



ВСЕРОССИЙСКОЕ
ЧЕМПИОНАТНОЕ
ДВИЖЕНИЕ
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ
МАСТЕРСТВУ

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
КОМПЕТЕНЦИИ
«ВОЖАТСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

ЮНИОРЫ КАТЕГОРИЯ

Чемпионата по профессиональному мастерству

«Профессионалы» в 2024 г.

2024 г.

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 практик и высокого уровня выполнения работы по 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.

2. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Возрастной ценз: 14-17 лет

Общая продолжительность Конкурсного задания: 2 часа 15 минут

Количество конкурсных дней: 1 день

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.

Конкурсное задание представляет собой профессиональную пробу в сфере вожатской деятельности и предоставляет возможность для ранней профориентации, создает практикоориентированные условия для раннего профессионального самоопределения. Выполнение заданий предполагает демонстрацию педагогической направленности личности, социальной активности, коммуникативных навыков, уровня общекультурного развития, владение интерактивным оборудованием, современными информационно-коммуникационными технологиями.

Конкурсное задание состоит только из практических заданий, включающих 3 модуля, каждый из которых содержит одну задачу

Модули конкурсного задания:

Модуль 1. Разработка плана-сетки работы вожатого на лагерную смену (согласно выбранного направления смены) для школьников 1-4 классов (на 18 дней).

Модуль 2. Разработка мероприятия для своего отряда, согласно выбранного направления лагерной смены.

Модуль 3. Организация и проведение игр из разработанного мероприятия.

В день соревнований проводится жеребьевка участников. В процессе жеребьевки участники вытягивают направление лагерной смены (одну из двух): туристско-краеведческая смена, театральная смена.

3. СТРУКТУРА МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

МОДУЛЬ 1.

Разработка плана-сетки вожатого для лагерной смены

Лимит времени на выполнение задания: 45 мин.

Лимит времени на представление задания: 5 минут

Цель: демонстрация умения разрабатывать план – сетку лагерной смены для своего отряда на 18 дней, возраст воспитанников отряда 7-10 лет.

Описание объекта: деятельность по созданию плана – сетки лагерной смены на 18 дней. Получив направление своей лагерной смены, конкурсант подходит к своему рабочему месту (согласно жеребьевки) и по команде главного эксперта приступает к выполнению задания. Используется материал и (оборудование) предоставленное организаторами.

Оборудование: календарь (приносит участник)

Алгоритм работы:

- При составлении плана-сетки учитывать логичность расстановки дел и мероприятий;
- Чередовать индивидуальные и коллективные дела;
- Прописать формы проведения мероприятий и полное название;
- Учитывать интересы детей;
- Оформить план-сетку;
- Сообщить об окончании выполнения задания.

После окончания установленного лимита времени, участник должен прекратить выполнение задания, сложив оборудование.

Если участник закончил выполнение задания раньше установленного времени, то сообщает об этом, подняв руку.

Закончив задания участники удаляются в комнату ожидания.

Далее Главный эксперт приглашает по одному участнику для представления своего плана-сетки, согласно жеребьевки.

Модуль 2.

Разработка отрядного мероприятия (согласно выбранного направления по жеребьевке)

Лимит времени на выполнение задания: 60 мин.

Лимит времени на представление задания: не более 7 мин.

Цель: демонстрация умения разрабатывать отрядное мероприятие для возрастной категории 7-10 лет с применением современных образовательных и информационно-коммуникационных технологий.

Описание объекта: деятельность по созданию отрядного мероприятия в Power Point.

Получив направление своей лагерной смены, конкурсант подходит к своему рабочему месту (согласно жеребьевки) и по команде главного эксперта приступает к выполнению задания. Участнику разрешается использовать интернет (материал не должен быть полностью скачен с интернета)

Алгоритм работы:

- Определить цель мероприятия;
- Определить содержание мероприятия, методы и формы;
- Разработать структуру и ход мероприятия;
- Описать материалы и оборудование;
- Учитывать возраст участников, их количество, место проведения, длительность мероприятия.
- Обязательно сохранить на рабочем столе, указав «участник № 1».

После окончания установленного лимита времени, участник должен прекратить выполнение задания, сложив оборудование.

Если участник закончил выполнение задания раньше установленного времени, то сообщает об этом, подняв руку.

Закончив задания участники удаляются в комнату ожидания.

Далее Главный эксперт приглашает по одному участнику для представления своего плана-сетки, согласно жеребьевки.

Модуль 3.

Проведение игры из разработанного отрядного мероприятия (согласно выбранного направления по жеребьевке)

Лимит времени на выполнение задания: 25 мин.

Цель: продемонстрировать умение провести игру с использованием необходимого оборудования из разработанного отрядного мероприятия для возрастной категории 7-10 лет.

Описание объекта: демонстрация игры с воспитанниками временного детского коллектива разработанного в контексте авторского отрядного мероприятия. (Приложение № 1).

Алгоритм работы:

- участники находятся в комнате ожидания, и приглашаются по одному согласно проведенной ранее жеребьевке.
- Познакомиться с детьми;
- Распределить обязанности;
- Описать игру в контексте отрядного авторского мероприятия;
- Подготовить необходимый реквизит и материалы для игры (по необходимости);
- Отрепетировать игру (если необходимо);
- Сдать сценарий отрядного авторского игрового события, карту вожатских игр, реквизит и материалы экспертам;

- Провести со статистами (возраст 7-10 лет).

4. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ

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.

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 и экспертами-наставниками мобильного телефона в течение соревновательного дня, в том числе и в обеденный перерыв.

Не допускается наличие у конкурсанта посторонних предметов в течение конкурсного дня. Исключение 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.

4. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов.

№ п/п	Наименование модуля	Критерии оценивания	Баллы
1.	Модуль 1. Разработка плана-сетки работы вожатого на лагерную смену (согласно выбранного направления смены) для школьников 1-4 классов (на 18 дней).	- направленность плана на достижение определенного педагогического результата	0-5
		- соответствие плана названию лагерной смены	0-5
		- полезная направленность планируемых дел	0-5
		-учет возрастных особенностей, интересов и потребностей детей	0-5

		- разнообразие содержания, форм, методов воспитательной деятельности - конкретность (определение точных дат, времени, места и форм отрядных дел) - реальность планов (учет особенностей природного и социального окружения, условий лагеря).	0-10 0-5 0-5
	ИТОГО		40
2	Модуль 2. Разработка отрядного мероприятия, согласно выбранного направления лагерной смены в ходе жеребьевки.	- целостность: цель-задача-результат -разнообразие и рациональность форм и приемов работы -адекватность возрастным особенностям возраста участников - качество представления мероприятия (логичность и аргументированность изложения)	0-10 0-10 0-5 0-5
	ИТОГО		30
2	Модуль 3. Организация и проведение игр из разработанного мероприятия	- стилистика общения с детьми, грамотности устной речи - умение организации различных видов деятельности; - приемы взаимодействия вожатых с детьми и организации взаимодействия детей в коллективе - распределение обязанностей между напарниками.	0-10 0-10 0-5 0-5
	ИТОГО		30
	ВСЕГО		100

Приложение 1

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.