



ВСЕРОССИЙСКОЕ
ЧЕМПИОНАТНОЕ
ДВИЖЕНИЕ
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ
МАСТЕРСТВУ

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
КОМПЕТЕНЦИИ
«ВОЖАТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»
ЮНИОРЫ КАТЕГОРИЯ**

**Регионального этапа Чемпионата по профессиональному
мастерству Профессионалы в Иркутской области в 2024 году**

2024 г.

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. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)	11
2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ	17
2.1. Личный инструмент конкурсанта (команды).....	18
2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке.....	1
Приложение	1

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	20
	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 при-	

	<p>надлежностями (бумагой, клеем, ножницами, степлером, антистеплером, ножом канцелярским);</p> <ul style="list-style-type: none"> - технику безопасности при работе со спортивным оборудованием (мячи различного спортивного назначения, канат, гимнастические палки); - 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. 	
	Профессиональная устная и письменная коммуникация	17
2	<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. 	
3	<p>Аналитика и проектирование</p>	22
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методику проектирования воспитательной деятельности в отряде. (SMART-технология); - 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. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать проекты воспитательной деятельности в отряде на основе SMART-технологии; - 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 медицинского работника по особым вопросам в части здоровья и личностных особенностей ребёнка; - учитывать в работе особенности развития и взаимодей- 	

	<p>ствия с детьми с особенностями развития и детьми, оказавшимися в трудной жизненной ситуации;</p> <ul style="list-style-type: none"> - учитывать в работе особенности каждого этапа развития временного детского коллектива. 	
4	<p>Программное обеспечение</p>	7
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности создания текстовых и графических документов в Microsoft Office, Gimp, Yandex или аналоги; - особенности создания мультимедийных презентаций в Microsoft Office, Smart Notebook, Yandex или аналоги; - особенности создания видеоматериалов в Киностудии 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, Gimp, Yandex или аналогах; - создавать мультимедийные презентации в Microsoft Office, Smart Notebook, Yandex или аналогах; - создавать видеоматериалы в Киностудии или аналоге; - создавать аудиоматериалы в Audacity или аналоге; - использовать приложения операционной системы Android или аналога на интерактивном сенсорном планшете. 	
5	<p>Оборудование и инструменты</p>	10
	<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><i>Специалист должен уметь:</i></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	<p>Управление процессами</p>	24
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p>	

	<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. 	
	<p><i>Специалист должен уметь:</i></p> <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; - 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; 	

	<ul style="list-style-type: none"> – 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	1	А	Б	В	
	2	6	9	5	20
	3	4	7	6	17
	4	5	9	8	22
	5	2	4	1	7
	6	5	3	2	10
	6	5	11	8	24
Итого баллов за критерий/модуль	27	43	30	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	Организация отрядного пространства	В данном критерии оцениваются навыки создания макета отрядной локации с летописью коллективного творческого дела отряда: соответствие локации возрастным особенностям детей, тематике лагерной смены и коллективному творческому делу (КТД) Модуля В, наличие всех структурных элементов локации, наличие летописи КТД. Будет проверяться умение оформлять локацию аккуратно, в едином стиле и цветовой гамме, проявлять навыки напарничества в ходе создания локации. При оценке навыков будет уделяться внимание активности напарничества, грамотности письменной речи, умению грамотно форматировать текст и изображения с помощью программ Microsoft Office, Gimp или аналогичными.
Б	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.
В	Организация работы, направленной на знакомство и сплочение воспитанников детского коллектива	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. Также будут оцениваться навыки составления сценария игрового события и 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

		<p>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>
--	--	---

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Возрастной ценз: юниоры.

Общая продолжительность Конкурсного задания¹: 8 ч. 33 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. СТРУКТУРА МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ (ИНВАРИАНТ/ВАРИАТИВ)

Модуль А. Организация отрядного пространства.

Лимит времени на выполнение задания: 3 часа 00 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрено.

Задание: Создание макета отрядной локации с летописью коллективного творческого дела (КТД).

Цель: демонстрация умения создавать отрядную локацию с летописью КТД отряда.

Описание объекта: деятельность по созданию отрядной локации с летописью КТД отряда.

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные о тематике лагерной смены с указанием возрастной группы детей и сетка общелагерных мероприятий. Для выполнения задания конкурсанты используют материалы, приготовленные в Модуле Б.

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

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

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 «Летопись 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 «Летопись КТД» и дополнительных структурных элементов на пробковой доске размером 90х120 сантиметров.
7. Подобрать материалы для оформления отрядной локации и каждого обязательного символа отряда, раздела «Летопись КТД» и дополнительных структурных элементов.
8. Оформить отрядную локацию, используя пробковую доску.
9. Сообщить об окончании выполнения задания.

Модуль Б. 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 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, вида общелагерного коллективного творческого дела (задается ответственным лицом для всего ДОЛ), возраста детей и вид коллективного творческого дела, включающего опытно-практическую работу. Для разработки плана КТД конкурсантам предоставляется шаблон Плана КТД, размещенный в Приложении №5.2.

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

Алгоритм работы:

1. Определить цель, тему и форму проведения КТД.
2. Разработать и оформить план проведения КТД (Приложение №5.2).
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 локацию проведения КТД и подобрать материалы для её застройки.

9. Продумать создание коллективного продукта КТД.

10. Сдать экспертам план КТД.

11. Провести фрагмент КТД с воспитанниками отряда (группой статистов с актерской задачей).

12. После завершения демонстрации задания разместить авторские видео и фото материалы в контент-папке (папке старшего вожакого).

Модуль В. 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: 10 мин., время на застройку площадки демонстрации: 3 мин.

Задание: Разработка прохождения отрядного авторского игрового события для воспитанников временного детского коллектива и проведение игр на знакомство и выявление лидера.

Цель: демонстрация умения разрабатывать отрядное авторское игровое событие для воспитанников временного детского коллектива и проводить игры на знакомство и выявление лидера.

Описание объекта: разработка сценария и материалов для отрядного авторского игрового события в одной из форм, представленных в перечне (Приложение №5.4) с последующей демонстрацией игр на знакомство и выявление лидера с воспитанниками временного детского коллектива в контексте авторского игрового события.

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

Перед началом выполнения задания конкурсантам предоставляются данные о возрасте детей, территориальных условиях проведения отрядного автор-

ского игрового события, теме отрядного авторского игрового события, а также тематике смены. Для разработки отрядного авторского игрового события конкурсантам предоставляется перечисление форм игрового события (Приложение №5.4) и шаблон сценария игрового события (Приложение №5.5).

Задание выполняется с использованием материалов сети Интернет.

Алгоритм работы:

1. Ознакомиться с данными о возрасте детей, теме отрядного авторского игрового события, условиях его проведения, а также о тематике лагерной смены.

2. Ознакомиться с предложенным шаблоном сценария авторского игрового события (Приложение № 5.5).

3. Распределить обязанности между напарниками.

4. Создать и описать отрядное авторское игровое событие по предложенному шаблону.

5. Описать вожатские игры на знакомство и на выявление лидера в контексте отрядного авторского игрового события, используя шаблон “Карта вожатских игр” (Приложение № 5.3)

6. Подготовить необходимый реквизит и материалы для отрядного авторского игрового события.

7. Подготовить спортивный и иной инвентарь для проведения каждой вожатской игры.

8. Застроить локацию для проведения игр на знакомство и выявление лидера в контексте отрядного авторского игрового события с воспитанниками временного детского коллектива.

9. Отрепетировать выступление.

10. Сдать сценарий отрядного авторского игрового события, карту вожатских игр, реквизит и материалы экспертам.

11. Провести две игры в контексте сценария отрядного авторского игрового события с воспитанниками временного детского коллектива со (статистами 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 составляет задания модуля В, к которому 30% изменения объявляются перед заданием и дополнительно – на 120-й минуте подготовки задания.

Использование сети Интернет допускается, исходя из следующих правил: использование сервисов Яндекс и Гугл: формы опросов, картинки, видео, музыка, карты, конвертация контента, видеохостингов Rutube и Youtube, сервиса генератора QR кода. 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.

Задание Модуля А связано с заданием Модуля Б и реализуется после выполнения Модуля Б.

Непосредственно после демонстрации задания Модуля Б конкурсанты в течение пяти минут обязаны разместить созданные в ходе демонстрации задания Модуля Б, авторские видео и фотоматериалы в контент-папке (папке старшего вожака) для последующего использования в ходе выполнения задания Модуля А.

Не допускается личное общение конкурсантов (команды) или одного из членов команды с экспертом-наставником вне установленного времени. При первом нарушении составляется протокол об общении конкурсанта (команды) с экспертом-наставником в неустановленное время, при повторном - обнуление оценок модуля, в ходе которого произошло нарушение.

Не допускается использование участником (командой) и экспертами-наставниками мобильного телефона в течение соревновательного дня, в том числе и в обеденный перерыв.

Не допускается наличие у конкурсанта (команды) посторонних предметов в течение конкурсного дня. Исключения составляют вода, необходимые лекарства и средства личной гигиены. В случае нарушения составляется протокол о наличии у участника (команды) посторонних предметов, рассматривается степень тяжести нарушения, приведшего к нарушению равных условий и формированию преимущества, общим составом экспертной группы принимается решение о санкциях, применяемых к команде.

2.1. ЛИЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТ КОНКУРСАНТА (КОМАНДЫ)

Личный инструмент конкурсанта – определенный.

Список рекомендованных материалов и оборудования:

Ватман А0
Джутовый шпагат (3 цвета)
Проволока синельная (3 цвета)
Шнур декоративный (3 цвета)
Лента атласная (3 цвета)
Бумага гофрированная цветная А4 (8 листов)
Бумага креповая (10 цветов)
Бумага для акварели А3 2 листа
Бумажные салфетки
Бумага цветная односторонняя А4 (набор)
Картон цветной 8 листов
Картон белый 8 листов
Контейнер для тулбокса
Ножницы
Карандаш простой
Карандаши цветные (Набор 24 цвета)
Точилка
Ластик

Ручка шариковая синяя
Линейка
Набор стеков
Пластилин (24 цвета)
Дощечка под пластилин
Стикеры
Клеенка для труда
Фломастеры (12 цветов)
Маркер черный
Текстовыделители (4 цвета)
Клей ПВА с дозатором
Клей-карандаш
Палитра
Стакан для рисования непроливайка
Стакан для канцелярских товаров
Нож канцелярский
Краски акварельные (12 цветов)
Краски гуашь (9 цветов)

Кисти для рисования (Набор кистей 6 штук)
Скотч узкий
Скотч широкий
Скотч двухсторонний
Скотч двусторонний на вспененной основе
Скотч малярный
Степлер
Скобы для степлера
Антистеплер
Скрепки канцелярские
Кнопки для пробковой доски (разноцветные)
Нитки Мулине (6 цветов)

Фольга алюминиевая (пищевая)
Мягкий мяч (диаметр 10 см)
Газетная бумага (газета формата А3)
Мягкая игрушка (габариты не превышают 15x15 см)
Вата (250 гр)
Резинки канцелярские
Магнит
Компас
Калькулятор
Трафарет буквенно-числовой
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).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

<https://disk.yandex.ru/i/2EToM7eLQpS7hA>

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

<https://disk.yandex.ru/i/5WNsc1we4RFCIA>

Приложение №3 Критерии оценки

<https://disk.yandex.ru/d/AGpdsFHAX-O3LQ>

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

https://disk.yandex.ru/d/tVjuReW-_uN8LQ

Приложение №5 Содержательная часть

Приложение №5.1

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 КТДДля отряда « _____ » _____ **возрастной группы**

Этап плана	Описание деятельности коллектива
1. Стартовая беседа вожатого	
2. Коллективное планирование_ <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Обсуждение цели. 2.2. Обсуждение формы проведения. 2.3. Выбор Совета дела. 2.4. Выбор творческих групп. 2.5. Описание: <ul style="list-style-type: none"> - содержания, - исследовательского этапа опытно-практической работы и её продукта, - необходимого оборудования и материалов, - согласования с необходимыми специалистами ДОЛ, - результата (при необходимости: жюри, критериев судейства, поощрения победителей), - работы со СМИ ДОЛ. 	
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 приключенческой 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

1. Возраст детей.
2. Количество участников авторского игрового события.
3. Тематика авторского игрового события.
4. Форма авторского игрового события.
5. Название авторского игрового события.
6. Указание (по необходимости) по мотивам какого фильма, книги, рассказ и т.д. будет разворачиваться сюжет авторского игрового события.
7. Анонс-вовлечение воспитанников в авторское игровое событие (сформулированный текст для озвучивания).
8. Планирование активного участия всех детей в авторском игровом событии.
9. Описание мира авторского игрового события.
10. Цель авторского игрового события (для детей).
11. Задачи авторского игрового события (для детей).
12. Инструкция по прохождению авторского игрового события (сформулированный текст для озвучивания).
13. Правила прохождения авторского игрового события (сформулированный текст для озвучивания).
14. Механизм прохождения авторского игрового события игроками.
15. Примечания для мастера авторского игрового события.
16. Перечисление игровых ролей с указанием исполнителей (вожатые).
17. Игровые задачи для каждой роли вожатых.
18. Описание игрового реквизита для каждой роли.
19. Раздаточные материалы.
20. Необходимый игровой инвентарь.