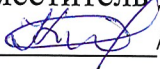


РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Администрация города Иркутска
Комитет по социальной политике и культуре
Департамент образования
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города
Иркутска средняя общеобразовательная школа №6
(МБОУ г. Иркутска СОШ №6)

м-н Первомайский, 10, г. Иркутск, 664058, факс 36-38-32, тел. 36-07-67, irkschool6@yandex.ru
ИНН 3812008545, КПП 381201001

«Согласовано»

Заместитель директора по ВР

 /Кузнецова А.В./
Подпись/расшифровка подписи

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ г. Иркутска СОШ №6

 /Рябчевская М.А./

Приказ №01-10-21/1

От 17.03.2025г.



Дополнительная общеобразовательная программа школьного
лагеря «Солнышко»
«Орлята России»

Для обучающихся 6,6-14 лет

Срок реализации – 1 смена

Автор-составитель программы
Придатченкова Кристина Владимировна,
учитель начальных классов,
Губанова Анастасия Борисовна,
старшая вожатая
МБОУ г. Иркутска СОШ № 6

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
Раздел I. «Комплект основных характеристик программы»	5
1.1. Пояснительная записка	5
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Содержание программы (учебный план)	8
1.4. Планируемые результаты освоения программы	11
Раздел II. «Комплект организационно-педагогических условий»	12
2.1. Календарный учебный график	12
2.2. План-сетка реализации программы	15
2.3. Условия реализации программы	17
2.4. Формы аттестации	20
2.5. Оценочные материалы	20
2.6. Рабочие модули	21
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	24
ПРИЛОЖЕНИЕ	25

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное наименование организации	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г.Иркутска «Средняя общеобразовательная школа № 6»
ФИО руководителя организации	Рябчевская Марина Александровна
Название ЛПД	«Солнышко»
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа школьного лагеря «Солнышко» «Орлята России»
Авторы программы	Придатченкова Кристина Владимировна, учитель начальных классов
Направление программы	Социально-гуманитарное
Цель программы	Развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.
Задачи программы	- 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 детей и молодёжи «Движение Первых»;

	- Создание благоприятных условий для укрепления здоровья детей.
Возраст и категория школьников для которых предназначена программа	Учащиеся образовательных учреждений от 6,6 до 14 лет, с охватом 120 человек.
Юридический адрес организации	664058 г. Иркутск мкр-н Первомайский,10
Место реализации	МБОУ г. Иркутска СОШ №6
Серия, номер и дата выдачи лицензии на право ведения образовательной деятельности или на реализацию образовательной программы	Лицензия Серия 38ЛО1 №0000049 от 21.05.2012
Телефон,е-mail	8(3952) 36-38-32 irkschool6@yandex.ru
Сроки реализации	с 02.06.2025-24.06.2025
Педагогический и инструктивный состав (квалификация)	Педагоги МБОУ «СОШ № 6» - 16 человек -педагог-организатор -инструктор по физическому воспитанию -музыкальный руководитель

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 РФ 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.

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.*

Направленность программы – социально-гуманитарная: развитие человечности и добротворчества; формирование у воспитанников гражданской нравственной позиции; создание условий и возможностей для реализации социальной активности и социального творчества детей и проявления ими себя в роли лидера.

Актуальность. Смена «Орлята России» детского оздоровительного лагеря дневного пребывания «Солнышко» является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России».

Новизна программы заключается в подготовке и проведения коллективных творческих дел, как результата реализации семи треков Программы развития социальной активности «Орлята России». Данный

подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных, структурированных и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Адресат программы. Участниками данной программы являются дети в возрасте от 6,6 до 14 лет, для которых характерно преобладание непроизвольного внимания. Программа не предусматривает предварительного отбора, т.е. в ее реализации могут участвовать дети разного социального положения, уровня здоровья и развития. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных, многодетных семей, детям участников специальной военной операции на Украине, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

Программа отдыха детей и их оздоровления «Орлята России» предполагает смену видов деятельности. Воображение младшего школьника зависит от непосредственных впечатлений, что придаёт ему творческий характер. В начале младшего школьного возраста у ребёнка преобладает наглядно – образное конкретное мышление, опирающееся на наглядные свойства и качества конкретных предметов и явлений, поэтому программа предполагает использование наглядно-образных средств обучения. К 7 – 10 годам ребёнок овладевает возможностью сознательно управлять своей памятью и регулировать её проявления: запоминания, воспроизведения, припоминания. В этом возрасте предоставляется возможность развивать ребёнку память, внимание, речь.

Наряду с вышеперечисленными возрастными особенностями младшего школьника существует и ряд других: импульсивность, любознательность, непосредственность, отзывчивость, доверчивость, подражательность. Дети этого возраста эмоциональны. У них усиливается познавательные интересы, они способны заниматься одновременно и лепкой, и пением, и рисованием. В этом возрасте идёт формирование опыта деятельности в детском

объединении. Занятия строятся так, чтобы ребёнок осознавал не только личную значимость, но учился принимать окружающих, уметь договариваться. И поскольку игровая деятельность в этом возрасте продолжает оставаться ведущей, то программа предусматривает такие формы работы, которые строятся на играх или на их элементах. Возраст 10-14 лет характеризуется стремлением ребенка к самостоятельности, что проявляется в потребности признания взрослыми его возможностей и значения путем решения частных задач. В этом процессе преобладает эмоционально окрашенное желание получить признание самого факта его взросления. Опыт творческого взаимодействия вполне удовлетворяет эту потребность в самореализации.

1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

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

Задачи программы:

- 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 детей и молодёжи «Движение Первых»;
- Создание благоприятных условий для укрепления здоровья детей.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (УЧЕБНЫЙ ПЛАН):

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в Страну Орлят. Отправляясь своими сплоченными командами в странствие по городам-трекам, ребята создают отрядный дневник путешественника. Поэтому задача ребят – создать такую команду, которая смогла бы успешно пройти все испытания, собрать все эмблемы городов-треков и создать отрядный дневник путешественника.

Работа лагерной смены будет проходить в рамках игры «Летние приключения с «Движением Первых»».

В реализации программы «Орлята России» ребята пройдут серьёзные испытания и соберут настольную книгу активиста «Движения Первых».

Содержание программы представляет широкий спектр направлений деятельности, а также привлекательно и тем, что мероприятия отвечают интересам детей, позволяют проявить творчество, самостоятельность

Ребятам предстоит посетить семь городов-треков: Лидерград, Экологический, Добровольск, Знайкино, Мастерской, ЗОЖинск, Патриотинск.

Ключевыми памятными и календарными датами, взятыми за основу смены в 2025 году станут:

- Год Защитника Отечества (2025 год)
- Всемирный день окружающей среды (5 июня);
- День русского языка (6 июня);
- Международный день друзей (9 июня);
- День России (14 июня);
- День медицинского работника (18 июня);

- День памяти и скорби (22 июня);

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают карту путешественника, которая содержит информацию о городах-треках, который становится их гидом в путешествии по Стране Орлят. Чтобы путешествие было успешным,

необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Орлят России, в которую отправляются путешественники.

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 конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей, уважения личного мира каждого ребёнка;
- принцип включения детей в систему самоуправления жизнедеятельностью детского коллектива, направленный на формирование лидерского опыта и актуализацию активного участия в коллективных делах.

В основу **детского самоуправления** поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором вначале педагог-организатор и воспитатель 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;
- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);

- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
- ориентация на результат.

В процессе детского самоуправления введена система чередования творческих поручений, основанная на двух простых принципах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Отряды делятся на микрогруппы для выполнения «добрых дел» (творческих заданий и поручений), благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. По итогам дня каждый отряд получает баллы. Отряд, набравший наибольшее количество баллов на утренней линейке получает символ смены – «Орлёнка».

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 отряда.

Педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Раздел	Количество часов		
	Всего	Теория	Практика
1. «Я - Лидер»	24	5	19
2. «Я - Эрудит»	16	3	13
3. «Я - Мастер»	16	3	13
4. «Я - Спортсмен»	16	2	14

5. «Я - Хранитель исторической памяти»	16	8	8
6. «Я -Эколог»	16	3	13

7. «Я - Доброволец»	8	2	6
8. «Я – Орленок»	8	2	6
Всего:	120	40	80

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, волонтерство, спорт и здоровье;
- 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;
- проявление детского самоуправления через деятельность микрогрупп, посильной самостоятельности в принятии решений;
- проявление интереса ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения детей и молодёжи «Движение Первых».

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Дата	Тема	Содержание	Количество часов
Раздел 1. «Я - Лидер»			
1 день	«Содружество Орлят»	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.	8
2 день	«Мы – Орлята»	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников.	8
3 день	«Открытые тайны великой страны»	Задания и игры на сплочение и командообразование.	8
Раздел 2. «Я - Эрудит»			
4 день	Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России / региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.	8
5 день	Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России / региона Российской Федерации с помощью приглашенных 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 о науке интересно и занимательно.	8
Раздел 3. «Я - Мастер»			
6 день	Танцевальный час «В ритмах детства»	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все орлята России по стране в определённый день.	8
7 день	Творческая мастерская «Подарок своей семье»	Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких. Ссылка на материалы дела	8
Раздел 4. «Я - Спортсмен»			

8 день	Большая командная игра «Физкульт-УРА!»	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого	8
9 день	Марафон настольных игр «Развиваемся, играя!»	Марафон настольных игр – это возможность познакомиться с разными играми и при желании устроить турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре.	8
Раздел 5. «Я - Хранитель исторической памяти»			
10 день	Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России / региона Российской Федерации.	8
11 день	Игровой час «Экспедиция вкусов»	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; а также с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.	8
Раздел 6. «Я - Эколог»			
12 день	«Природное богатство и полезные ископаемые»	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России и Иркутской области в ходе исследовательской деятельности, в которой ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внеся туда все, что они почувствовали и запомнили. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.	8
13 день	Квест «Природный код»	Исследовательский квест предполагает знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята посредством погружения в игровой сюжет квеста помогают персонажам разгадать природный код.	8
Раздел 7. «Я - Доброволец»			
14 день	«Кто, если не мы!»	Знакомство детей с ценностью «Волонтерство».	8
Раздел 8. «Я – Орленок»			
15 день	«Я и мои друзья»	Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета	8
ИТОГО:			120

2.2. ПЛАН-СЕТКА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (ЛЕТО - 2023)

1 день 02.06.	2 день 03.06.	3 день 04.06.
«Я - Лидер»		
08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 13.30 –Выезд на свалку ТБО 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Открытие смены. Дискотека. 17.00-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 10.30 – Проведение инструктажа по ТБ 10.30-11.00 - Проведение инструктажа по ТБ. 11.00-12.30 – Оформление уголка лагеря. Выбор актива, оформление отрядных уголков. 12.30-13.30 - Игровой час «Играю я-играют друзья» 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это –мы!» 17.00-18.00 – Тематический час «Правила дорожного движения» Отряд ЮИД. 18.00 – Уход детей домой	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 12.00 – Время отрядного творчества «Мы –орлята!» 12.00-13.30 – Свободное время, игры на свежем воздухе 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Игровая программа «Мы – одна команда!» 17.00-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой
4 день 05.06.	5 день 06.06.	6 день 09.06.
«Я - Эрудит»		«Я - Мастер»
08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 13.30 –Выезд в кино	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 13.30 – Викторина ко Дню русского	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 11.30 –Общелагерное мероприятие

11.00-12.00 – Шашечный турнир 12.00-13.30 - Театральный час «Там, на неведомых дорожках» 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.30 – Конкурс рисунков на асфальте «Безопасность на дороге». Отряд ЮИД. 17.30-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	языка 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Общелагерное мероприятие ко дню Русского языка «Наше слово» 17.00-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе. 18.00 – Уход детей домой	«Гигантский конструктор» 11.30-13.30 – Мастер-классы «Умелые ручки» 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Общелагерное мероприятие «Стартин» 17.00-18.00 – Викторина «Я знаю правила , а ты?». Отряд ЮИД. Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой
7 день 10.06.	8 день 11.06.	9 день 16.06.
«Я - Мастер»	«Я -Спортсмен»	
08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 13.30 –Выезд 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.30 – Мисс и мистер ЛДП «Солнышко» 17.30-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 13.30 –Выезд 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.30 – Большая командная игра «Физкульт-УРА!» 17.30-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 13.30 – Олимпийские игры «Мы-Орлята»» 11.30-13.30 - Марафон настольных игр «Развиваемся, играя!» 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.30 – Турнир по футболу среди отрядов 17.30-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой
10 день 17.06.	11 день 18.06.	12 день 19.06.

«Я - Хранитель исторической памяти»		«Я - Эколог»
08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 11.30 –Тематический час «Открываем Россию» 12.00-13.30 - Квест «Джуманджи» 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.30 – Беседы «Герои СОШ №6» 17.30-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 11.30 –Тематический час «Год Защитника Отечества» 12.30-13.30 - Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.30 – Квест «Мифы и легенды» 17.30-18.00 – Создание постера ЮИД. Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 10.30 – Беседа «Природное богатство и полезные ископаемые Иркутской области» 10.30- 12.00 - Тесла-шоу 12.00-13.30 – Свободное время, игры на свежем воздухе 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Эко-дефиле 17.00-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой
13 день 20.06.	14 день 23.06.	15 день 24.06.
«Я - Эколог»	«Я – Доброволец»	«Я – Орленок»
08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 11.30 – Экологический час «Создание экологического постера» 12.00-13.30 – Свободное время, игры на свежем воздухе 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00-17.00 – Квест «	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 11.00 – Тематический час «Кто, если не мы!» 11.00-12.00 - Акция «Подари жизнь» 12.00-13.30 – Свободное время, игры на свежем воздухе 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник	08.00 – 9.00 - Приём детей 09.00 – 9.30 – Зарядка. 09.30 – 10.00 –Завтрак 10.00 – 12.00 – Подготовка к праздничному концерту 12.00-13.30 – Свободное время, игры на свежем воздухе 13.30 – 14.00 – Обед 14.00-14.30 – Подготовка ко сну 14.30 – 15.30 – Дневной сон 15.30 – 16.00 - Полдник 16.00--18.00 –Заккрытие смены. Дискотека.

17.00-18.00 – Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	16.00--18.00 – Агит-бригада ЮИД. Свободное время, игры на свежем воздухе 18.00 – Уход детей домой	18.00 – Уход детей домой
---	---	---------------------------------

2.3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий.

Нормативно-правовые условия:

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Конвенция о правах ребенка, ООН, 1991г.;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон от 24 июля 1998 года №124-ФЗ (ред. от 27.12.2019) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- ГОСТ Р 52887—2018 Национальный стандарт Российской Федерации «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления» (утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 31 июля 2018 года № 444-ст);
- Постановление правительства РФ от 14.05.2021 № 732 «Об утверждении требований к антитеррористической защищенности объектов (территорий), предназначенных для организации отдыха детей и их оздоровления»;
- Комплекс мер по обеспечению организованного отдыха и оздоровления детей на 2019 - 2023 годы;
- Закон Иркутской области от 4 октября 2022 года № 73-оз «О внесении изменений в статьи 2 и 6 Закона Иркутской области «Об отдельных вопросах организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в Иркутской области» ;
- Методические рекомендации по организации летней оздоровительной кампании в Иркутской области;

- Распоряжение министерства социального развития, опеки и попечительства Иркутской области от 26 августа 2022 года № 53-285-мр «Об утверждении формы заявки на предоставление субсидий местным бюджетам из областного бюджета в целях софинансирования расходных обязательств органов местного самоуправления муниципальных образований Иркутской области по вопросам местного значения по организации отдыха детей в каникулярное время на оплату стоимости набора продуктов питания в лагерях с дневным пребыванием детей, организованных органами местного самоуправления муниципальных образований Иркутской области»;
- Устав МБОУ «СОШ № 6»;
- Положение о лагере дневного пребывания;
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания;
- Правила по технике безопасности, пожарной безопасности;
- Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в пришкольном оздоровительном лагере;
- Инструкции по организации и проведению походов и экскурсий;
- Должностные инструкции работников;
- Заявления от родителей;
- Санитарно-эпидемиологическое заключение по лагерю.

Материально-технические условия:

- Игровой инвентарь: настольные игры, пазлы, шашки;
- Специальные материалы, инвентарь, оборудование (компьютеры, расходные материалы к ним, микрофоны, стенды для представления результатов работы, проектор, настольные игры, пазлы, шашки;
- Наградная продукция: грамоты, благодарности, сертификаты, кубки;

- Печатная продукция: отрядные карты путешественников, маршрутные листы, конверты, памятки, листовки;
- Канцелярские принадлежности, материалы для творчества.

Кадровые условия:

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря.

Каждый работник лагеря знакомится с условиями труда, правилами внутреннего распорядка и своими должностными обязанностями. Работники лагеря несут личную ответственность за жизнь и здоровье детей в пределах возложенных на них обязанностей.

Работники лагеря:

- начальник лагеря;
- педагог-организатор;
- воспитатели отрядов;
- инструктор по физическому воспитанию;
- технический персонал – уборщицы;
- медицинский работник;
- музыкальный руководитель).

Информационные условия:

Реализация программы пришкольного лагеря освещается на информационных стендах для детей и педагогов с основной информацией по смене, на информационных площадках образовательной организации в сети «Интернет»: сайт МБОУ г.Иркутска «СОШ № 6», аккаунты МБОУ «СОШ № 6» в социальных сетях («ВКонтакте»).

Партнёрство:

Пришкольный лагерь является открытой для сотрудничества площадкой.

Реализация программы проходит при социальным взаимодействием с близлежащими учреждениями города Иркутска:

- ГИБДД, МЧС;
- Библиотека «Бригантина»;
- МБУДО г.Иркутска ДДТ №2;

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формами аттестации являются:

- беседы, собеседования, устная проверка (устный ответ ребенка на один или систему вопросов в форме «вопрос – ответ»);
- конкурсы, выставки поделок, рисунков, фотоотчетов, презентаций и т.п.;

Диагностические мероприятия включают:

- вводная диагностика для изучения ожиданий детей от смены в лагере;
- вводная диагностика родителей для изучения показателей здоровья и особенностей личности детей-участников лагеря;
- текущая диагностика пребывания в лагере, ощущений от времяпрепровождения, эмоциональных состояний детей;
- Заключительная экспресс-диагностика для изучения результативности образовательно-воспитательного процесса в лагере.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

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. Ведения отдельной

рейтинговой таблицы не требуется, так как 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.

Критерии эффективности реализации программы

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. В лагере существует копилка эмоций (ящик), куда дети скидывают записки с позитивом и негативом за день, благодарности, предложения.

В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

Для мониторинга личностного роста используется рефлексия-«Орлятский круг», где активным участникам по итогам дня вручаются «орлятские перышки». По итогам смены самые активные дети награждаются грамотами, подарками.

2.5. РАБОЧИЕ МОДУЛИ

Модуль	Описание	Логотип
«Я - Лидер»	Ценности модуля: дружба, команда. Символ модуля – конструктор «Лидер». В процессе реализации данного модуля дети приобретают опыт совместной деятельности. Воспитатель повышает уровень сплочённости коллектива, формирует детские микрогруппы для приобретения и осуществления опыта совместной деятельности и чередования творческих поручений.	

«Я - Эколог»	Ценности модуля: природа, Родина. Символ модуля – Рюкзачок эколога. В процессе реализации данного модуля дети приобретают навыки экологического поведения, бережного отношения к природе.	
«Я - Доброволец»	Ценности модуля: милосердие, доброта, забота, волонтерство. Символ модуля – Круг добра. В процессе реализации данного модуля дети знакомятся с понятиями «доброволец», «волонтер», «волонтерское движение».	
«Я - Эрудит»	Ценности модуля: познание. Символ модуля – конверт-копилка. В процессе реализации данного модуля дети знакомятся с разными способами получения информации, что необходимо для их успешной деятельности, в том числе познавательной.	
«Я - Мастер»	Ценности модуля: познание. Символ модуля – Шкатулка мастера. В процессе реализации данного модуля дети знакомятся с тезисом, что можно быть мастерами в разных сферах деятельности, в разных профессиях.	
«Я - Хранитель исторической памяти»	Ценности модуля: семья, Родина Символ модуля – альбом «Мы - хранители» В процессе реализации данного модуля происходит ценностно-ориентированная деятельность по осмыслению личного отношения к семье, Родине, к своему окружению и к себе лично.	

«Я - Спортсмен»	Ценности модуля: спорт и здоровье. Символ модуля – ЗОЖик (персонаж, ведущий здоровый образ жизни) В процессе реализации данного модуля повышается двигательная активность детей. Спорт играет важную роль не только для физического развития ребенка, но и для формирования психических и нравственных качеств ребенка.	
«Я – Орленок»	Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета	

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационнометодических 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. Газман О.С. «Каникулы: игра, воспитание» / Под ред. О.С. Газмана – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.
4. 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.
5. Джеус А.В. Программа смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации / методическое пособие для организаторов детского отдыха / А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева. – Краснодар: Новация, 2022. – 283с.
6. Панченко С.И. «День за днём в жизни вожатого». – М.: Издательский дом «Народное образование», 2008. – 354 с.
7. Полоимс К. Дети в пионерском лагере: прогулки, походы, экскурсии. Пер. с чеш. С.Д. Баранниковой; ил. Махитки – М.: Профиздат, 1990. – 144 с.
8. Титов С.В. Ура, каникулы! Библиотека вожатого / С.В. Титов. – Москва: Твор. Центр «Сфера», 2001. – 123 с.
9. Фирсова Л.М. Игры и развлечения. Книга 1 / Л.М. Фирсова – М.: Мол. Гвардия, 1989. – 237 с.
10. Шмакова С.А. «Лето, каникулы, лагерь»: экспресс-учеб. Пособие: учителю, воспитателю, вожатому. Липецк: Ориус, 1995. – 142 с.

Приложение

Приложение 1

Режим дня

8.00-9.00	Всем прийти давно пора, С добрым утром, детвора!	Встреча детей в отрядных комнатах
9.00-9.30	У Орленка здоровье в порядке, Утром делает зарядку!	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России»
9.30-10.00	Орлят столовая зовёт, Вкусный завтрак их там ждёт!	Завтрак. Принятие пищи
10.00-10.30	Эй, Орленок, улыбнись На линейку становись!	Переключка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ
10.30-11.30	Пора Орлятам города посещать - Полезное, новое всё познавать.	Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций, посещение кинотеатра, библиотеки
11.30-13.00	Эй, Орленок, не робей Покажи талант скорей! Отдыхай ты от души- Пой, рисуй, и попляши.	Проведение подвижных игр и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн, посещение бассейна
13.30-14.00	Все за стол! Узнать пора, Чем богаты повара!	Обед. Принятие пищи
14.30-15.30	К нам приходит тишина- Отдыхает детвора...	Тихий час
15.30-16.00	Полдник ждет нас всех - С витамином ждет успех!	Полдник. Прием пищи
16.00-16.30	Орлятский час посвятим мы отряду, Общаться с пользой будут все рады!	Работа по программе лагеря, по плану отрядов, настольные и подвижные игры, разучивание орлятских песен
16.30-17.00	Чтоб, успешным в жизни быть Итоги дня мы будем подводить.	Время для подведения с детьми итогов, анализа участия в мероприятиях прошедшего дня, планирование на следующий день
17.00-18.00	День прошёл, мы ждём другой, Всем пора идти домой!	Уход домой

Приложение 2

Игровой час «Играю я – играют друзья»

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.

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.

Примеры игр:

1) Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2) Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

3) Игра «Пчела».

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

4) 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.

\



Приложение 3

Игра - кругосветка «Здравствуй, лагерь!»

Форма дела: линейка открытия смены + 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), флашток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: актовый зал школы.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	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
1. Сбор участников, построение в актовом зале школы	Каждый отряд занимает своё место в актовом зале школы.
2. Фанфары, выход ведущих	Звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят небольшое вводное слово (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 15 дней</i>). Далее ведущие переходят к тому, что «Мы – Орлята России, мы – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции» и подводят участников сбора к торжественной части.

3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: вынос Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово начальника лагеря. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. <i>звучит сигнал «Орлёнок»</i> - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! <i>(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах)</i> - Вольно! - Смена «Страна Орлят» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются советник по воспитанию.
4. Творческий номер	<i>Творческий номер.</i>
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие «Здравствуй, лагерь!» Советник по воспитанию вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

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.

По итогам игры-путешествия каждый отряд получает «Дневник путешественника».

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-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw>



Приложение 4

Тематический час «Открываем «Страну Орлят»

Форма дела: тематический творческий час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический творческий час предполагает создание отрядного уголка.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, фонограмма, дневник путешественника, материалы для творческих заданий, фломастеры и цветные карандаши, ватман.

Место проведения: отрядные места

Особенности организации дела: тематический творческий час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает всем ребятам совершить небольшой ритуал, чтобы активизировать работу. Далее ребята придумывают заклинание для дальнейшего путешествия (девиз) происходит волшебство – они попадают в неизвестную страну. Дневник путешественника становится своеобразным порталом, отправляющим ребят в Страну Орлят.

Особенность в том, что ребята видят только одно послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и познакомиться с правилами и традициями страны.

Примеры творческих заданий:

- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;
- нарисовать портрет класса – с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд/ расшифровать картинки/собрать паззл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

Правила жителей Страны Орлят:

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;
- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;

- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в стране, потому что внимательно слушает и интересуется новостями;
- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше – занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;
- каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;
- каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;
- каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речёвку;
- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы – то обязательно со взрослым или по разрешению;
- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы.

Список первых групп ребята вывешивают на отрядном уголке.

Приложение 5

Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!»

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: творческая встреча орлят подразумевает знакомство отрядов друг с другом, творческую презентацию визиток, названий и девизов.

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 на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

По итогам выступления отрядам вручаются эмблема модуля «Я – Лидер».



Приложение 6

Игровая программа «Мы – одна команда!»

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игровая программа предполагает выполнение участниками заданий и игр на сплочение и командообразование, и проведение для других ребят своей игры, с которой они 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:

1. Старт игровой программы	Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз. Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на 3 большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе», вторая группа – «Мы», третья группа – «Команда». На какую группу ведущий показывает рукой, той группе 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!» После игры ребята узнают из чего будет
----------------------------	--

	состоять игровая программа. После этого ребята получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.
2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»	Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умения работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа: 1) Игра «Сырная история» Реквизит: мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями). Описание игры: 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. 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 необходимо 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 с начала. 3) Упражнение «Кочки» Реквизит: «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы. Описание упражнения: команде предоставляется до 6 «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая на поверхность, кроме «кочек». После первого участника, который начал путь не должно быть так, что хоть одна кочка оставалась пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают. 4) 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. 5) Задание «Электрическое поле» Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника). Описание задания: внутри треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён умеренно лёгкий 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 – за его пределы. 6) Задание «Шишка в центре»
--	---

	Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки. Описание задания: это задание позволяет помимо командного взаимодействия увидеть возможность мыслить нестандартно, так как то, что не запрещено – то разрешено. Ребята, придя на станцию получают листок с заданием, на котором написано «Одной девочке из вашей команды, не заступая за черту нужно попасть шишкой в центр газеты». При этом есть нарисованная черта, в метрах 10-15 лежит лист газеты, и рядом с чертой есть много шишек. Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно кто-то попадёт. Но могут быть и такие команды, кто догадается о следующем: мальчики могут взять девочку и перенести её на руках, или мальчики могут сходить за газетой и принести 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 4-6 игр, так как большее количество займёт достаточно много времени, и ребята не успеют перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.
3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»	Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники снова собираются в одном месте на точке старта. Пока все собираются, снова 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.

	Далее все отряды разбиваются парами или тройками (это зависит от количества отрядов в лагере), занимают свободную площадку, и друг для друга внутри пары /тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.
4. Подведение итогов дела	По итогам проведения двух этапов игры отряды вновь собираются на точке старта и им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – стала ли их команда дружнее, какие эмоции они испытывают от проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

Приложение 7

Экскурсия в парк «Родник»

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: экскурсия в парк предполагает знакомство детей с природным богатством России/Иркутской области. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.

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

Место проведения: пришкольный парк, парк «Родник».

Особенности организации дела:

Гостям «Страны Орлят» предлагают отправиться на природу и узнать много нового, выполняя их задания.

На основе выбранной вами территории строится экскурсионная исследовательская деятельность. Она может строиться следующим образом:

- 1) прибытие в парк, 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;
- 5) обобщение педагогом информации каждой группы;
- 6) подведение итогов.

Примеры исследовательских заданий:

- 1) Найти, отметить, нанести, сориентироваться
- 2) Собрать, сделать
- 3) Сравнить, сопоставить, соотнести
- 4) Изучить, определить
- 5) Понаблюдать
- 6) Сосчитать
- 7) Сфотографировать
- 8) Нарисовать, срисовать, изобразить
- 9) Придумать

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, из голоса, внешний вид, поведение, следы
- 5) Карта местности, журналы и книжки, интернет, дидактические карточки

По итогам проведения исследовательских заданий каждой группе необходимо выступить со своими результатами. Общую логику экскурсии ведёт педагог, а группы делятся тем, что они делали. Важно во время экскурсии пробудить интерес детей к изучению природы, наблюдению за ней.



Приложение 8

Экологический час «Создание экологического постера и его защита»

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: создание экологического постера и его защита проводится по итогам экскурсии в парк «Кладовая природы». Особенность заключается в том, что у ребят будет ограниченное время на выполнение своей работы и подготовку её защиты. 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 в 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

Приложение 9

Тематический час «Кто, если не мы!»

Форма дела: беседа.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство, повторение понятия «доброволец»

Оборудование и материалы: презентация

Место проведения: отрядное место

Описание дела:

Поговорить о доброте, о добром отношении к своим близким, о стремлении совершать добро. Человеческая доброта, милосердие, умение радоваться и переживать за других людей создают основу человеческого счастья. Стараясь заботиться о счастье других, мы находим свое собственное счастье. Человек, делающий другим добро, умеющий сопереживать, чувствует себя счастливым.

«По доброй воле вы всегда

На помощь день и ночь спешите.

Сквозь дни, недели и года

Дела благие вы вершите.»

О ком говорится в стихотворении? (Речь идет о волонтерах. Волонтеры, добровольцы, волонтерское движение – понятия, близкие теме нашего классного часа). Сегодня мы поговорим о тех людях, для которых добровольчество стало смыслом жизни. Любой человек имеет возможность добровольно посвящать свое время, талант, энергию другим без ожидания финансового вознаграждения. Добровольчество — фундамент гражданского общества.

Кого называют волонтерами? (предположения ребят)

В переводе с французского «**волонтер**» означает «доброволец». Представители волонтерского движения искренне считают, что выполнять значимые общественные работы и оказывать помощь нуждающимся следует не ради материальной заинтересованности, а совершенно бескорыстно. Фактически волонтер – это человек, который выполняет общественно значимую работу на безвозмездной основе. Вознаграждением за труд волонтеров становится признательность и благодарность людей.

Открытая ладонь и сердце считаются символами волонтерства. Ладони разного цвета, потому что мир создал нас всех разными.

Как вы думаете, кто может стать волонтером? (ответы детей)

Чаще всего ответ на этот вопрос таков: им может быть человек, умелый и ответственный, который может посвятить свое время и умение добровольному труду.

Поэтому волонтерская деятельность имеет разные направления: социальное, экологическое, культурное, спортивное, медиаволонтерство, донорство, событийное, волонтерство общественной безопасности.

Волонтерство в школе

Взрослые хотят видеть подростков добрыми, отзывчивыми, душевными людьми. Но эти качества не возникают сами по себе. Их необходимо формировать и развивать в себе. Старшему поколению ближе слово «добровольчество», а молодому приглянулось «волонтерство». Чего спорить? Волонтеры или добровольцы – это люди, безвозмездно отдающие свое время и силы на благо других людей. И у подростков возникает потребность что-то делать сообща, и не просто делать, а совершать добрые поступки.

- **Что испытываете вы, когда помогаете кому-то?** (Радость, удовлетворение, чувство собственной значимости и пользы). Возможно. Но главное в том, что вы отдаёте частичку своей души другому человеку.

Сформулируем заповеди волонтеров. Найдите продолжение выражения.

- Найди... *того, кто нуждается в твоей поддержке, помоги, защити его;*
- Раскрой... *себя в любой полезной для окружающих и тебя самого деятельности;*
- Помни, что ... *твоя сила и твоя ценность - в твоём здоровье;*
- Оценивай... *себя и своих товарищей не по словам, а по реальным отношениям и поступкам.*

Словесное рисование портрета волонтера.

Каждая группа получает карточки, на которых написаны качества личности. Вы, посоветовавшись, отбираете те, которыми можно охарактеризовать волонтера и прикрепляете карточки на плакат (плакат из приложения заранее распечатан и прикреплен на доску).

1 группа – ЗАБОТЛИВЫЙ, ДОБРОСОВЕСТНЫЙ, ПОНИМАЮЩИЙ, САМОЛЮБИВЫЙ, ЖАДНЫЙ, ЧУТКИЙ.

2 группа – СПРАВЕДЛИВЫЙ, ВЕЖЛИВЫЙ, ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫЙ, ГРУБЫЙ, ЗАВИСТЛИВЫЙ, УЧАСТЛИВЫЙ.

3 группа – ОТЗЫВЧИВЫЙ, ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ, ЧЕСТНЫЙ, МСТИТЕЛЬНЫЙ, ЗЛОПАМЯТНЫЙ, ОТВЕТСТВЕННЫЙ.

Именно поэтому на сегодняшний день институт волонтерства распространен практически во всех странах мира и становится с каждым днем все более значимым ресурсом развития общества.

Доброта, милосердие, мудрость, справедливость, переживание за других – вот основа человеческого счастья. Будьте счастливы, друзья, и дарите счастье другим!

Звучит песня «Гимн волонтеров»

Приложение 10

Научно-познавательная встреча «Мир науки вокруг меня»

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.

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

Место проведения: отрядное место.

Сценарный ход дела:

Подготовительный этап	Ребятам предлагают познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Познакомившись с посланием, ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди, и им необходимо подготовиться к встрече с ними. В рамках подготовки к встрече ребята продумывают, как необычно можно встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить гостю (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам отводится 10-15 минут.
Знакомство и общение с интересным человеком	Педагог делит отряд на группы, дает возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.
Подведение итогов	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.

Приложение 11

Конкурсная программа «Эврика!»

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: конкурсная программа предполагает соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, где ребятам необходимо предложить своё необычное, креативное и вполне реальное решение того или иного задания. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!», тем самым обозначая, что у них есть идея решения задания.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, столы по количеству отрядов, проектор, экран, ноутбук, колонка, микрофон, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки для жюри, презентация с заданиями, флипчарт, маркер, фломастеры и бумага для команд.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд называет своё название и девиз. После представления всех команд-участниц ведущие представляют члены жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.
2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания	После того, как команды готовы ведущий знакомит ребят с методикой ТРИЗ. Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» и «волшебниками». На примере этой таблицы ребята разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того, как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы.
3. Конкурсная программа решения	После озвучивания правил команды получают первое задание.

заданий	Примеры заданий: 1) «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» 2) «Современное время – современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» 3) «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?» 4) «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Предложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские животные» 5) «Нас с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановит. Как можно другим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?» После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.
4. Подведение итогов, награждение	По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номинациям

Изобретательская задача – это задача, которую не удастся решить известными или очевидными способами. Поэтому возникает необходимость в изобретении, которое позволит выиграть, при этом ничего не проиграв.

Первый шаг на пути к изобретению: переформулировать задачу так, чтобы сама формулировка отсекала неэффективные пути решения:

- всё должно остаться так, как было;
- либо должно исчезнуть вредное, ненужное качество;
- либо появиться новое, полезное качество.

Приложение 12

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

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: отрядное место

Особенности организации дела:

Движения танца соответствуют возрасту детей (7-11 лет). Данный флешмоб игривый, интересный и позитивный. Музыка подобрана по настроению танца, ведь флэшмоб – это всегда взрыв эмоций, позитива, радости и хорошего настроения. Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений.

Помимо музыки мы обращаем внимание и на форму одежды детей. Пока дети разучивают танец, они должны быть в удобной, не сковывающей движения, одежде. А когда дети, по мере изучения всего танца, будут всем лагерем исполнять общелагерный флешмоб, у каждого из детей, должен быть одинаковый атрибут, олицетворяющий единство всех в лагере детей: например, у них могут быть 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 простые – это позволяет каждому ребёнку, независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей, повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, совместные кружения в парах или всем танцевальным коллективом. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.

2. Движений немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет скорому разучиванию танца;

3. 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, то есть, сначала танцевать элементарные, но зажигательные танцы – это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности: это могут быть общеизвестные танцы «Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить отрывками, с детальным разбором сложных движений. Следует обратить внимание и на паузы – надо сделать небольшой перерыв, ведь маленькие дети могут быстро устать.



Приложение 13

Танцевальная программа «Танцуем вместе»

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России/ региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Место проведения: актовый зал школы

Особенности организации дела:

Танцевальная программа «Танцуем вместе!» предполагает знакомство ребят с народными и национальными танцами страны. Причём, знакомятся они с этими танцами в процессе танцевальной программы.

При организации танцевальной программы важно максимально менять способы подачи информации и виды деятельности: где-то ребята потанцевали в одном общем кругу, где-то в кругу своего отряда, где-то им показывают движения, и они повторяют, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент начался ручеёк, где ребята перемещаются по всей территории площадки и т.д.

Дополнительные материалы:

1.Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):

<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>

2.Перечень используемых песен (фонограммы):

<https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw>

Приложение 14

Настольная игра «Экспедиция вкусов»

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; с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.

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:

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

ФАСОЛЬ Травянистое бобовое растение, которое завезли западные купцы во времена Петра I. Поначалу фасоль считали украшением цветников, но потом распространили. Фасоль иногда использовали вместо мяса, потому что она сытна по составу. Фасоль улучшает зрение и иммунитет. Вместо чего использовали фасоль?	САХАРНАЯ СВЕКЛА Появилась на русском столе при Петре I. Двухлетнее корнеплодное растение, которое возделывается в основном для получения сахара. Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свекла одна из самых урожайных культур. Что получают из сахарной свеклы?	САВОЙСКАЯ КАПУСТА Появилась на русском столе при Петре I. Этот овощ является разновидностью капусты белокачанной и имеет гофрированные листья. Овощ выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов, долго хранится. Поэтому его можно долгое время держать на грядках просто засыпанную снегом. Какую температуру может выдержать капуста?	ПОМИДОР Этот овощ использовался лишь в качестве декоративного растения и ценился за красоту цветов и ярких плодов, называемых томатами. Напоминает огромные ягоды. Долгое время помидоры считались несъедобными и даже ядовитыми, а потому садоводы выращивали их в качестве экзотического декоративного растения. Какое второе название помидора?
ПОДСОЛНУХИ Высокие, с крупным жёлтым соцветием растения, которые появились в России благодаря Петру I. Первоначально использовали подсолнухи в качестве цветов. Именно Петру I заложил основы кукольного и промышленного применения подсолнечных семян и масла. Чем первоначально служили подсолнухи?	МЯТА Появилась на русском столе при Петре I. Ее ценят за волшебный аромат, и добавляли в пищу. Также ее использовали в качестве успокаивающих средств. Считался оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сарае. Зачем развешивали стебли мяты?	МАНДАРИН Плод вечнозеленого дерева рода цитрус семейства рутовых. Благодаря империи узнала об этих цитрусовых благодаря Петру Великому, который был восхищен привычкой европейцев встречать Новый год с шумными фейерверками и подарками. Символом какого праздника считают мандарин?	КОФЕ Кофейное дерево растет в узком субтропическом поясе на высоте до 6000 футов над уровнем моря. Плоды кофейного дерева называются ягодами. Благодаря Николаю Витусу Петру I распространил и полюбил этот крепкий ароматный напиток. В 1723 году в России был открыт первый кофейный дом. Чем являются плоды кофейного дерева?
КАРТОФЕЛЬ Появился во второй половине 16-го века и был принят за декоративное растение, причём ядовитое. В 18-м веке он получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты мясной блед, изготовленных из «земляного яблока» (пюре, лепешки, добавляли в супы). В военное время его называли вторым хлебом. Как раньше называли картофель?	БАКЛАЖАН Появился на русском столе при Петре I. Баклажан является видом многолетних травянистых растений с фиолетовым оттенком. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ. Какого цвета баклажан?	ЭКСПЕДИЦИЯ ВКУСОВ	

Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Карточки зелёного маршрута

О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт улучшает зрение и иммунитет, иногда используется вместо мяса. Первоначально продукт был украшением цветников.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт возделывается в основном для получения сахара. Является одной из самых урожайных культур. Первый завод по получению сахара из этого продукта был открыт в Тульской губернии.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт имеет гофрированные листья и выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов. Долгое время может храниться под снегом.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт долгое время использовался как декоративное растение, потому что считался ядовитым, а крупные красные плоды были похожи на большие ягоды.
О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт раньше выращивали в качестве цветов, но потом узнали, что из него можно изготавливать масло. Сам продукт жёлтого цвета.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт используют в качестве успокаивающих средств. Раньше считался оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сарае.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт оранжевого цвета, без него не обходится ни один новогодний праздник. Является плодом вечнозеленого дерева.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт используют для приготовления крепкого ароматного напитка. Плоды дерева называются ягодами, а растёт оно на высоте до 6000 футов над уровнем моря.
О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты многих блюд, изготовленных из «земляного яблока». В военное время его называли вторым хлебом.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт имеет фиолетовый оттенок. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ.	ЭКСПЕДИЦИЯ ВКУСОВ	

Перед началом игры отряд делится на несколько команд – от 3 до 5-ти – в зависимости от количества детей в классе. Каждая команда придумывает своё название, и создают фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика, сделанного в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I кораблестроение приобрело регулярный характер и большие масштабы. 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 озвучиваются 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 и вернуться обратно в страну, при этом узнать, какие продукты завёз Петр I.

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

Педагог вытягивает карточку красного цвета и демонстрирует её ребятам (карточки можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ на вопрос, представленный на этой же карточке. Этот 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, где ответ дан верно. После этого процедура повторяется – или до момента окончания красных карточек или до достижения пункта «Европа» на игровом поле одной из команд.

Далее экспедиция продолжается и команды кораблей продолжают маршрут и направляются в сторону страны, 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/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- 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-RK5JKmXiQ>



Приложение 15

Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»

Форма дела: шоу.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: костюмированное кулинарное шоу предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, презентация игры, карточки для игры, костюмы, дополнительные канцелярские товары для изготовления костюмов, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, жетоны, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу	Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они называют своё название и девиз и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первая ответившая правильно получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После того, как вопрос озвучен, на экране появляются 2 варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те, кто ответил правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей

	команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят есть основные фразы, которые необходимы при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 формата и отдаёт членам жюри для ознакомления Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку, где находятся несколько ребусов-подсказок. Задача команды, определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, они приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек, который будет моделью, для которой будут создавать костюм, а также 2-3 человека, которые будут презентовать свою модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается станцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками – в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый

	эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.
--	---

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация):
<https://disk.yandex.ru/i/gdkL7cKPuKjuGQ>
- Бланк для составления рецепта (макет для печати):
<https://disk.yandex.ru/d/sdeW80vHYq62Ug>
- Карточки с ребусами (макет для печати):
https://disk.yandex.ru/d/RVVR_MqcTmiiiA
- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/hH1TvohVS2IrNg>
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/GeWBqHx3RxM5Pw>

Приложение 16

Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»

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 сказки 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 Орлят	Знакомство ребят с устным народным творчеством, включающим в себя разнообразные сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
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 названия и кричалки.
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже – можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть 3 категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» и 5 уровней заданий и вопросов – за 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным – в форме таблицы, а интересным для данной категории детей – в форме дуба у Лукоморья, на котором золотая цепь и кот учёный – как символ знаний и мудрости.

Дополнительные материалы:

• Пример оформления игрового поля (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>

• Пример оформления элементов игры (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>



Приложение 17

Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

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, 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 и у него выпадает на кубике одна из сторон: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». Именно от того, какая сторона выпадет на кубике у ребят, будет зависеть, какое задание ребята будут выполнять на станции, знакомясь с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

Задания типа «Твори» подразумевают непосредственное знакомство с самой техникой и возможность ребят в этой технике сделать свой элемент. При выполнении элемента техника упрощена для возможности её реализации в лагере.

Задания типа «Выдумывай» подразумевают возможность проявления творчества и креативности. 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 типа «Пробуй» включают в себя различные упражнения, где 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 6 станций игры у ребят собирается коллекция из 6-ти символов. Особенность станций заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо предусмотреть материалы на всех детей.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA>
- Логотипы станций (макет для печати):
<https://disk.yandex.ru/i/o2jIPVl0NDhbGg>
- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg>



Приложение 18

Мастер-класс «Умелые ручки»

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

Место проведения: учебные кабинеты

Особенности организации дела:

Педагоги дополнительного образования проведут для ребят мастер-классы, полноценные занятия и создадут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия.

Перед участием в мастер-классах с ребятами необходимо провести инструктаж по технике безопасности и напомнить о правилах поведения во время проведения мастер-класса.



Приложение 19

Театральный час «Там, на неведомых дорожках»

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: ребята с помощью игрового приёма определяют сказку, которую им предстоит инсценировать. «Здесь и сейчас» готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют. После чего открывается занавес, и начинаются представления отрядов. После всех выступлений ребят ждёт сюрприз – небольшое 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	В начале дела 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 необходимо в том помещении, где проходит дело, найти все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (как пазл) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (<i>ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах</i>). Если отряд сможет догадаться раньше, не успев собрать все элементы, он может приступать к следующему этапу.
2. Подготовка инсценировки и репетиция	Подготовка инсценировки сказки начинается с того, что ребятам необходимо распределить роли и в общей костюмерной найти костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того, как образы собраны и герои готовы, начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать

	разные варианты представления: 1 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её. 2 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики. 3 вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. Ребята, определившись с вариантом репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конференса и представления участников. Далее на сцену приглашаются отряды, по очереди, друг за другом. На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут
4. Творческое задание – экспромт	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>). Каждый получает свою новую роль и определённую фразу, которую он будет говорить каждый раз, когда назовут его персонажа. Как только все роли разобраны, ведущий начинает спектакль «Экспромт».
4. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/jP0RpyzKg4Cm3w>
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ>

Приложение 20

Творческая мастерская «Подарок своей семье»

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

Место проведения: отрядное место.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематику творческой мастерской	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Этими жителями были их семья, их друзья, их страна. Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье: https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи» Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»: https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf
2. Изготовление	После этого ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть написанное письмо,

подарка	рисунок, небольшая поделка своими руками. Для того, чтобы организовать работу в коллективе, необходимо будет узнать у ребят, что они планируют сделать и посадить группы за разные столы, так как рисунок и написание письма – это более самостоятельная работа, то изготовление поделки требует непосредственного участия педагога. Варианты поделок предложены ниже. Во время выполнения работ педагог периодически подходит к столам, где ребята рисуют и пишут письмо, по окончании работы – помогает ребятам красиво завернуть и завязать ленточкой или ниточкой.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда создавали подарки.

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему затрагиваем осторожно, и больше говорим про близких людей, которые окружают ребёнка, про тех, кто всегда рядом. И в таком случае изготавливаем подарок самому дорогому человеку.

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

- 1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакут в бумажный пакетик;
- 2 вариант – Фото-рамка;
- 3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением;
- 4 вариант – Коробочка с «сюрпризом».

Приложение 21

Гостиная династий «Ими гордится Россия»

Форма дела: гостиная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: гостиная династий – это уникальная возможность для ребят пообщаться с интересными семьями своего региона или своего населённого пункта.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, возможно понадобится ноутбук, проектор и экран для демонстрации фото, презентации или видео.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

- 1) Гостиную династий можно начать со стихотворения о родном крае, и поразмышлять вместе с ребятами о том, что такое Родина, что такое для них семья.
- 2) Ведущий подводит отряд к тому, что сегодня у них будет уникальная возможность встретиться с интересной семьёй, и пообщаться с ними о том, какой деятельностью они занимаются, почему новое поколение продолжает тот путь, который начали бабушки и дедушки, мамы и папы.
- 3) Узнав о том, что ребят ждёт впереди и узнав, чем занимается семья, которая придёт к ним в гости, ребята работают в парах и придумывают вопросы, которые хотели бы задать этой семье.
- 4) Как только ребята готовы, к ним приглашается в гости семейная династия. Эта семья приветствует ребят и начинает рассказ о себе. В течение встречи ребята задают свои вопросы, общаются с ними.
- 5) Если у семьи, которая пришла к ребятам, есть чем поделиться, то они это могут сделать во время встречи: это может быть просмотр фотографий или фотоальбома, это может быть вручение книжек и сборников отряду, это может быть какая-либо игра, которую семья проведёт с отрядом или вовсе мастер-класс, где поделиться своим мастерством не только на словах, но и на практике.
- 6) В завершении встречи отряд говорит ответное слово, возможно – исполняет песню или дарим им свой подарок-сюрприз.

Приложение 22

Праздничный калейдоскоп «По страницам дневника путешественника»

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп заключается в реализации коллективно-творческого дела.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

Место проведения: актовый зал школы.

Особенности организации дела:

Сам праздник разделён на несколько блоков-городов. Глава каждого города подготовил задания, испытания отрядам.

За счёт того, что все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела – для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть внимательным и видеть всю ситуацию, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

По итогам реализации праздника важно собрать с ребят обратную связь, дать им возможность поделиться своими эмоциями, впечатлениями, переживаниями. Сам анализ рекомендуется проводить на следующий день, когда эмоции от проведённого дела у ребят пройдут, и они будут готовы к конструктивному диалогу.

Приложение 23

Времена отрядного творчества «Мы – Орлята!»

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества 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.

Оборудование и материалы: дневник, 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	Время отрядного творчества начинается с того, что педагог приветствует ребят, подводит их к его содержанию и поясняет, для чего они собрались на дело, что им сейчас предстоит узнать, сделать.
2. Работа с картой страны Орлят	Национальные и народные игры и забавы. Делают они это с помощью представления общей информации, после которой дают небольшое задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием. Задача ребят – изучить эту информацию и составить рекламу игры – то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Для рекламы можно использовать актёрские навыки, а также различные предметы и канцелярские товары, которые находятся под рукой.
4. Определение отрядной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой, выбирается одна игра – самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом необходимо поменять содержание так, чтобы осталась идея игры, но она проходила без нанесения вреда другим.