 20 человек.

Участниками Сюжетно-ролевой игры могут быть дети и подростки, отдыхающие в оздоровительном комплексе «Уголек».

Членами жюри находящимися на игровых точка могут быть представители Совета молодежи «СУЭК-Кузбасс» и представители организатора Сюжетно-ролевой игры «Бригадный день».

ПЛАН
 проведения Сюжетно-ролевой игры «Бригадный день»
 4 июля 2014 года

17.00-17.20 Торжественное открытие игры по станциям:
 -приветствие команд, объяснение правил игры по станциям,
 представление жюри, раздача маршрутных листов, старт игры
 по станциям.

17.20 -18.20 Движение команд по маршрутам

№ п\п	Наименование игровой станций (горная выработка)	Примерное описание задания	Критерии оценки
1.	Быстрый горняк	Команда стоит на старте, на расстоянии 5 метров находится спецодежда горнорабочего, членам команда по одному необходимо на скорость переодеться в эту одежду. Затем добежать до фишки и вернуться обратно.	Оценивается скорость выполнения задания и правильность.
2.	Шахтерская кричалка	Команда за 5 минут должна придумать лозунг или кричалку из данных слов (уголь, шахтер, день, добыча).	Соответствие теме; соответствие требованиям жанра.
3.	Шахтерская эмблема	Придумать и нарисовать эмблему своей бригады на ватмане.	Соответствие теме.
4.	Пазл Кузбасса	Участникам команды необходимо из пазлов собрать карту Кемеровской области.	Оценивается скорость выполнения задания и правильность
5.	Внимательный горожанин	Необходимо по фрагменту фотографии определить место в городе.	Уголек за каждый правильный ответ.
6.	Шахтерская песня	Спеть не большой куплет песни на шахтерскую тематику.	Соответствие теме; соответствие требованиям

			жанра.
7.	Шахтерская техника безопасности	Необходимо ответить на 5 вопросов по технике безопасности в угольных шахтах	Уголек за каждый правильный ответ
8.	Шахтовый механизм	Каждой бригаде будет, предложено используя только членов бригады составить какой-либо шахтовый механизм или машину.	Креативность и скорость выполнения задания.
9.	Шахта будущего	Каждой команде будет, предложено используя фломастеры, краски, цветную бумагу, кордон и т.д. сделать шахту из будущего.	Креативность и скорость выполнения задания

18.30-

Подведение итогов:

18.50

- все команды (бригады) сдают свои шахтовые вагонетки для подсчета «угольков».

Награждение участников и победителей.

Регистрационная карточка участника
«СУЭК-Кузбасс»: моя Компания, мой город»

Образовательное учреждение: МАНОУ «Лицей №4»

Номинация: Культурно-массовый проект

Подгруппа: Школьное «Шахтерское мероприятие»

Название работы: Сюжетно-ролевая игра «Бригадный день»

Ф.И.О. авторов: Богданова Ксения Викторовна,

Федоров Александр Юрьевич

Класс: 10 социально-гуманитарный

Ф.И.О. руководителя, должность: Агафонова Марина Игоревна, учитель
физической культуры

Регистрационный номер _____