

Управление образования и науки Тамбовской области

ТОГОУ ДОД "Центр развития творчества детей и юношества  
(развития системы дополнительного образования и воспитания)"



*Летняя профильная смена*  
**"Юные журналисты"**

Сборник подготовлен и издан по решению редакционно-издательского совета ТОГОУ ДОД «Центр развития творчества детей и юношества (развития системы дополнительного образования и воспитания)»

Составители:

Исаев Д.В. - методист ТОГОУ ДОД «Центр развития творчества детей и юношества (развития системы дополнительного образования и воспитания)», член Союза журналистов России;

Новиков А.Н. - руководитель структурного подразделения МОУ гимназия г. Мичуринска, лауреат областного конкурса «Лидер в образовании - 2007»;

Козодаева Л.В. - методист МОУ ДОД «Центр развития творчества детей и юношества» Тамбовского района.

Сборник адресован организаторам летнего отдыха детей.

**Ответственные за выпуск:** Сысоев В.А., Куликов П.И., Варникова Ю.В.

**Над выпуском работали:** Устищенко Е.Н., Шабловская Л.Н.

**Технический редактор:** Антонова С.И.

**Художник:** Никитина Н.В.

**Дизайн обложки:** Жигачева О.С.

ТОГОУ ДОД «Центр развития творчества детей и юношества  
(развития системы дополнительного образования и воспитания)»

Содержание

	Стр.
Предисловие .....	4
1. Исаев Д.В. Программа областной летней профильной смены «Юные журналисты» .....	5
2. Методические разработки к программе	
Исаев Д.В. «Законы лагеря» .....	10
Новиков А.Н. Сюжетно-ролевая игра «Берем интервью» .....	12
Новиков А.Н. Деловая игра «Выпуск газеты» .....	16
Козодаева Л.В. Деловая игра «Подготовка статьи (очерка, фельетона)» .....	20

## Предисловие

Летние каникулы - важнейший период для активного отдыха и

оздоровления детей и подростков, их творческого и интеллектуального развития, формирования социальных компетентностей, лидерских качеств. Эти задачи призвана решать профильная оздоровительная смена.

В пособии представлена программа профильной смены и разработки досуговых мероприятий, которые пополнят вашу методическую копилку и помогут сделать летний отдых детей содержательным и незабываемым.

Желаем вам успехов и новых открытий!

**Программа  
областной летней профильной смены «Юные журналисты»**

*Составитель: Исаев Д.В.*

**Пояснительная записка**

**Цель программы:** развитие творческих способностей детей, формирование профессионального самоопределения.

**Задачи программы:**

- развивать интерес к профессии журналиста;
- создать условия для самореализации в выбранном виде деятельности;
- дать понятия о разнообразии направленности профессии журналиста (репортер, ньюсмейкер, пиарщик, корректор, дизайнер и т.д.);
- способствовать развитию интереса к отечественным и зарубежным СМИ;
- организовать разнообразный развивающий досуг с учетом интересов, способностей и возможностей детей.

**Описание содержательной модели смены**

Содержание программы построено на игровой деятельности, в основу которой положена сюжетно-ролевая игра Детский издательский центр «Евроньюс».

Роли и ролевые действия:

- Главный редактор — начальник лагеря.
- Цензоры — воспитатели.
- Заведующие редакционных отделов — вожатые.

Среди детей роли распределяются следующим образом: фотокорреспонденты, репортеры, дизайнеры, программисты, верстальщики, корректоры и т.д. (в зависимости от способностей).

- Каждый отряд — редакция.
- На территории лагеря вводится собственная денежная единица - «Евроньюсики».
- Создается орган местного самоуправления «Пресс-центр», в который входит пресс-служба.

**Формы работы:**

- мастер-классы;
- творческие конкурсы;
- конференции с участием представителей СМИ;
- познавательные игры-викторины;
- подготовка информации и выпуск газет, новостных лент;
- просмотр и изучение печатных изданий.

**Участники программы:**

- педагоги дополнительного образования;
- педагоги-психологи;
- дети от 10 до 15 лет, участники, дипломанты и лауреаты муниципальных, региональных конкурсов детского литературного творчества; школьники, проявляющие интерес к профессии журналиста и издательскому делу.

**Материально-техническое и методическое обеспечение:**

- полиграфическое оборудование (принтеры, сканеры, копиры А4, А3);
- компьютеры и ноутбуки;
- цифровая фотоаппаратура;
- радиоточка;
- диктофоны;
- канцтовары, бумага;
- спортивно-игровой инвентарь;
- призовой фонд (грамоты, дипломы, сувенирная продукция);
- программное обеспечение (текстовые и графические (векторные и растровые) пакеты), видеоархив, подшивки периодики;
- стенгазеты, малая пресса;

- литературные произведения детей, репортажи, хроники, заметки, стихи и т.д.

### **Этапы реализации программы**

#### **I этап. Организационно-подготовительный.**

Содержание работы	Организационные формы
Знакомство, создание комфортной атмосферы.	Отрядные огоньки
Презентация редакций	Открытие издательского центра
Распределение ролей	
Открытие «Пресс-центра» (орган самоуправления)	Конкурс отрядных газет
Организация работы «банкомата»	

#### **II этап. Развитие сюжета.**

Содержание работы	Организационные формы
Конкурсная программа «Хелло, репортеры!»	
Электронный ди-джей	Конкурс отрядных газет
Выпуск печатных газет	
Выпуск информационных стендов: «Рекламная пауза» (доска объявлений), «Спорт-курьер», «Кадр мнений», «Экран чистоты»;	
Оформление и выпуск стенной газеты «Времечко» с переходящими рубриками: - «Вчерашничко», - «Сегоднячко», - «Спорточки» (спортивные новости), - «Целуем в щечку» (поздравления);	
«Бакс – новости» (информация о передвижении «евроньюсиков» в лагерном банке); «Герой дня» (информация о победителях различных отрядных и дружинных игр,	

Содержание работы	Организационные формы
конкурсов, мероприятий, викторин и т.д.).	

### **III. Выход из игры. Подведение итогов.**

Содержание работы	Организационные формы
Пресс-марафон (итоговая газета о жизни в лагере)	Фестиваль детских газет
Работа аккредитационной комиссии	
Подведение итогов по номинациям: - за оперативность; - за лучший дизайн; - за объективность информации и т.п.	
Вручение удостоверений «Юного журналиста», дающих право на юнкоровскую деятельность.	
Выставка-распродажа издательской продукции издательского центра «Евроныйс»	

### **Ожидаемые результаты**

В конце смены дети должны:

- четко определять место журналистского творчества в ряду других видов творчества и понимать его специфику;
- формулировать свое оценочное суждение о жанрах и разновидностях местных и региональных СМИ, уметь делать осознанный выбор в соответствии с возрастом и потребностями;
- знать и понимать язык газеты, профессиональную терминологию;
- уметь редактировать тексты, интервьюировать респондентов;
- приобрести навыки верстки, дизайна, художественного слова;
- получить опыт передачи полученной информации.

### **Финансирование и механизм реализации программы**

Управление образования и науки области приказом определяет сроки проведения летней оздоровительной профильной смены, порядок



командирования педагогов дополнительного образования для работы в лагере, утверждает план работы лагеря, решает финансовые вопросы, осуществляет контроль за реализацией программы.

## **Методические разработки к программе**

### **Законы лагеря**

#### *1. «Всему свое время...» (Закон соблюдения режима).*

Все участники смены живут по определенному расписанию, нарушение которого может повлиять на ход всего процесса организации отдыха. Все режимные моменты сопровождаются соответствующей фонограммой из радиорубки.

#### *2. «Прямой эфир» (Закон точного времени).*

Каждое мероприятие должно начинаться в заранее установленное время. Поэтому нельзя опаздывать к началу.

#### *3. «Тихо! Идет репортаж!» (Закон внимания).*

Когда один говорит – остальные слушают. Поднятая рука – знак тишины и внимания.

*4. «Соблюдай дистанцию» (Закон дисциплины).*

Распоряжения старших в лагере выполняются без обсуждения. Уважается мнение как взрослого, так и ребенка. Свои предложения можно высказать на собрании актива или на вечерних отрядных «огоньках» - редакционных планерках.

*5. «Твори, выдумывай, пробуй!» (Закон творчества).*

В лагере скучать и сидеть без дела запрещается. Пой, танцуй, играй, читай, рисуй, радуйся жизни.

*6. «Трава у дома» (Экологический закон).*

Человек – часть природы. Необходимо жить в гармонии с миром, который нас окружает.

*7. «Чистота – чисто «Тайд» (Закон чистоты).*

На территории лагеря не остается следов нашего пребывания. Территория лагеря и корпуса должны быть в порядке не только перед проверкой, а в любое время суток.

*8. «За стеклом» (Закон знакомств).*

В лагере незнакомых нет и быть не должно.

*9. «Слабое звено» (Закон помощи слабым).*

Закон помощи малышам, больным, девочкам – в комментарии не нуждается.

*10. «Спасибо за внимание!» (Закон вежливости).*

Использование форм приветствия и благодарности в лагере обязательно.

*11. «Ночной эфир».*

После отбоя запрещается шуметь и выходить из корпусов.

## **Сюжетно-ролевая игра «Берем интервью»**

*Составитель: Новиков А.Н.*

**Тип:** познавательная игра обучающего характера.

**Форма:** сюжетно-ролевая игра

**Основные игровые задачи:**

1. Показать различные варианты сбора информации методом интервьюирования.
2. Проиграть конкретные ситуации.
3. Определить позицию корреспондента, берущего интервью в разных ситуациях.

**Педагогические возможности игры:**

- развивает наблюдательность, быстроту реакции;
- развивает коммуникативные навыки;
- вызывает интерес к предмету;
- дает представления о тонкостях и сложностях жанра «интервью»;
- учит ориентироваться в обстановке;
- раскрепощает учащихся, способствует самореализации.

**Рекомендации:**

Игра реальна для учащихся 8-11 классов. Как правило, в игре принимают

участие 4 группы по 3-4 человека, общее количество участников 10-16 человек. Большее количество участников затрудняет восприятие ситуации и определение ошибок и удач. Тем более, что 3-4 ситуации, проигрываемые учащимися, вполне отвечают поставленным задачам.

### **Роли, используемые в игре:**

- корреспонденты;
- родители;
- выпускник Школы будущего педагога (ШБП);
- представитель управления образования и науки.

### **Поэтапное описание игры**

#### **1. Подготовка**

- разговор о жанре «интервью», работа со словарем;
- работа с карточками «правильно», «неправильно», «У кого возьмем интервью?»;
- работа с таблицей «Кто поможет разобраться?»;
- тренинг «Как взять интервью?»

Подготовительный этап длится 45-60 минут.

#### **2. Итоговое действие**

Участники называют роли. Каждый выбирает роль по желанию. В конечном итоге должно получиться так:

- |  |            |
|--|------------|
| - корреспонденты                               | 6 человек  |
| - родители                                     | 2 человека |
| - выпускник Школы будущего педагога (ШБП)      | 1 человек  |
| - представитель управления образования и науки | 1 человек  |

Корреспонденты создают 3 микрогруппы по 2 человека (по желанию или по рекомендации руководителя игры). Другая микрогруппа - родители. Остальные играют роль по-одному.

Участники получают карточки, где определены:

- характер роли;
- задание, которое надо выполнить.

Каждая карточка имеет свою конфигурацию. Задача играющих- соединить карточки так, чтобы из двух получилась одна.

Это и есть группа, объединенная одной ситуацией, но играющая в этой ситуации свою, заранее определенную роль. При этом участники не знают партнера по ситуации.

### **1 ситуация**

*(для корреспондентов)*

Вам предстоит взять интервью у родителей одного из учащихся ШБП. Другой возможности встретиться с родителями у вас не будет.

*(для родителей)*

Вы очень словоохотливые родители, к тому же гостеприимные чрезмерно...

### **2 ситуация**

*(для корреспондентов)*

Вам предстоит взять интервью у выпускника ШБП.

*(для выпускника)*

Вы очень застенчивы, малоразговорчивы, но иногда у вас прорываются эмоции.

### **3 ситуация**

*(для корреспондентов)*

Вам предстоит взять интервью у представителя управления образования и науки.

*(для представителя управления образования и науки)*

Вы очень занятой человек.

## **Правила игры.**

1. Важным элементом игры является имитация обстановки, возможны

перестановки, переодевания, внешние атрибуты.

2. Выступающие исполняют роль согласно заданию.

3. Время игры ограничено.

4. Играющие имеют право показать ситуацию дважды (в случае первоначального затруднения).

5. В игре должны быть:

- логика;

- реальность;

- целесообразность.

6. В игре возможны неожиданности- надо быть готовым к ним.

7. Время на подготовку роли- 20 минут.

Микрогруппы готовятся. Руководитель- помощник-наблюдатель.

### **Примечание:**

После показа 1 ситуации группа занимает место микрогруппы для оценки последующей ситуации.

После показа 2 ситуации- место 3 группы.

По окончании показа 3 ситуации- место 1 группы.

Дается время на обсуждение и подводится общий итог (слово каждой группе).

**В результате общей работы наглядно оформляются!**

НАХОДКИ

ОШИБКИ

В конце занятия- слово руководителю.

## **Деловая игра «Выпуск газеты»**

*Составитель: Новиков А.Н.*

Игра решает образовательные задачи: накапливает знания, развивает способности, формирует познавательный интерес.

**Деловая игра** - средство имитации принятия решений, поведения в искусственно организованных ситуациях разного плана.

**Имитация** («лат.»-подражание, повторение, воспроизведение). В деловой игре имитация способствует приближению к реальной практике, деятельности с целью научения чему-либо.

Отличается от иных методов обучения:

- имитацией деятельности;
- участники выступают в ролях лишь с целью приобретения опыта в принятии деловых решений;
- деловая игра - метод коллективного обучения;
- настрой для активизации и интенсификации процесса обучения.

**Деловая игра «Выпуск газеты» проводится для того, чтобы:**

1. Дать навыки работы с газетой;
2. Показать этапы работы над газетой;
3. Заинтересовать этой работой.

**Роли:**

- главный редактор;
- зав. отделами;
- корреспонденты;
- художники.

### **Правила игры:**

1. Игра носит учебный характер, и поэтому в роли главного редактора выступает ведущий (педагог).
2. Заведующие отделами осуществляют руководство своим отделом: организуют коллективную работу по содержанию (копилка идей), распределяют задания между корреспондентами отдела, редактируют заметки и готовят материал для оформления.
3. Корреспонденты распределяются по отделам (по желанию, жребию, цветограмме или рекомендации зав.отделами-варианты разные).
4. Главный редактор (ведущий) ведет игру по всем правилам, направляет работу отделов, редактирует заметки, вместе с помощником и художником составляет макет газеты и доводит оформление до конца.
5. Зав. отделом, корреспонденты, главный редактор имеет право создавать критические ситуации в ходе работы. Коллективно приходят к решению ситуации.
6. Игра рассчитана на 2-3 часа с условием, что в итоге появляется номер газеты (экспромтного характера).
7. Тема газеты определена заранее - это сокращает время подготовки и ориентирует участников на конкретную работу.

Тема газеты «Вступая в ряды учителей...»

### **Примерный ход игры:**

#### **Редактор:**

Уважаемые коллеги, готовится к выпуску очередной номер газеты. Тема этого выпуска «Вступая в ряды учителей...». Тема непростая, требует объективности и искренности авторов. Тема эта заставляет задуматься: куда я вступаю, что я знаю об этой профессии, смогу ли я быть достойным в этих рядах... Традиционная фраза, которую произносит каждый выпускник школы, сейчас может приобрести иной оттенок, а, может, и новый смысл.

Информацию для размышления вы получили. Прежде, чем приступить к



работе, напоминая правила( перечисляются правила игры). Ваша задача:

1. Соответственно профилю своего отдела определить содержание заметок по данной теме.
2. Написать заметки.
3. Оформить гранки (листок, предназначенный для заметки) и отдать художнику в газету.
4. После коллективной работы в отделе вы сообщаете главному редактору о количестве заметок, которые пойдут в газету, и об их примерном содержании (план). Это делается для того, чтобы наша редакционная коллегия смогла сделать макет газеты и выдать вам соответствующие гранки.

**Для четкой организации работы необходимо определить время:**

- совет в отделе-15-20 мин;
- работа над заметками- 30-40 мин;
- оформление-15-20 мин;
- окончательный выпуск газеты- 15-20 мин.

**Далее:**

- редактор, помощник «выходят в отделы», помогают, советуют;
- художники размечают будущую газету: заголовок, место для отделов, место для «подвала», передовицы...

**По истечении данного этапа работы:**

В информационный отдел сдаются 3 заметки:

1. Рассказать о человеке-учителе интересной судьбы.
2. Предполагаемый репортаж «1 день в школе».
3. Реклама учительской профессии.

В отдел фельетона сдаются 2 заметки:

1. «Вступая в ряды неучителей» (исповедь учащегося, прошедшего

подготовительную практику в Воскресном детском саду).

2. «Единица- ноль?» (об учителе-одиночке).

В отдел творчества сдаются 2 заметки:

1. Буриме (рифмы по теме).

2. Учительский труд в пословицах и поговорках.

Отделы начали работать по содержанию своих заметок, редколлегия над макетом газеты. Постепенно гранки передаются в отделы для окончательной доработки. Отредактированный текст переписывается на гранку. Корреспонденты дооформляют свои заметки и отдают художнику. Художник дорабатывает, прикрепляет гранки, подсвечивает газету, дополняет рисунками. Работа постепенно подходит к концу.

Газета вывешивается и зачитывается. Главный редактор делает небольшие комментарии. Если необходимо учесть коллективную работу, то можно сделать небольшой анализ работы каждого отдела: доля участия каждого в отделе, решение оргвопросов, слаженность, настроение...

Главный редактор подводит итог игры.

#### **Этапы работы над газетой:**

1. Старт (объясняется повод выпуска, цели, задачи, ход работы).
2. Обсуждение темы в отделах или по группам ( если это не редакция).
3. Определение количества заметок и выбор жанров заметок.
4. Распределение заданий внутри отдела (группы).
5. Сбор материала и написание заметок.
6. Оформление.

#### **Деловая игра «Подготовка статьи (очерка, фельетона)»**

*Составитель: Козодаева Л.В.*

Деловые игры в последнее время широко применяются в учебном процессе. Они помогают эффективно решать практические задачи освоения профессий.

Организуя деловую игру на занятиях по «журналистике», следует рассматривать следующие моменты:

1. Журналистское творчество и культура.
2. Закономерности журналистского творчества.
3. Право и этика журналиста.
4. Процесс воздействия на читателя и социальная позиция журналиста.
5. Социально-экономическая и общественно-политическая жизнь общества и компетентность журналиста.
6. Оперативное отражение действительности в журналистике.
7. Журналистский текст как результат особого рода творчества.
8. Журналистское произведение как часть текста.

### **Сценарий деловой игры «Подготовка статьи (очерка, фельетона)»**

Роли:

- корреспондент;
- редактор отдела;
- ответственный секретарь;
- главный редактор.

#### **Действие I**

Корреспондент приносит на занятие написанный дома материал (статью на заданную тему). Необходимо убедить редакцию в актуальности статьи, правильности композиции.

#### **Действие II**

Редактор отдела редактирует материал:

- оцените профессиональный уровень материала, соответствует ли он жанру статьи;
- убедительны ли выводы автора статьи;
- определите рубрику материала, дайте оценку заголовку;
- сделайте необходимую правку материала или верните его на доработку автору.

### **Действие III**

Ответственный секретарь должен:

- принять решение по представленному материалу;
- определить, чего не хватает, что лишнее;
- согласны ли вы с рубрикой и заголовком;
- сделайте правку или верните материал в отдел.

### **Действие IV**

Главный редактор:

- дайте оценку материала;
- определите, точно ли названы адреса;
- определите возможную реакцию читателя;
- сделайте правку или верните материал в секретариат.