

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №52 имени Евгения Анатольевича
Кремлева»**

Принято на заседании
методического совета
от 02.03.2024 г.
Протокол № 1

Утверждаю

Директор МБОУ «СОШ №52 имени

Е.А. Кремлева»

(А.М.Смирнов)



**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
"Орлята России"**

Возраст учащихся 7-11 лет

Срок реализации 1 месяц

Разработчик:

Охрименко Татьяна Олеговна,
заместитель директора по
воспитательной работе

г. Кемерово, 2024

Содержание:

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка.....	1
1.2. Цель и задачи программы.....	3
1.3. Содержание программы.....	4
1.4. Планируемые результаты.....	9

Раздел №2. «Комплекс организационно - педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график.....	10
2.2. Условия реализации программы.....	10
2.3. Формы аттестации.....	11
2.4. Оценочные материалы.....	11
2.5. Методические материалы.....	24
2.6. Список литературы.....	25
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	26

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Орлята России » имеет социально-гуманитарную направленность и составлена в соответствии со следующими нормативными документами:
2. - Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
3. - Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступил в силу с 01 марта 2023 года);
4. - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
5. - Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
6. - Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. - Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
8. - Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
9. Устав и локальные акты МБОУ «СОШ №52 имени Е.А.Кремлева»

Направленность программы. Программа социально-гуманитарной направленности, предназначена для организации досуга учащихся в возрасте 7-11 лет в рамках летнего оздоровительного лагеря.

Актуальность программы. Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых. Этот период благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям своей культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных

планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

С целью организации летнего отдыха детей на базе МБОУ «СОШ №52 имени Е.А.Кремлева» ежегодно организуется работа лагеря с дневным пребыванием детей. Данная программа является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

Занятия по программе направлены на закрепление социальных навыков, на формирование и укрепление социально-значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми.

Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности учащегося и формирования детского коллектива благодаря следующим факторам:

- интенсивности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;
- эмоциональной насыщенности деятельности;
- комфортно организованному взаимодействию в уже сложившемся коллективе или новом для ребёнка временном детском коллективе;
- возможности для проявления ребёнком самостоятельной позиции.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что методической основой программы является методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова. Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности. В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;
- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;
- деятельность должна быть необычной, непохожей на иные, и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческой деятельности, организуется согласно следующему алгоритму:

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

- проведение коллективно-творческой деятельности: осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;
- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;
- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.

Новизна программы. В основе программы лежит технология коллективной творческой деятельности, которая подразумевает совместную деятельность взрослых и детей, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, проведении и анализе результатов деятельности.

Уровень сложности программы. Программа реализуется в условиях летнего оздоровительного лагеря организованного на базе школы и имеет стартовый уровень.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 6-18 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, из семей матерей-одиночек и имеющих родителей-пенсионеров, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

Сроки реализации программы: 1 месяц, 42 учебных часа.

Группы обучения комплектуются в количестве 15 человек каждая. Количество групп (отрядов) не ограничено.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.

Задачи:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес учащегося к дальнейшему участию в проектах Российского движения школьников и молодежи.

1.3. Содержание программы
1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<i>Введение. Формирование отрядов</i>	3	-	3	наблюдение
1.1.	Игровой час «Играю я-играют друзья»	1,5	-	1,5	
1.2.	Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!»	1,5	-	1,5	
2.	<i>Погружение в игровой сюжет</i>	3	-	3	наблюдение
2.1.	Тематический час «Открывая страницы интересной книги»	1,5	-	1,5	
2.2.	Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это-мы!»	1,5	-	1,5	
3.	<i>«Национальные игры и забавы»</i>	3	-	3	наблюдение
3.1.	Время отрядного творчества «Мы-орлята!»	1,5	-	1,5	
3.2.	Игровая программа «Мы - одна команда!»	1,5	-	1,5	
4.	<i>«Устное народное творчество»</i>	3	-	3	наблюдение
4.1.	Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»	1,5	-	1,5	
4.2.	Театральный час «Там на неведомых дорожках»	1,5	-	1,5	
5.	<i>«Национальные и народные танцы»</i>	3	-	3	наблюдение
5.1.	Танцевальный час «В ритмах детства»	1,5	-	1,5	
5.2.	Танцевальная программа «Танцуем вместе!»	1,5	-	1,5	
6.	<i>«Великие изобретения и открытия»</i>	3	-	3	наблюдение
6.1.	Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»	1,5	-	1,5	
6.2.	Конкурсная программа «Эврика»	1,5	-	1,5	
7.	<i>Природное богатство и полезные ископаемые»</i>	3	-	3	наблюдение

7.1.	Экскурсия на природу «Кладовая природы»	1,5	-	1,5	
7.2.	Экологический час «Создание экологического постера и его защита»	1,5	-	1,5	
8.	«Прикладное творчество и народные ремесла»	3	-	3	наблюдение
8.1.	Мастер-классы «Умелые ручки»	1,5	-	1,5	
8.2.	Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	1,5	-	1,5	
9.	«Национальная кухня»	3	-	3	игра
9.1.	Настольная игра «Экспедиция вкусов»	1,5	-	1,5	
9.2.	Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»	1,5	-	1,5	
10.	«Открытые тайны великой страны»	4	-	4	наблюдение
10.1.	Тематический час «Открываем Россию»	1	-	1	
10.2.	Телемост «Содружество орлят России»	1,5	-	1,5	
10.3.	Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»	1,5	-	1,5	
11.	«Я и моя семья»	3	0,5	2,5	наблюдение
11.1.	Творческая мастерская «Подарок своей семье»	1,5	0,5	1	
11.2.	Гостиная династий «Ими гордится Россия»	1,5	-	1,5	
12.	«Я и мои друзья»	3	-	3	наблюдение
12.1.	Большая командная игра «Физкульт-УРА!»	1	-	1	
12.2.	Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи-к делу!»	2	-	2	
13.	«Я и моя Россия»	3	0,5	2,5	наблюдение
13.1.	Подготовка к празднику «Создаем праздник вместе»	1,5	0,5	1	
13.2.	Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»	1,5	-	1,5	
14.	Подведение итогов. Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия». Линейка закрытия смены	2	-	2	наблюдение

	«Содружество Орлят России»				
	Итого	42	1	41	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

1. Введение. Формирование отрядов

1.1. Игровой час «Играю я - играют друзья»

Практика: проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Форма контроля: наблюдение.

1.2. Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!»

Практика: общий сбор участников, открытие смены с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены), отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смен.

Форма контроля: наблюдение.

2. Погружение в игровой сюжет

2.1. Тематический час «Открывая страницы интересной книги».

Практика: знакомство с волшебной книгой, которую отряд получил по итогам творческой встречи

Форма контроля: наблюдение

2.2. Творческая встреча орлят Знакомьтесь, это-мы!»

Практика: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов.

Форма контроля: наблюдение.

3. Национальные игры и забавы

3.1. Время отрядного творчества «Мы-орлята»

Практика: время отрядного творчества направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами Кемеровской области, Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав, и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.

Форма контроля: наблюдение

3.2. Игровая программа «Мы- одна команда!»

Практика: игровая программа, включающая задания на сплочение и командообразование, и проведение для отрядов своей игры, с которой ребята познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

Форма контроля: наблюдение.

4. Устное народное творчество

4.1. Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости».

Практика: конкурс знатоков направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.

Форма контроля: наблюдение

4.2. Театральный час «Там на неведомых дорожках»

Практика: ребята инсценируют сказку, готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют и представляют свой спектакль.

После выступлений ребят ждёт сюрприз: творческое представление-экспромт от вожатых на сцене.

Форма контроля: наблюдение

5. Национальные и народные танцы

5.1. Танцевальный час «В ритмах детства»

Практика: танцевальный час направлен на разучивание танцевальных элементов для последующего исполнения флешмоба всем лагерем.

Форма контроля: наблюдение

5.2. Танцевальная программа «Танцуем вместе!».

Практика: танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России/ Кемеровской области.

Форма контроля: наблюдение.

6. Великие изобретения и открытия

6.1. Научно -познавательные встречи «Мир науки вокруг меня».

Практика: научно-познавательные встречи предполагают знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/Кемеровской области

Форма контроля: наблюдение.

6.2. Конкурсная программа «Эврика»

Практика: соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, в котором ребята могут предложить своё собственное оригинальное решение того или иного задания. В знак того, что работа закончена, команда дружно восклицает «Эврика!»

Форма контроля: наблюдение

7. Природное богатство и полезные ископаемые

7.1. Экскурсия на природу «Кладовая природы»

Практика: экскурсия на природу имеет целью знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/Кемеровской области, Кемеровского округа или своего населённого пункта. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.

Форма контроля: наблюдение

7.2. Экологический час «Создание экологического постера и его защита»

Практика: создание экологического постера и его защита проводится по итогам экскурсии на природу «Кладовая природы». Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

Форма контроля: наблюдение

8. Прикладное творчество и народные ремесла

8.1. Мастер-классы «Умелые ручки»

Практика: мастер-классы направлены на знакомство с мастерами своего дела, которые могут научить ребят создавать что-либо своими руками.

Форма контроля: наблюдение

8.2. Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

Практика: игра по станциям направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/Кемеровской области, Кемеровского округа или своего населённого пункта, и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

Форма контроля: наблюдение

9. Национальная кухня

9.1. Настольная игра «Экспедиция вкусов»

Практика: настольная игра «Экспедиция вкусов»

предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию.

Форма контроля: игра

9.2. Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»

Практика: костюмированное кулинарное шоу предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/Кемеровской области, Кемеровского округа или своего населённого пункта.

Форма контроля: игра

10. Открытые тайны великой страны

10.1. Тематический час «Открываем Россию»

Практика: подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны и угадывают ее название. Педагог рассказывает о главных символах России – это Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

Форма контроля: наблюдение

10.2. Телемост «Содружество орлят России».

Практика: видеоконференцсвязь с другими пришкольными лагерями в округе реализующими данную программу смены, в целях общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

Форма контроля: наблюдение

10.3. Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»

Практика: праздничная танцевальная программа – это эмоциональное завершение тематического дня «Открытые тайны Великой страны».

Форма контроля: наблюдение.

11. Я и моя семья

11.1. Творческая мастерская «Подарок своей семье».

Теория: беседа-размышление «Что такое семья?»

Практика: творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

Форма контроля: наблюдение

11.2. Гостиная династий «Ими гордится Россия»

Практика: гостиная династий – это уникальная возможность для ребят пообщаться с интересными семьями Кемеровской области, Кемеровского округа или своего населённого пункта

Форма контроля: наблюдение

12. Я и мои друзья

12.1. Большая командная игра «Физкульт-УРА!»

Практика: большая командная игра «Физкульт-УРА!» заключается в прохождении отрядом-классом спортивных испытаний, где они могут проявить свои командные способности.

Форма контроля: наблюдение

12.2. Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи- к делу!»

Практика: суть мероприятия – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела на основе полученных знаний и выработать совместно с ними идеи праздника.

Форма контроля: наблюдение

13. Я и моя Россия

13.1. Подготовка к празднику «Создаем праздник вместе»

Теория: беседа «Что такое праздник?»

Практика: подготовка к празднику включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию отдельных элементов общего праздника.

Форма контроля: наблюдение

13.2. Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»

Практика: праздничный калейдоскоп представляет собой совместный праздник по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.

Форма контроля: наблюдение

14. Подведение итогов.

Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия».

Линейка закрытия смены.

Практика: итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия». Линейка закрытия смены.

Форма контроля: наблюдение.

1.4. Планируемые результаты реализации программы

Предполагаемые результаты программы:

- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной);
- проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Занятия по программе проводятся в летнее каникулярное время на базе оздоровительного лагеря, организованного при школе.

При проведении занятий строго соблюдаются санитарно-гигиенические нормы.

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Начало занятий – первый день смены летнего оздоровительного лагеря (июнь, июль, август), окончание занятий - последний день смены

	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Количество учебных дней
1 месяц	42	3	по расписанию (продолжительность занятия 45 мин.)	21

2.2. Условия реализации программы

Ресурсное обеспечение программы.

Для реализации программы школа должна быть оснащена следующим образом:

Помещения, площадки: помещение для отрядной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов; актовый, спортивный залы; открытая площадка с возможностью проведения отрядных дел; стадион; сцена и т.д.

Оборудование и инвентарь: аппаратура для отрядных мероприятий (колонки, микрофоны, стойки для микрофонов, проектор, ноутбук, флагшток для поднятия флага РФ); спортивный и игровой инвентарь, канцелярские принадлежности. Костюмы, декорации

Кадровое обеспечение программы.

Реализацию программы осуществляет педагоги, обладающие профессиональными компетенциями в предметной области, знающие специфику дополнительного образования, имеющие практические навыки в сфере организации деятельности детей. Одно из важных условий реализации программы - самообучение и повышение квалификации педагогов, совместное участие в планировании работы оздоровительного лагеря с учетом регионального компонента.

2.3. Формы аттестации

Для полноценной реализации данной программы используются разные формы аттестации:

Текущая

- осуществляется в процессе наблюдения за деятельностью ребенка в процессе занятий.

Промежуточная

- умение правильно выполнять задания в группе
- умение выполнять простые действия на мероприятии.

Итоговая

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела.

2.4. Оценочные материалы

Система диагностики результатов программы состоит из мнения педагогов, непосредственно реализующих программу, детей-участников программы и мнения независимых взрослых. Индикаторами диагностики программы являются:

- проявление ценностного отношения к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью;
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
- положительное эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

Для оценки программы со стороны детей рекомендуется применять методы игровой диагностики, так как они показывают максимально точный результат – полученные ребёнком знания и опыт, их мнение, эмоции, реакцию и отношение к конкретной ситуации. Представленные ниже примеры методов игровой диагностики являются рекомендуемыми и могут быть дополнены вариантами из собственного педагогического опыта:

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться) «Цветик-семицветик» 13 Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины,

	<p>для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</p> <p>«Одна картинка – два ответа»</p> <p>Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>						
Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности	<p>«Если бы я был волшебником»</p> <p>Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p> <p>«Интересный вагон»</p> <p>Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря</p> <p>«Живая анкета»</p> <p>Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному:</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто не согласен – топают;- 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.						
Полученные ребёнком знания и социальный опыт	<p>«Чудо-дерево»</p> <p>Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.</p> <table><tr><td></td><td>знания</td><td>опыт</td></tr><tr><td>Листья</td><td>«Получил новые</td><td>«Научился</td></tr></table>		знания	опыт	Листья	«Получил новые	«Научился
	знания	опыт					
Листья	«Получил новые	«Научился					

	зелёного цвета	знания, узнал для себя много интересного»	чему-то новому»
	Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»
	Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»
<p>«Кидаем кубик» Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил после того или иного дела, используя то число слов/фраз, какое выпало на кубике.</p> <p>«Сто к одному» Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников – как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы</p>			
Эмоциональное состояние детей	<p>«Живая картина» Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует – начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.</p> <p>«Наш отрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p>«Цветной сундук» Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть</p>		

	что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется домой
Взаимодействие в команде, коллективе	<p>«Золотая коллекция» Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их: - тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент.</p> <p>«Кругосветное путешествие» Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы тамгодились.</p> <p>«Я и моя команда» Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем, там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий, или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.</p>

2.5. Методические материалы

Приложение 1

Понятийный аппарат

Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде. (Федеральный закон № 273 «Об образовании в Российской Федерации»).

Социальная активность младшего школьника – способность ребёнка включаться в специфические для его возраста виды деятельности, которые способствовали бы получению результатов, значимых для других и для себя (в плане становления социально значимых черт личности). В содержательном плане она проявляется в исполнительности и элементах инициативы, когда ребёнок включается в решение тех или иных задач, которые могут быть оценены с точки зрения ценности для общества, а главным образом для становления качеств личности, знаний и умений самого ребёнка. (Ситаров В.А., Маралов В.Г. Статья «Социальная активность личности (Уровни, критерии, типы и пути её развития)» /Научный журнал Московского гуманитарного университета «Знание. Понимание. Умение» №4 – 2015г.)

Событийность – это принцип, предполагающий, что для эффективного воспитания необходимо повседневную, будничную жизнь детей насыщать яркими, запоминающимися ему событиями, которые были бы привлекательны

для детей и обладали бы при этом достаточным воспитательным потенциалом. (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник /Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С.30)

Педагогическое событие – момент реальности, в котором происходит личностно-развивающая, целе- и ценностно-ориентированная встреча взрослого и ребёнка, их событие. (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник /Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С.30)

Коллективное творческое воспитание – это система работы, строящаяся на основе отношений творческого содружества воспитателей и воспитанников как старших и младших товарищей. (Библиотека Коммунарство [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivakol.html> (Дата обращения: 30.11.2021)) ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия и творческих способностей каждого участника деятельности, интеллектуальное развитие, а также формирование организаторских способностей. (Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел – М.: Педагогика, 1989. – 208 с.)

Коллективно-творческие дела – это один из типов форм организации воспитательной деятельности, основное средство современной методики воспитания. Их важнейшие особенности: практическая направленность, коллективная организация, творческий характер. (Иванов И.П. Звено в бесконечной цепи. – Рязань, 1994. – с.29-34)

Самостоятельность – обобщенное свойство личности, проявляющееся в инициативности, критичности, адекватной самооценке и чувстве личной ответственности за свою деятельность и поведение. (Словарь психологических качеств и свойств [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://ht-lab.ru/knowledge/dictionaries/slovar-psikhologicheskikh-kachestv-i-svoystv/3721/> (Дата обращения: 30.11.2021))

Детский коллектив – группа детей, в которой создаётся система высоконравственных и эстетически воспитывающих общественных отношений, деятельности и общения, способствующая формированию личности и развитию индивидуальности каждого её члена. (Ковалёва А.Г. «Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях»: уч. пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. – М: Собеседник, 2005. – 192 с.)

Ценность – значимость для людей тех или иных объектов и явлений. (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник /Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С.47). Ценностные основания, рассматриваемые в рамках реализации программы: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

Игра – важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию. (Фришман И.И. Программа «Игра – дело серьёзное» Научно-практический центр Центрального Совета Союза пионерских организаций СССР.

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

(Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.)

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Оборудование и материалы: реквизит для игр (описан в конкретных играх). Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство, или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива. Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия. При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут). Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успеваешь задеть человека, до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару и после этого все пары встают в два круга – один из пары во внешний круг, другой из пары во внутренний круг, друг напротив друга. Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят за ним повторять:

- «Я – дрозд и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);

- «У меня нос и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);

- «У меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);

- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга). Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т.д.

7 – Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу интересную историю про необычный город – какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди – которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (варианты ребят) Вы правы! (при любом варианте ответа – ответ ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-

то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Экскурсовод» пробует всё это представить, и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз – в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, кто живет с вами в одной комнате, к тому, у кого голубые глаза, синие брюки и т.д.).

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

Описание игры: Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры: Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

Второй уровень игры: Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2- 1.

Третий уровень игры: Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё: круг, потом квадрат, треугольник и т.д.

15 – Игра «Фотография».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде. **Условия проведения:** ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребятам даётся определённая тема, например, корабль/самолёт/автомобиль и т.д., и время, чтобы «выстроить» объект из самих себя. По окончании времени педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто из них какая «деталь», кто какую функцию выполняет (руль, мотор, парус, колесо и т.д.).

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-Ра-Бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка, либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера).

Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы: одни – Земляне (те, кто по игровому сюжету остался на планете), другие – Космонавты (те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса). Разделить их можно с помощью картинок: человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

Ведущий: «Когда-то, лет 90 назад мы с вами провожали наших космонавтов – братьев, сестёр, родных и близких – покорять новые планеты, но очень долго не могли выйти с ними на связь, и последние несколько лет думали, что они обосновались в космосе на какой-то новой планете. Но вот нам приходит сообщение, что спустя 90 лет наша ракета с космонавтами возвращается на Землю. И сейчас мы предлагаем землянам занять своё место на «Космодроме» (его можно обозначить условно на проводимой территории), а космонавтам занять своё место на «Ракете» (также обозначенной условно на проводимой территории, напротив космодрома)

Ребята занимают места на проводимой площадке, согласно выбранному жетону – группа «Земляне» и группа «Космонавты».

Ведущий: «Прошло очень много времени, и вот наши родные и близкие возвращаются из большого космического путешествия. Но нам пришла телеграмма с информацией о том, что время в космосе и на Земле идёт по-разному, и те, кто оставался на Земле, уже наверняка постарели, а путешественники наши остались такими же, какими они улетали с планеты. И теперь мы с вами не знаем, кто же был нашим родственником. Поэтому наша задача: всех и каждого встретить тепло, с объятиями, чтобы никого не обидеть. Вы готовы к встрече?».

Свой ответ даёт группа «Земляне».

Ведущий (обращаясь к группе «Космонавты»): «Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники – бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!».

Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

Ведущий: «Ну что, поздравляем вас – вы снова вместе! И нам уже пора отправляться домой, только вот нас много, а автобус-то у нас один! Ну ничего, в тесноте, да не в обиде. Предлагаю вам садиться в автобус».

После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: им нужно встать в круг тесно-тесно друг к другу, повернуться всем направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на коленки сзади стоящего. Ребята выполняют упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например, сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.

Ведущий: «У нашего автобуса закончился бензин и дальше он ехать не может. Нам придётся выйти здесь».

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

Ведущий: «До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так как нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке (показывает перед собой). Но только до нее тоже не просто добраться, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перейти».

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят перебраться на другой берег – на полянку. При этом на дощечку первоначально встают несколько человек (детям можно сказать – это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

Ведущий: «Ну вот мы с вами на нашей полянке, но машина со строительным материалом сюда заехать не может, и нам с вами нужно этот материал передать вручную».

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это «минус один строительный материал»). Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

Ведущий: «Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома».

Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы – где и что находится). После этого ведущий предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.

Ведущий: «Ну вот он, наш новый и дружный дом! Можно справить новоселье и дружно спеть любимую песню».

Ребята поют песню, поздравляют друг друга и на этом игровая программа завершается.

2– Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров».

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, мячик.
Сценарий игровой программы:

Ведущий: «Наша дружная команда отправляется в путешествие на необитаемый остров, и для этого нам просто необходимо построить плот».

Ведущий даёт ребятам задание разместиться всем на покрывале (или заранее ограниченной территории).

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается Осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. Осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок (покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?»

Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит «раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга.

Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.

Ведущий: «Ну вот, отлично – вся команда в сборе! Пора нам строить убежище и готовить еду. А так как строительных материалов нет, то дом мы будем строить из себя».

Ребятам даётся задание и время построить дом так, чтобы каждый был задействован. Как только ребята завершают работу, ведущий просит ребят рассказать про дом.

Ведущий: «Дом построен – великолепная работа! Осталось нам собрать урожай, чтобы приготовить еду».

Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя.

Ведущий: «Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!» А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец!» И дарим всем аплодисменты».

На этом игровая программа завершается. При необходимости педагог может дополнить программу своими игровыми приёмами и расширить сюжет.

Приложение 3

Варианты проведения огонька

Метод	Описание метода
Метод «неоконченных предложений»	Для этого метода необходимо заготовить листочки с началом предложения и многоточием вместо окончания, а также небольшую коробочку. Свернутые или сложенные листочки помещаются в коробку. Каждый ребёнок, вытащив один листочек, продолжает предложение и после этого передаёт коробочку дальше по кругу. Здесь педагог может задавать уточняющие вопросы, чтобы ребёнок смог ответить достаточно развёрнуто
Метод «ассоциаций»	Для этого метода необходимо заранее подготовить картинки или предметы, при помощи которых ребята будут вести рассказ о себе и о своих ожиданиях. Для начала разговора ребятам предлагается выбрать себе изображение или предмет, который ему приглянулся больше всего. И после этого предлагается рассказать о себе или о своих ожиданиях через этот предмет или

	изображение.
Метод «создания рисунка»	Для этого метода необходимо подготовить по листочку на каждого ребёнка и достаточное количество карандашей и фломастеров. На одной половинке листа участник схематично рисует «Ожидание от смены». Когда все ребята готовы, они по кругу начинают рассказывать о своих рисунках. Этот метод рекомендуется использовать в том случае, если педагог сохранит все рисунки детей и в конце смены предложит нарисовать им рисунок «Реальность» с таким же обсуждением. В этом методе могут использоваться не две половинки, а два отдельных листа. В конце смены «Ожидания» сравнивается с «Реальностью».
Метод «фотографии»	Для этого метода необходимо заранее подготовить три рамки для визуального оформления и написать вопросы, которые будут предложены ребятам. Фоторамки определяют три темы: «Какой будет наш отряд в конце смены?», «Какой буду я в конце смены?», «Какой будет наша смена?» Для начала обсуждения ребёнок выбирает одну из трёх рамок и представляет свой ответ на этот вопрос. Здесь можно дать волю фантазии и поразмышлять на заданную тему
Метод «открытого микрофона»	Метод предполагает свободное обсуждение по заданной педагогом теме в свободном формате. В качестве условного «микрофона» может выступить выбранный талисман или символ огонька. Здесь можно задать такие темы: «Расскажи о себе то, чего про тебя не знают ребята», «Поделись своим увлечением, что ты больше всего любишь», «Расскажи нам то, что бы ты хотел, что мы о тебе знали» и т.д.

2.6. Список литературы

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
2. Афанасьев С.П. «Что делать с детьми в загородном лагере?» / С. Афанасьев, С. Коморин, А. Тимонин. – М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.
3. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.

4. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
5. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
6. Зубахин А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.
7. Зубахин А.А. «Равнение на флаг!»: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка»/ А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. Издание 1-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с. ил.
8. Иванов И.П. Воспитательная работа комсомольцев с пионерами в средней школе: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук. — Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1955.
9. Сайфутдинова Л.Р. Формирование коммуникативной культуры подростков в условиях временного детского объединения: специальность 13.00.02. «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук/ Сайфутдинова Лариса Рафиковна; Костромской государственный университет им. Н.А. Некрасова. – Кострома, 2001. – 209 с.
10. Столярова В.В. «Развитие детской активности и инициативы»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
11. Чукина М.В. «Сказки-подсказки»: методическое пособие / М.В. Чукина, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 64 с.
12. Шмаков С.А. «Лето, каникулы, лагерь»: экспресс-учеб. пособие: учителю, воспитателю, вожатому. Липецк: Ориус, 1995. – 142 с.

Дополнительные материалы

1. Шмаков С.А. Её величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. М: NB Магистр, 1992. – 160 с.
2. Шмаков С.А. Игры, развивающие психические качества личности школьника: методическое пособие. – М: ЦГЛ, 2003. – 110 с.
3. Статья «Игры для младших детей» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://summercamp.ru/> (дата обращения: 28.01.2022).
4. Каталог игр для младших школьников в помощь воспитателю пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2015/09/09/katalog-igr-dlya-mladshih-shkolnikov-v-pomoshch> (дата обращения: 28.01.2022).
5. Игры для пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/ighry-dlia-prishkol-nogho-laghieria.html> (дата обращения: 28.01.2022)

АНКЕТА (на входе)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- ☐ Твои первые впечатления от лагеря?
- ☐ Что ты ждешь от лагеря?
- ☐ Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- ☐ В каких делах ты хочешь участвовать?
- ☐ Что тебе нравится делать?
- ☐ Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
- ☐ Кто твои друзья в лагере?

– Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому,

что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

Пожалуйста, напиши также:

Имя..... Фамилия.....

АНКЕТА (в конце смены)

- ☐ Что ты ожидал (а) от лагеря?
- ☐ Что тебе понравилось в лагере?
- ☐ Что тебе не понравилось?
- ☐ С кем из ребят ты подружился?
- ☐ Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
- ☐ Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
- ☐ Было ли скучно в лагере?
- ☐ Было ли тебе страшно?
- ☐ Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
- ☐ Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
- ☐ Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
- ☐ Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
- ☐ Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.
- ☐ Самое важное событие в лагере? Было ли оно?

19 ☐ Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

– Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

Твое имя, фамилия и автограф на память