



Программа смены пришкольного оздоровительного лагеря при МБОУ СОШ с.Усть-Ильч

«СОДРУЖЕСТВО ОРЛЯТ»

Программа

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**.

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.

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 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 общелагерных 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.

Раздел V. Модель смены

Смена в детском лагере длится 21 день и включает в себя три периода: организационный (1 по 3 день смены), основной (с 4 по 18 дни смены), итоговый (19 и 21 дни смены)

Инвариантной составляющей содержания программы, обязательной для смен всех уровней, является работа с Государственными символами Российской Федерации и ценностными ориентирами – *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье*. Данная работа происходит за счёт реализации ключевых дел смены, режимных моментов, игрового сюжета, разговора с детьми и собственного примера педагогического коллектива лагеря.

Вариативность программы заключается в возможности дополнения её региональным компонентом того или иного субъекта Российской Федерации.

Раздел VI. 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.

Для оценки программы со стороны детей рекомендуется применять методы игровой диагностики, так как они наиболее соответствуют особенностям развития детей младшего школьного возраста и показывают максимально точный результат – полученные ребёнком знания и опыт, их мнение, эмоции, реакцию и отношение к конкретной ситуации.

Представленные ниже примеры методов игровой диагностики являются рекомендуемыми и *могут быть дополнены вариантами из собственного педагогического опыта*.

--	--

Таблица №2 «Примеры методов игровой диагностики»

Индикатор

Название и описание методов игровой диагностики

<p>Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью</p>	<p>«Персонаж»</p> <p>Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться)</p> <p>«Цветик-семицветик»</p>
---	---

	<p>Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</p> <p>«Одна картинка – два ответа»</p> <p>Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>
--	---

<p>Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности</p>	<p>«Если бы я был волшебником»</p> <p>Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p> <p>«Интересный вагон»</p> <p>Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.</p>
	<p>«Живая анкета»</p> <p>Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто не согласен – топают; - 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.

Полученные ребёнком знания и социальный опыт	«Чудо-дерево»	
	Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.	
		Знания
		Опыт
Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»
Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»
Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»
«Кидаем кубик»		
Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что		

он запомнил после того или иного дела, используя то число слов/фраз, какое выпало на кубике.

«Сто к одному»

Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников – как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы.

Эмоциональное
состояние детей

«Живая картина»

Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует – начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.

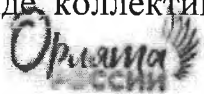
«Наш отрядный рецепт»

Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).

«Цветной сундук»

Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется
домой.

Взаимодействие в
команде, коллективе



«Золотая коллекция»

Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их:

- тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день;
- тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент.

«Кругосветное путешествие»

Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы тамгодились.

«Я и моя команда»

Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем, там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий, или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.

Метод классической социометрии:

<https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov-obrazets.htm>

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, согласно всем шести этапам КТД (по И. П. Иванову): совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Введение

Смена в пришкольном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета. В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

Содержание данной смены может быть реализовано как в одном конкретно взятом классе-отряде, так и во всех отрядах, находящихся в пришкольном лагере. Поскольку ребята являются участниками программы «Орлята России», предполагается, что они стремятся жить по законам и традициям содружества «орлят», исполняют «орлятские» песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка».

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели

«Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены — 6-8 лет — и временными рамками (дети находятся в лагере не полный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два ключевых дела — одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно добавлять экскурсии, посещение творческих студий, кванториумов, технопарков, музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров, а также мероприятия, связанные с региональными компонентами и тематикой дня.



Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2022 году, станут: 1 июня - День защиты детей; 6 июня - день русского языка, Пушкинский день; 12 июня-День России.



При реализации программ летних смен рекомендовано учитывать те памятные даты, государственные и национальные праздники Российской Федерации, которые выпадают в период реализации летних смен.

Рекомендуемый режим дня:

09.30-09.30 – Сбор детей, зарядка	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.30-09.45	Завтрак
09.45-10.00	– Утренняя линейка Перекличка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
10.00-10.30 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций	Отрядные дела
10.30-11.00 –	Подготовка к КТД. Рекомендуются подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
11.00-13.30	Общелагерное мероприятие.
13.30-14.00 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.

<p>14.00-14.30 – Свободное время, подведение итогов дня.</p>	<p>В это время дети могут поиграть в спокойные настольные игры, почитать книги, порисовать. Кроме того, педагог может использовать это время для подведения с детьми итогов дня, проведения анализа.</p>
<p>14:30 – Уход домой</p>	<p>-</p>

Игровая модель смены

Описание игровой модели смены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную Страну Маленьких и Великих Открытий (далее – Страна Открытий, Страна). Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Поэтому задача ребят – создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Каждый день начинается с нового открытия – новой локации Страны Открытий. Путешествовать по Стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, его территории, а также своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы – чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе

договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств Страны

День летит за днём, и путешествие подходит к завершению. А с ним и вопросы: смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания – это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям.

Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник. Подводя итоги смены, ребята вспоминают о своём удивительном путешествии, о знакомстве и общении с невидимыми жителями, о раскрытых тайнах и загадках, которые скрывала в себе волшебная книга, а также о совместном празднике. И чтобы всегда вспоминать и радоваться интересно прожитому лету, ребятам предлагается сделать афишу-коллаж, которую они разместят в классе в своём орлятском уголке.

Система мотивации и стимулирования детей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. Деятельность отрядов не предполагает конкуренции. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности – сладкие призы.

Система самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором вначале педагог определяет объём деятельности, который следует разделить с ребятами, и лишь затем

формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развивающего начала для ребёнка;
- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);
- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микро группы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микро группы по 3-5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микро групп таким образом, чтобы

каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микро групп, повышенной самостоятельности в принятии решений, выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены. Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

Раздел III. ОРГАНИЗАЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3.1. Календарный план воспитательной работы

Содержание программы предполагает описание ключевых ,которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить ,что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.

Обязательным условием является не ведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим воспитателем находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Организационный период (1-2 дни смены) – орлята собираются вместе, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены в форме творческих визиток отрядов;

— знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
1-й день смены - 1 июня. День защиты детей Организационный период. Формирование отрядов.	
Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда) <i>Приложение 1</i>	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря) <i>Приложение 2</i>	Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPr1A3iO
2-й день смены - 3 июня. Кто такие орлята России Погружение в игровой сюжет смены.	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (уровень лагеря) <i>Приложение 3</i>	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой учителей, педагогов, наставников-старшеклассников. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsg
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) <i>Приложение 4</i>	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q

Основной период (3-10 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с треками проекта Орлята России
- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями русского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его

- творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни
 - формирование норм взаимоотношений внутри коллектива

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<p>3-й день смены - 4 июня Тематический день «Мы–Орлята!» Открытие лагерной смены «Национальные игры и забавы»</p>	
<p>Время отрядного творчества «Мы–Орлята!»</p> <p>(уровень отряда) Приложение 5</p>	<p>Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q</p>
<p>Игровая творческая программа-концерт «Мы–одна команда!»</p> <p>Открытие лагерной смены</p> <p>(уровень лагеря) Приложение 6</p>	<p>Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы–Орлята!», представление творческих номеров от каждого отряда</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAig</p>
<p>4-й день смены - 5 июня. Тематический день «Ларец народной мудрости» (День русского языка, Пушкинский день)</p>	
<p>Творческий фестиваль «Ларец народной мудрости»</p> <p>(уровень отряда) Приложение 7</p>	<p>Фестиваль направлен на знакомство детей с творчеством А.С. Пушкина. Предполагает различные формы</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ</p>
<p>Театральный час «Там, на неведомых дорожках»</p> <p>(уровень лагеря) Приложение 8</p>	<p>Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз-экспромт на сцене от вожатых. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LQfSyuiJ_Y2hhA</p>
<p>5-й день смены – 6 июня Тематический день «Эврика!» («Великие изобретения и открытия»)</p>	

<p>Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»</p> <p><i>(уровень отряда)</i> Приложение11</p>	<p>Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России, Костромы с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториума и других естественно-научных центров), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yRWJ00i0YS6OCQ</p>
<p>Конкурсная программа «Эврика!»</p> <p><i>(уровень лагеря)</i> Приложение12</p>	<p>Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg</p>
<p>6-й день смены – 7 июня Тематический день «Кладовая природы» <i>«Природное богатство и полезные ископаемые»</i></p>	
<p>Экскурсия в Парк Победы, на пришкольный участок, в школьный музей природы «Кладовая природы»</p> <p><i>(уровень отряда)</i> Приложение13</p>	<p>Знакомство детей с природным богатством родного города. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/b5iAaxsONaOVPO</p>
<p>Экологический час «Создание экологического Постера и его защита»</p> <p><i>(уровень лагеря)</i> Приложение14</p>	<p>Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внося туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядам и своих постеров на экологическую тематику.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LB_AsIjve5d5Lw</p>
<p>7-й день смены – 8 июня Тематический день «Умелые ручки» <i>«Прикладное творчество и народные ремёсла»</i></p>	

<p>Мастер-классы «Умелые ручки»</p> <p>(уровень отряда) Приложение15</p>	<p>Проведение мастер-классов прикладного характера, где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести т.д.</p> <p>Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/6ynOeadUdFOejw</p>
<p>Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»</p> <p>(уровень лагеря) Приложение16</p>	<p>Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/Костромской области и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.</p> <p>Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/IOrdPcfQhBYQ8g</p>
<p>8-й день смены – 10 июня Тематический день «Я и моя семья»</p>	
<p>Творческая мастерская «Подарок своей семье»</p> <p>(уровень отряда) Приложение22</p>	<p>Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких.</p> <p>Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwjA</p>
<p>Гостиная значимых людей для страны «Ими гордится Россия»</p> <p>(уровень отряда/лагеря) Приложение23</p>	<p>Творческая работа по поиску и представлению людей, которыми гордится страна</p> <p>Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/IyFOAoeXmXHh1w</p>
<p>9-й день смены – 11 июня Тематический день «Я и мои друзья»»</p>	
<p>Большая командная игра «Физкульт-Ура!»</p> <p>Приложение23</p>	<p>Спортивный праздник, в котором ребята могут показать свою силу, скорость, ловкость, сплочённость, умение поддержать товарища.</p>
<p>Время отрядного творчества и общий сбор участников "От идеи- к делу"</p> <p>Приложение23</p>	<p>Спортивный праздник, в котором ребята могут показать свою силу, скорость, ловкость, сплочённость, умение поддержать товарища.</p>
<p>10-й день смены 13 июня Тематический день «Национальная кухня»</p>	

<p>Настольная игра «Экспедиция вкусов»</p> <p><i>Приложение 17</i></p>	<p>В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.</p> <p><i>Ссылка на материалы дела:</i> https://disk.yandex.ru/i/1a6_I2zFbSHMPw</p>
<p>Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»</p> <p><i>Приложение 18</i></p>	<p>Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России / региона Российской Федерации.</p> <p><i>Ссылка на материалы дела:</i> https://disk.yandex.ru/i/E9wXi1fVKNYKMQ</p>
<p>Итоговый период (11-12 дни смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.</p> <p>Задачи итогового периода: реализация ключевого события – большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела; награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей</p>	
<p style="text-align: center;">11-й день смены – 14 июня Тематический день «Я моя Россия»</p>	
<p>Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) <i>Приложение 26</i></p>	<p>Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей Части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/H8ewmek8YiM5Iw</p>
<p>Праздничный Калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря) <i>Приложение 27</i></p>	<p>Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/MbCu1kFwIvQtrQ</p>
<p style="text-align: center;">12-й день смены – 15 июня Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</p>	

<p>Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!»</p> <p>(уровень отряда) Приложение 28</p>	<p>Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране.</p> <p>Ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж Поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/5ePp4dFFX1uCCg</p>
<p>Закрытие смены «Мы – дружные, Мы – орлята России!»</p>	
<p>Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»</p> <p>(уровень лагеря) Приложение 29</p>	<p>Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA</p>

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>