

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
начальная общеобразовательная школа № 24 р.п. Чунский

Рассмотрено на заседании
методического совета
от «06» марта 2025г.
Протокол № 7



Утверждаю:
Директор МОБУ НОШ № 24 р.п. Чунский
Т.Ф. Кудрявцева
Приказ № О-31 от «10» марта 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОРЛЯТА РОССИИ»
на базе МОБУ НОШ № 24 р.п. Чунский**

Возраст обучающихся – 7-11 лет

Срок реализации 21 день

Составитель: Шульгина Татьяна
Георгиевна – начальник ДОЛ
Шемелина Арина Григорьевна
Старшая вожатая

р.п. Чунский, 2025



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Швердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева

**Программа профильной лагерной смены с дневным пребыванием
«ОРЛЯТА РОССИИ»
на базе МОБУ НОШ № 24 р.п. Чунский
созданная на основе программы смен «Содружество Орлят России»
для проведения в детских лагерях Российской Федерации**



Содержание программы

Раздел I. Введение	4
Раздел II. Понятийный аппарат	9
Раздел III. Целевой блок	12
Раздел IV. Модель смены	15
Раздел V. Система диагностики результатов	17
Раздел VI. Учебный план	21
Раздел VII. Календарный учебный график	23
Раздел VIII. Содержание программы	31
Раздел IX. Условия реализации программы	33
Раздел X. Учебно-методическое обеспечение	39
Приложение к пояснительной записке пришкольного лагеря	51
Список использованных источников и литературы	143



Раздел I. Введение

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности - это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.).

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.*

Смена в детском лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление



смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российского движения школьников на следующий учебный год.

Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности младшего школьника 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.

Методической основой программы смены 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.

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё - творчески, иначе зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них участвует весь детский коллектив: деление на

выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект - на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей.

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.

Игровые технологии

Игровые технологии - это организованный процесс игровой коммуникации (общения) субъектов (общностей) с целью осуществления воздействия на объект совместной игровой деятельности. Результаты использования игровых технологий: совместный труд души (переживания, сочувствие, солидарность), совместный труд познания (взаимопонимание в ходе освоения законов развития мира природы и человеческого общества), совместная радость поиска и открытия непознанного ранее (И. И. Фришман, Игровые технологии в работе вожакого).

Особенности игровых технологий. Все следующие за дошкольным возрастом периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная) не вытесняют, а продолжают игру, усложняя ее по мере развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса - одна из самых сложных задач в педагогической практике. Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним,

эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, при этом ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра позволяет также проигрывать отношения, существующие в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её многоплановым уровнем, с возможностью вхождения в роли, недоступные в обыденной реальности, позволяет ему углублять восприятие Другого и даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я».

Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Раздел II. 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.

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.

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)

Раздел III. Целевой блок

Цель - 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 ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

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.

При построении педагогического процесса **для младших школьников в летнем лагере необходимо учитывать следующие принципы:**

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей младших школьников при выборе содержания и форм деятельности;
- принцип событийности обще лагерных дел и мероприятий, т.е. значительности и необычности каждого события как факта коллективной и личной жизни ребёнка в детском лагере;
- принцип включения детей в систему самоуправления жизнедеятельностью детского коллектива, направленный на формирование лидерского опыта и актуализацию активного участия в коллективных делах;
- принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей, уважения личного мира каждого ребёнка.

Срок освоения программы:

По продолжительности программа является краткосрочной, реализуется в течение одной лагерной смены со 2 по 22 июня 2025 года на базе МОБУ НОШ № 24 р.п. Чунский.

Адресат программы: программа рассчитана на детей от 7 до 11 лет, посещающих оздоровительный летний детский лагерь дневного пребывания «Планета детства», организованного на базе МОБУ «НОШ № 24» р.п. Чунский.

При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, детям-сиротам и оставшимся без попечения родителей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

Объем и формы программы: Общее количество учебных часов,



необходимых для освоения программы 15 часов. Программа включает теоретические и практические формы организации мероприятий.

Программа предполагает использование следующих методов и форм организации мероприятий:

- словесный (рассказ, беседа);
- наглядный (наглядные пособия, просмотр видеоматериалов, концерты и мероприятия, игры-путешествия, соревнования, эстафеты, квест-игры и т.д.);
- практический (выполнение практических упражнений и работ);
- репродуктивный;
- исследовательский (самостоятельная творческая работа детей);
- иллюстративный (демонстрация результатов).

Раздел IV. Модель смены

Программа реализуется в четыре этапа согласно разработанному плану мероприятий в установленные для каждой позиции сроки.

I этап: Подготовительный (апрель-май):

- участие в районных совещаниях, посвящённых подготовке проведения летней оздоровительной кампании;
- знакомство нормативными документами, обеспечивающими качественный отдых детей в текущем году;
- проведение совещаний при директоре по подготовке к летнему оздоровительному сезону;
- издание приказов по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей;
- формирование кадрового состава для работы в летнем оздоровительном лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря;
- организация помещений лагеря согласно нормам и требованиям СанПин;
- проведение родительского собрания;
- подготовка материально-технической базы ОУ;
- обеспечение допуска сотрудников к работе с детьми;
- формирование списка детей, которые будут отдыхать в оздоровительном лагере, на основании заявления

II этап: Организационный (первый день работы лагеря):

- встреча детей;
- начало реализации программы лагеря;
- линейка, открытие лагерной смены;
- знакомство с правилами внутреннего распорядка лагеря;
- Выявление интересов, склонностей и способностей детей



III этап: Основной (15 дней):

- реализация основной концепции смены;
- вовлечение детей в различные виды коллективно-творческой деятельности;
- мероприятия с посещением, музеев;
- проведение экскурсий в музеи города, пешие экскурсии.

IV этап: Заключительный (последний день работы лагеря):

- линейка закрытия лагерной смены;
- вручение грамот и благодарностей;

Модель смены имеет одинаковую структуру для лагерей всех уровней и выглядит следующим образом:

Раздел V. Система диагностики результатов

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.

Также дети получают возможность формирования:

- навыков коммуникативного общения, для выработки механизмов снижения социально – психологической напряженности в межличностных отношениях; рефлексии деятельности окружающих и собственного поведения;
- положительного опыта самоуправления при организации жизнедеятельности детского коллектива;
- интереса к общественной работе в рамках их социальных потребностей;
- активной гражданской позиции, чувства патриотизма;
- чувства уважения к родной природе;
- подростковых добровольческих команд, участвующих в профилактических и досуговых мероприятиях;

- потребности в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в объединении, классе, школе.
- возможности для творческой самореализации в предлагаемых видах деятельности.
- интереса к творческой и интеллектуально-познавательной деятельности;
- возможности для укрепления психологического, физического и духовно-нравственного здоровья;
- ответственности за выбор здорового образа жизни;
- опыта коллективного общения на основе культурных норм проживания и различных видов деятельности;

метапредметные результаты — освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

предметные результаты — освоенный обучающимися в ходе реализации программы материал, позволит ориентироваться в системе знаний, и применять полученные знания в практической деятельности.

Метапредметными результатами программы является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью куратора (воспитателя).
- проговаривать последовательность действий.
- уметь высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом, уметь работать по предложенному плану.
- учиться совместно с куратором (воспитателем) и другими учениками, давать эмоциональную оценку деятельности сверстников.
- средством формирования этих действий служит технология оценивания достижений (успехов).

2. Познавательные УУД:

- делать предварительный отбор источников информации.
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя дополнительные материалы, свой жизненный опыт и информацию, полученную на мероприятии.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы со сверстниками.
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

3. Коммуникативные УУД:

- умение донести свою позицию до других.
- средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах.

В результате освоения программы, обучающиеся будут уметь:

- проводить акции, направленные на формирование здоровых привычек;
- проводить профилактическую работу в лагере и в микрорайоне;
- аргументировано отстаивать свою позицию;
- адекватно общаться с учащимися и взрослыми, владеть нормами и правилами уважительного отношения;
- издавать агитационную продукцию;
- принимать общечеловеческие ценности.

Программа предусматривает развитие компетенций:

- ценностно-смысловые
- общекультурные



- познавательные
- информационные
- коммуникативные
- социально-трудовые
- компетенции личностного самосовершенствования

Раздел VI. Учебный план

№	название раздела, темы	количество часов			формы аттестации / контроля
		всего	теория	практик	
1	Организационный	2	0,5	1,5	Отзывы детей, итоги диагностик и
1.1	Знакомство				
1.2	Организационные моменты				
1.3	Инструктажи по технике безопасности				
1.4	Диагностика (вводная, текущая, итоговая)				
2	Спортивно-оздоровительный	3	0,5	2,5	Мониторинг здоровья, соревнование, выпуск плакатов
2.1	Зарядка				
2.3	Соревнования, эстафеты, спортивные праздники				
2.4	Минутки здоровья Минутки безопасности				
3	Гражданско-патриотический	2	0,5	1,5	Беседы, отзывы, концерт
3.1	Праздник «День России»				
3.2	Тематическая линейка «22 июня - День памяти и скорби»				
3.3	КТД, музыкальная и литературная гостиная, экскурсии				
4	Культурный и духовно-нравственный	4	1	3	Отзывы детей, фото отчет,
6.1	ЦТТ «ЛИК» игровая программа				
6.2	ДК «Победа» игровая программа				
6.3	Праздники				

6.4	Посещение центральной библиотеки «Сказки всем на удивленье»				обсуждение , выставка рисунков, концерт
6.5	ДК «Победа», мультфильм				
6.6	Час общения, чтение и обсуждение художественных произведений, викторина по сказкам, конкурс стихотворений и рисунков				
6.7	Алло, мы ищем таланты				
7	Художественно-эстетический и экологический				Выставка творческих работ, отзывы детей, фото отчет
7.1	Мастер-класс «Плетение из атласных лент»	4	0,5	3,5	
7.2	Кружок «Утро художника»				
7.3	Беседы, экологические игры, конкурс рисунков и поделок, экскурсии				
	Итого:	15	3	12	

Раздел VII. Календарный учебный график

Дата	Мероприятия	Ответственный
02.06.2025 День знакомств	<ol style="list-style-type: none"> 1. Встреча детей, зарядка. 2. «Играю я - играют друзья» (знакомство, создание отрядов, распределение обязанностей). Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg. Приложение 1 3. Операция «Уют» 4. «Ярмарка идей» (обсуждение плана работы лагерной смены, предложения и пожелания). 5. Минутки здоровья «Мой вес и мой рост». 6. Знакомство с техникой безопасности (дорога, лес, водоем, территория лагеря) 7.Посещение музея (1,2 отряд) 8.Посещение МБУК «ЦБС Чунского района» (3,4отряд) 9. Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»(уровень лагеря) Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/i/VNVJHNYPrIA3iQ Приложение 2	Воспитатели Старшая вожатая
03.06.2025 «Мы - Орлята!»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Встреча детей, зарядка. 2. Время отрядного творчества «Мы - Орлята!» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: http://disk.vandex.ru/i/NeMiPds009H60 Приложение 3 3. Посещение МБУК «ЦБС Чунского района» (2 отряд) 4. Посещение музея (3,4 отряд) 4. Игра «Топ-топ, топает турист» 6. Игровая программа «Мы - одна команда!» (уровень лагеря) Ссылка на материалы дела: http://disk.vandex.ru/i/8SSlvhOdrXAig Приложение 4 7. Минутки здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге». 8. Занятия по интересам 	Воспитатели Старшая вожатая
04.06.2025 День лагеря	<ol style="list-style-type: none"> 1. Встреча детей, зарядка. 2. КТД «Визитка отряда» 3. Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это - мы!» (уровень лагеря) Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/i/0UqXS4n4omtss Приложение 5 4. Минутки здоровья «Смех продлевает жизнь. Как поднять себе настроение». 5. Викторина, занятия по интересам. 6. Открытие лагерной смены 7. Игры на свежем воздухе. 	Воспитатели Старшая вожатая

<p>05.06.2025 «Ларец народной мудрости»</p>	<p>1. Встреча детей, зарядка. 2. Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/WbAW79TK08Uih0 Приложение 6 3. Практическое занятие «Собираемся в поход». 4. Рисуем на асфальте «Мой край родной» 5. Минутка здоровья «Дождь, град, гроза и другие летние опасности» 6. Театральный час «Там, на неведомых дорожках» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/L0fSvuiJ_Y2hhA Приложение 7 7. Посещение МБУК «ЦБС Чунского района» (1 отряд) 8. Музыкальная гостиная «Давайте друзья у костра соберёмся»</p>	<p>Воспитатели ли Старшая вожатая</p>
<p>06.06.2025 Год семьи</p>	<p>1. Встреча детей, зарядка. 2. Общелагерный проект "Я горжусь своей семьей" (оформление стендов в фойе) 3. Минутка здоровья «Дыхательная гимнастика» 4. «В объективе – МЫ!» Фотосессия «Как нам вместе хорошо». 5. Праздник «Семья и её ценности» 6. Экскурсия с элементами волонтерской работы «Аллея ветеранов». 7. Игры на свежем воздухе.</p>	<p>Воспитатели ли Старшая вожатая</p>
<p>07.06.2025</p>	<p>Выходной</p>	
<p>08.06.2025</p>	<p>Выходной</p>	
<p>09.06.2025 Вместе весело шагать</p>	<p>1. Встреча детей, зарядка. 2. Викторина «Угадай-ка...». 3. Минутка здоровья «Дыхательная гимнастика» 4. «В объективе – МЫ!» Фотосессия «Как нам вместе хорошо». 5. Праздник «День друзей» 6. Экскурсия с элементами волонтерской работы «Аллея ветеранов». 7. Игры на свежем воздухе.</p>	<p>Воспитатели ли Старшая вожатая</p>
<p>10.06.2025 «Молодые защитники природы»</p>	<p>1. Встреча детей, зарядка. 2. Викторина «Знаю ли я природу?». 3. Мероприятие «Молодые защитники природы» (эколята России) 4. Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/b5iAaxsONaOVPO (уровень отряда) Приложение 14</p>	<p>Воспитатели ли Старшая вожатая</p>

	<p>5. Экскурсия «Разнообразие лекарственных растений родного края».</p> <p>6. Практическое занятие «Использование лекарственных растений».</p> <p>7 Экологический час «Создание экологического постера и его защита» Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/LB AsIive5d5Lw (уровень лагеря) Приложение 15</p> <p>8. Занятия по интересам</p>	
11.06.2025 «Экспедиция вкусов»	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Беседа «Съедобные и ядовитые растения, ягоды и грибы Иркутской области».</p> <p>3. Викторина «Самые, самые!»</p> <p>6. Настольная игра «Экспедиция вкусов» Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/i/1a6 I2zFbSHMPw (уровень отряда) Приложение 17</p>	Воспитатели Старшая вожатая
12.06.2025 День России	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/i/OOoIwLsOz2oUkw Приложение 8</p> <p>3. Конкурс рисунков «Россия красавица!».</p> <p>4. Викторина «Всё ли я знаю о своей родине?»</p> <p>5. Беседа «Уголки необъятной державы» (ребята рассказывают и показывают фотографии о своих путешествиях по России)</p> <p>6. Минутки здоровья</p> <p>7. Праздник «День России»</p> <p>8. Игры на свежем воздухе</p>	Воспитатели Старшая вожатая
13.06.2025 Твори! Выдумывай! Пробуй	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Беседа «Если хочешь быть здоров – закаляйся!».</p> <p>3 Игровая программа ЦТТ ЛИК (1,2 отряд)</p> <p>4. Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/i/IOrdPcfOhBYO8g (уровень лагеря) Приложение 9</p> <p>5. Минутки здоровья «Береги глаза».</p> <p>6. Игры на свежем воздухе</p>	Воспитатели Старшая вожатая
14.06.2025	Выходной	
15.06.2025	Выходной	
16.06.2025 «Физкультура!»	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Беседа «Содержимое аптечки. Первая медпомощь при травмах».</p>	Воспитатели Старшая вожатая

	<p>3. Большая командная игра «Физкульт-УРА!» Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/NGiNW3VpH92dO (уровень лагеря) Приложение 12</p> <p>4. Экскурсия в парк «Уход за лесом».</p> <p>5. Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи - к делу!» Ссылка на материалы дела: https://disk.vandex.ru/OLltTbgcRgBpA (уровень отряда и лагеря) Приложение 13</p> <p>6. Игра «Меткий стрелок»</p> <p>7. Занятия по интересам.</p>	
17.06.2025 «Танцуем вместе!»	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Викторина «Мой дом – моя крепость».</p> <p>3. Беседа «Как сделать наш дом безопасным».</p> <p>4. Игровая программа РДК «Победа»</p> <p>5. Танцевальная программа «Танцуем вместе!» (уровень лагеря) Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/vHISl9bSg61lL0 Приложение 11</p> <p>6. Занятия по интересам.</p>	Воспитатели ли Старшая вожатая
18.06.2025 РДДМ	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Игры школьников разных стран.</p> <p>3. Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/H8ewmek8YiM5Iw Приложение 16</p> <p>4. Праздник «Мы Первые!»</p> <p>5. Минутка здоровья «Гимнастика для глаз»</p> <p>6. Идем в гости в детский сад</p>	Воспитатели ли Старшая вожатая
19.06.2025 Безопасность	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. КТД «Идем в гости в соседние отряды».</p> <p>3. КТД «Я твой друг и ты мой друг!»</p> <p>4. Беседа «Пожарная безопасность».</p> <p>5. Минутка здоровья «Пожарная тревога».</p> <p>6. Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/vRWJ00i0YS6OCO Приложение 10</p> <p>7. Занятия по интересам.</p>	Воспитатели ли Старшая вожатая
20.06.2025 За расставанием будет встреча	<p>1. Встреча детей, зарядка.</p> <p>2. Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA (уровень лагеря) Приложение 18</p> <p>3. Праздник, награждение.</p> <p>4. Праздник закрытия лагерной смены.</p> <p>5. Занятия по интересам.</p>	Воспитатели ли Старшая вожатая

	6. Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда) Ссылка на материалы дела: httpDs://disk.vandex.ru/i/5ePD4dFFX1uCC2 Приложение 19 5. Подвижные игры на свежем воздухе.	
21.06.2025	Выходной	
22.06.2025	Выходной	

Раздел VIII. Содержание программы

Основополагающими идеями в работе с детьми в летнем лагере является сохранение и укрепление здоровья детей, поэтому в программу включены следующие мероприятия.

Спортивно – оздоровительная деятельность: утренняя гимнастика, принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере), организация пешеходных экскурсий, организация здорового питания детей, организация спортивно-массовых мероприятий, подвижные спортивные игры.

Работа по гражданско-патриотическому воспитанию детей: конкурс рисунков и плакатов «День России», просмотр видео «Любимый город», конкурс плакатов «Береги природу!», просмотр видео об охране природы и др.

Интеллектуально – познавательная деятельность: викторины, просмотр общеразвивающих видеофильмов, экскурсии, развлекательно-познавательные программы, выполнение проектов.

Профилактическая деятельность: минутки здоровья по различным темам, просмотр видеофильмов по ОБЖ, беседа по правилам поведения в лагере, инструктажи.

Социально-психологическая деятельность: работа по сплочению коллектива воспитанников, занятия в форме коммуникативных игр на взаимодействие и командообразование, релаксация и восстановление физических и психологических сил, снятие напряженности, выявление качеств лидерства, диагностирование.

Работа по развитию художественно-творческих способностей детей проходит в процессе подготовки и проведения конкурсов, а также на занятиях по ИЗО деятельности.

Работа по привитию навыков самоуправления: выявление лидеров, генераторов идей; распределение обязанностей в отряде; закрепление



ответственных по различным видам поручений; дежурство по столовой, отряду.

Раздел IX. Условия реализации программы

Нормативно-правовая база:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации»
- Устав МОБУ НОШ № 24 р.п. Чунский
- Правила по технике безопасности, пожарной безопасности
- Инструкции по организации и проведению мероприятий
- Должностные инструкции работников
 - СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Акт приемки лагеря
- Планы работы отрядов
- Заявления родителей (законных представителей)
- Договор на пользование услугами летнего оздоровительного лагеря дневного пребывания на базе МОБУ НОШ № 24 р.п. Чунский.

Материально-техническое и информационное обеспечение

Территория оздоровительной организации, на которой расположен лагерь с дневным пребыванием детей, ограждена по периметру забором, озеленена деревьями, кустарниками без ядовитых плодов, имеется травяное покрытие, клумбы.

Оборудование и инвентарь помещений оздоровительной организации:

Наименование помещения	Оборудование помещения
Игровые комнаты	Игровая комната №1 – 12 столами для настольных игр, 24 стульями, настольными играми, бактерицидный УФ рециркулятор Mbox PO-50UV, ноутбук, проектор, антисептик для рук

	<p>Игровая комната №2 – 12 столами для настольных игр, 24 стульями, настольными играми, бактерицидный УФ рециркулятор Mbox PO-50UV, ноутбук, проектор, антисептик для рук</p> <p>Игровая комната №3 – 12 столами для настольных игр, 24 стульями, настольными играми, бактерицидный УФ рециркулятор Mbox PO-50UV, ноутбук, проектор, антисептик для рук</p> <p>Игровая комната №4 – 12 столами для настольных игр, 24 стульями, настольными играми, бактерицидный УФ рециркулятор Mbox PO-50UV, ноутбук, проектор, антисептик для рук</p>
<p>Помещения для занятий кружков</p>	<p>12 столами для настольных игр, 24 стульями, мультипроектором, компьютером, настольными играми, бактерицидный УФ рециркулятор Mbox PO-50UV</p> <p>ноутбук, проектор, антисептик для рук</p>
<p>Спальные помещения</p>	<p>Отсутствуют (сон не предусмотрен)</p>
<p>Помещения медицинского назначения</p> <p>-процедурный кабинет</p> <p>-кабинет приема врача</p>	<p>Медицинский кабинет оборудован рабочим столом, 2 стульями, кушеткой, 10 термометрами медицинскими, тонометром для измерения артериального давления, сантиметровой лентой, ширмой, весами напольными, ростомером, фонендоскопом, емкость для дезинфекции инструментария и расходных материалов, емкость для сбора бытовых и медицинских отходов – 2шт.,</p>

	аптечкой, раковиной со смесителем, облучателем ОБН-15-21.
Помещение для мытья столовой посуды	холодильник для хранения суточных проб, 3-х секционной ванной с подачей горячей и холодной воды через смеситель, металлической сеткой с ручками и гибким шлангом с душевой насадкой, стеллажи, столовые приборы и посуда, водонагреватель, рециркулятор Mbox PO-50UV, антисептик для рук
Помещение для приема и раздачи готовых блюд	стол для раздачи пищи, стол для готовой продукции, 7 столов и 13 скамеек, 2 раковины с подводкой горячей и холодной воды, мыло, электрическая сушилка для рук, одноразовые полотенца, ведра педальные для сбора ТБО, антисептик для рук, рециркулятор Mbox PO-50UV
Спортивный зал	Скамейками, расположенными вдоль стены с оконными проемами, шведской стенкой, баскетбольными кольцами, волейбольной сеткой, канатом. Спортивный инвентарь – мячи волейбольные 10шт., мячи баскетбольные 16шт., мячи футбольные 14шт., мячи для метания 4шт., обручи 5шт., скакалки 19шт., спортивные маты 11шт., кегли 6шт. Хранятся в кладовой спортивного инвентаря.
Помещение для сушки одежды и обуви	Полками, вешалками, тепловой вентилятор.

Раздевалка для верхней одежды	Вешалками для одежды
Кладовая спортивного инвентаря, игр и кружкового инвентаря	Стеллажами для хранения инвентаря.
Туалеты для девочек	Оборудованы двумя унитазами с сиденьем, позволяющими проводить их ежедневную влажную уборку с применением моющих и дезинфицирующих средств, раковиной с подводкой холодной и горячей воды через смеситель, мылом и бумажным полотенцем, педальным ведром, держателем для туалетной бумаги, антисептиком для рук.
Туалеты для мальчиков	Оборудованы тремя унитазами с сиденьями, позволяющими проводить их ежедневную влажную уборку с применением моющих и дезинфицирующих средств, держателем для туалетной бумаги, педальным ведром, 2 раковинами с подводкой холодной и горячей воды через смеситель, мылом и бумажными полотенцами, антисептиком для рук
Туалеты для персонала	Надворный оборудован держателем для туалетной бумаги, контейнерами для сбора ТБО, умывальником с нецентрализованным сливом, мылом, бумажными полотенцами, антисептик для рук

Помещение для хранения, обработки уборочного инвентаря и приготовления дезинфекционных растворов	Тумбочка для дез. растворов, поддоном с подводкой горячей и холодной воды через смеситель с гибким шлангом, душевой насадкой..
--	--

Кадровое обеспечение

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

- воспитатель - 8,
- старший вожатый – 1;
- повар – 2;
- кухонный работник – 2;
- инструктор по физической культуре – 1;
- руководитель кружка – 1.

Воспитатели, вожатые и старший вожатый имеют педагогическое образование и имеют опыт работы в детском лагере.

Заведующий хозяйством несёт ответственность за подготовку помещений к началу сезона, проведение антитеррористических мероприятий, пожарную безопасность, соблюдение санитарного законодательства в период работы лагеря;

Режим дня: лагерь работает в период с 02.06.2025 по 22.06.2025 с 8.30 до 14.30 часов. Режим дня предусматривает максимальное пребывание детей на свежем воздухе, проведение оздоровительных, спортивных, культурных мероприятий, организацию игр; регулярное 2-разовое питание.

ВРЕМЯ			МЕРОПРИЯТИЯ
8:30	-	8:35	Прием детей
8:35	-	8:45	Зарядка
8:50	-	9:05	Завтрак 1,4 - отряд
9:30	-	9:50	Завтрак 2,3,5 - отряд
9:50	-	10:10	Планирование отрядных дел
10:10	-	10:50	Работа кружков
10:50	-	11:30	Игротека по отрядам
11:30	-	12:40	КТД, спортивные соревнования, игры, конкурсы.
12:40	-	12:50	Минутка здоровья
13:00	-	13:20	Обед – 1,4, отряд
13:30	-	13:50	Обед – 2,3,5 - отряд
13:50	-	14:15	Отдых детей, просмотр видеофильмов, настольные игры, чтение книг.
14:15	-	14:20	Рефлексия дня
14:20	-	14:30	Планирование дел на завтра. Закрытие дня.

Раздел X. Учебно-методическое обеспечение

Оценочные материалы

Подразделы	Название методики	Назначение методики
Раздел 1. Входная диагностика проводится с целью определения ожиданий ребят и родителей от пребывания в лагере, и педагогов, начинающих работу на смене.		
«Давайте познакомимся» или «Расскажи нам о себе»	Живая анкета «Давайте познакомимся»	изучение потребностей и интересов ребенка
	Анкета «Я выбираю»	изучение интересов и желаний ребенка
	«Фантастический выбор»	изучение нравственных ценностей
	«Волшебное озеро»	получение информации о качествах и поступках ребенка через его самохарактеристику
Раздел 2. Текущая диагностика (направлена на выявление эмоционального фона настроений в течение деятельности пришкольного лагеря).		
Эмоциональное самочувствие ребенка и группы в целом	«Мишень настроения»	получение информации о настроении ребенка
	«Градусник»	выявление эмоциональных состояний ребенка
Изучение временного детского коллектива	«Рисунок-образ», «Рисунок-символ»	выявление эмоционального отношения ребенка к коллективу
	«Аналогия»	получение характеристики детского коллектива

<p>Раздел 3. Итоговая диагностика (проводится с целью определения уровня удовлетворенности пребывания в лагере и соответствия заявленных ожиданий реальности).</p>		
<p>Вот и настало время проститься нам с тобой</p>	<p>«Чудо-дерево»</p>	<p>выявление отношения каждого ребенка к содержанию работы объединения, группы в течение всей смены</p>
	<p>Анкета «Итоговое анкетирование»</p>	<p>получение информации с том, почему подростку понравилось пребывание в лагере</p>

Пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов

1. «Я выбираю»

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале: 4 – совершенно согласен; 3 – согласен; 2 – трудно сказать; 1 – не согласен; 0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступления нового дня в лагере с радостью.
2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.
3. У нас хорошие воспитатели.
4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.
6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.
8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных. Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов. $У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$. Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

1. Методика «Волшебное озеро»

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и совершить небольшое путешествие. Представьте себя на полянке в лесу. Вокруг качают ветвями вековые дубы и шумят стройные сосны. Под ногами ярко-зеленая трава. В кронах деревьев раздаётся птичий гомон. По небу плывут легкие облака. По тропинке подходим к озеру. Это необычное озеро. Оно – волшебное. На его поверхности отражается не внешность человека, а то, какой он есть – со своими качествами, чертами характера. В этом озере отражаются поступки человека, которые показывают, какой он человек. Посмотрите в озеро. Что отражается на его поверхности? А теперь по той же тропинке, не спеша, вернемся к полянке, откуда началось наше путешествие. Постоим несколько секунд, прощаясь с лесом. Откроем глаза. Кто хочет рассказать о своем отражении в волшебном озере?

Обсудим наши впечатления. Обработка полученных данных. Качественный анализ «отраженных в озере» поступков воспитанников позволяет выявить их личностную направленность.

2. Методика «Мишень настроения»

Устанавливаются две мишени; между группами и членами групп организуется коллективное и личное первенство. Попадание в цель приносит одно очко: в личный счет – мишень слева, в счет группы – мишень справа. Каждый член отряда бросает мяч 10 раз в ту мишень, которую выбирает сам. Если мяч не

попал в мишень, то игрок должен указать жюри, с чьего счета снять очко: с его личного счета или со счета группы (решение сообщается так, чтобы группа не знала о нем).

Обработка данных. Подсчитывается число очков, набранных подростком в личный счет и в счет группы. По этим данным педагог может судить о коллективистической или индивидуалистической направленности личности.

3. Методика «Чудо-дерево»

Может использоваться как в первый день пребывания ребенка в лагере, так и потом, с целью отслеживания комфортности пребывания ребенка, его самооценки. Предварительно на листе ватмана необходимо нарисовать дерево с расположенными на нем человечками.

Инструкция дается в следующей форме: «Рассмотрите это дерево. Вы видите на нем и рядом с ним множество человечков. У каждого из них разное настроение, и они занимают различное положение. Выберите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение и ваше положение».

Для удобства объяснения каждой фигурке присвоен свой номер. Выбор позиции № 1, 3, 6, 7 характеризует установку на преодоление препятствий. № 2, 11, 12, 18, 19 — общительность, дружескую поддержку. № 4 — устойчивость положения (желание добиваться успехов, не преодолевая трудности). № 5 — утомляемость, общая слабость, небольшой запас сил, застенчивость. № 9 — мотивация на развлечения. № 13, 21 — отстраненность, замкнутость, тревожность. № 8 — отстраненность от учебного процесса, уход в себя. № 10, 15 — комфортное состояние, нормальная адаптация. № 14 — кризисное состояние, «падение в пропасть». Позицию № 20 часто выбирают как перспективу с завышенной самооценкой и установкой на лидерство. Следует заметить, что позицию № 16 дети не всегда понимают, как позицию

«человечка, который несет на себе человечка № 17», а склонны видеть в ней человека, поддерживаемого и обнимаемого другим.

5. Методика «Фантастический выбор»

Этот метод требует от педагога игровой инструментовки. Производится апелляция к воображению, и на фоне воображаемой «волшебной» ситуации актуализируются и вербально оформляются потребности детей. Они называют личностные ценности и указывают лица, находящиеся в зоне их ценностной сферы.

Например: - Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: «Чего тебе надобно?»

Ответь ей.

- Если бы ты стал на час волшебником, что бы ты сделал?

- У тебя в руках цветик-семицветик. Отрывай мысленно лепестки, чего ты попросишь для себя?

- Мы нашли волшебную палочку, которая исполняет все желания, стоит только потереть ее шелковой нитью. Что бы ты предложил для исполнения?

- Ты отправляешься на необитаемый остров, и будешь жить там всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначишь пятью словами. Назови пять слов.

Фантастический выбор может получить письменное оформление: выпускается бюллетень с текстом и рисунками, рассказывающий о характере произведенного выбора. Детям такой бюллетень чрезвычайно интересен: они сравнивают свои ответы с ответами товарищей. Безусловно, материалы безымянны.

4. Методика «Градусник»

Перед процедурой диагностирования воспитатель проводит предварительную беседу с ребятами, в ходе которой он предъявляет предмет, который есть в каждом доме. Это – градусник. Педагог объясняет ребятам, что при высокой температуре человеку плохо, тревожно. Такая температура бывает 38, 39, 40,

41 градус (запись на доске). Нормальная температура - 36,6 у него нет тревоги, всё хорошо, у него всё получается, он здоров. Температура бывает 35. При такой температуре человек испытывает слабость, усталость, отсутствие интересов и желания что-либо делать. После объяснения педагог предлагает учащимся поиграть в игру. Ребятам предлагается пофантазировать и назвать или написать ту температуру, которая у них появилась сегодня. Это позволяет определить степень тревожности детей.

5. Итоговое анкетирование

Фамилия, имя _____

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня.
2. Из дел, проведённых в отряде, мне больше всего понравилось
3. Несколько слов о нашем отряде.
4. Мои впечатления о лагере.
5. Если бы я был воспитателем или вожатым, то бы я.
6. Хочу пожелать нашему лагерю
7. Хотел бы ты ещё раз отдохнуть в нашем лагере?

6. Анкета на выходе

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь.

1. Что было самым важным для тебя: В этом лагере _____

В твоей «семье» _____

В отношениях между людьми _____

2. Какие события, переживания были самыми запоминающимися?

3. Переживал ли ты здесь такие состояния (если «да», то в связи с чем?)

Восторг _____

Потрясение _____

Обиду _____



Творчество, полет фантазии _____

Одиночество _____

Уверенность в себе _____

Усталость _____

«Меня не поняли» _____

«Я нужен!» _____

Счастье _____

4. Что изменилось в тебе? _____

5. Что нового ты узнал/а (понял/а) про себя? _____

6. Можно ли сказать, что ты чему-то научился/ась в «Нашем лагере»? Если «да» - чему? _____

7. Может ли это лето в «Нашем лагере» помочь тебе в будущем?

8. Если «да», то как?

9. Кому и за что ты бы хотел сказать «спасибо» (постарайся выбрать трех важных для тебя людей.)

Спасибо! За _____

Спасибо! За _____

Спасибо! За _____

10. Пожалуйста, закончи предложения: Я рад/а, что _____

Мне жаль, что _____

11. Главное для меня в «Нашем лагере»- это _____

12. Я надеюсь на _____

13. Твой автограф на память _____

(Имя, Фамилия) _____

Методические материалы предоставлены в приложение к пояснительной записке пришкольного лагеря

Методическое обеспечение.

- Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки.
- Должностные инструкции всех участников процесса.
- Проведение установочного семинара для всех работающих в лагерной смене.
- Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
- Проведение ежедневных планёрок.
- Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

Педагогические условия.

- Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей.
- Организация различных видов деятельности.
- Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря.
- Создание ситуации успеха.
- Систематическое информирование о результатах прожитого дня.
- Организация различных видов стимулирования.

Формы и методы работы

Основными методами организации деятельности являются:

- Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- Методы театрализации;
- Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой и спортивной деятельности);
- Метод стимулирования.

Основными формами организации деятельности являются:

- коллективно-творческое дело;



- игра;
- праздник,
- конкурс;
- творческая мастерская;
- прогулки, экскурсии.

Для эффективной работы в лагере активно используются:

1. Методика КТД. Для воспитания детского коллектива на протяжении многих лет занимают особое место коллективно - трудовая деятельность и коллективно-творческие дела. Эта методика, технология, учитывающая психологию детей младшего школьного возраста, дает каждому возможность сделать свой вклад в общее дело, приобрести навыки общения, научиться совместно выполнять задуманное, делить успех и ответственность с другими, узнать друг о друге много нового. Таким образом, идут два важных процесса одновременно: формирование и сплочение коллектива и формирование личности. У каждого, кто участвует в КТД, пробуждается творческий потенциал, возникают самые добрые чувства к своим товарищам. Дело – это событие, любые действия, выполнение которых требует от ребенка заботу об окружающих людях, о коллективе, друг о друге. Коллективное дело – событие (набор действий), осуществляемых посредством совместных усилий всех членов коллектива – воспитанников и воспитателей. Коллективно-творческое дело (КТД) - событие, либо набор действий, предполагающий непрерывный поиск лучших решений, жизненно-важных задач и задумывается, планируется и реализуется, и оценивается сообща.

Виды КТД:

- Организаторские дела (метод взаимодействия)
- Общественно-политические дела (беседы, лекции)



- Познавательные дела (познавательные игры: ребёнок должен узнать, как можно больше об окружающем мире)
- Трудовые дела (способствуют развитию трудовых навыков)
- Художественные дела (творчество: рисование, оформление, изготовление)
- Спортивные дела (зарядки, веселые старты, соревнования.)

Методика самоуправления Развитие самоуправления в коллективе детей играет важную роль. С одной стороны, этот процесс обеспечивает их включенность в решение разных проблем, с другой, - формирует социальную активность, способствует развитию лидерства. Детское самоуправление – форма организации функционирования коллектива, обеспечивающая развитие у детей самостоятельности в принятии и реализации решения для достижения поставленных целей. Самоуправление развивается тогда, когда дети оказываются в ситуации выбора решения поставленной проблемы. Именно принятие решения является ключевым для формирования мотива группового действия. Самоуправление в лагере развивается практически во всех видах деятельности временного детского коллектива.

Мотивационное обеспечение программы - Добровольность включения детей в разработку, подготовку общих дел, организацию жизни лагеря. - Сочетание индивидуального и коллективного включения детей в творческие, развивающие, интеллектуальные виды деятельности. - Информирование о результатах конкурсов, об условиях участия в том или ином деле - Организация различных видов стимулирования детей, многообразие предлагаемых видов деятельности.

- Учет возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих обеспечению успешной самореализации ребенка. - Создание ситуации успеха в избранных ребенком видах деятельности, индивидуальное и публичное поощрение достигнутого.

Психолого-педагогическое сопровождение смены. Это процесс оказания своевременной педагогической и психологической помощи нуждающимся в



ней детям, и система корректирующих воздействий на основе отслеживания изменений в процессе развития личности ребенка.

Ожидаемые результаты:

В результате реализации программы у детей и подростков формируется социальная активность, культура общения и поведения в социуме, навыки здорового образа жизни, ответственное отношение к окружающей среде, своему здоровью и здоровью других людей, к труду. Воспитывается чувство патриотизма, уважение к добровольческой и трудовой деятельности.

Формы подведения итогов:

Система поощрения действует ежедневно. В соответствии с тематикой программы определяются символы – «медовые соты». За активность и творчество отряды получают символы: максимальное количество – 3 символа – «отлично», 2 символа – «молодцы», 1 символ – «подтянитесь». Символы вручаются «Советом лагеря» на общей линейке при подведении итогов дня.

По мере участия в реализации программы и на протяжении всей смены каждый отряд собирает пчелиные соты, которые отражают уровень участия и успех ребят в мероприятиях.

Способом проверки результативности реализованного содержания программы является количество собранных «пчелиных сот», отзывы детей и родителей, фотоотчёты, электронная презентация.

**Приложение к пояснительной записке пришкольного лагеря
План- конспект игрового часа «Играю я - играют друзья»**

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России» ФГБОУВДЦ «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:

- 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 чье-нибудь место. Кому не достается 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.

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.

- 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.

- 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, успеваеет задеть человека, до того, как он назвал чье-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим - новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

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.

- 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.

- 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.

- 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.

1 - 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.

- 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.

- 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».

- 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.).

- 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.

- 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 3-21.

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.

- 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.).

- 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:

- 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 колени 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 непросто 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.

Приложение 2

1 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! Далее 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.

Дополнительные материалы:

- Шмаков С.А. Её величество - игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. М.: НВ Магистр, 1992. - 160 с.
- Шмаков С.А. Игры, развивающие психические качества личности школьника: методическое пособие. - М.: ЦГЛ, 2003. - 110 с.
- Статья «Игры для младших детей» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://summercamp.ru/> (дата обращения: 28.01.2022).
- 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).
- Игры для пришкольного лагеря [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/ighry-dlia-prishkol-nogho-lagheria.html> (дата обращения: 28.01.2022).

Приложение 2 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!»

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

***Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены - открытие 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 смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флажок, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде/ актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

<p>Предварительная подготовка</p>	<p>Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).</p>
<p>1. Сбор участников, построение на площади</p>	<p>Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России».</p>

	<p>Пока отряды собираются на площади, играют песни орлят России (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).</p>
<p>2. Фанфары, выход ведущих</p>	<p>Как только все отряды собрались на площади - звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>).</p> <p>Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России - часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.</p>
<p>3. Торжественная часть</p>	<p>Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей.</p> <p>Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <p>-По традиции, смена считается открытой</p>

	<p>после поднятия Государственного флага Российской Федерации.</p> <p><i>(звучит сигнал «Орлёнок» - ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах)</i></p> <p>- Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации!</p> <p><i>(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ - ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах)</i></p> <p>- Вольно!</p> <p>- Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!</p> <p>- Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (приглашение гостей или администрации лагеря).</p> <p>- После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.</p>
<p>4. Творческий номер</p>	<p>Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер</p>

	должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	<p>После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой.</p> <p>Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда - в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря - после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.</p>

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания.

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

1 вариант. Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно-гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое, чаще всего, проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, не прерывать чужое дело и не мешать шумом важному разговору;

2 вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой - дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.rU/i/AU2bBlreOwCK4Q>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-ONOtZNOikZOw>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): <https://disk.yandex.rU/d/FknILOL2wV Gag>
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>

- Государственный гимн РФ
(фонограмма):

<https://disk.vandex.ru/d/7vIv1JW3I4EBOw>

Приложение 3 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект времени отрядного творчества «Мы - Орлята!»

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

Оборудование и материалы: волшебная книга, перечень национальных игр и реквизит для них, конверты с карточками игр, бумага и фломастеры для рекламы игр.

Место проведения: просторное помещение.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят

волшебной книгой	<p>сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны - национальные и народные игры и забавы.</p> <p>После общей информации дети получают задание на знакомство с играми.</p>
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами	<p>Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием (<i>ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах</i>). Задача ребят - изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно ее нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.</p>
4. Определение отрядной игры и её репетиция	<p>После представления игр каждой группой выбирается одна игра - самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов.</p> <p>Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил.</p> <p>Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.</p>
5. Подведение итогов	<p>Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего.</p> <p>Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.</p>

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.vandex.ru7d/M1pUuwJ8Rw1kXO>

Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):
<https://disk.vandex.rU/i/4i4eFmd0Wnpeig>

Приложение 4 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект игровой программы «Мы - одна команда!»

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

***Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упражнениях и заданиях).

Место проведения: ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей погоде/ просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

<p>1. Старт игровой программы</p>	<p>Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе.</p> <p>Каждый отряд произносит своё название и девиз <i>(кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду)</i>.</p> <p>Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни <i>(ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах)</i> и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга.</p> <p>Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. <u>Одна группа будет громко кричать слово «Вместе»</u> (демонстрация), вторая группа - «Мы» (демонстрация), третья группа - «Команда» (демонстрация). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы - команда», «Мы - вместе», «Вместе - команда», «Мы, мы - вместе», «Мы, мы - команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!»</p> <p>После разминки ребятам сообщают, что игровая</p>
-----------------------------------	--

	<p>программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.</p>
<p>2. Первый этап игровой программы - «Вместе мы команда»</p>	<p>Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде.</p> <p>Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа:</p> <p><i>1 - Игра «Сырная история»</i></p> <p><i>Реквизит:</i> мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями).</p> <p><i>Описание игры:</i> перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска - без отверстий, вторая доска - два отверстия, третья доска - три отверстия, четвертая доска - четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его.</p>

Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно.

Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями.

2 - Игра «Держи равновесие»

Реквизит: гимнастические палки по количеству участников в отряде.

Описание игры: команда встаёт в круг и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала.

3 - Упражнение «Кочки»

Реквизит: «кочки» - дощечки или большие листы картона любой геометрической формы.

Описание упражнения: команде предоставляется до шести «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в

противном случае кочку забирают.

2 - Упражнение «Паутинка»

Реквизит: верёвка, колокольчики.

Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения - команда берётся за руки и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.

3 - Задание «Электрическое поле»

Реквизит: верёвки, легкий большой предмет(кубик), гимнастические палочки (по одной на 2 участника)

Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.

6 - Задание «Шишка в центре»

Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки.

Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено - разрешено.

Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты».

При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты.

Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.

<p>3. Второй этап игровой программы «Отрядные игры»</p>	<p>Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (<i>ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам.</p> <p>Далее все отряды разбиваются парами или тройками (<i>это зависит от количества отрядов в лагере</i>), занимают свободную площадку, и внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества.</p> <p>На этот этап отрядам отводится 15 минут.</p>
<p>4. Подведение итогов дела</p>	<p>Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги - проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.</p>

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы):

<https://disk.vandex.rU/d/9kG9ITv7UGvFHg>

Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.vandex.ru/d/A-ONOtZNOikZOw>

Приложение 5 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект творческой встречи орлят «Знакомьтесь, это - мы!»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда - коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал

Особенности подготовки: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (*классов*) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг — Знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Важно объяснить детям, что творческая презентация — это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театр теней или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются

все, затем их можно творчески переработать: так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

2-й шаг — *Определение установок на подготовку творческого номера.* Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (*обычно это 2-3 минуты, если отрядов в лагере немного - 5-7 минут*) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (*название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран*). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (*класс*) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг — *Подготовка визитки.* Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важно. Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;
- о визуальном оформлении сцены (*декорации, видеоряд, футажи, картинки*);
- о реквизите для номера;
- о музыкальном сопровождении номера (*живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов*);
- об игре со светом (*затемнение, мигание, спецэффекты*);
- о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть.

После того как всё учтено, отряд (*класс*) полноценно приступает к подготовке - репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг - *Репетиции.* Прежде чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер на месте, чтобы почувствовать размеры сцены, выяснить, кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т.д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить *правила поведения в зале и работы на сцене:*

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты

. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами, нужно показать, как им следует вести себя на сцене - как выходить (с улыбкой, лицом к зрителю, со слегка развёрнутым корпусом), где именно работать (обычно это центр сцены или площадка посередине между центром и передним краем), как говорить в микрофон (нельзя вставать напротив колонок — звук будет фонить, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук и т.д.), кому и в какой момент выносить и уносить декорации и другой реквизит. Также необходимо объяснить, как после завершения номера спокойно, без шума вернуться в зал (между номерами, во время аплодисментов) и снова стать зрителями.

й шаг - Готовность к выступлению. Перед выступлением важно положительно настроить ребят: это могут быть добрые слова-пожелания или свои отрядные традиции - сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления, или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (прически, единый стиль/костюмы, обувь), наличие микрофонов, и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить

сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (возможно, *старт определённой сюжетной линии*), связи между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (*чтобы контролировать весь процесс*), музыкой (*вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений*), с визуальным рядом и освещением.

Педагогический коллектив также готовит свою творческую визитку, которая должна стать для ребят образцом для подражания.

По итогам выступления отрядам вручаются волшебные книги (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), открыть которые им предстоит на следующий день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.vandex.ru7d/M1pUuwJ8Rw1kXO>

Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение): <https://disk.vandex.rU/i/kNJdr5fY342IRA>

5-

Приложение 6 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект конкурса знатоков «Ларец народной мудрости»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела

обеспечения реализации программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: игровое поле, элементы игры, материалы заданий, ноутбук, фонограммы, колонка, бумага, фломастеры.

Место проведения: аудитория со столами и стульями по количеству участников.

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы,
2. Деление на команды	Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть



	региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить дипломами

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть три категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» и пять уровней заданий и вопросов - на 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным, в форме таблицы, - а интересным для детей этого возраста: в форме дуба у Лукоморья, на котором золотая цепь и кот учёный, как символ знаний и мудрости (*ссылки на игровое поле и элементы игры находятся в дополнительных материалах*).

Ниже в таблице предложены варианты заданий и примеры материалов, которые можно использовать. За основу можно взять и устное народное творчество своего региона, таким образом дети познакомятся с культурным наследием своего родного края, своей малой Родины.

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	Сказки: - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы»	1) Отгадать сказку или былину по картинке или по

	<p>- «Мужик и барин»</p> <p>- «Репка»</p> <p>- «Колобок»</p> <p>- «Летучий корабль»</p> <p>- «Каша из топора»</p> <p>- «Зайкина избушка»</p> <p>- «Вершки и корешки»</p> <p>- «Курочка Ряба»</p> <p>- «Царевна Несмеяна»</p> <p>- «Жихарка»</p> <p>- «Федот-стрелец»</p> <p>- «Финист - ясный сокол»</p> <p>Былины:</p> <p>«Илья Муромец и Соловей-разбойник»</p> <p>- «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»</p> <p>- «Вольга и Микула Селянинович»</p> <p>«Добрыня Никитич и Алёша Попович»</p>	<p>её элементу.</p> <p>2) Отгадать сказку или былину по фразе из неё.</p> <p>3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию.</p> <p>4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж.</p> <p>5) Отгадать сказку или былину по нескольким персонажам.</p> <p>6) Разгадать кроссворд. ^</p> <p>7) Разгадать ребусы.</p>
<p>«Пословицы и поговорки»</p>	<p>- Без труда не вынешь и рыбку из пруда.</p> <p>- Береги землю родимую, как мать любимую.</p> <p>- В здоровом теле - здоровых дух.</p>	<p>1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки.</p> <p>2) Вставить пропущенные</p>

	<p>- Видно птицу по полёту - человека по делам.</p> <p>- Где родился - там и пригодился.</p> <p>- Глаза боятся, а руки - делают.</p> <p>- Грамоте учиться - всегда пригодится.</p> <p>- Делу время - потехе час.</p> <p>- Добрый человек добру и учит.</p> <p>- Жизнь дана на добрые дела.</p> <p>- Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить.</p> <p>- Нет друга - ищи, нашёл - береги.</p> <p>- Один в поле не воин.</p> <p>- При солнышке тепло, при матушке добро.</p> <p>- Семь раз отмерь, один отрежь.</p> <p>- Скучен день до вечера, коли делать нечего.</p> <p>- Старый друг лучше новых двух.</p> <p>- Терпенье и труд всё перетрут.</p> <p>- Труд человека кормит, а лень портит.</p> <p>- Человек без друзей - что дерево без корней.</p>	<p>слова.</p> <p>3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой.</p> <p>4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки.</p> <p>5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку.</p> <p>6) Разгадать ребусы.</p> <p>7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.</p>
--	--	---

<p>«Песни и потешки»</p>	<p>Песни:</p> <p>Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь - успокой, Приди щука - убаюкай, Приди сом - дай нам сон, Приди пеструшка - дай подушку, Приди свинка - дай перинку, Приди котик - закрой ротик, Приди ласка - закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать!</p> <p>Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, каравай! Кого любишь - выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех!</p> <p>Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. Молодиченька</p>	<p>1) Вставить пропущенные слова.</p> <p>2) Исполнить песню или потешку.</p> <p>3) Отгадать песню или потешку по мелодии.</p> <p>4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке.</p> <p>5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке.</p> <p>6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами.</p> <p>7) Нарисовать сюжет песни или потешки.</p>
---------------------------------	---	--

	<p>Невеличенька - Сама с вершок, Г олова с горшок. Молодичка-молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк.</p> <p>Жили у бабуся Два весёлых гуся, Один - серый, другой - белый, Два весёлых гуся. Один - серый, другой - белый, Два весёлых гуся!</p> <p>Мыли гуся лапки В луже у канавки, Один - серый, другой - белый, Спрятались в канавке. Один - серый, другой - белый, Спрятались в канавке!</p> <p>Вот кричит бабуся: «Ой, пропали гуся! Один - серый, другой - белый, Гуся мои, гуся! Один - серый, другой - белый, Гуся мои, гуся!»</p> <p>Выходили гуся, Кланялись бабуся, Один - серый, другой - белый,</p>	
--	--	--

<p>Кланялись бабусе. Один - серый, другой - белый, Кланялись бабусе!</p> <p>Потешки:</p> <p>Зайка серый наряжается, Видно в гости собирается. Вымыл носик, вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер сухо. Надел бантик, стал он франтик.</p> <p>Сорока - белобока Летела издалёка К малым птенчикам, К своим детушкам. Детки малые пищат, Есть хотят, пить хотят.</p> <p>Мишка - топтыжка По лесу гулял. Мишка - топтыжка Малину искал. Сердится мишка, Рычит и топчет: Нету малины, А кушать он хочет!</p> <p>Лисонька - лисичка, Ты где была? В деревне. Лисонька - лисичка, Что ты там делала? Стерегла</p>	
--	--

	<p>уточек, Стерегла курочек.</p> <p>Как у Яшки у кота Шубка очень хороша: На груди манишка, На ногах штанишки, На пушистых лапках Коготки-царапки.</p> <p>Яша - котик озорной, Он веселый и смешной: Любит мячик он гонять, На подушечке лежать.</p>	
--	--	--

Дополнительные материалы

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru7d/M1pUuwJ8Rw1kXO>
- Пример оформления игрового поля (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>
- Пример оформления элементов игры (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

Приложение 7 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект театрального часа «Там, на неведомых дорожках»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: 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.

Оборудование и материалы: мешочек или шляпа, цветные жетоны по количеству отрядов (у каждого отряда свой цвет), пазл на каждый отряд (по цвету жетона с иллюстрацией из сказки), костюмы и дополнительные материалы для их изготовления, столы по количеству отрядов.

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада со сценой.

Сценарный ход дела:		
1.	Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону (<i>каждый - своего цвета</i>). В течение 5-ти минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (<i>как пазл</i>) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (<i>ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах</i>). Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступить к следующему этапу.
2.	Подготовка инсценировки и репетиция	Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того как образы созданы и герои готовы,

	<p>начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления:</p> <p>1 вариант - выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её.</p> <p>2 вариант - выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики.</p> <p>3 вариант - выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет.</p> <p>Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.</p>
<p>3. Представление инсценированных сказок</p>	<p>Представление инсценированных сказок начинается с конференса и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды.</p> <p>На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут.</p>
<p>4. Творческое задание - экспромт</p>	<p>После всех представлений на сцену приглашаются вожатые. Они становятся участниками театрального шоу «Экспромт» (<i>ссылка на перечень сказок для театра «Экспромт» находится в дополнительных материалах</i>).</p> <p>Каждый получает свою новую роль и определённую фразу, которую он будет говорить каждый раз, когда назовут его персонажа. Как</p>

	только все роли разобраны, ведущий начинает спектакль.
. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.vandex.ru/i/iP0RpzvKg4Cm3w>
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ):

Приложение 8 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: 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.

Оборудование и материалы: волшебная книга, фрагменты карты РФ (по федеральным округам), проектор, экран, ноутбук, колонка, видеоролики.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:	
1. Введение в тематический час	<p>Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты (фрагмент того федерального округа, где ребята проживают).</p>
2. Сбор карты, отгадывание страны	<p>Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов - федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители.</p> <p>http://www.multirussia.ru/index.DhD - на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, они собирают и по которой они путешествовали — Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о</p>

	<p>неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу.</p> <p>Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.</p>
<p>3. Обсуждение итогов путешествия по стране</p>	<p>Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.</p>
<p>4. Официальные и неофициальные Государственные символы России</p>	<p>После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ.</p> <p>Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ.</p> <p>Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1</p> <p>В рамках знакомства с символами отряд</p>

	<p>можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду.</p> <p>После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.</p>
<p>5. Подведение итогов, обратная связь</p>	<p>Завершается тематический час ответами на вопросы: какое сегодня совершено Великое Открытие (что нового узнали про страну) и какое Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).</p>

В дополнительных материалах представлены дидактические ресурсы, которые потребуются для реализации тематического часа. Прежде всего это цельная карта РФ с обозначением федеральных округов. Она понадобится для того, чтобы помочь ребятам собрать их воедино.

Карта РФ по федеральным округам предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день - один элемент). Один элемент карты - родной для ребят федеральный округ - необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой Страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей.

Логотипы тематических дней предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип - белый круг с оранжевым



кольцом - предназначен для вашего федерального округа и перед его размещением на вашем субъекте на него необходимо наклеить герб региона. Если ваша карта большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня, и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе - ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/LVbwjPCHC60oTg>
- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/ei3lpB6bzfH6vg>

Приложение 16 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.



Краткое описание дела: игра по станциям направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

Оборудование и материалы: кубики по количеству станций, маршрутные листы для отрядов, таблички с обозначением станций, материалы для станции (*прописаны в описании станций*), столы по количеству станций, комплект символов народных промыслов и ремёсел для каждого отряда.

Место проведения: открытая площадка на улице при хорошей погоде/ здание школы с актовым залом и кабинетами при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Игра по станциям начинается, как любое общелагерное дело, с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик, на сторонах которого значится: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». В зависимости от слова, которое выпало, ребята получают задание - знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

Задания типа «твори» подразумевают знакомство с технической стороной ремесла и возможность ребят в этой технике сделать свой упрощенный элемент.

«Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё - новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал. Задания «пробуй» включают в себя различные упражнения, в которых ребята что-то сопоставляют, собирают пазл,

разгадывают кроссворд и т.д., по тому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции.

Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.



Примеры возможных заданий и станций:			
Задание-Станция			
Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок/ деревянных заготовок/ изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывает орнамент, который изображают на выбранной форме.	На станции ребята пробуют составить цветочные гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветочной палитры каждого вида росписи.
Изделия из ткани	Под руководством педагога ребята	Из предложенных ниток, верёвочек	На станции ребятам предстоит

	<p>выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).</p>	<p>и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.</p>	<p>собрать паззлы с изображением определённой вышивки.</p>
Изделия из металла	<p>На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.</p>	<p>Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.</p>	<p>На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изображении изделие.</p>
Игрушки	<p>На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник - лепка из глины, папье-маше.</p>	<p>Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из</p>	<p>На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.</p>

		пластилина.	
Резьба	На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые формочки).	Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.	На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная резьба.
Изделия из бересты	На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения.	Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из нарезанных полосок бумаги путём переплетения разными способами.	Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): https://disk.vandex.ru/i/t7_o1o07_gQHxGkA



- Логотипы станций (макет для печати):

<https://disk.vandex.ru/i/o2jIPVI0NDhbGg>

- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.vandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg>

Приложение 10 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект научно-познавательных встреч

«Мир науки вокруг меня»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: научно-познавательные встречи предполагают знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать про сложную науку интересно и занимательно.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для опытов.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

<p>Подготовительный этап</p>	<p>Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку.</p> <p>Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам отводится 10-15 минут.</p>
<p>Знакомство и общение с интересным человеком</p>	<p>К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки».</p> <p>Ход встречи может быть таким:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово); 2 - Общение гостя с детьми по теме; 3- Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли зрителей и помощников; 4 - Мотивация детей на знакомство с

	<p>конкретной наукой и её дальнейшее изучение;</p> <p>- Обратная связь от детей.</p>
Подведение итогов	<p>Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей - какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также небольшой творческий подарок для гостя.</p>

В случае, если нет возможности пригласить интересного человека, занимательные опыты и эксперименты педагог может провести для класса самостоятельно. В научно-познавательные встречи рекомендуется включить простые опыты и эксперименты, которые ребёнок сможет провести дома сам и показать их своим родным, близким, друзьям и знакомым. Возможно также разделить отряд на группы, дать возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXO>
- Интересные и занимательные опыты (сайт): <http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00>

Приложение 11 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: танцевальный час направлен на разучивание танцевальных элементов для последующего исполнения флешмоба всем лагерем.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, фонограмма), видео флешмоба, проектор и экран.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде/ танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Данный флешмоб должен быть игровой, интересный и позитивный, такая же подбирается музыка. Движения танца соответствуют возрасту детей (7-11 лет). Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений.

Помимо музыки следует обратить внимание и на форму одежды детей. Разучивать танец можно в любой удобной одежде. Во время же общего флешмоба у каждого из детей должен присутствовать один и тот же атрибут, олицетворяющий общелагерное единство участников: например, голубые косынки и белые футболки. Выбор атрибутов зависит от тематики флешмоба и возможностей лагеря.

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые - это позволяет каждому

ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т.д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.

2. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа «топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны», «двигаемся, как раки» и т.д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.) - это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе: маленькие дети быстро устают.

Дополнительные материалы:

- Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>
- Песня для флешмоба (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

Приложение 12 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

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

Оборудование и материалы: трое ворот (могут быть футбольные или изготовленные самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

Место проведения: стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

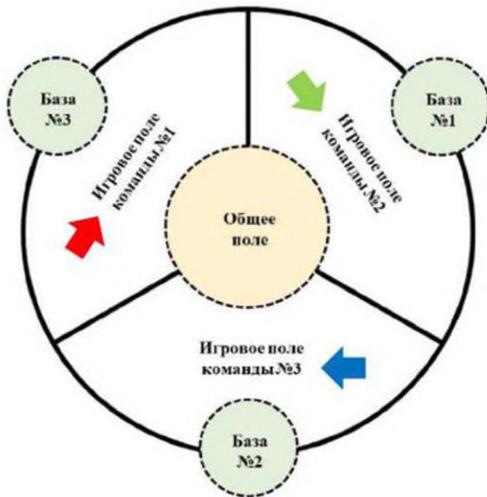
Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры являются три отряда со своими отличительными знаками. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания и охранять командную базу, которая находится на их игровом поле.

Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);

- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);
- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

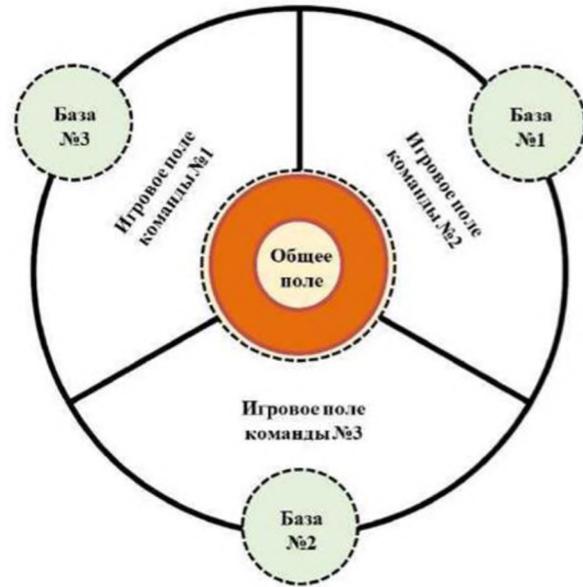


На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае представители другой команды могут их «осалить» (то есть догнать и задеть). Если игрока задели, он замирает неподвижно на месте до тех пор пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей

команды. На своём секторе перемещение свободное. На каждом игровом поле находятся «Взрослые» (педагоги, вожатые или помогающие старшеклассники), которые наблюдают за процессом игры, проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера: это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют его, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку и фиксирует результат в бланке игры (*индивидуальный и общий*). Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора - это базы с предметами для выполнения общих командных заданий:

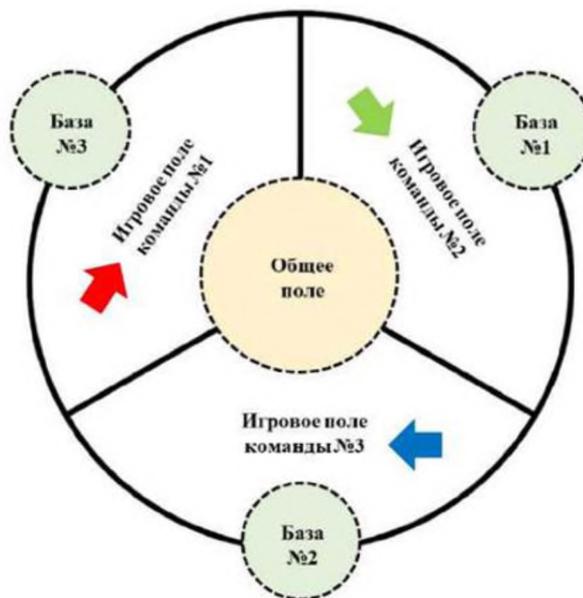


- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Внутри базы игрока никто не может «осалить», поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может забрать из базы только один предмет.



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им нужно выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им требуется для выполнения задания, пробежать до своей базы, забрать необходимый



материал и вернуться на поле своей команды. Другие команды стараются им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно передвигаться по игровому полю своей команды, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды, то представители другой команды могут его «осалить»: в этом случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды.

Цель игры для каждого отряда - за ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит 10 баллов.

Параллельно выполнению командных заданий по свистку на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается три человека. По итогам выполнения индивидуального задания ребята приносят своим командам баллы: 3 балла - победитель, 2 балла - тот, кто занял второе место, 1 балл - 3 место. Каждый раз команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие - выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним - одинаковый набор предметов на каждой базе.

Представленные варианты можно заменить или дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет	Варианты заданий
Шишки	- Выложить из них какую-либо схему или рисунок

	<ul style="list-style-type: none"> - Собрать самую высокую башню - Найти интересное и креативное применение шишке - Забросить шишки в ведро - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом
Камешки	<ul style="list-style-type: none"> - Раскрасить - Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы) - Определить, на что похож камешек - Передавать друг другу, держа локтями - Построить пирамиду
Веточки палочки	или <ul style="list-style-type: none"> - Построить шалаш - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу) - Построить фигуру - Сделать оркестр - Соорудить самый прочный плот
Листья	<ul style="list-style-type: none"> - Сделать костюм - Собрать самую длинную гирлянду - Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту - её название и обозначение - Сделать поделку
Пластиковые бутылки	<ul style="list-style-type: none"> - Установить как кегли и сбить их - Сделать плавательное средство - Придумать уникальное полезное применение - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки - Построить башню
Крышки от бутылок	<ul style="list-style-type: none"> - Сыграть партию шашек, используя крышки

	<ul style="list-style-type: none"> - Сложить картину из крышек разных цветов - Передавать воду в крышечках по цепочке - Построить пирамидку - Сделать гирлянду из крышек
Пластиковые стаканчики	<ul style="list-style-type: none"> - Установить как в тире и попытаться сбить с определённого расстояния - Создать телефонную связь - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе
Пластиковые тарелки	<ul style="list-style-type: none"> - Попробовать запустить их как можно дальше - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда - Собрать большой шар - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек
Пластиковые ложки	<ul style="list-style-type: none"> - Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой - Передавать шишку с помощью ложки в зубах - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках) - Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро
Мячики	<ul style="list-style-type: none"> - Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2

	<p>секунды</p> <ul style="list-style-type: none"> - Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера - пример» (например, фрукт - апельсин, транспорт - велосипед... и т.д.) - Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка с лучами», и перебрасываться мячом от одних концов «звездочки» к другим - Дать футбольный пас, всем по одному разу
<p>Воздушные шарики</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Удерживать шарик как можно дольше в воздухе - Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скрепляя их подручными средствами - Из длинных шариков сделать фигуры - Надувая и тут же отпуская шарики, стараться направить их в ведро
<p>Спички</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Соорудить башню - Не дотрагиваясь до рассыпанных спичек и не передвигая их, сосчитать их количество - Эстафетное слово (сложить слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке) - Выложить спички в одну полоску от общего поля до базы (своей/ на своём поле) - Построить плот из спичечных коробков
<p>Прищепки</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Соорудить самую прочную конструкцию - Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать») - Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не «лежало», а «стояло»

	<ul style="list-style-type: none"> - Прикрепить прищепки на прибегающих на базу противника (см. схему) - Соорудить самую длинную прищепочную линию, которая держится на весу
Мелки	<ul style="list-style-type: none"> - Что-то нарисовать - Провести две параллельные линии и пройти по ним как по мостику - Встать всей команде максимально плотно, так чтобы занимать как можно меньше площади. Педагог для сравнения с другими командами обводит площадь мелком Начертить линию и с закрытыми глазами пройти по ней - От края поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник - Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке
Газеты, бумага, картон	<ul style="list-style-type: none"> - Сделать летательный аппарат - Сделать домик для команды - Сделать самый большой самолёт/кораблик - Сделать оригинальный костюм
Нитки, верёвочки	<ul style="list-style-type: none"> - Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки - Сплести самую прочную косичку - Завязать из веревок 10 разных узлов - Связать самую длинную верёвку - Прыгать через верёвку как через скакалку
Покрывало	<ul style="list-style-type: none"> - Поместиться на покрывале - Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью

	<p>фломастера или скотча) и всей командой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик</p> <ul style="list-style-type: none"> - Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал - Перенести на покрывале человека
Крупа, макароны, горох	<ul style="list-style-type: none"> - Рассортировать - Выложить картинку «Наш отряд» - Сделать бусы - Разделить на равные по весу кучки - Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать
Дополнительные задания*	<ul style="list-style-type: none"> - Представить слово «Команда» десятью разными способами - выложить, сфотографировать, нарисовать и т.д. - Найти 5 объектов одного цвета
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	<p>Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).</p>

Варианты индивидуальных заданий для игроков, которые проводятся на общем игровом поле

№	Пример задания
	<p>В тазике с водой, в котором плавает пустой стаканчик, можно по очереди класть камешки. Тот, после чьего камешка стаканчик утонул, получает наименьшее количество баллов</p>

	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом - быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
	Сыграть в «Дуббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
	Разгадать кроссворд
	Собрать пазл
	Разгадать ребус
	Пройти лабиринт
	Надуть шарик
	Кинуть кубик
.	Отгадать загадку
.	Повторить ритм или движение
.	Найти пару для объекта
.	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок
.	Сдуть спички за черту
.	Отпить из стаканчика ровно половину воды
.	Определить предмет на ощупь
.	Решить головоломку
.	Составить как можно больше слов из букв одного слова
.	Найти пару персонажам
.	Отгадать мелодию
.	Заплести косичку
.	На глаз определить, какой длины предмет
.	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
.	Отгадать изображение по фрагменту
.	Придумать применение какому-либо предмету
.	Сложить самолётик и запустить - кто дальше

.	Решить математический диктант: на поле размером 3 на 3 клетки ставится точка («муха»), после чего педагог забирает листочки и диктует передвижения точки по клеточкам, которые нужно мысленно представлять (например, 1 клетка вверх, 2 клетки вправо, 1 - вниз и т.д.) в конце нужно сказать, где оказалась муха. Ответы проверяются затем на поле.
.	Выразить предложенное слово мимикой и жестами
.	Вытащить самую длинную спичку
.	Отгадать загаданное слово из представленных
.	Отгадать, в какой руке предмет
.	Запомнить расположение предметов
.	Найти отличия в изображениях

**Приложение 13 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект времени отрядного творчества и общего сбора
«От идеи - к делу!»**

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: время отрядного творчества и общий сбор.

Участники дела: отряд и все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, флипчарты или интерактивная доска, стол и стул для секретаря, который



фиксирует идеи.

Место проведения: аудитории и актовый зал.

Сценарный ход дела:

Каждый отряд собирается по отдельности и обсуждает, какой путь был пройден за время путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий, какие открытия ребята для себя совершили. Чтобы освежить впечатления, можно воспользоваться фото и видео, которые педагог делал в течение смены во время путешествия. И в ознаменование того, что ребята справились со всеми заданиями невидимых жителей и смогли узнать о Стране очень многое, предлагается организовать праздник.

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? - эти и другие вопросы педагогу необходимо обсудить с ребятами во время отрядного творчества. «Всё, что мы с вами делаем, любой праздник, любое событие, должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными открытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» - такими вопросами педагог подводит ребят к генерированию идей праздника. Ребята делятся наиболее интересным и запомнившимся в путешествии и вносят предложения по сценарию. Главные идеи они оформляют и готовят к презентации на общем сборе: для этого выбирают отрядных представителей. Общий сбор начинается с жеребьёвки. Если отрядов чётное количество, они объединяются в пары, если нечётное - тройки и пары. При небольшом количестве отрядов в лагере праздник проводится один на всех. Общий сбор начинается с приветственного слова ведущего и оглашения правил сбора:

- когда говорит один, все внимательно слушают;
- каждая идея - интересная, нет неправильных идей;



- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;
- «незаписанная мысль - потерянная мысль» - все идеи записываются;
- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;
- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас.

После ознакомления с правилами выбираются ребята, которые будут записывать все представленные идеи в общую таблицу. Отряды презентуют свои идеи по очереди. Повторяющиеся идеи заносятся в таблицу один раз и маркируются галочками. Это означает, что идея многим интересна и она точно будет взята в подготовку общего праздника.

Как только все отряды выступили со своими идеями, начинается общее обсуждение и голосование. Чтобы ребята смогли прийти к общей договорённости и принять единое решение внутри отряда, используется правило «2 минуты шума».

По итогам обсуждения ведущий ещё раз озвучивает принятые идеи и помогает детям разложить подготовку праздника на конкретные шаги.

Отряды выбирают пункты плана по подготовке праздника, за которые они хотели бы отвечать. Ответственные фиксируются на общей таблице.

После завершения общего сбора отряды отправляются на свои места и начинают подготовку к празднику.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>



Приложение 14 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект экскурсии в дендропарк «Кладовая природы»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: экскурсия в дендропарк имеет целью знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.

Оборудование и материалы: тексты исследовательских заданий, сценарный план экскурсии.

Место проведения: пришкольный или городской парк/ лесная зона населённого пункта.

Особенности организации дела:

Об экскурсии в дендропарк ребята узнают из волшебной книги от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*). Жители предлагают ребятам отправиться на природу и узнать много нового, выполняя их задания.

За основу места, где будет проходить экскурсия, рекомендуется взять пришкольную парковую зону или городской парк, или проверенную лесную зону с поляной. На основе выбранной вами территории строится экскурсионная исследовательская деятельность. Мероприятие может

происходить в такой последовательности:

- 1 - прибытие в парк/лес/к водоёму, инструктаж, определение цели;
- 2 - разделение на группы, распределение исследовательских заданий;
- 3 - выполнение исследовательских заданий, подготовка представлений результатов;
- 4- экскурсионная часть - представление каждой группой результатов своего задания;
- 4 - обобщение педагогом информации каждой группы;
- 5 - подведение итогов.

Примеры исследовательских заданий:

- 1 - Найти, отметить, нанести на карту, сориентироваться на местности;
- 2 - Собрать информацию об объекте или явлении;
- 3 - Сравнить, сопоставить, соотнести объекты/явления/действия/ результаты;
- 4 - Изучить, определить;
- 5 - Понаблюдать;
- 6 - Сосчитать;
- 7 - Сфотографировать;
- 8 - Нарисовать, срисовать, изобразить объекты или явления;
- 9 - Придумать способ исследования/сохранения/ донесения результатов.

С каким материалом можно работать:

- 1 - Деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки;
- 2 - Грибы, ягоды, шишки, жёлуди, орехи, любые другие плоды;
- 3 - Веточки, камешки, ракушки, песок, земля, глина, кора;

4 - Звери, птицы, насекомые, их голоса, внешний вид, поведение, следы;

5 - Карта местности, журналы и книжки, интернет, дидактические карточки.

По итогам проведения исследовательских заданий каждая группа должна выступить со своими результатами. Общую логику экскурсии ведёт педагог. Важно во время экскурсии пробудить интерес детей к изучению природы, наблюдению за ней.

В помощь педагогу: Виды экскурсий

По содержанию	Обзорные (рассматриваются разные темы)
	Тематические (рассматривается одна тема)
По цели	Вводные (вводят в тематику)
	Текущие (по мере изучения темы)
	Обобщающие (после изучения темы)
По особенностям организации познавательной деятельности	Иллюстративные
	Исследовательские
По тематикам	Ознакомление с многообразием органического мира
	Наблюдение за явлениями природы в различное время года
	Исследование объектов живой/неживой природы
	Ориентирование на местности
	Ознакомление с формами земной

	поверхности
	Ознакомление с полезными ископаемыми
	Экологические экскурсии
	Экскурсии в краеведческий музей, на выставки г
Значение экскурсий	
Образовательное	Углубление, расширение знаний, понятий об отдельных предметах и явлениях природы
	Формирование целостного мировоззрения о взаимоотношениях в природной среде
	Проверка теоретических знаний на практике
	Приобретение навыков самостоятельной исследовательской работы
Развивающее	Развитие наблюдательности, внимания, сообразительности
	Развитие умения сравнивать и анализировать
	Развитие интереса к изучению природы
Воспитательное	Эстетическое воспитание
	Воспитание патриотизма, любви к природе
	Воспитание культуры поведения в

	природе, аккуратности, ответственности
	Воспитание бережного отношения к природе

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.vandex.ru7d/M1pUuwJ8Rw1kXO>

Самое интересное о природном наследии ЮНЕСКО в России (сайт): <https://greenpeace.ru/stories/2022/02/05/samoe-interesnoe-o-prirodnom-nasledii-iunesko-v-rossii/>

**Приложение 15 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект экологического часа
«Создание экологического постера и его защита»**

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: создание экологического постера и его защита проводится по итогам экскурсии в дендропарк «Кладовая природы». Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

Оборудование и материалы: столы по количеству отрядов, мольберты, жетоны для голосования, материалы для создания постера



- ватманы, краски, кисточки, ножницы, цветная бумага, клей, скотч, журналы, материалы по итогам экскурсии.

Место проведения: актовый зал при плохой погоде/ просторная площадка при хорошей погоде.

Особенности организации дела:

Перед началом работы над постерами проводится инструктирование отрядов о принципе их работы. Этот принцип может быть следующим:

5 минут	Отводится на то, чтобы ребята вспомнили то, что они делали во время экскурсии на природу и структурировали эту информацию
5 минут	Отводится на то, чтобы придумать идею экологического постера
20 минут	Отводится на изготовление экологического постера
15 минут	Отводится на представление экологического постера своего отряда

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1 этап - актуализация и структурирование информации.

Для этого необходимо помочь детям вспомнить и осознать весь полученный опыт, с тем чтобы можно было объединить его с другими. Например, если ребята детально рассматривали один вид деревьев (листья, ветви, кору, цветы, плоды), можно предложить им схему от маленького к большому или от большого к маленькому предмету, то есть последовательно. А если ребята рассматривали разные виды - например, у одних были хвойные деревья, у других лиственные, у третьих - кустарники, можно объединить их в большие группы и найти общий признак для описания.

2 этап - выработка идеи экологического постера.

Когда информация структурирована, ребята придумывают, как её можно оформить. Важно помнить, что постер - это яркое красочное изображение с минимальной, но очень чёткой и значимой информацией. В рамках второго этапа ребята могут придумать, как будет расположен постер, какой он будет формы (как плакат, как книжка, раскладной альбом или что-то другое) и размера (исходя из тех материалов, которые им предоставлены); будет ли постер объёмным или плоским, нужны ли там схемы, фотографии или вырезки из газет и журналов. В постере ребята могут использовать все материалы - и те, которые они принесли, и те, которые они получили для изготовления.

3 этап - создание экологического постера.

В рамках этого этапа за 20 минут ребятам нужно постараться отразить свою идею на постере, обязательно включив туда объект или объекты исследования, изученную по ним информацию и выводы. Всё остальное предоставляется на усмотрение отряда. Кроме того, из отряда выбираются два-три представителя, которые будут презентовать постер для других ребят.

4 этап - представление экологического постера.

Представление постеров может пройти в разных форматах: это может быть небольшая выставка, где представители от отрядов презентуют свои работы, а остальные ребята совместно с педагогом перемещаются по выставке и знакомятся с работами других отрядов. Второй вариант - отряды формируются в группы и внутри этих групп каждый отряд представляет свою работу. Второй вариант удобно использовать, когда в лагере много отрядов.

Приём-подсказка, которым можно воспользоваться при создании постера - оформление заголовка путём вырезания букв из разных журналов. Выглядеть

это может примерно так:



Приложение 16 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект подготовки к празднику «Создаём праздник вместе»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: стулья и столы по количеству участников, материалы для подготовки КТД.

Место проведения: аудитория.



Особенности организации дела:

Так как времени на подготовку общего праздника у отряда немного, педагогам следует помочь детям справиться со своими заданиями максимально быстро и легко. Процесс подготовки должен быть интересным и значимым для ребенка, так чтобы он мог ощутить свой собственный вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;
- кто и как, в каком виде, должен встречать гостей;
- какие инструменты нужны для встречи - раздаточный материал, микрофон или что-то ещё;
- чем будет наполнена площадка - выставка, интерактив;

кто будет вести площадку, кто помогать, и в чём будет заключаться их помощь

- как будет завершаться площадка, кто именно её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы» и кто будет их готовить.

Прежде чем приступить к работе в микрогруппах, педагог напоминает ребятам основную задачу праздника. После этого отряд делится на несколько групп и распределяет обязанности между собой. Для организации работы таких групп лучше всего привлечь старшеклассников, чтобы у каждой группы был свой старший наставник, который поможет им организовать деятельность по выполнению творческого поручения.

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть



ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения.

Как только все задания в микрогруппах сделаны, отряд объединяется и репетирует свою часть праздника. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись, когда придут зрители.

Желательно также разделить отряд на две части так, чтобы каждая группа ребят могла самостоятельно провести площадку. Таким образом, у ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После репетиции педагог обратную связь, помогает ребятам собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и рядом с ними на протяжении всего праздника будут их старшие товарищи - старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 17 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: 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.

Оборудование и материалы: игровое поле, карточки красного маршрута, карточки зелёного маршрута, небольшие листочки и ручки для выполнения заданий, листы и фломастеры для изготовления фишек-корабликов (оригами), столы по количеству команд, стулья по количеству участников, стол для общего игрового поля.

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

Начинается игра с открытия волшебной книги и поиска нового сообщения от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий *(ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах)*.

Настольная игра «Экспедиция вкусов» представляет собой игровое поле, фишки и карточки с заданиями.

Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»



На игровом поле можно увидеть 2 маршрута экспедиции - красный и зелёный. Красный маршрут означает путешествие в Европу, зелёный маршрут - возвращение в Россию. Каждому маршруту соответствуют свои карточки с заданиями.

Красные карточки содержат информацию о продуктах, завезённых

Петром I в Россию, и вопросы по ним.

Карточки красного маршрута

<p>ФОСАЛЬ</p> <p>Травянистое бобовое растение, которое возели вольные купцы во времена Петра I. Господу фосою считали уральскими уральцами, но позже распространили. Фосою, иногда называли жёлтой мёдой, потому что она была по вкусу. Фосою мучили дачки и маршуты.</p> <p>Вместо чего использовали фосою?</p>	<p>САХАРНАЯ СВЕКЛА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Двухлетнее корнеплодное растение, которое возводилось и возмощае для получения сахара. Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свекла одно из самых урожайных культур.</p> <p>Что получают из сахарной свеклы?</p>	<p>САВОЙСКАЯ КАПУСТА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Этот овощ является разновидностью капусты белокочанной и имеет фиолетовые листья. Овощ выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов, долго хранится. Листовой же можно долго хранить дачки на солончаке при помощи засаливания солью.</p> <p>Какую температуру может выдержать капуста?</p>	<p>ПОМЬДОР</p> <p>Этот овощ использовался лишь в качестве декоративного растения и считался за красоту листьев и красноту плодов, назывался помидор. Помидоры считались ягодами. Долгое время помидоры считались невкусными и даже ядовитыми, и потому садоводы выращивали их в качестве эстетического декоративного растения.</p> <p>Какие второе название помидора?</p>
<p>ПОДСОНУХИ</p> <p>Высокое с волнистыми листьями садовое растение, которое возвели в России. Благодаря Петру I. Первоначально выращивали подсолнухи в качестве цветов. Именно Петру I возложил обязанность и первоначально выращивали и подсолнуховый сахар и масла.</p> <p>Чем первоначально служили подсолнухи?</p>	<p>МЬТА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Не считалась возделываемой культурой и считалась сорняком. Также же использовалась и как лекарственное средство. Считалась оберегом от злых духов, поэтому мучились с ней развешивали в углах домов, на чердаке и сарае.</p> <p>Зачем развешивали стебли мьты?</p>	<p>МАНДАРИН</p> <p>Плод вечнозеленого дерева изда считался редкостью в России. Благодаря Петру Великому, который был великим поклонником маршутных фруктов, этот плод с китайскими фабриками и подорожниками.</p> <p>Сим цветом какого праздника считают мандарины?</p>	<p>КОФЕ</p> <p>Коричневое дерево растёт в тропических странах на высоте до 4000 футов над уровнем моря. Плоды кофейного дерева называются ягодами. Благодаря Михаилу Витальевичу Петру I (разработчик и популяризатор крепкой армянской мьты). В 1703 году в России был открыт первый кофейный завод.</p> <p>Чем называются плоды кофейного дерева?</p>
<p>КАРТОФЕЛЬ</p> <p>Появился в нашей мьтине 30-го века и был привезён из декоративное растение, главным образом. В 18-м веке он получил название картофеля. Любили картофельные растения мьты. Ввиду возмощения на картофельных ягодах, мьты, собрани в этот, в военные времена его называли ягода мьты.</p> <p>Как раньше называли картофель?</p>	<p>БАКАЛАЖАН</p> <p>Появился на русском столе при Петре I. Впервые возмощае в виде мьты, возмощае в виде мьты, возмощае в виде мьты. Возмощае он как декоративное растение. Считается ягода мьты. В до настоящего времени его возмощае в культуре, в смысле возмощае как овощ.</p> <p>Какого цвета баклажан?</p>		

Карточки зелёного маршрута

<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт улучшает зрение и иммунитет, иногда используется вместо мяса. Первоначально продукт был украшением дачки.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт возмощае в основном для получения сахара. Является одной из самых урожайных культур. Первый завод по получению сахара из этого продукта был открыт в Тульской губернии.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт имеет гофрированные листья и выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов. Долгое время может храниться под снегом.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт долгое время использовался как декоративное растение, потому что считался ягодами, а крупные красные плоды были похожи на большие ягоды.</p>
<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт раньше выращивали в качестве цветов, но потом узнали, что из него можно изготавливать масло. Сам продукт жёлтого цвета.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт используют в качестве успокаивающих средств. Раньше считался оберегом от злых духов, поэтому мучились стебли развешивали в углах домов, на чердаке и сарае.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт оранжевого цвета, без него не обходится ни один новогодний праздник. Является плодом вечнозеленого дерева.</p>	<p>О КАКОМ ПРОДУКТЕ НДЁТ РЕЧЬ?</p> <p>Этот продукт используют для приготовления крепкого ароматного напитка. Плоды дерева называются ягодами, а растёт оно на высоте до 6000 футов над уровнем моря.</p>

Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трёх до пяти, в зависимости от количества детей в отряде. Каждая команда придумывает своё название, и создают фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I



был создан Российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. После того, как кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции - Россию (картинка вверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам объясняют правила игры.

Правила игры:

Мы привыкли использовать в пищу многие растения и продукты и мало кто задумывался о том, как они появились в нашей стране, благодаря кому мы имеем возможность их выращивать и употреблять в повседневной жизни. Сегодня мы расскажем о том, что страна приобрела благодаря Петру Великому.

Каждому экипажу корабля (это те команды, на которые разделились ребята внутри отряда) предстоит совершить экспедицию до Европы обратно и узнать, какие продукты завёз Петр I.

Путешествие будет происходить следующим образом: все команды ставят свои корабли на стартовую позицию. После этого начинается 1 раунд игры.

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

После того как ответы сданы, педагог проверяет правильность ответа и передвигает на одну клетку вперёд те кораблики, которые «ответили» верно. После этого процедура повторяется - либо до момента окончания красных карточек, либо до достижения пункта «Европа» на игровом поле одной из команд



Далее команды кораблей продолжают маршрут и возвращаются в страну, откуда начали путешествие. Здесь для игры используются карточки зелёного цвета. На них дано описание одного из продуктов, о котором они узнали из красных карточек. Задача ребят в течение 1 минуты вспомнить, о каком продукте была такая информация, написать свой ответ на отдельном листочке и также положить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог также проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

Выигрывает в игре та команда, которая первая достигла финиша (их может быть сразу несколько) или по окончании карточек находится на зелёном маршруте ближе всего к стартовой позиции.

По итогам игры невидимые жители Страны Маленьких и Великих Открытий приглашают ребят принять участие в кулинарном шоу «Шкатулка рецептов».

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXO>
 - Игровое поле настольной игры (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/YoGPS9U8l4fJeg>
 - Карточки красного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/dV7lF49LgTxCnw>
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/7iSH-RK5JKmXiO>

Приложение 18 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела



обеспечения реализации программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка знаменует официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может включать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде/ актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и

	<p>выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово - короткий экскурс в орлятское путешествие.</p>
<p>3. Блок награждения</p>	<p>После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены - в качестве дополнительной награды для победителей.</p>
<p>4. Торжественная часть</p>	<p>После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего.</p> <p>Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <p>- По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации.</p>

	<p><i>(звучит сигнал «Орлёнок»)</i></p> <p>- Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно!</p> <p><i>(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)</i></p> <p>- Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой!</p> <p>После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда/ лагеря за время смены.</p>
--	--

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма):
<https://disk.vandex.rU/d/9kG9ITv7UGvFHg>
 - Обучающее видео по растанцовке (видео):
<https://disk.vandex.ru/d/A-ONOtZNOikZQw>
 - Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
<https://disk.vandex.rU/d/FknILOL2wV Gag>
 - Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.vandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма):
<https://disk.vandex.rU/d/nvgQVLL0keVMzO>

Приложение 28 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект итогового сбора участников



«Нас ждут новые открытия!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (*в этом поможет волшебная книга*) и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия. Это поможет педагогу получить многоуровневую обратную связь от детей. В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину, и делиться этими знаниями друг с другом.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, волшебная книга, фотографии отряда со смены, ватманы, цветная бумага, журналы, ножницы, клей, скотч, краски, кисточки, столы по количеству команд, макеты грамот и медалей.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 - Отряд вспоминает, с чего началось путешествие по стране и как оно проходило. В этом педагогу могут помочь такие приёмы:

- *Игра «Рассказываем сказку».* Ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведётся по очереди, при этом каждый человек говорит только одно

предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им напоминает.

- Прием «Создание киноленты». Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями

- Прием «Читаем волшебную книгу». В данном приеме ребятам предлагается ещё раз прочитать волшебную книгу и выписать оттуда «маршрут» и содержание путешествия.

2 - После того как ребята смогли восстановить все события, которые с ними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу итогового сбора - эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

- Способ «Лайки». На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить.

- Способ «Обмен местами в кругу». Ребятам предлагается встать в круг и после фраз педагога «Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (называет каждый раз по одному делу)» занять новое место, если то событие, которое назвал педагог, ребёнку действительно понравилось. Данный способ немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось.

3 - Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Ребята вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложил, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо, и т.д.

4 - По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о

своём путешествии необычным способом - создать афишу-коллаж, которую они разместят на орлятском уголке в своём классе. Ребята предлагают идеи, что бы они хотели разместить на афише, как она будет выглядеть, затем приступают к её изготовлению. Для удобства работы ребята могут объединиться в небольшие группы. Необходимо заранее подготовить все материалы - ватман, краски, кисточки, фломастеры, стаканчики с водой, клей, ножницы, фотографии со смены, цветную бумагу и картон, возможно, различные журналы, плакаты. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж.

5 - Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого, пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/значок. Причём ребят может награждать не только педагог: дети сами могут придумать и изготовить друг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к выводу, что вокруг много всего интересного и приятно открывать для себя новое каждый день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.vandex.ru7d/M1pUuwJ8Rw1kXO>

Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlva-nagrazhdeniva/>

Список использованных источников и 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. Газман О.С. «Каникулы: игра, воспитание» / Под ред. О.С. Газмана - М.: Просвещение, 1988 - 160 с.
7. Газман О.С. «Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского п/л «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. - М.: Педагогика, 1982 - 96 с.
8. Ершова Л.В. Организационно-педагогические условия социализации ребенка во временном внешкольном объединении: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук/ Ершова Людмила Викторовна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. - Ярославль, 1995. - 183.

9. Зубахин А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. - 336 с.
10. 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.
11. 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.
12. Иванов И.П. О сущности воспитательной работы в начальных классах // Педагогика начальной школы: XXI Герценовские чтения. - Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1968.
13. Иванченко И.В. «Как рождается микрогруппа?»: методическое пособие Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. - 80 с.
14. Киреева А.А. «Нам доверяют матери ребёнка»: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. Издание 2-е, дополненное и переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. - 108 с.
15. 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.
16. Лутошкин А.Н. «Как вести за собой» / А.Н. Лутошкин, под ред. Б.З. Вульфо́ва. - М.: Просвещение, 1986 - 208 с.
17. Можейко О.В. «Организация аналитической работы с детьми в отряде»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. - 44 с.

18. Можейко О.В. «Педагогическая диагностика в отрядной работе»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. - 56 с.
19. Можейко О.В. «Сто незаданных вопросов»: сборник информационно-методических материалов в помощь отрядному воспитателю «Орлёнка». Издание 2-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2018. - 108 с.
20. Панченко С.И. «День за днём в жизни вожатого». - М.: Издательский дом «Народное образование», 2008. - 354 с.
21. 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 государственной университет им. Н.А. Некрасова. - Кострома, 2001. - 209 с.
22. Столярова В.В. «Развитие детской активности и инициативы»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. - 80 с.
23. Фришман И.И. Игровое взаимодействие в детских объединениях:
специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени доктора педагогических наук/
Фришман Ирина Игоревна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. - Ярославль, 2001. - 340 с.
24. Хуснутдинова И. «Орлёнок». Книга вожатого. - М.: Собеседник, 2005. - 352 с.
25. Чукина М.В. «Сказки-подсказки»: методическое пособие / М.В. Чукина, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. - 64 с.
26. Шевердина О.В. Педагогические условия формирования

опыта самопрезентации подростка во временном детском объединении:
специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания

(социальное воспитание в образовательной и высшей школе)»:
диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук /
Шевердина Ольга Васильевна; Государственное образовательное учреждение
Высшего профессионального образования Костромской Государственный
Университет им. Н. А. Некрасова, 2006. - 225 с.

27. Шмаков С.А. «Дети на отдыхе»: приклад. энцикл.: учителю,
воспитателю, вожатому - изд., доп. - М., 2001 - 173 с.

28. Шмаков С.А. «Летний лагерь: вчера и сегодня»: метод.
пособие. Липецк: Инфол, 2002. - 384 с.

29. Шмаков С.А. «Лето, каникулы, лагерь»: экспресс-учеб.
пособие: учителю, воспитателю, вожатому. Липецк: Ориус, 1995. - 142 с.

30. Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен
культуры: специальность 13.00.01. «Общая педагогика»: диссертация на
соискание учёной степени доктора педагогических наук / Шмаков Сталь
Анатольевич; Липецкий государственный педагогический институт. - Москва,
1997. - 409 с.