

МЕТОДИКА КТД ПО И.П. ИВАНОВУ

Коллективное творческое дело является важнейшим объединяющим фактором в жизнедеятельности коллектива. Данная методика может быть применима на высоких стадиях развития временного детского коллектива и заслуживает особого внимания.

Технология коллективного творческого воспитания (КТВ) - это такая организация совместной деятельности взрослых и детей, при которой все участвуют в коллективном творчестве, планировании и анализе результатов и которая направлена на общественную пользу.

Коллективное творческое дело - КТД - коллективный поиск, планирование и творческая реализация поставленной цели.

Коллективное - потому, что это товарищеское, межличностное общение воспитателей и воспитанников.

Творческое - потому, что его надо делать не по шаблону, а по-новому, лучше, чем было. «*Всё творчески, иначе зачем?*».

Дело - потому, что его результат - общая польза и радость. «*Дело, а не мероприятие!*».

Выделяют трудовые, познавательные, художественные, спортивные, общественно-политические, организаторские дела.

Организация дел, в которых участвует много людей (туристический слёт, праздник, поход, фестиваль) и которые, собственно, и называются коллективной творческой деятельностью, имеет следующие этапы (стадии).

Предварительная работа коллектива. Создание Совета дела (или Временной инициативной группы), задача которого - организовать всё дело, вовлекая в работу всех, создавая, если надо, другие группы для подготовки отдельных эпизодов дела. В Совет дела можно избирать, назначать, входить добровольно.

Совет дела создаётся только на период проведения данного мероприятия, после которого он распадётся, что обеспечивает смену ролей.

Коллективное планирование (сбор-старт). Задача педагога и Совета дела на этом этапе - разбудить фантазию, инициировать творчество; можно использовать метод мозговой атаки. Ставится задача, например, провести двухдневный поход. Участники выдвигают и записывают все предложения, вплоть до фантастических. Предложения не критикуются до окончания сеанса, но могут быть развиты, дополнены. Когда предложения иссякли, остаётся сделать их разбор и отобрать оптимальные. Разработка сценария дела.

Коллективная подготовка КТД. Составление списка дел и распределение поручений всем участникам мероприятия. Задача, во-первых, обеспечить успех, для чего всё предусмотреть, приготовить, а во-вторых, вовлечь всех. Успех обеспечивается и тем, что опытный ученик, уже умеющий что-то делать, работает с неопытным и обучает его.

Рабочая подготовка дела включает организацию, работу микроколлективов, проверку готовности. Взрослым разрешается помогать детям что-то узнать, чему-то обучиться, тем самым способствуя их развитию

и воспитанию. Действует принцип совместно-разделённой деятельности: взрослые показывают, а делают вместе.

Непосредственное проведение КТД. Здесь важно обеспечить совместное эмоциональное переживание, определить место и участие каждого в общей работе. Это внутренне возвышает, обогащает каждого участника дела.

Коллективное подведение итогов. Это может быть общий сбор коллектива, заключительное заседание Совета дела. На нём говорят о том, что получилось, что не получилось и почему. Анализ позволяет учиться на собственном опыте, отмечать рост, развитие детей.

Ближайшее последствие КТД. Намечается программа реализации решений. Деятельность детей сопровождается эмоционально-романтической атрибутикой (песни, форма, девизы, законы), театрализацией, импровизацией.

ПРИМЕРЫ КОЛЛЕКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ДЕЛА

Название: «ТЕАТР НАЧИНАЕТСЯ...».

Форма: конкурсная программа. **Возраст участников:** 13-15 лет.
Педагогические задачи: диагностика и реализация детских, интеллектуальных способностей ребенка; выявление лидерских качеств; знакомство с основами театрального искусства.

Правила для участников:

Участникам необходимо приблизиться к великой тайне: узнать важные составляющие театра.

За выполнение каждого задания дается тайный знак, который имеет отношение к театру (маска, труба, кинжал). Знак выдается в зависимости от качества выступления. Трубу вручают за сплоченность и дружбу, маску - за самое лучшее перевоплощение, вхождение в образ, актерские таланты, кинжал – за актуальность, остроту содержания выступления. Краткое описание.

вступительная часть. Какое слово имеет прямое отношение к зрелищам, переводится как «место для зрелищ»? Дети заканчивают фразу «Театр для меня - это...» и записывают свой вариант. Формирование игровых групп.

Режиссеры набирают труппу.

1. Придумать название труппы и творчески его представить. Основа любого спектакля – это сценарий. Каждой труппе предлагается набор определенных слов (буриме). Нужно на его основе придумать стихотворный сценарий.

Актерское мастерство. Игра «Картина». Сцена - это чистый лист бумаги. Вам нужно нарисовать живую картину по заданной теме. Участники труппы появляются по одному, выбирают место на «картине» и принимают какую-то позу. Каждый последующий участник «дорисовывает картину», не повторяя предыдущих. Каждой труппе раздаются листы бумаги с нарисованным лицом. Необходимо наложить грим одному из персонажей (заяц, баба-Яга, клоун,

японская девушка, старик).

Еще одной профессией, от которой зависит успех актера, является профессия костюмера. Из газет надо сделать оригинальный костюм для спектакля про третье тысячелетие.

Создание спектакля. Каждая труппа получает карточки с заданием: поставить спектакль в определенном жанре (буффонада, комедия, трагедия).

Представление спектаклей. Подведение итогов.

Название: «СЦЕНА В ПЫЛЬНОЙ ПАУТИНЕ».

Форма: коллективно-творческое дело. Возраст участников: 12-15 лет.

Педагогические задачи: воспитание культуры поведения в театре; реализация творческих способностей подростков.

Необходимое оборудование: входные билеты на каждого участника, тексты с отрывками произведений (по 2 из любых произведений), стяги, иголки, ватман, ножницы, краски, кисточки.

Краткое описание. |

Подготовительная часть. При входе каждому участнику выдается билет, в котором указаны место на сцене, название театра

Участники поднимаются на сцену и занимают места согласно билетам (авансцене, левой, правой кулисе, рампе и т.д.).

Формирование команд. Ведущие - домовята (дед и внук) рассказывают о том, что сейчас в театр приходит мало людей, он даже затянулся паутиной.

Участники объединяются по названиям театров — формируется две театральные труппы. Каждая труппа занимает места в зале.

3. Конкурсная программа.

Конкурс актеров. По 2 человека от команды — юноша и девушка — определяют свои произведения (вытягивают карточки) Затем берут тексты и уходят из зала учить и репетировать! Конкурс костюмеров и гримеров (по 1 человеку от команды) Создают сценический образ актерам согласно выбранной Конкурс оформителей сцены (остальные участники команды) Сначала оформляют одну половину сцены в соответствии с выбранным ранее произведением. Задания для команд записаны на карточках (например: летний вечер, светит луна, балкон) Потом оформляется другая половина сцены. Конкурс спектаклей. Выступление актеров.

Подведение итогов дела. Жюри оценивает все конкурсы, результаты по номинациям оглашает в конце дела.

Название: «МУЗЫКАЛЬНОЕ СОЗВУЧИЕ».

Форма: конкурсная программа. Возраст участников: 11—15 лет.

Педагогические задачи: создать условия для проявления подростком творческих способностей; развитие музыкальной грамотности, культуры исполнения музыкального произведения.

Краткое описание.

Вступительная часть. Знакомство с понятием «созвучие» (музыкальная

гамма, состоящая из 7 нот). Игровая задача: каждая команда собирает своемузыкальное созвучие.

Деление на две группы. Представление групп, жюри. Система оценивания: вручение командам белых и красных ноток.

Конкурс. Аукцион песен о море.

Конкурс «Заводной апельсин». (Танцы в разных стилях; танцуют, держась за руки).

Конкурс «Музыкальные перевертыши».

Конкурс «Странная колыбельная». Задание: спеть друг другу колыбельные вразличных жанрах.

«Один в поле». Один человек из команды показывает с помощью мимики, жестов песню, команда угадывает.

Команде предложена мелодия, под нее нужно придумать движения. Музыкаво время выступления неожиданно меняется. Задача — быстро сориентироваться.

9. Подведение итогов.

Название: «АУКЦИОН НАРОДНЫХ МУДРОСТЕЙ».

Форма: аукцион.

Возраст участников: 13—15 лет.

Педагогические задачи: показать богатство и широту знаний играющих; способствовать формированию интереса к устному народному творчеству; расширить кругозор; развивать наблюдательность, Ассоциативное мышление и быстроту реакции; активизировать память, приобщить к культуре общения со взрослыми и сверстниками; воспитание любви и бережного отношения к природе.

Необходимое оборудование: гонг, молоток, табло, столы, микрофоны. Предварительная подготовка.

Конкурс «Природа, мастерство, фантазия», на котором члены отряда представляют свои поделки.

Отбор предметов для аукциона.

Сбор и изучение народных мудростей о природе: бытующие рде пословицы, поговорки, загадки и народные приметы растениях, животных и природных явлениях.

Распределение ролей: ведущие аукциона и его распорядители, счетчики, демонстраторы, покупатели.

Краткое описание: на аукцион выставляются поделки, которые были высокооценены на конкурсе «Природа, мастерство, фантазия»

5. «Купля-продажа» предметов в обмен на знания народных мудростей. Все группы по очереди дают краткую характеристику художественным ценностям предмета и заявляют, что продажа

будет проведена в обмен на знания народных мудростей. Распорядители аукциона оценивают каждое высказывание в баллы на табло. Счетчики записывают получаемые группами баллы на табло, только какая-нибудь

группа набирает установленное количество баллов, вещь считается

проданной. Группы, получившие вещи в течение десяти минут готовят творческие сувениры. Продавцы назначают цены на товар согласно объему своих заданий в той области народных мудростей, которые они — заказывают покупателям на аукцион.

ДОСУГОВЫЕ ДЕЛА

Название: «ИКС (ИМЯ - КУСОЧЕК СУДЬБЫ)».

Форма: коллективно-творческое дело. Возраст участников: 11—15 лет.

Педагогические задачи: знакомство детей друг с другом, получение и демонстрация знаний о происхождении, значениях имен.

Краткое описание.

Вступительное слово. Что есть имя? История происхождения имени. Какие бывают имена (редкие, распространенные). Объединиться в группы по происхождению имен (из какого языка) или по его переводу.

Нужно вспомнить как можно больше известных имен людей, носящих те же имена, что и у ребят.

Разбивка на 4 группы. Нужно вспомнить как можно больше псевдонимов известных людей и их настоящие имена и фамилии (писатели, художники, артисты, политики).

Разбивка на 3 группы. Подобрать за две минуты как можно больше вариантов обращения к человеку, которого зовут, например, Александр, Михаил и т.д.

6. Разбивка на 2 группы. На имена тоже есть мода. Сейчас, например, популярны имена героев сериалов. В 20—30-е годы прошлого столетия появились имена Трактор, Идея, Электрификация, Ким (Коммунистический Интернационал молодежи), Вилен (В.И. Ленин). Нужно расшифровать имена: Гертруда (Герой-труда), Желдора (железная дорога), Пятьвчет (пяtilетку — в четыре года).

Вспомнить песни, в которых упоминаются имена ребят из другой команды. Если удастся — ребята переходят в команду победителей.

Подведение итогов. Команды подсчитывают жетоны. Так как состав команд меняется, то счет идет по жетонам, которые вручаются каждому игроку из команды, победившей в том или ином конкурсе.

Название: «ПУТЕШЕСТВИЕ С ГУЛЛИВЕРОМ».

Форма: игровая программа. Возраст участников: 11—13 лет.

Педагогические задачи: совершенствование коммуникативных навыков; знакомство с разными способами проведения развитие воображения и фантазии; самореализация подростков;

Необходимое оборудование и оформление: 3 свистка, мяч, свистки, обручи, мел; разрезанные буквы, задания на карточках, 164

Краткое описание: игровая программа разделена на 4 встречи. Участники -

команды, у каждой свой маршрут путешествия. Встреча 1. Страна

Лилипутов. Конкурсы:

1-й конкурс: «Незнание языка» - передать содержание стихотворения жестами и мимикой.

2-й конкурс: «Изучение лилипутского языка» — перевести слова с русского на лилипутский.

3-й конкурс: «Вещи Гулливера» — найти «лилипутское» применение следующим вещам: носовой платок, спички, часы, нож, консервная банка.

4-й конкурс: «Поймай лилипута». Ведущему (Гулливеру) завязывают глаза, он должен поймать лилипута (человека с колокольчиком).

5-й конкурс: «Прощальный реверанс по-лилипутски».

Встреча 2. Бал-маскарад. Конкурсы:

1-й конкурс. Изобразите, как Гулливер быстро собирается на бал: чистит зубы, причесывается, гладит брюки, пьет горячий чай и т.п.

2-й конкурс. «Гости бала». На бал съезжаются различные гости, изобразите их.

3-й конкурс. «Гулливер сказал». Гулливер делится впечатлениями о своем путешествии - все повторяют за ним движения.

4-й конкурс. Все просят у Гулливера автограф — кто больше соберет подписей за 30 секунд.

5-й конкурс. «Загадочное послание». Всему залу раздаются карточки с буквами. Кто быстрее сложит слово: «электричка», «солнышко» и т.п. Встреча 3. Страна Великанов. Встреча 4. Остров пиратов.

Название: «ПУТЬ К СВОБОДЕ».

Форма: конкурсная программа. Возраст участников: 10—14 лет.

Педагогические задачи: выявление индивидуальных качеств и особенностей поведения детей, совершенствование навыков общения.

Необходимое оборудование: веревки длиной 5 и 2 метра, платки, чтобы завязывать глаза, бумага, фломастеры, кусок материи, краски «хранителей времени».

Предварительный выбор местности и маршрутов для каждой команды, карты спрятать под секторами на которых написаны задания; сочинение легенды.

Краткое описание:

Правила игры. Отряд делится на две команды. Каждой предстоит найти свой путь, преодолеть его и вновь объединиться в один отряд на последнем испытании. Каждая команда получает свою карту. Следуя по маршруту, в каждом секторе команда выполняет ряд заданий. Если команда выполнит задание неверно, то возвращается к началу маршрута. За правильностью выполнения задания соблюдением правил игры наблюдают «хранители времени» (два человека).

1. Вводная часть. «Хранители времени» рассказывают легенду объясняющую причины разделения единого коллектива на группы, знакомят с правилами игры.

2. Путешествие по маршруту. Выполнение конкурсных заданий.

Первая команда:

- «Озеро Забвения» (интеллектуальный конкурс);
- «Лиана-паутина» (спортивный конкурс);
- «Лагуна морских обитателей» (экологический конкурс);
- «Волшебная бутылка» (художественный конкурс);
- «Вирус стихов» (творческий конкурс).

Вторая команда:

- «Горы Усталости» (интеллектуальный конкурс);
- «Ядовитый источник» (спортивный конкурс);
- «Лес Увядания» (экологический конкурс);
- «Голубиная почта» (художественный конкурс);
- «Песенная болезнь» (творческий конкурс)

Последнее испытание (для обеих команд) «Ров чудовищ»;

3. Подведение итогов игры. Обсуждение у костра проделанного пути

Участники команд рисуют свои автопортреты на тех участках карты, прохождение которых понравилось особенно.

Название дела: «ТУРНИР РЫЦАРЕЙ».

Форма: турнир.

Возраст участников: 13—15 лет.

Педагогические задачи: создание игровых условий для выражения внутреннего состояния отдельного ребенка и

всего отряда в целом; личностное самопознание; групповая рефлексия; обучение отражению в символах нравственных качеств личности.

Необходимое оборудование: гербы, шпаги, канцелярские принадлежности.

Краткое описание.

1. Церемония посвящения в рыцари: каждому вручается герб и шпага. Рыцари произносят клятву. Им предлагается представить публике даму сердца.

2. Конкурсы рыцарей:

* «Объяснение в любви с исполнением серенады»;

«Конкурс комплиментов»;

* «Разрешение конфликтных ситуаций во взаимоотношениях

«мальчик-девочка»;

4 «Танцевальный конкурс»;

«Конкурсы на смелость, ловкость, выносливость»;

«Дипломатическое письмо союзнику».

3. Награждение победителей (ими оказываются все рыцари).

Образование союза Орден рыцарей.

Название: «ЗДЕСЬ АРОМАТНЫЙ ТОРТ, ЦАРИТ ВЕСЕЛЬЕ».

Форма: праздничный вечер. Возраст участников: 10—13 лет.

Педагогические задачи: сплочение коллектива; предоставление возможности каждому ребенку выявить и раскрыть свои способности,

лучшеузнать друг друга.

Необходимое оборудование и оформление: отрядное место оформляется как кондитерская мастерская; цветные коржи из бумаги (для каждой группы), фломастеры, цветные карандаши, краски, клей и т.д., белая и цветная бумага, оборудование для шумовых оркестров (банки, ведра, целлофан и т.д.), магнитофон, торт, чай, стаканы.

Подготовительная работа.

1. Трудовой десант — уборка пляжа, сбор мусора.

Формирование групп - экологических ассоциаций. Группы придумывают название, эмблему, рекламу и отличительные знаки.

Краткое описание.

Ребята попадают в «кондитерскую мастерскую», где вожатый предлагает помочь ему «испечь торт». Чтобы это сделать, необходимо принять участие в веселых конкурсах, подготовить творческие художественные номера. И только от общего участия зависит, получится «торт» или нет.

2. Каждая команда (микрогруппа) демонстрирует домашнее задание на тему «Это мы!». Эти представления входят в основу

«торта» — «коржи», которые необходимо «промазать кремом, повидлом, украсить розочками».

Каждая группа после выступления (показа домашнего задания) прикрепляет на стенд «корж» (заранее заготовленный цветной бумажный кружок).

Дальнейшее украшение может происходить по результатам каждого конкурса (можно просто красками можно заранее заготовить нарисованные цветы, воздушные шары и Другие украшения).

3. Конкурсы и творческие задания.

Нарисовать дружеский шарж (в виде торта) на соседнюю команду.

Сочинить необыкновенную веселую историю на тему: «Если бы я был кондитером...»

Создать шумовой оркестр и сочинить рапсодию во славу торта Знание пословиц и поговорок, скороговорок и считалок кулинарную тему.

Всей командой изобразить пантомимой тающее мороженное печеное яблоко, горящую свечу, клубнику со сливками, стакан газировки.

Киноаукцион: какая команда вспомнит большее количество фильмов, в названии которых упоминается слово «праздник»

Кольцовка песен на тему «Праздник».

Смастерить подарок и подарить его соседней команде. Сочинить пожелание всем и зачитать его.

4. Подведение итогов. Рядом с рисунком может появиться общий приз — настоящий торт. Можно устроить чаепитие.

СПОРТИВНЫЕ ДЕЛА

Название: «ГИМНАСТИКА УМА».

Форма: спортивно-интеллектуальная эстафета. Возраст участников: 11-15 лет.

Педагогические задачи: развитие двигательной и познавательной активности подростков.

Краткое описание.

Отряд делится на группы по 6 человек.

Группы в свободном порядке в течение часа перемещаются по территории лагеря, выполняют спортивные, интеллектуальные задания, зарабатывают баллы. Отряд, заработавший наибольшее количество баллов, признается самым «быстро мыслящим».

Примеры станций.

«Своя игра» - серия вопросов по определенной тематике.

«Эрудит-лото» - задаются вопросы, на которые нужно ответить как можно быстрее.

«Геошароиды» - называется слово, к нему необходимо подобрать географический эпитет (Волк – тамбовский).

Шароиды – дается высказывание, в котором заключена необычная трактовка обычного слова. Нужно определить само слово. («Крик морских хищниц или жрец древних греков – оракул»).

«Общее слово» - называются три слова, нужно назвать четвертое слово, которое их объединяет (роза, церемония, ложка – чайная).

«Забей» - нужно как можно больше забить голов в баскетбольную корзину (дается 10 попыток).

«Ножки-ножки» - необходимо как можно дольше продержаться на одной ноге при выполнении упражнения «пистолетик».

«Ручки-ручки» - нужно как можно дольше держать в воздухе волейбольный мяч.

«Подручный мир» - с помощью подручных средств сбивать приготовленные мишени (кегли).

Название: «ГАРМОНИЯ»

Форма: спортивно – интеллектуальная эстафета. Возраст участников: 11-15 лет.

Педагогические задачи: демонстрация ребенком своих физических качеств и силы духа; раскрытие ребенком своих интеллектуальных и творческих способностей; формирование понятий и закрепление знаний, умений,

навыков здорового образа жизни; осознание ребенком значимости как физического, так и интеллектуального развития в достижении гармонии; установление доверительных отношений во взаимодействии друг с другом.

Необходимое оборудование: бумага, фломастеры, заготовленные буквы ключевого слова «ГАРМОНИЯ», 2 мяча, 2 ведра, 2 стакана и вода, 1 коробок спичек, секундомер.

Краткое описание.

Образование двух команд с четным количеством мальчиков и девочек в каждой команде. Выбор жюри, которое, оценивая каждое задание, вручает победителю одну из букв ключевого слова «Гармония».

Введение в игру. Беседа о необходимом сочетании двух сил в человеке: интеллектуальной и физической. Пройдя ряд испытаний, команда должна собрать ключевое слово и расшифровать его.

Выполнение заданий.

«Как корабль назовешь, так на нем и поплывешь». Необходимо за 3 минуты придумать название и девиз своей команды, отражающие единство команды.

Игра «Наездники». Участвуют мальчики.

«Капитаны». Команда играет в футбол. Капитан комментирует ход игры.

«Сплоченность». Команда выстраивается в одну горизонтальную линию – мальчик, девочка и т.д. Выдается 15 спичек разной величины. Задача команды – передать все спички от первого игрока до последнего за минимальное время, при этом не уронив ни единой (руки скрещены сзади).

«Словесная перестрелка». Команды по очереди вспоминают песни, где упоминается слово «здоровье». Та команда, которую подвела память, проиграла.

«Ловкость рук». Игроку в одну руку дается стакан с водой, в другую – мяч. Игрок должен довести мяч до корзины, двумя руками забросить его, поставив стакан на землю, обогнуть корзину и передать эстафету следующему игроку. Эстафетной палочкой здесь является стакан с водой.

«Слово-знак ума». Необходимо, используя слова, создать рекламу, которая бы отразила здоровый образ жизни, и творчески представить ее.

«Решающий забег». Игра «Паровозик».

После получения последней буквы командам предлагается из собранных букв составить ключевое слово и расшифровать его. Это позволит увидеть понимание ребятами сюжета и смысла игры.

Анализ дела.

Название: «ШАР-ШОУ».

Форма: спортивно-развлекательная игра. Возраст участников: 12-15 лет.

Педагогические задачи: развивать интерес к спортивной развлекательной деятельности; способствовать сплочению коллектива.

Необходимое оборудование и реквизит: магнитофон, воздушные шары и нитки, фломастеры и стенд для подведения итогов, ложки, призы.

Краткое описание:

Подготовительный этап. Разбивка на команды.

Каждая команда придумывает свой девиз и название. Представление жюри.

Предъявление правил для болельщиков: болеть весело и дружно, без оскорблений, поддерживать не только своих, но и чужих. Нарушение влечет

начисление штрафных баллов командам. За активность болельщиков начисляются дополнительные баллы. Основной этап.

«Официанты» - пронести на ложке воздушный шарик, обойти стойку и вернуться. Оценивается скорость движения и удержание шарика на ложке.

«Кенгуру» - прыжки с шариком, зажатым между ногами. Оценивается скорость движения и удержание шарика.

«Реактивный шарик» - участники выстраиваются в одну линию, надувают шарики и отпускают их. Оценивается скорость надувания и дальность полета шариков.

«Шарохлоп». Каждый член команды получает свой шарик на длинной нитке, привязывает его на пояс (в виде хвоста). У каждой команды шарики определенного цвета. Необходимо сделать так, чтобы лопнул шарик противника, но сохранился свой. Оценивается количество оставшихся шариков у команды.

«Воздушный мост» - команды выстраиваются друг за другом и передают шарик вперед над головой, а в обратном направлении - между ног.

Побеждает команда, которая быстрее передает шарик.

«Дуэль на воде» (конкурс капитанов) – на одну ногу привязывается шарик, на другую надевается лапа. Задача – сохранить свой шар и поразить шарик противника. Побеждает тот, чей шарик останется целым.

«Танцевальный марафон». Звучит музыкальная «соломка». Необходимо танцевать танец, музыка которого звучит. Танцуя, надо удержать шарик между коленями. Оценивается точность исполнения танцев и удержание шарика.

«Вопрос» - сколько шариков было использовано в данном деле?

Оценивается точный подсчет количества (для введения в заблуждение в незаметном месте подвесить один шарик).

«Праздничный салют» - по сигналу, зажав шары лбами и не пользуясь руками, надо добиться того, чтобы шар лопнул. Оценивается время.

Награждение