

Администрация Починковского муниципального округа
Нижегородской области

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кочкуровская средняя школа
Починковского района Нижегородской области

РАССМОТРЕНА на педагогическом совете <u>№ 9 от 21.02.2025</u>	УТВЕРЖДЕНА Директор МБ ОУ Кочкуровской СШ _____/О.А.Низяева/
---	--



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ОРЛЯТА РОССИИ!»
детского оздоровительного лагеря «Звёздочка»
Возраст от 7 до 10 лет

Составитель: Буланова Н.М.,
начальник лагеря
Сроки реализации программы:
с 02 по 18 июня 2025 г., 1 смена

Кочкурово, 2025

Раздел I. Введение	4
Раздел II. Краткая характеристика детей-участников	5
Раздел III. Понятийный аппарат.....	5
Раздел IV. Целевой блок	7
Раздел V. Модель смены	8
Раздел VI. Система диагностики результатов.....	9
Раздел VII. Информационно-методическое обеспечение программы	13
Раздел VIII. Кадровое обеспечение программы	16
Раздел IX. Ресурсное обеспечение программы	16
Пояснительная записка смены пришкольного лагеря	18

Раздел I. Введение

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

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

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

Смена в детском лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российского движения школьников на следующий учебный год.

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

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

Методической основой программы смены является **методика коллективной творческой деятельности И.П.Иванова.**

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы участвуют в коллективном общественном творчестве. Основное правило:

«Всё—творчески,иначе зачем?»Задолгиегодыпридуманомножествоколлективныхдел напользу людям,которыеможнореализовать в своёмклассеишколе.Внихучаствуетвесьдетскийколлектив:делениенавыступающихислушающих,наактивипассивисключается.Методикаколлективнойтворческойдеятельностидаётисключительновысокийпедагогический эффект — на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. Всистемелагернойсменыколлективно-творческиеделапроводятсячередованиемразныхвидовтворческой активностидетей.

Восновуколлективнойтворческойдеятельностиположенытриосновных идеи:

- делодолжнобытьнаправленонарешениекаких-либообразовательных,воспитательныхзадач,улучшениеусловийжизни,принесениепользыобществу;
- работаноситколлективныйхарактер,базируетсянасовместномпроведенииивключает взаимодействиедетей ивзрослых;
- деятельностьдолжнабытьнеобычной,непохожейнаиные,ипомогатьвраскрытииприродного потенциаладетей.

Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческойдеятельности,организуетсясогласноследующемуалгоритму:

- **замыселколлективно-творческойдеятельности:**основаннацелеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которыхтребуетсядостичьвходе коллективнойтворческой деятельности;
- **планированиедеятельности:**носитколлективныйхарактер,тоесть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всехучастников;
- **подготовка деятельности:**в зависимости от вида деятельности иеецелевогоназначенияпроисходитраспределениеролейиобязанностеймеждувсемиучастниками деятельности;
- **проведение коллективно-творческой деятельности:**осуществляетсявпроцессесовместноготворчестваввыбраннойдеятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решениеопределённых задач;
- **анализ результатов деятельности:** ориентирован на выработку умений инавыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделаннойработы,подводятсяееитоги.Данныйэтапдолженбытьэмоциональнонасыщенным;
- **закреплениеданногоопытаисозданиевозможностейегодальнейшего использованиявпедагогическойпрактике.**

Игровые технологии

Игровые технологии— этоорганизованныйпроцессигровойкоммуникации(общения)субъектов(общностей)сцельюосуществлениявоздействиянаобъектсовместнойигровойдеятельности.Результатыиспользования игровых технологий: совместный труд души (переживания,сочувствие, солидарность), совместный труд познания (взаимопонимание входе освоения законов развития мира природы и человеческого общества),совместная радость поиска и открытия непознанного ранее (И. И.

Фришман, Игровые технологии в работе водителя).

Особенности игровых технологий. Все следующие за дошкольным возрастом периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность, средний – общественно полезная, старший школьный возраст – учебно-профессиональная) не вытесняют, а продолжают игру, усложняя ее по мере развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одна из самых сложных задач педагогической практики. Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, при этом ребёнок руководствуется личными установками и мотивами. Игра позволяет также проигрывать отношения, существующие в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её многоплановым уровнем, возможностью вхождения в роли, недоступные в обыденной реальности, позволяет ему углублять восприятие Другого и даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя собственное «я».

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

[https://stavcvr.ru/metod-kopilka/G.%20Селевко%20Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20\(1%20том\).pdf](https://stavcvr.ru/metod-kopilka/G.%20Селевко%20Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf) (Дата обращения: 27.12.2021))

Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программ летних смен

Программа летнего лагеря реализуется на муниципальном уровне в пришкольном лагере.

Участниками становятся ученики 1-4 классов общеобразовательных организаций, в течение учебного года принимавшие участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

Раздел III. Понятийный аппарат

Воспитание –

деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и

подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимному уважению, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде. (Федеральный закон № 273 «Об образовании в Российской Федерации»).

Социальная активность младшего школьника – способность ребёнка включаться в специфические для его возраста виды деятельности, которые способствовали бы получению результатов, значимых для других и для себя (в плане становления социально значимых черт личности). В содержательном плане она проявляется в исполнительности и элементах инициативы,

когда ребёнок включается в решение тех или иных задач, которые могут быть оценены с точки зрения ценности для общества, а главным образом для становления качеств личности, знаний и умений самого ребёнка.

(Ситаров В. А., Маралов В. Г. Статья «Социальная активность личности (Уровни, критерии, типы и пути её развития)» // Научный журнал Московского гуманитарного университета «Знание. Понимание. Умение» № 4 – 2015 г.)

Событийность –

это принцип, предполагающий, что для эффективного воспитания необходимо повседневную, будничную жизнь детей насыщать яркими, запоминающимися событиями, которые были бы привлекательны для детей и обладали бы при этом достаточным воспитательным потенциалом. (Степанов П. В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н. Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С. 30)

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

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

Коллективно-творческая деятельность –

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

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

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

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

Ценность – значимость для людей тех или иных объектов и явлений. (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н.Л.Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом

«Педагогический поиск», 2016. – С.47). Ценностные основания, рассматриваемые в рамках реализации программы: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

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

Раздел IV. Целевой блок

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

Задачи:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка к детскому коллективу в духовно-нравственных ценностях: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программной социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

Предполагаемые результаты программы:

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

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

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

Раздел V. Модель смены

Смена в детском лагере длится 14 дней и включает в себя три периода: организационный (1 и 2 дни смены), основной (с 3 по 13 дни смены), итоговый (14 и 15 дни смены). В зависимости от длительности летних смен в конкретном регионе, данную программу можно провести в более короткие сроки (от 7 до 12 дней). При этом педагогам, реализующим программу смены важно сохранить целевой блок и достичь предполагаемых результатов.

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

Таблица №1 «Модель смены»

1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап
Организационный период смены	Основной период смены			Итоговый период смены

Старт смены. Ввод в игровой сюжет	Реализация игрового сюжета	Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника)	Выход из игрового сюжета	Подведение итогов смены. Перспективы на следующий учебный год.
-----------------------------------	----------------------------	--	--------------------------	--

Инвариантной составляющей содержания программы, обязательной для смены всех уровней, является работа с Государственными символами Российской Федерации и ценностными ориентирами – *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье*. Данная работа происходит за счёт

реализации ключевых дел смены, режимных моментов, игрового сюжета, разговора с детьми и собственным примера педагогического коллектива лагеря.

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

Раздел VI. Система диагностики результатов

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

Индикаторами диагностики программы являются:

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

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

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

Таблица №2 «Примеры методов игровой диагностики»

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
-----------	---

Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться) «Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка. «Одна картинка—два ответа» Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представлены на экране или распечатанные), отражающие качества человека и какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.
Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности	«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены он и бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше). «Интересный вагон» Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человека и прикрепить его к определённому вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда какие же интересы, каки у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря. «Живая анкета» Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, сподвохом), на которые можно будет ответить

	о-разному: - 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто несогласен – топают; 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать к «даты пять» тому человеку, советом которого он согласен.												
Полученные ребёнком знания и социальный опыт	«Чудо-дерево» Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.												
	<table><tr><td></td><td>Знания</td><td>Опыт</td></tr><tr><td>Листья зеленого цвета</td><td>- «Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</td><td>- «Научился чему-то новому»</td></tr><tr><td>Листья желтого цвета</td><td>- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»</td><td>- «Что-то я уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»</td></tr><tr><td>Листья красного цвета</td><td>«Уже все знал, никакой новой информации не получил»»</td><td>«Все, что я попробовал сделать - уже умел»</td></tr></table>		Знания	Опыт	Листья зеленого цвета	- «Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	- «Научился чему-то новому»	Листья желтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»	Листья красного цвета	«Уже все знал, никакой новой информации не получил»»	«Все, что я попробовал сделать - уже умел»
		Знания	Опыт										
	Листья зеленого цвета	- «Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	- «Научился чему-то новому»										
	Листья желтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»										
Листья красного цвета	«Уже все знал, никакой новой информации не получил»»	«Все, что я попробовал сделать - уже умел»											
«Кидаем кубик» Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил после того или иного дела, используя точное число слов/фраз, какое выпало на кубике.													
«Стокодачному» Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному времени смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников – как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы.													
Эмоциональное состояние детей	«Живая картина» Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый реб												

	ёнок пробует изобразить мелодию, как она чувствует – начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята. «Нашотрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.). «Цветной сундук» Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется домой.
Взаимодействие в команде, коллективе	«Золотая коллекция» Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их: - тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент. «Кругосветное путешествие» Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят они взяли с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы тамгодились. «Я и моя команда» Детям предлагается на общей картинке расположить человечка с своим именем, там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий, или отдельно от всех). Затем ребятам могут поделиться своим выбором места. Метод классической социометрии: https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klasa-dlya-

Проходить итоговое педагогическое совещание может в разных формах

— конференция, круглый стол, дискуссия, с использованием творческих или игровых приёмов. Пример использования игровых элементов в рамках итогового совещания: перед педагогическим коллективом находится игровое поле «Морского боя». Команды педагогов по очереди делают ходы, выбирают определённую клетку на поле. За каждой клеткой скрыто задание или вопрос, необходимый для анализа деятельности.

Оценка реализации программы с стороны внеотрядных педагогов/родителей может быть проведена следующим образом:

- 1 вариант — оценка реализуемых дел смены со стороны старшего вожатого/наставника, где оценивается качество дела и его содержание, качество работы педагога, включённость детей в процесс и др.;
- 2 вариант — обратная связь со сменой в форме анкеты с стороны родителей (законных представителей) детей;
- 3 вариант — обратная связь со стороны педагогов-психологов, работающих в смене с детьми, педагогами и родителями.

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и педагогов, реализующих программу. Оценка со стороны взрослых проводится на усмотрение организации, реализующей смену. Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98-100% детей и педагогов.

Раздел VII. Информационно-методическое обеспечение программы

Перед началом смены силами отдела обеспечения реализации программы «Орлята России» с педагогическим коллективом проводятся методические занятия, консультации, имитационно-ролевые и деловые игры, необходимые для качественной подготовки педагогов к работе с детьми.

Таблица №3 «Необходимый уровень готовности педагогов к реализации программы»

Должен знать	Должен уметь	Должен подготовить
Цели, задачи и механизмы реализации программы, содержание её ключевых событий и особенности их реализации	Мотивировать детей к активному участию в событиях программы, вовлекать их в совместную творческую деятельность	Распечатать необходимые материалы для отрядных и общелагерных дел
Содержание основных нормативно-правовых документов	Проводить инструктаж и по безопасности жизнедеятельности	Оформить встречный отрядный уголок и изготовить «сюрпризы» (небольшие подарки/сувениры, сделанные своими руками)
Содержание инструкций по обеспечению безопасности жизнедеятельности ребёнка	Оказывать первую доврачебную помощь	Подготовить перечень методов игровой диагностики для ежедневного анализа дня с детьми (Примеры в таблице №2)
Психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста	Вести конструктивный диалог с родителями или законными представителями ребёнка	Подготовить адаптированные сценарии отрядных дел (с учётом регионального компонента)
лагерной смены	игры различной направленности	готовность канцелярских товаров, спортивного и игрового инвентаря
Методику коллективно-творческой деятельности по И.П.Иванову	Организовывать отрядную и общелагерную деятельность	
Методику организации и проведения игр	Проводить аналитическую работу с детьми	
Основные методы и приёмы по активизации деятельности детей к участию	Адаптировать сценарии дел для своего отряда (с учётом регионального компонента и индивидуальных особенностей)	

впредлагаемойдеятельност и	стейдетей)	
Способы и приёмыпроведения с детьмианализа дня, дела,ситуации	Проводитьпедагогический анализ	
Особенности взаимо действия сродителямидетей	Составлять сценариидел	
Особенности работы сГосударственнымисимво лами РФ,символикой лагеря иотряда	Оперативно решатьвозникающиепе дагогическиеситуации	

Образовательное направление информационно-методического обеспечения программы:

1. На установочном педагогическом совещании до начала смены происходит презентация программы: цель, задачи, предполагаемые результаты, категория участников и ключевые события смены. Важной частью является единое понимание педагогами слововой составляющей смены, их готовность к реализации смены на качественном уровне.

Ответственный за подготовку и проведение установочного педагогического совещания:

- пришкольный и региональный лагерь – старший вожатый лагеря/школы совместно с представителем от ВДЦ «Орлёнок» или Лиги вожатых РДШ;
- ВДЦ «Орлёнок» – административные группы детских лагерей Центра совместно с специалистами отдела обеспечения реализации программы «Орлята России».

2. Во время подготовки к реализации программы смены при необходимости проходят методические занятия по методам игровой диагностики, по особенностям коллективно-творческой деятельности и работе творческих и инициативных групп, мастер-классы по изготовлению «сюрпризов» и оформлению отрядных уголков, различные игровые практикумы, огоньки и другие дела и занятия с педагогическим коллективом.

3. Ежедневно на протяжении смены для педагогов проводятся планёрки по анализу дня, деятельности в день и планированию предстоящей деятельности.

4. По итогам организационного периода смены важен анализ адаптации и заинтересованности детского коллектива в предложенных делах и событиях смены, и при необходимости проводится коррективная работа содержания; выявляются потребности педагогов в получении знаний по определённым темам и проходят индивидуальные или групповые консультации.

5. На протяжении смены происходит сопровождение педагогов по реализации программы в форме консультаций и занятий по заявленным темам.

6. По итогам реализации смены проходит итоговое педагогическое совещание с анализом эффективности и результативности программы

смены,выстраиваниедальнейшихперспектив,награждениепедагогов.

Информационное направление информационно-методическогообеспеченияпрограммы:

1. Портфолиопрограммы,включающееутверждённыйтекстпрограммы, пояснительные записки к сменам, сценарии или план-конспектыключевыхделсмен,системудиагностики.
2. Материалы установочного и итогового педагогических совещаний,памятки и дидактические материалы к реализуемым делам смены на уровнеотрядаи на уровнелагеря.
3. Информационныестендыдлядетейипедагоговсосновнойинформациейпосмене.
4. Электронная методическая библиотека программы с необходимыми материаламиилилитературойибыстрымдоступомдляпоискаискачивания.

РазделVIII.Кадровое обеспечениепрограммы

Вреализациипрограммысменыпринимаютучастипедагоги,чьиклассыявляютсянепосредственноучастникамиПрограммы«ОрлятаРоссии», советникидиректоровповоспитанию– «Навигаторыдетства».

Одноизважныхусловийреализациипрограммы– самообучениеиповышениеквалификациипедагогов,совместноеучастиевпланированииисменысучётом региональногокомпонента:

- участиевкраткосрочномобучениипоподготовкекпроведениюсмены;
- участиевкруглыхстолахипедагогическихсовещаниях;
- обменопытомзасчётвзаимопосещенийотрядных дел.

Педагогическийсостав,принимающийучастиевреализациипрограммы,формируетсяизрасчёта1педагогна10детей.Впомощькреализации программы могут быть подключены старшеклассники, но они ненесутюридическойответственности задетей,находящихсяявотрядах.

Принеобходимости,длямотивациииистимулированияпедагогов,реализующихсменуवलгере илишколе,может бытьвведенасистемароста и «бонусов». Это позволяет педагогам развиваться и более качественновкладыватьсяявработусмены.

РазделIX.Ресурсноеобеспечениепрограммы

Дляреализациипрограммылагерь/школадолжныбытьоснащеныследующимобразом:

Таблица№4«Ресурсноеобеспечение»

Помещения,площадки	помещениядляотряднойдеятельностисвозможностьюразмещенияиформленияотрядныхуголковистендов
--------------------	--

	помещения для общелагерных дел местами для сидения без них (актовый и спортивный залы)
	открытые площадки с возможностью проведения отрядных дел (с местами для сидения без них)
	открытые площадки с возможностью проведения общелагерных дел (площадь, стадион, сцена)
	помещения и площадки для дополнительных возможностей и индивидуальных запросов ребёнка (библиотека, кабинет психолога, творческая мастерская, зимний сад и др.)
	гостиная/вожатская или кабинет для проведения педагогических совещаний, сборов, размещения актуальной информации и плана на день для вожатых и других педагогов
	столовая (или пункт питания) с всем необходимым оборудованием
	помещения для личной гигиены (туалеты, душевые)
Оборудование и инвентарь	в лагере постоянно пребывание детей – жилые помещения с всем необходимым оборудованием, медицинский пункт, камеры хранения
	аппаратура для общелагерных и отрядных мероприятий: колонки, микрофоны, стойки для микрофонов, проекторы и экраны, рабочие ноутбуки, флагшток для поднятия флага РФ
	столы/парты, стулья, скамейки/банкетки
	спортивный и игровой инвентарь, канцелярские принадлежности на каждый отряд
	аппаратура для работы педагогов: рабочие компьютеры, принтеры, флешки
Другое	при необходимости – костюмы, декорации

Х. Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

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

1. Введение

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

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

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены — 6-8 лет — и временными рамками (дети находятся в лагере не полный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два ключевых дела — одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе.

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

2. Игровая модель смены. Описание игровой модели смены

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

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

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

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

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

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

3. Система мотивации и стимулирования детей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогу 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.

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть разработана и введена на усмотрение педагога, работающего с отрядом. В качестве рекомендаций: ребёнку можно награждать индивидуально грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения. Но если педагог считает, что необходимо ввести систему стимулирования внутри своего отряда, то она должна дополнять игровую модель, а не идти вразрез с ней.

4. Система самоуправления

Воснову детского самоуправления поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором вначале педагог определяет объём деятельности, который следует разделить ребятами, и лишь затем формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
 - включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
 - приоритет развивающего начала для ребёнка;
 - повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);
 - доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
 - открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
 - ориентация на результат.
- Для оптимизации процесса детского самоуправления в смену предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают

варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Далее в играх на сплочение ребята принимают Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, праздника.

- Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3-5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.
- Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены. Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.
- Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.
- Обязательным условием является неведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим вожатым /учителем находят новые задания.
- Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, высокой самостоятельности в принятии решений, выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены. Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

5.Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены,которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживаютигровуюмодель.Педагогическийколлективлагеряможетдобавлятьилиразнообразитьформыпроводимыхделлюбоготематическогодняприусловии,чтоонибудутпредставленыиреализованывединойлогикесодержаниявсейпрограммыи смыслаигрового сюжета.

Обязательным условием является неведение участников относительноожидających их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебнойкниги, ребята вместе со своим вожатым/учителем находят новые задания,подсказкииприглашениекпродолжениюпутешествиявследующийтематическийдень.

Организационный период (1-2 дни смены) – орлята собираются вместепослеучебногогода,чтобыпознакомитьсяиинтересноипознавательнопровестивремя.

Задачиорганизационногопериода:

- адаптацияучастниковсмены,знакомствосправиламилагеря,распорядкомдня;
- знакомствотерриторией,историейиинфраструктуройлагеря;
- знакомствосвсемиучастникамисменывформетворческиххвизитокотрядов;
- знакомствоссодержаниемпрограммысмены(вводвигровойсюжет,информирование детейобихвозможностях всмене).

Формы ключевыхсобытий идел	Краткоеописание
<i>1-йденьсмены.Организационныйпериод.Формированиеотрядов.</i>	
Игровой час «Играю я – играютдрузья»	Включаетвсебяпроведениеигрилиигровыхпрограмм на взаимодействие,командообразование,сплочение,выявление

(уровеньотряда) Приложение1	лидера, создание благоприятного эмоциональногофона в коллективе; при необходимости игры назнакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg
Общийсборучастников «Здравствуй,лагерь» (уровеньлагеря) Приложение2	Официальныйстартсмены– открытиеподнятиемгосударственногофлагаРФИисполнениемгимнаРФ,творческимномером,приветственнойречьюначальникалагеря.Знакомствоучастниковсменysterриториейлагеря, основными правилами и распорядком дня,ключевымилюдьми,ккоторымможнообращатьсяавечерние смены. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPrIA3iQ
<i>2-йденьсмены.Погружениевигровуюсюжетсмены.</i>	
Творческая встречаорлят «Знакомьтесь,это–мы!» (уровеньлагеря) Приложение3	Знакомствоотрядовдругсдругом,творческаяпрезентациявизиток,названийидевизов;знакомство с творческой визиткой «вожатского»отряда– коллективомучителей,педагогов,наставников-старшекласников. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsg
Тематическийчас «Открывая страницыинтереснойкниги» (уровеньотряда) Приложение4	Презентация волшебной книги, открыв которуюребятавидятпосланиеотжителейнеизвестнойстраны. «Жители» знакомят детей с правилами,которыепринятывнеизвестнойстране.Наоснове этихправилотрядпродумываетгруппыЧТП. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q

Основной период(3-12дн смены)–

орлятаотправляютсявпутешествиепонеизвестнойстране,открыватькоторуюимпомогаютневидимыежители.

Задачiosновногопериода:

- знакомствоскультурнымитрадициямиинациональнымиценностямироссийского народа,изучениебогатствнашейРодины;
- поддержаниеблагоприятногоэмоционально-психологическогоклимата;
- созданиеусловийдляпроявлениякаждымребёнкоминдивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активностииинициативы;
- приобщениедетейкздоровомуобразужизни;
- формированиенормвзаимоотношенийвнутриколлектива.

Ключевые событияидела	Описаниеключевых дел
<i>3-йденьсмены.Тематическийдень«Национальныеигрыизабавы»</i>	
Время отрядноготворчества «Мы–Орлята!» (уровеньотряда) <i>Приложение5</i>	НаправленоназнакомстводетейснациональнымииграмиизабавамиРоссии/регионаРоссийскойФедерации.Врамкахделаребятарассматриваютспектр национальных игр и забав и более подробнознакомятсоднойконкретнойигрой,заранееопределённойжребием. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q
Игроваяпрограмма «Мы – однакоманда!» (уровеньлагеря) <i>Приложение6</i>	Задания и игры на сплочение и командообразование ипроведение для других ребят своей игры, с которойонипознакомилисьвовремяотрядноготворчества «Мы–Орлята!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg
<i>4-йденьсмены.Тематическийдень«Устноенародноетворчество»</i>	

Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Приложение 7	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ
Театральный час «Там, на неведомых дорожках» (уровень лагеря) Приложение 8	Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают прос ты реплики, репетируют, после чего начинаются представления от рядов. Далее участники ждут сюрприз – экспромт на сцене от вожаков. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LQfSyuiJ_Y2hhA
5-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
Танцевальный час «В ритмах детства» (уровень отряда) Приложение 9	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране во определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHISl9bSg61lLQ
Танцевальная программа «Танцуем вместе!» (уровень лагеря) Приложение 10	Направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KwUmg7dWrocJJA
6-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Научно-познавательные встречи «Мир науки»	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или

вокруг меня»(уровень отряда)Приложение 11	представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yRWJO0i0YS6QCQ
Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря) Приложение 12	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg
7-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» (уровень отряда) Приложение 13	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой и исследовательской деятельности. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/b5iAaxsONaQVPQ
Экологический час «Создание экологического постера и его защита» (уровень лагеря) Приложение 14	Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внести туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LB_AsIjve5d5Lw
8-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Мастер-классы «Умелые ручки»	Посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они

(уровеньотряда) Приложение15	смогутрисовать,лепить,выжигать,шить,плестиит.д. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/6ynOeadUdFOejw
Играпо станциям «Твори! Выдумывай!Пробуй!» (уровеньлагеря) Приложение16	Направленаназнакомстводетейсприкладнымтворчеством и народными ремёслами России/регионаРоссийскойФедерацииидаётвозможностьдетям узнатьонародныхремёслах,пофантазироватьисоздатьчто-тосвоё. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/IOrdPcfQhBYQ8g
<i>9-йденьсмены.Тематическийдень«Национальнаякухня»</i>	
Настольнаяигра «Экспедициявк усов» (уровеньотряда) Приложение17	В рамках игры дети знакомятся с периодом правленияпервого российского императора – Петра I, а именно стемипродуктами,которыеонзавёзвРоссию,исразнообразиемсов ременныхрецептовизэтихпродуктов. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/1a6_I2zFbSHMPw
Костюмированноеску линарноешоу «Шкатулка рецептов» (уровеньлагеря) Приложение18	ПредполагаетзнакомстводетейснациональнойкухнейнародовРо ссии/регионаРоссийскойФедерации. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/E9wXi1fVKNYKMQ
<i>10-йденьсмены.Тематическийдень«Открытыетайнывеликой страны»</i>	
Тематическийчас «ОткрываемР оссию»	Подведениеитогапутешествияпонеизвестнойстране.Дляэтого ребятасобираютвсеэлементыкарты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнализа 8 дней, и отгадывают название страны, по которойонипутешествовали(Россия).Педагограссказываето

(уровеньотряда) Приложение19	Государственныхсимволахнашейстраны. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/OOoIwLsOz2oUkw
Телемост «Содружество орлятРоссии» (уровеньлагеря) Приложение20	Онлайн-встреча с участниками смены «СодружествоорлятРоссии»вразныхрегионах. Орлятаделятсявпечатлениями,общаются,танцуютобщийфлешмоб. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/U81-rYy0WQqkvQ
Праздничнаятанцевальнаяпрограмма «В кругу друзей» (уровеньлагеря) Приложение21	Направлена на эмоциональный подъём ребят в концепутешествия. В времятанцевальнойпрограммыребята исполняют выученный ими ранее флешмоб идругиетанцы. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/7CGpICAtwuNTPg
<i>11-й деньсмены. Тематическийдень«Яимоясемья»</i>	
Творческаямастерская «Подароксвоей семье» (уровеньотряда) Приложение22	Созданиенебольшогоподаркасвоимирукамидляродных иблизких. Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwjA
Гостинаядинастий «Ими гордитсяРоссия» (уровеньотряда/лагеря) Приложение23	Творческаявстречаребятспредставителямисемейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники, идр.). Ссылка на материалы дела:https://disk.yandex.ru/i/IyFOAoeXmXHh1w
<i>12-й деньсмены. Тематическийдень«Яимои друзья»</i>	

Большая командная игра «Физкульт-УРА!» (уровень лагеря) Приложение 24	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N_GiNW3VpH92dQ
Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!» (уровень отряда и лагеря) Приложение 25	Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идею праздника. В завершение выбираются представители от отряда, которые на общем сборе представляют отрядные идеи, выработанные во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план её реализации. Каждый отряд получает поручение по подготовке праздника. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/_QLItTbgcRgBpA

Итоговый период (13-14 дни смены) –

отряды возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела;
- поднятие самооценки каждого участника и значимости для него жизни в коллективе с помощью общественного признания его индивидуальных заслуг;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>13-й день смены. Тематический день «Я и моя Россия»</i>	
Подготовка к празднику «Создаём праздники в месте» (уровень отряда) Приложение 26	Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют и специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/H8ewmek8YiM5Iw
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря) Приложение 27	Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/MbCu1kFwIvQtrQ
<i>14-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</i>	
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда) Приложение 28	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж своего путешествия. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились. В качестве работы напоследок педагог может предложить ребятам продолжать дальше

	открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/5ePp4dFFX1uCCg
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» <i>(уровень лагеря)</i> Приложение 29	Официальное завершение смены и награждение её участников в. Содержании линейки может содержаться творчески оформленное слово детей и напутствия педагогов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA

План-сетка смены пришкольного лагеря отряда “Орлята России”

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
Организационный период смены. Формирование отрядов Игровой час «Играю – играют друзья» Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!»	Погружение в игровой сюжет смены Тематический час «Открывая страницы интересной книги» Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!»	Тематический день «Национальные игры и забавы» Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Игровая программа «Мы – одна команда!»	Тематический день «Устное народное творчество» Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» Театральный час «Там на неведомых дорожках»	Тематический день «Национальные и народные танцы» Танцевальный час «В ритмах детства» Танцевальная программа «Танцуем вместе!»	Тематический день «Великие изобретения и открытия» Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» Конкурсная программа «Эврика!»	Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые» Экскурсия «Кладовая природы» Экологический час «Создание экологического постера и его защита»
8 день	9 день	10 день	11 день	12 день	13 день	14 день
Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла» Мастер-классы «Умелые ручки» Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	Тематический день «Национальная кухня» Настольная игра «Экспедиция в вкусовое пространство» Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»	Тематический день «Открытые тайны великой страны» Тематический час «Открываем Россию» Телемост «Содружество орлят России» Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»	Тематический день «Я и моя семья» Творческая мастерская «Подарок своей семье» Гостиная династий «Ими гордится Россия»	Тематический день «Я и мои друзья» Большая командная игра «Физкульт-УРА!» Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!»	Тематический день «Я и моя Россия» Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» Праздничный калейдоскоп «Постраница нашей книги»	Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»

Автор-

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: реквизит для игр (описан в конкретных играх).

Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде/просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игры на знакомство, или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторскими игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал

началалагеря,укогокариеглазаит.д.).Послеэтогоназванныеребятабыстроменяютсяместами.Ведущийвэтотмоментстараетсяуспетьзанятьчьё-нибудьместо.Комунедостаётсяместавкругу,тотвыходитвцентристановитсяведущим.Играпродолжаетсяпотомужеалгоритму.Следуетобратитьвниманиеребятнабезопасностьперемещенийвкругу.

2 –Игра«Атомы-молекулы».

Цельигры:взаимодействиеребятдругдругомисозданиеблагоприятногоэмоциональногофонавотряде.

Условияпроведения:ровнаяпросторнаяплощадка.

Описаниеигры:Всеребятавстаютвкруг,иведущий(педагог)объясняетимправила:«Представьте,чтовсемысвамиатоми,которыемогутсвободноперемещаться,покаиграетмузыка.Кактолькомузыкапрекращаетиграть,атомамнужнообъединитьсявмолекулы.Нопокакомупризнаку—ябудусообщатьвнужныймомент».Далееребятаначинаютигру.Признакимогутбытьследующие:поколичествучеловек(по2,по4,по5,по10ит.д.)в«молекуле»,поцветномуэлементуодежде,повременигодарождения,полюбимомудомашнемуживотномуит.д.Возможно,понадобитсяобъяснитьмладшимшкольникам,чтотакоеатомиимолекулы.

3 –Игра«Гномики-домики».

Цельигры:созданиеблагоприятногоэмоциональногофонавотряде.

Условияпроведения:ровнаяпросторнаяплощадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуютдомик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становитсягномиком,который«живёт»вдомике.Всемребятамнужнозапомнитьследующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своихдомиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик.Ктоне успелнайтисебеукрытие – становится ведущим;

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

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

4 –Игра«Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

5 –Игра«Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

6 –Игра«Ядро زد, тыдро زد».

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 – повторять:

- «Я – дроздиты – дрозд» (показывает сначала себя, потом того, кто перед ним);
- «У меня носи тебе нос» (показывает свой нос, потом нос того, кто перед ним);
- «У меня щёчки маленькие и у тебя щёчки маленькие» (показывает свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);
- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т.д.

7 – Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Экскурсовод» пробует всё это представить, и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз – в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивать воображение.

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

11 – Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать

электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаш и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять сполна на уровень плеч».

12 –Игра«Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

13 –Игра«Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

Описание игры: Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кладут листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку с написанным именем. И потом человеку, имя которогоребёноквытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

14 –Игра«Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

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

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки за определённое время построить заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая

конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

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

15 – Игра «Фотография».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в команде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в команде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

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

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

Сценарий игровой программы:

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

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

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

Свой ответ даёт группа «Земляне».

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

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

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

После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: им нужно встать в круг тесно-тесно друг к другу, повернуться всем

направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на колени сзади стоящего. Ребята

выполняют упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например,

сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.

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

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

Ведущий: «До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так как нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке

(показывает перед собой). Но только до нее тоже непросто добраться, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перейти».

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят перебраться на другой берег – на полянку. При этом на дощечку

первоначально встают несколько человек (детям можно сказать – это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки водноцепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа

справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее содного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это «минус один строительный материал»).

Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

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

Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы – где что находится). После этого ведущий

предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.

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

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

2 – Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров». Условия

проведения: ровная просторная площадка, покрывало,

мячик. **Сценарий игровой программы:**

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

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

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

Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит

«раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга. Кто назвал быстрее, тот забирает свою

команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.

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

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

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

Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи».
Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/«овощ»/ «ягода» и кладет мяч

любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя.

Ведущий: «Ну вот, и дана наша готовка! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!»! А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я – то какой молодец!»! И дарим все маплодисменты».

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 2 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект общего собрания участников «Здравствуй, лагерь!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребятишек, напоминают о правилах поведения на торжественной части общего собрания: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной правкой (ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (ссылка на песни находится в дополнительных материалах). Как только отряд

	занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напоминая, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах) - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!

	- Для приветственного слова микрофону приглашаются... (приглашение гостей или администрации лагеря). После приветственного слова организаторов гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий номер	Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <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 3 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал

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

1-й шаг –

Знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Важно объяснить детям, что творческая презентация

— это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театральную или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются все, затем их можно творчески переработать: так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

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

3-й шаг –

Подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важно. Отряду нужно договориться:

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

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

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

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо уйти, то сделать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. Задвигаясь к своему отряду, должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

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

5-й шаг – Готовность к выступлению. Перед выступлением важно положительно настроить ребят: это могут быть добрые слова-пожелания или свои отрядные традиции – сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления, или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз

проверить их внешний вид

(прически, единый стиль/костюмы, обувь), наличием микрофонов, и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовиться: сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое выступление (возможно, старт определённой сюжетной линии), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителя. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (чтобы контролировать весь процесс), музыкой (вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений), с визуальными рядами с освещением.

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 4 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект тематического часа

«Открывая страницы интересной книги»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство с волшебной книгой, которую отряд получил по итогам творческой встречи орлят.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, фонограмма, волшебная книга, материалы для творческих заданий, фломастеры и цветные карандаши.

Место проведения: актовый зал

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить небольшой ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), которую им вручили на творческой встрече орлят: все одновременно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (*ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах*) и ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, они попадают в неизвестную страну.

Ребята видят множество чистых листов, а на первой странице – 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 узнать ее правила и традиции.

Примеры творческих заданий, которые могут дать жители Страны (*первое задание может содержаться в тексте послания, а остальные задания педагог вклеивает в книгу в тот момент, пока ребята выполняют задание, или это могут быть аудиопослания от жителей Страны, которые педагог включает после выполнения ребятами задания*):

– записать на видео название и девиз отряда;

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

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:

- 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 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 с взрослыми или по разрешению;
- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовы выслушать.

Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы может происходить разными способами: исходя из интересов ребят/исходя из мнения педагога (*чтобы ребята побывали максимально в разных группах и попробовали разные направления деятельности*).

В качестве ЧТП (*чередования творческих поручений*) можно взять: группу, ответственную за двигательную активность, за сеновождение, за творчество, за порядок, и другие группы, исходя из правил традиций жителей неизвестной страны. Важно не навязывать детям поручения, а дать возможность подумать, что они могут выполнять, а какие группы разделить для успешного путешествия по новой стране. Можно придумать создать группу, которая будет собирать всю новую информацию о Стране или каждый день придумывать интересное пожелание и гороскоп на новый день для всех жителей неизвестной страны и их отряда. Список первых групп ребята вывешивают на отрядном уголке.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней
(текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Звук волшебства
(фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/kRNbW4Wge10Nfw>

Приложение 5 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект времени отряданого творчества «Мы – Орлята!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: просторное помещение.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (<i>ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах</i>) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны – национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети получают 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 (ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах). Задача ребят – изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготвлена в любом жанре: можно её нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.
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 принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов	Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего. Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/4j4eFmd0Wnpeig>

Приложение 6 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспектигровой программы «Мы – одна команда!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

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 (кроме названия девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду). Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддразнивать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе»
----------------------------	---

	(демонстрация), вторая группа – «Мы» (демонстрация), третья группа – «Команда» (демонстрация). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно 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 разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядом 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 умение работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа: 1 – Игра «Сырная история» <i>Реквизит:</i> мяч, 4 доски (сверёвочками и отверстиями). <i>Описание игры:</i> перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») сверёвками, за которые можно держаться участникам 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 сделанным в них отверстиями. 2 –Игра«Держиравновесие» <i>Реквизит:</i> гимнастические палки по количеству участников в отряде. <i>Описание игры:</i> команда встаёт в круг и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала. 3 –Упражнение«Кочки» <i>Реквизит:</i> «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы. <i>Описание упражнения:</i> команде предоставляется дощести «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не аступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают. 4 –Упражнение«Паутинка» <i>Реквизит:</i> верёвка, колокольчики. <i>Описание упражнения:</i> между деревьями заранее натянута 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» <i>Реквизит:</i> верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по
--	---

	однойнадваучастника). <i>Описание задания:</i> внутрь треугольного поля,обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Всеучастникиберутпопалке(онидолжныбытьподготовлены заранее, желательно одной длины) инедотрагиваясьдо«электрическогополя»,всейкомандой должны достать предмет из центра поля ипереместитьза егопределы. 6–Задание«Шишкавцентре» <i>Реквизит:</i> листоксзаданием,мелок,газета,шишки. <i>Описаниезадания:</i>этозаданиепозволяетучастникамнелюбонаучитьсяработатьвкоманде, но и проявить нестандартное мышление,таккак все,чтонезапрещено– разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок соследующимзаданием:«Однойдевочкеизвашейкомандынужно,незаступаязачерту,попастьшишкойвцентргазеты». Приэтомужеимеетсянарисованнаячертасшишкамирядом,вметрах10-15 лежитлист газеты. Ребятамогутпопробоватькидатьшишки,возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийтиголовуинестандартныерешения.Например,мальчики могут взять девочку на руки и перенестиеё прямо к газете, или мальчики могут сходить загазетой и поднести её ближе, или могут зайти зачерту несколько девочек вместо одной, или девочкаможетнезаступатьзачерту,аперейтиилиперепрыгнуть через неё и т.д. Но такие вариантыребятамможнобудетподсказать,послетогокаконипредложили своё решение. Этиидругиеигрыможноиспользоватьвпервомэтапеигровойпрограммы.Желательновзять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится30 минут.
--	---

3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»	Второй этап игровой программы начинается со того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (<i>ссылка на песню для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (<i>это зависит от количества отрядов в лагере</i>), занимают свободную площадку, и внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отряда отводится 15 минут.
4. Подведение итогов дела	Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлянский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают по следам 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 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект конкурса знатоков «Ларец народной мудрости»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела:

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

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

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

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят волшебной книгой новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, 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 конкурсантов	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 плодами искусства.

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

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

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	Сказки: - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы» - «Мужики и барин» - «Репка» - «Колобок» - «Летучий корабль» - «Каша из топора» - «Зайкина избушка» - «Вершки и корешки» - «Курица Ряба» - «Царевна Несмеяна» - «Жихарка» - «Федот-стрелец» - «Финист – ясный сокол» Былины: - «Илья Муромец и Соловей-разбойник»	1) Отгадать сказку или былинную картинку или её элемент. 2) Отгадать сказку или былинную фразу из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былинную по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.

	- «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» - «Вольга и Микула Селянинович» - «Добрыня Никитич и Алёша Попович»	
«Пословицы и поговорки»	- Без труда не вынешь рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровых дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился – там и пригодился. - Глаза болят, а руки – делают. - Грамоте учиться – всегда пригодится. - Делу время – потехе час. - Добрый человек добру и учит. - Жизнь дана на добрые дела. - Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги. - Один в поле не воин. - Присолнышкет тепло, при матушке добро. - Семь раз отмерь, один отрежь. - Скучен день до вечера, коли делать нечего. - Старый друг лучше новых двух. - Терпенье и труд всё перетрут. - Труд человека кормит, а лень портит. - Человек без друзей – что дерево без корней.	1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.

«Песни и потешки»	Песни: Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь – успокой, Приди шука – убаюкай, Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку, Приди свинка – дай перинку, Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижи ны. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, карава й! Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех! Скок- поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. Молодиченька Невеличенька – Сама с вершок, Голова горшо к. Молодичка- молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь день к. Жили у бабуси Два весёлых гу ся, Один – серый, другой –	1) Вставить пропущенные слова. 2) Исполнить песню или потешку. 3) Отгадать песню или потешку по мелодии. 4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке. 5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами. 7) Нарисовать сюжет песни или потешки.
-------------------------------------	--	--

	белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся! Мыли гуси лапки В луже уканавки, Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке. Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке! Вот кричит бабуса : «Ой, пропали гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси!» Выходили гуси, Кланялись бабусе, Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе. Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе! Потешки: Зайка серый наряжается, Видно в гости собирается. Вымыл носик, вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер сухо. Надел бантик, стал он франтик. Сорока – белобочка Летела издал ёка К малышам птенчикам, К св оим детушкам. Детки малы едят,	
--	--	--

	Естьхотят,питьхотят. Мишка – топтыжкаПо лесугулял. Мишка – топтыжкаМалинуиска л. Сердится мишка,Рычит и топочет:Нетумалин ы, Акушатьонхочет! Лисонька – лисичка,Тыгдебыла? Вдеревне.Лисонька – лисичка,Что ты там делала?Стерегла уточек,Стереглакуроче к. Как у Яшки у котаШубка очень хороша:На груди манишка,На ногах штанишки,На пушистых лапкахКоготки-царапки. Яша – котик озорной,Он веселый и смешной:Любит мячик он гонять,Наподушечкележать.	
--	--	--

Дополнительныматериалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней
(текстовыедокументы):<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Пример оформления игрового поля
(изображение):<https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>
- Пример оформления элементов игры
(изображение):<https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

**Приложение 8 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект театрального часа «Там, где неведомых дорожка»**

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: ребята инсценируют сказку, готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют и представляют свой спектакль. После выступлений ребят ждёт сюрприз: творческое представление-экспромт от вожатых на сцене.

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

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада с сценой.

Сценарный ход дела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону (<i>каждый – своего цвета</i>). В течение 5-ти минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд выбирает картинку (<i>как пазл</i>) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (<i>ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах</i>). Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступить к следующему этапу.
---	--

2. Подготовка инсцен ировки и репетиция	Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти об щей костюмерной костюмы для своих персонажей и изгото вить с амоостоятельно недостающие элементы. После того как образы созданы 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 создания образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конференции и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды. На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут.
4. Творческое задание – экспромт	После всех представлений на сцену приглашаются вожаки. 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.
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/jP0RpyKg4Cm3w>
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ>

Приложение 9 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

В время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько особенностей:

1. Движения должны быть простые – это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить завожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т.д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.

2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения входят в танцы и повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.

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. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.)—это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 10 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: 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: большая просторная площадка.

Особенности организации дела: Танцевальная программа «Танцуем вместе!» знакомит ребят с народными и национальными танцами страны; происходит это в процессе танцевальной программы. То, каким образом можно организовать танцевальную программу, представлено в видео (ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на сайтах:

- <https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>
- <https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>

При организации танцевальной программы важно часто менять форму обучения, расстановку танца и площадки: например, в один день ребята танцуют в одном общем кругу, в другой – в кругу своего отряда, на одном из занятий они повторяют движения, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент танец образует «ручеек», в котором ребята перемещаются по всей территории площадки, и т.д.

Дополнительные материалы:

- Видео по организации детского танцевальной программы (видео): <https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>
- Перечень используемых песен (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw>

Приложение 11 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект научно-познавательных встреч

«Мир науки вокруг меня»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

Подготовительный этап	Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на вошедшую книгу находится в дополнительных материалах). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребята отводятся
-----------------------	--

	10-15 минут.
Знакомство и общение с интересным человеком	К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки». Ход встречи может быть таким: 1 – Представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово); 2 – Общение гостя с детьми по теме; 3 – Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть зрителями и помощниками; 4 – Мотивация детей на знакомство с конкретной наукой и её дальнейшее изучение; 5 – Обратная связь от детей.
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.

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Интересные и занимательные опыты (сайт): <http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00>

Приложение 12 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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 сообщает своё название и девиз <i>(или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы)</i>. После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Им 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	Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» (таблицей, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее) и «волшебниками» (вспомогательными способами изменения предмета/объекта/проблемы). На примере этой таблицы ребята
---	---

	разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему дедуся мому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачу по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачи, нужно всем вместе подняться и соединить правые руки, и крикнуть «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выставляют баллы. После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.
3. Конкурсная программа решения заданий	После озвучивания правил команды получают первое задание. Примеры заданий: 1 – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла путешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» 2 – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на куриных ножках, если эти куриные 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 кормом, то котёнок может съесть всё сразу, а остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким

	образом, чтобы едыхватило 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 – «Нам 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 восстановить. 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 (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

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

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

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

ТРИЗ, или теория решения изобретательских задач – едва ли не единственная системная теория обучения творчеству, поэтому в решении задачи по ТРИЗ нет оценки единственного правильного ответа.

Методика ТРИЗ:

«Волшебные экранчики»(таблица, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее)

Структура (для взрослых)	Прошое	Настоящее	Будущее
Надсистема	Что окружало предмет/объект/проблему раньше	Что окружает предмет/объект/проблему на данный момент	Что будет окружать предмет/объект/проблему в будущем
Система	Каким был раньше предмет/объект/проблема	Сам предмет/объект/проблема	Что ждёт предмет/объект/проблему в будущем
Подсистема	Из чего состоял предмет/объект/проблема раньше	Из чего состоит предмет/объект/проблема сейчас	Из чего будет состоять предмет/объект/проблема в будущем

Пример (для детей)	Прошое	Настоящее	Будущее
Что окружает?	Весна, лето – время посадки	Дом, дерево, земля, воздух	Зима – всё под снегом
Что это?	Росток репки	Репка	Кусочки репки на тарелке
Из чего состоит?	Семечко, корешки	Листья, корешки, плод в кожуре	Готовый плод без листьев, корешков и кожуры

«Волшебники»(вспомогательные способы изменения предмета/объекта/проблемы):

- «Дели-Давай» – любит всё объединять или делить, дробить, разъединять;

- «Ускоритель-Замедлитель»—любит всё ускорять или замедлять;
- «Фея-Наоборот»—любит делать всё наоборот;
- «Сударыня Матрёшка»—любит размещать одну вещь внутри другой;
- «Замри-Отомри» — он может неподвижную, жесткую, неизменяемую вещь сделать складной, раздвижной, танцующей и т.д., одним словом, подвижной, динамичной;
- «Великан-Кроха» — любит для получения интересной идеи попробовать всё увеличить или уменьшить. Тогда можно увидеть задачу совершенно по-новому!

Дополнительные материалы:

Методика ТРИЗ с описанием и примерами выполнения заданий (сайты):

- <http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>
- <https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz>
- https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
- <https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prosto-schastlivyh-lyudej/>

Приложение 13 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект экскурсии в дендропарк «Кладовая природы»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

- 1 – прибытие в парк/лес/к водоёму, инструктаж, определение цели;
- 2 – деление 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 на карту, сориентироваться на местности; 2 –

Собрать информацию об объекте или явлении;

3 – Сравнить, сопоставить, соотнести объекты/явления/действия/результаты;

4 – Изучить, определить; 5 –

Понаблюдать;

6 – Сосчитать;

7 – Сфотографировать;

8 – Нарисовать, срисовать, изобразить объекты или явления;

9 – Придумать способ исследования/сохранения/донесения результатов.

Скаким материалом можно работать:

1 – Деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки; 2 –

Грибы, ягоды, шишки, жёлуди, орехи, любые другие плоды;

3 – Веточки, камешки, ракушки, песок, земля, глина, кора;

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

5 – Карты местности, журналы, книжки, интернет, дидактические карточки.

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

В помощь педагогу:

Виды экскурсий

По содержанию	Обзорные (рассматриваются разные темы)
	Тематические (рассматривается одна тема)

По цели	Вводные(вводят тематику)
	Текущие(по мере изучения темы)
	Обобщающие(после изучения темы)
По особенностям организации познавательной деятельности	Иллюстративные
	Исследовательские
По тематикам	Ознакомление с многообразием органического мира
	Наблюдение за явлениями природы в разное время года
	Исследование объектов живой/неживой природы
	Ориентирование на местности
	Ознакомление с формами земной поверхности
	Ознакомление с полезными ископаемыми
	Экологические экскурсии
	Экскурсии в краеведческий музей, на выставки

Значение экскурсий

Образовательное	Углубление, расширение знаний, понятий об отдельных предметах явлениях природы
	Формирование целостного мировоззрения о взаимоотношениях в природной среде
	Проверка теоретических знаний на практике
	Приобретение навыков самостоятельной исследовательской работы
Развивающее	Развитие наблюдательности, внимания, сообразительности
	Развитие умения сравнивать и анализировать
	Развитие интереса к изучению природы

Воспитательное	Эстетическое воспитание
	Воспитание патриотизма, любви к природе
	Воспитание культуры поведения в природе, аккуратности, ответственности
	Воспитание бережного отношения к природе

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Самое интересное о природном наследии ЮНЕСКО в России (сайт): <https://greenpeace.ru/stories/2022/02/05/samoe-interesnoe-o-prirodnom-nasledii-junesko-v-rossii/>

Приложение 14 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект экологического часа

«Создание экологического постера и его защита»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: столы по количеству отрядов, мольберты, жетоны для голосования, материалы для создания постера – ватманы, краски, кисточки, ножницы, цветная бумага, клей, скотч, журналы, материалы по итогам экскурсии.

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

Особенности организации дела:

Перед началом работы над постерами проводится инструктирование отрядов по принципам работы. Этот принцип может быть следующим:

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

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1 этап – актуализация и структурирование информации.

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

2 этап – выработка идеи экологического постера.

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

3 этап – создание экологического постера.

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

4 этап – представление экологического постера.

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

Приём-подсказка, которым можно воспользоваться при создании постера – оформление заголовка путём вырезания букв из разных журналов. Выглядеть это может примерно так:



Приложение 15 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект мастер-классов «Умелые ручки»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

Место проведения: по возможности дома творчества и школы искусств населённого пункта. Если такой возможности нет, учебные аудитории.

Особенности организации дела:

Перед началом мастер-классов ребята вновь открывают волшебную книгу и находят там очередное послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий ([ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах](#)).

Для организации мастер-классов отряды могут посетить в своём населённом пункте дом творчества, различные кружки и секции, где педагоги дополнительного образования проведут для ребят полноценные занятия и создадут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия. Кроме того, таких педагогов-умельцев можно пригласить в пришкольный лагерь и организовать мастер-классы на территории школы. В таком случае им необходимо проговорить все особенности проведения мастер-класса – какое потребуется оборудование, что может предоставить пришкольный лагерь, а что педагогу, проводящему мастер-класс, необходимо принести с собой.

Если у лагеря нет возможности посетить мастер-классы или пригласить мастеров на смену, то такими мастерами могут стать старшеклассники или сами педагоги.

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Примеры мастер-классов, которые можно организовать самостоятельно (видео):
 - <https://youtu.be/IJDBLtINirk>
 - <https://youtu.be/vEydWJsaxIQ>
 - https://vk.com/video-62044401_456239638
 - https://vk.com/video-62044401_456239578
 - <https://youtu.be/fFnUYeaKyvk>
 - https://youtu.be/If4lOlo_7Jw
 - <https://youtu.be/t6sp2xwTWxk>
 - <https://youtu.be/2iwymKkzq-4>
 - https://vk.com/video-54750512_456239084
 - https://vk.com/video-54750512_456239088
 - https://vk.com/video-54750512_456239092

Приложение 16 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспектигры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: кубики по количеству станций, маршрутные листы для отрядов, таблички с обозначением станций, материалы для станции (прописаны в описании 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 разнообразие народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик, на сторонах которого значится: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». В зависимости от слова, которое выпало, ребята получают задание – знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

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

«Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё – новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал.

Задания «пробуй» включают в себя различные упражнения, в которых ребята что-то сопоставляют, собирают пазл, разгадывают кроссворд и т.д., потому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции.

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

Примеры возможных заданий и станций:

Задание Станция			
 Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок/деревянных заготовок/изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывают орнамент, который изображают в выбранной форме.	На станции ребята пробуют составить цветные гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветовой палитры каждого вида росписи.
 Изделия из ткани	Под руководством педагога ребята выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или носовую наколечку).	Из предложенных ниток, верёвочки и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.	На станции ребятам предстоит собрать пазлы с изображением определённой вышивки.
 Изделия из металла	На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.	Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.	На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленной конструкции изображение изделия.

 Игрушки	На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку – лепка из глины, папье-маше.	Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью или лепят их из пластилина.	На станции ребята могут составить название игрушки и её изображение.
 Резьба	На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые формочки).	Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.	На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная резьба.
 Изделия из бересты	На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения.	Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из нарезанных полосок бумаги путём переплетения разными способами.	Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): <https://disk.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 17 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию.

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

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»



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

Красные карточки содержат информацию о продуктах, завезённых Петром I в Россию, и вопросы по ним.

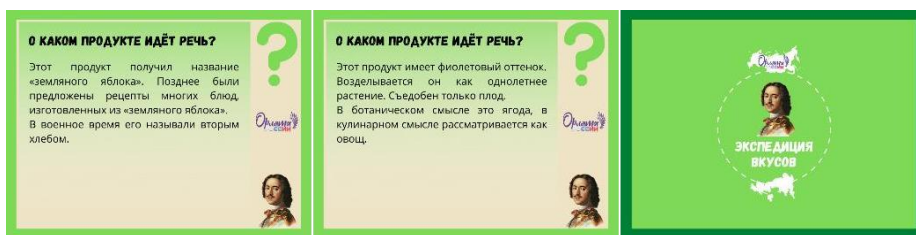
Карточки красного маршрута

ФАСОЛЬ Травянистое бобовое растение, которое завезли западные купцы во времена Петра I. Поначалу фасоль считали украшением цветников, но потом – расторопкой. 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 свёклы?	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 цветков 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 варили из них подсолнухи в качестве чая. Именно Петру I заложил основы кухонного и промышленного применения подсолнечных семян и масла. Чем первоначально служили подсолнухи?	МЯТА Появилась на русском столе при Петре I. Ее ценили за волшебный аромат, и добавляли в чай. Также ее использовали в качестве успокаивающих средств. Считалась оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сарае. Зачем развешивали стебли мяты?	МАНДАРИН Плод вечнозеленого дерева рода цитрусовых семейства рутовых. Большая империя узнала об этих цитрусовых благодаря Петру Великому, который был восхищён привычкой европейцев встречать новый год с шумными фейерверками и подарками. Символом какого праздника считают мандарины?	КОФЕ Кофейное дерево растёт 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 1703 году в России был открыт первый кофейный дом. Чем являются плоды кофейного дерева?
КАРТОФЕЛЬ Появился во второй половине 16-го века и был признан за декоративное растение, причём курилось. В 18-м веке он получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты многих блюд, изготовленных из «земляного яблока» (пюре, лепешки, добавляли в суп). 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.



Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трёх до пяти, в зависимости от количества детей в отряде. Каждая команда придумывает своё название, и создают фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного корабля в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I был создан Российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. После того, как кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции – Россию (картинка вверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребята объясняют правила игры.

Правила игры:

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

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

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

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

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

Далее команды кораблей продолжают маршрути и возвращаются в страну, откуда начали путешествие. Здесь для игры используются карточки зелёного цвета. На них дано

описание одного из продуктов, о котором они узнали из красных карточек. Задача ребят в течение 1 минуты вспомнить, о каком продукте была такая информация, написать свой ответ на отдельном листочке и также положить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог также проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/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 18 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект костюмированного кулинарного шоу

«Шкатулка рецептов»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

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 объявляют своё название и девиз 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, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.

3. Раунд 2 «Конкурскapитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение
----------------------------------	--

	10 секунд капитаны выбирают ответ из списка относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игroup продолжают только те капитаны, которые ответили 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 мекулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используются при составлении рецепта. Готовый рецепт нужно оформить на листе А3 и отдать членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме мекулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Гделогика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме мекулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная	Ребятам предлагается протанцевать небольшой

пауза «Фруктовый салат»	флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята заними 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 видео 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 19 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематический час	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты (<i>фрагмент того федерального округа, где ребята проживают</i>).
--------------------------------	--

2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик о каждом из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую
--	---

	они собирают и по которой они путешествовали —Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.
4. Официальные и неофициальные Государственные символы России	После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с символикой представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символы и относиться к ним с уважением.

5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час ответа на вопросы: какое сегодня совершено Великое Открытие (что нового узнали про страну) и какое Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).
--	--

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

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

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

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/LVbwjpCHC60oTg>
- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/ej3lpB6bzfH6vg>

- Логотипы тематических дней (макеты для печати):<https://disk.yandex.ru/i/tzYA2LqYCtC--w>,<https://disk.yandex.ru/i/QjyqetFROhPMzQ>
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ):<https://disk.yandex.ru/i/iQziWWMuojskeg>
- Карта России триколор (изображение):<https://disk.yandex.ru/i/9YKGhRNTWCd69Q>
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение):<https://disk.yandex.ru/i/UeilT0g-T-U3cw>
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение):<https://disk.yandex.ru/i/dsE8BtIsZwzQVA>

Приложение 20 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект телемоста «Содружество Орлята России»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: телемост.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видеоконференция с другими пришкольными лагерями в регионе, реализующими данную программу смены, в целях общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

Оборудование и материалы: проектор, экран, ноутбук, веб-камера, микрофон, колонки, доступ к интернету, стулья по количеству участников, фонограммы.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Организаторами данной встречи могут выступить навигаторы детства, координирующие в своём регионе реализацию программы «Орлята России».

Сама встреча может быть построена следующим образом:

1 – Ведущий встречи приветствует всех участников и предлагает ребятам представиться: дружно сказать название и девиз их отряда, а также рассказать, из какой они школы и в каком классе учатся.

2 – Ведущий коротко обрисовывает суть сегодняшней встречи, демонстрирует фоторяд с кадрами путешествия орлят и приглашает их поделиться впечатлениями о Великих и Маленьких Открытиях.

3 – Каждый класс рассказывает остальным, что им запомнилось больше всего, что они узнали о той стране, по которой происходило их путешествие.

4 – Далее ведущий может задать вопрос, как ребята догадались, что они путешествовали именно по России.

5 – После обсуждения ребята все вместе произносят заранее подготовленную кричалку или танцуют флешмоб, который смогли выучить в смене.

При организации такой видеоконференции важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (zoom или какая-то другая платформа) и что необходимо подготовить заранее (камера, ноутбук, проектор, микрофон, колонки и т.д.);

- чтобы встреча была максимально интересной и полезной, важно продумать сценарный план, установить правила. Например, название каждого отряда подписывается при подключении к конференции; на протяжении всей встречи у всех отрядов включены камеры, но микрофон включается только при желании что-то сказать, и т.д.;

- необходимо заранее протестировать систему: сделать это можно накануне с педагогами, либо же провести подключение за 15-20 до телемоста.

По итогам телемоста ребята могут не только поделиться своими впечатлениями и рассказать о смене, но и договориться о живой встрече или каких-либо совместных делах и экскурсиях летом или в течение учебного года.

Приложение 21 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект праздничной танцевальной программы

«В кругу друзей»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничная танцевальная программа – это эмоциональное завершение тематического дня «Открыты тайны Великой страны».

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

Место проведения: просторное помещение.

Особенности организации дела:

Танцевальная программа включает в себя танцевальные задания и обычные танцы под музыку. Учитывая тематику дня, танцевальные задания могут быть следующими:

- Под классическую музыку (например, «Полёт шмеля» Н. Римского-Корсакова) отряду нужно придумать и изобразить в живой картинке какую-то интересную историю.

- Капитаны команд вытягивают один лепесток из «ромашки» и по очереди получают задания: подотрывать изразной национальной музыки и придумать и показать свои собственные движения, а отряды должны их повторить.

- Ребята танцуют в кругу под разные детские песни. Каждый по очереди выходит в центр круга и какое-то время танцует на виду у всех, после чего передают эстафету следующему.

- Под музыку можно сделать самый большой круг, самый узкий круг, самый высокий, самый низкий и т.д.

- Одно из заданий – вспомнить любой национальный танец, который они изучили на предыдущей программе и протанцевать его, будь то хоровод, кадрили, полька и др.

- В определённый момент начинает звучать песня Содружества Орлят России, и ребята начинают танцевать знакомый им флешмоб.

Важно! В рамках путешествия по России не рекомендуется использовать зарубежную музыку и песни, а также российские песни с неподходящим содержанием.

Дополнительные материалы:

- Фонограмма «Полёт шмеля» Н. Римского-Корсакова
(фонограмма): <https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20-%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F>

Приложение 22 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая 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: аудитория.

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. Эти жители – их семьи, 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
---	--

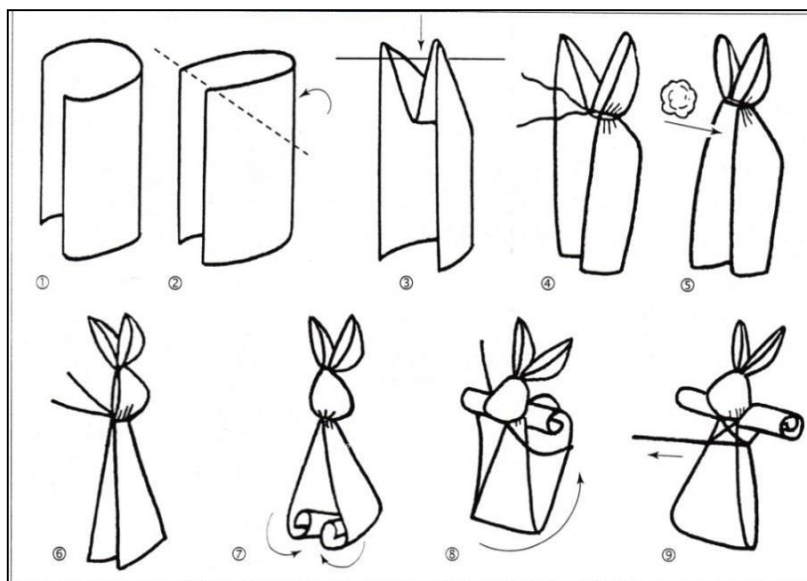
	https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf
2. Изготовление подарка	Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками. Для оптимальной организации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены ниже). В время выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.
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 их создавали.

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему следует затрагивать осторожно. Акцент тогда нужно сделать на близких людях, которые окружают ребёнка, на тех, кто всегда рядом. В этом случае подарок готовится самому дорогом человеку.

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

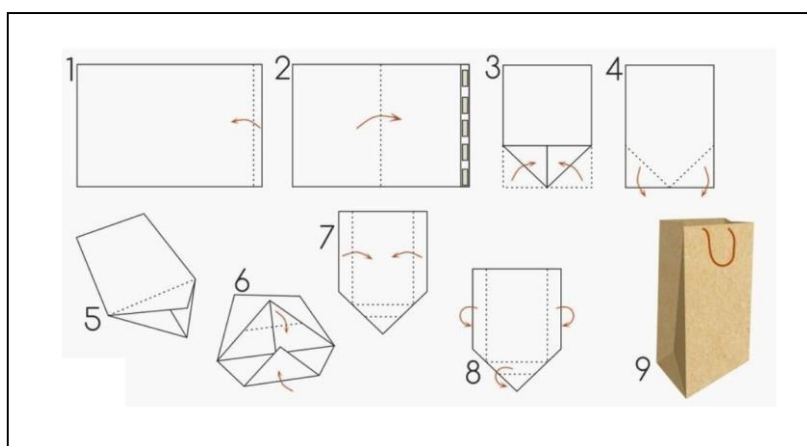
1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упаковывают в бумажный пакетик.

Схемаизготовлениязайчика:



Для изготовления такого зайчика потребуются шерстяные нитки,небольшойкусочек мягкой ткани,и немноговаты.

Схемаизготовлениябумажногопакетика:



Дляизготовлениябумажногопакетика потребуетяслистокбумаги,клейиленточки дляручек.

2 вариант–Фото-рамка:

- изветочек,шишек,камешков(дополнительнопонадобятся:листкартона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в видебусин,ленточкии т.д.);
- измакаронразнойформы,гороха,семян,звёздочекдлясупа(дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска икисточки);

- из пуговиц (дополнительно понадобятся: лист картона, нитки, клей, кусочки ткани).



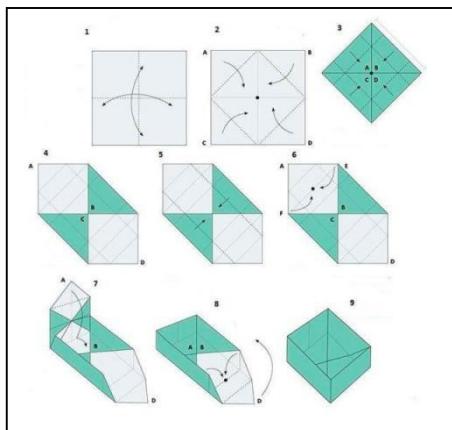
3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:

- цветная соль;
- записки с пожеланиями;
- звёздочки или сердечки (оригами или простовырезанные).



4 вариант – Коробочка «сюрпризом»

Схема изготовления коробочки:



Приложение 23 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект гостинной династий «Им гордится Россия»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: гостинная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: гостинная 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 – Гостинную династий можно начать с чтения стихотворения о родном крае, после чего поразмышлять вместе с ребятами о том, что такое семья и Родина.

2 – Ведущий предлагает ребятам в ближайшее время встретиться с интересной семьёй-династией и пообщаться с людьми, задать вопросы какой деятельностью они занимаются, почему новое поколение продолжает тот путь, который начали бабушки и дедушки, мамы и папы.

3 – 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, которая рассказывает о себе и выбранной профессии (деле). В течение встречи ребята общаются со всеми членами семьи и задают свои вопросы.

5 – Семья вместе с рассказом может предложить просмотр видео, фотографий или фотоальбома, подарить что-нибудь на память о встрече, провести с детьми игру, а возможно, и мастер-класс, в котором можно поделиться своим мастерством на практике.

6 – В завершении встречи отряд говорит ответное слово, возможно, исполняет песню или даритим свой подарок-сюрприз.

Дополнительные материалы:

- Стихотворения о родном крае
(сайт): <https://bugaga.ru/pozdravlenya/stihi/1146755704-stihi-o-rodnom-krae-dlya-detey-shkolnogo-vozrasta.html>

Приложение 24 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

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

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

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

Сценарный ход дела:

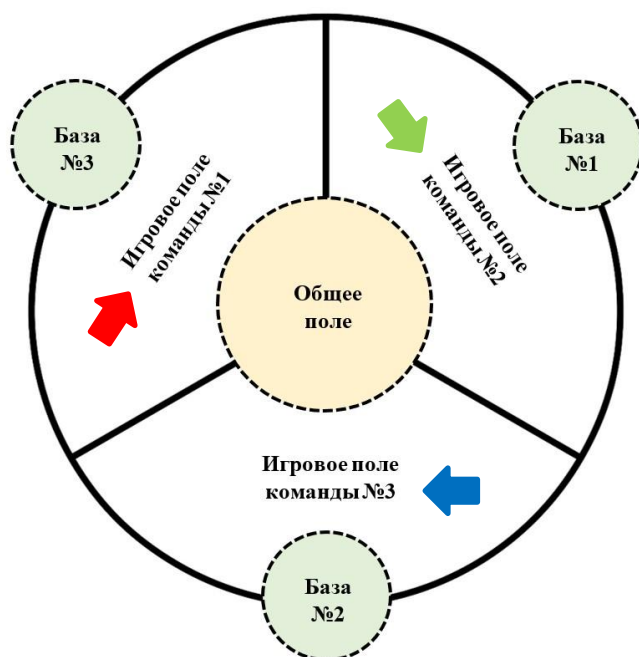
Участниками большой командной игры являются три отряда со своими отличительными знаками. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания и охранять командную базу, которая находится на их игровом поле.

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

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);
- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);
- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае представители другой команды могут их «осалить» (то есть догнать изадеть). Если игрок задела, он замирает неподвижно на месте до тех пор,

пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.

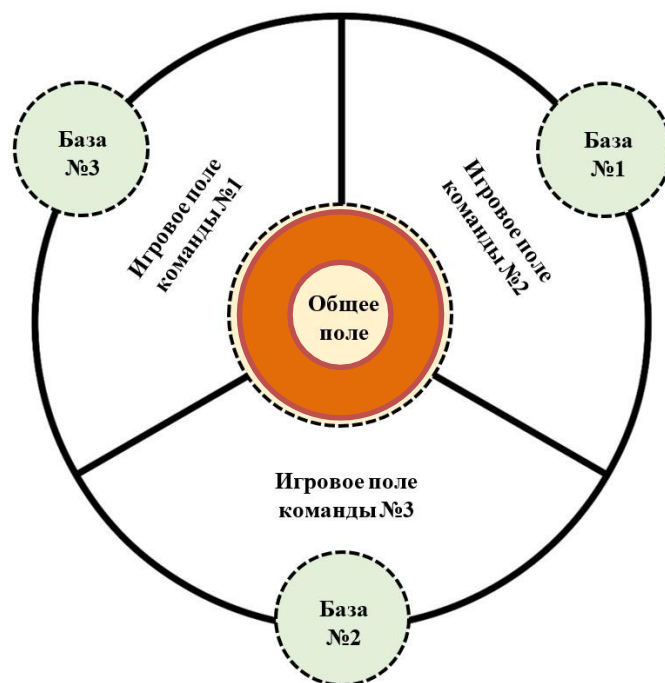


На каждом игровом поле находятся «Взрослые» (педагоги, вожатые или помогающие старшеклассники), которые наблюдают за процессом игры, проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера: это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени.

Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

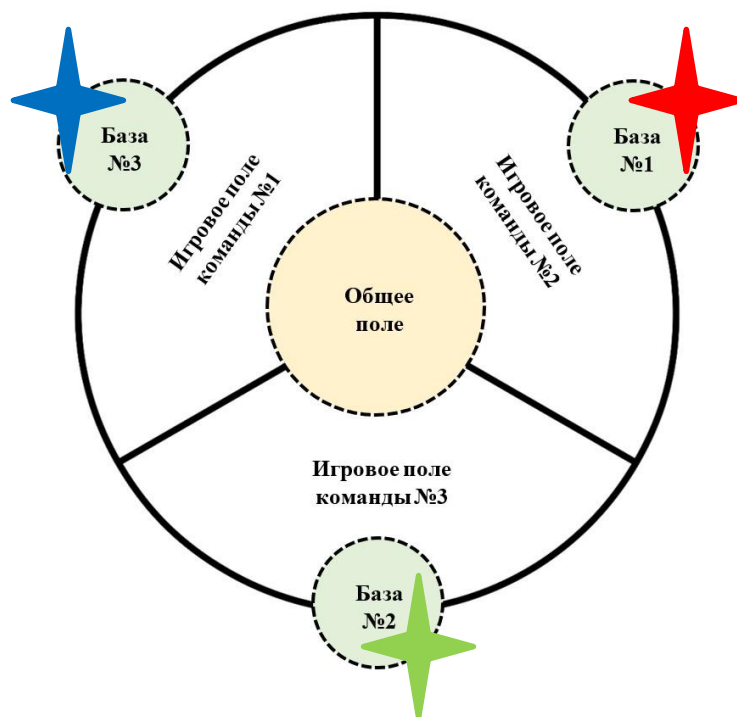
Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют его, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку и фиксирует результат в бланке игры (индивидуальный и общий).



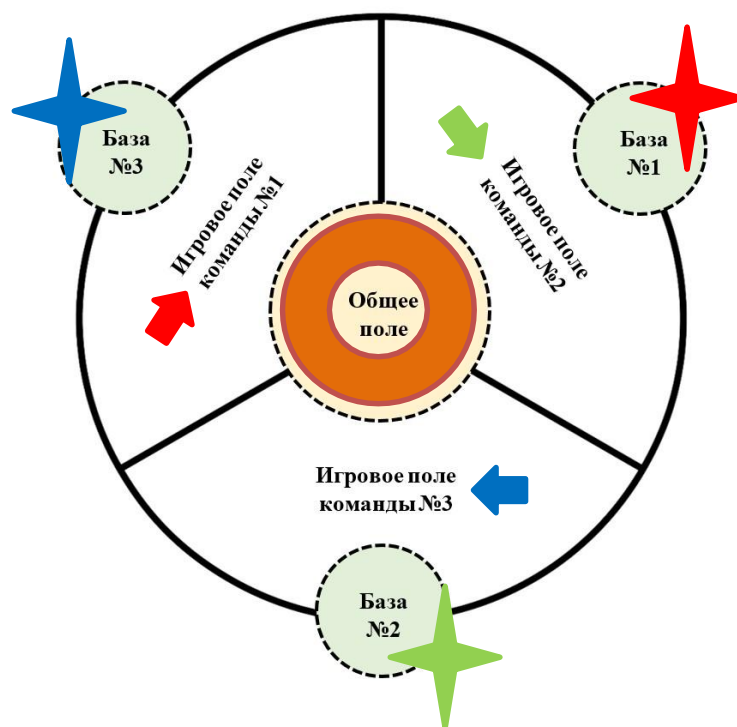
Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора – это базы предметов для выполнения общих командных заданий:

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

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



Витогеполеигрывыглядитследующимобразом:



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

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

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

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

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

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

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

Основной игровой предмет	Варианты заданий
Шишки	- Выложить из них какую-либо схему или рисунок - Собрать самую высокую башню - Найти интересное и креативное применение шишке - Забросить шишку в ведро - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом
Камешки	- Раскрасить - Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы) - Определить, на что похожи камешки - Передавать друг другу, держа локтями - Построить пирамиду
Веточки или	- Построить шалаш

палочки	- Поднятьсь земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в круг) - Построить фигуру - Сделать оркестр - Соорудить самый прочный плот
Листья	- Сделать костюм - Собрать самую длинную гирлянду - Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту – её название и обозначение - Сделать поделку
Пластиковые бутылки	- Установить как кегли и сбивать их - Сделать плавательное средство - Придумать уникальное полезное применение - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки - Построить башню
Крышки от бутылок	- Сыграть партию шашек, используя крышки - Сложить картину из крышек разных цветов - Передавать воду в крышечках по цепочке - Построить пирамиду - Сделать гирлянду из крышек
Пластиковые стаканы	- Установить как в тире и попытаться сбить со определённого расстояния - Создать телефонную связь - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками - Закинуть шарик в стаканчик/стаканчики - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе
Пластиковые тарелки	- Попробовать запустить их как можно дальше - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда - Собрать большой шар - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек
Пластиковые ложки	- Перенести воду в ложку из одного ведра в другое ведро с водой - Передавать шишку с помощью ложки в зубах - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках) - Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро

	-Парами–держа ложку–перенести камешки
Мячики	- Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды - Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера – пример» (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед... и т.д.) - Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка случами», и перебрасывать мячом отодних концов «звездочки» к другим - Дать футбольный пас, всем по одному разу
Воздушные шары	- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе - Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скрепляя их подручными средствами - Из длинных шариков сделать фигуры - Надувая и тут же выпуская шары, стараться направить их в ведро
Спички	- Соорудить башню - Не дотрагиваясь до рассыпанных спичек и не передвигая их, сосчитать их количество - Эстафетное слово (сложить слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке) - Выложить спички в одну полоску от общего поля до базы (своей/на своём поле) - Построить плот из спичечных коробков
Прищепки	- Соорудить самую прочную конструкцию - Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать») - Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не «лежало», а «стояло» - Прикрепить прищепки на прибегающих на базу противника (см. схему) - Соорудить самую длинную прищепочную линию, которая держится на весу
Мелки	- Что-то нарисовать - Провести две параллельные линии и пройти по ним как по мостику - Встать всей команде максимально плотно, так чтобы занимать как можно меньше площади. Педагог для сравнения другим командам обводит площадь мелком - Начертить линию и закрытыми глазами пройти по ней

	ней - Откроя поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник - Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке с заданием пройтись только по одному цвету
Газеты, бумага, картон	- Сделать летательный аппарат - Сделать домик для команды - Сделать самый большой самолёт/кораблик - Сделать оригинальный костюм
Нитки, верёвочки	- Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки - Сплести самую прочную косичку - Завязать из верёвок 10 разных узлов - Связать самую длинную верёвку - Прыгать через верёвку как через скакалку
Покрывало	- Поместиться на покрывале - Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью фломастера или скотча) и всей командой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик - Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывала - Перенести на покрывале человека
Крупа, макароны, горох	- Рассортировать - Выложить картинку «Наш отряд» - Сделать бусы - Разделить на равные по весу кучки - Прокатить горошины по всем ладошкам и нерассыпать
Дополнительные задания*	- Представить слово «Команда» десятью разными способами – выложить, сфотографировать, нарисовать и т.д. - Найти 5 объектов одного цвета
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).

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

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

2	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
3	Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
4	Разгадать кроссворд
5	Собрать пазл
6	Разгадать ребус
7	Пройти лабиринт
8	Надуть шарик
9	Кинуть кубик
10	Отгадать загадку
11	Повторить ритм и движение
12	Найти пару для объекта
13	Намотать веревку на карандаш или посмотреть нитки в клубок
14	Сдуть спички за черту
15	Отпить из стаканчика ровно половину воды
16	Определить предмет на ощупь
17	Решить головоломку
18	Составить как можно больше слов из букв одного слова
19	Найти пару персонажам
20	Отгадать мелодию
21	Заплести косичку
22	На глаз определить, какой длины предмет
23	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
24	Отгадать изображение по фрагменту
25	Придумать применение какому-либо предмету
26	Сложиться самолётиком и запустить – кто дальше
27	Решить математический диктант: на поле размером 3 на 3 клетки ставится точка («муха»), после чего педагог забирает листочки и диктует передвижения точки по клеточкам, которые нужно мысленно представлять (например, 1 клетка вверх, 2 клетки вправо, 1 – вниз и т.д.) в конце нужно сказать, где оказалась муха. Ответы проверяются затем на поле.
28	Выразить предложенное слово мимикой и жестами
29	Вытащить самую длинную спичку
30	Отгадать загаданное слово из представленных
31	Отгадать, в какой руке предмет
32	Запомнить расположение предметов
33	Найти отличия в изображениях

Приложение 25 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект времени отряданого творчества и общего сбора

«От идеи – к делу!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: время отряданого творчества и общий сбор.

Участники дела: отряд и все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: аудитории и актовый зал.

Сценарный ход дела:

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

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? – эти и другие вопросы педагогу необходимо обсудить с ребятами во время отряданого творчества. «Всё, что мы с вами делаем, любой праздник, любое событие, должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными открытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» – такими вопросами педагог подводит ребят к генерированию идей праздника. Ребята делятся на более интересные и запомнившиеся в путешествии и вносят предложения по сценарию. Главные идеи они оформляют и готовят к презентации на общем сборе: для этого выбирают отрядных представителей.

Общий сбор начинается с жеребьёвки. Если отрядов чётное количество, они объединяются в пары, если нечётное – тройки и пары. При небольшом количестве отрядов в лагере праздник проводится один на всех. Общий сбор начинается с приветственного слова ведущего и оглашения правил сбора:

- когда говорит один, все внимательно слушают;
- каждая идея – интересная, нет неправильных идей;
- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;
- «незаписанная мысль – потерянная мысль» – все идеи записываются;
- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;
- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас.

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 26 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект подготовки к празднику «Создаём праздник вместе»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

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

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

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

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

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

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения.

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 27 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект праздничного калейдоскопа

«По страницам нашей книги»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп представляет собой совместный праздник по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно роли участника и организатора данного события.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

Место проведения: просторная площадка на улице при хорошей погоде, вся территория здания при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

- 1 – вступление, речь ведущих, создание праздничной атмосферы;
- 2 – первая часть площадок (работают первые группы, вторые участвуют);
- 3 – перерыв, творческий номер, возможно, какие-то общие игры или конкурсы или флешмобы;
- 4 – вторая часть площадок (работают вторые группы, первые участвуют);
- 5 – общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа – как эмоциональный финал смены (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё).

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 целиком, при

необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

В перерывах между работой площадок ведущим необходимо поддерживать атмосферу праздника, организовывать с ребятами общие игры, интерактивы, помогая ребятам вспомнить, каким удивительным оказалось их путешествие по Стране и какой огромный мир открывают перед ними книги.

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 28 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

- Игра «Рассказываем сказку». Ребята садятся в один большой круг педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведется по очереди, при этом каждый человек говорит только одно предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются, не могут вспомнить событий, педагог им напоминает.

- Приём «Создание киноплёнки». Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены подписями.

Приложение 28 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

- *Игра «Рассказываем сказку».* Ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведется по очереди, при этом каждый человек говорит только одно предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются, не могут вспомнить событий, педагог им напоминает.

- *Приём «Создание киноплёнки».* Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями.

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

3 – После того как ребята смогли восстановить все события, которые

сними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу итогового сбора – эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

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

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

4 –

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

5 –

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

6 –

Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого, пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/значок. Причём ребята могут награждать не только педагогов: дети сами могут придумать и изготовить руг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к

выводу, что во круг много всего интересного и приятно открывать для себя новое каждый день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/>

• Приложение 29 к пояснительной записке пришкольного лагеря

• План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

• Автор-

разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

- «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

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

- **Форма дела:** линейка закрытия смены.

- **Участники дела:** все отряды лагеря.

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

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

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

- **Сценарный ход дела:**

-

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят трапезку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды лагеря были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения

	можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. <i>(звучит сигнал «Орлёнок»)</i> - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! <i>(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)</i> - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флеш-мобилик или какое-либо другое действо, ставшее традицией отряда/лагеря за время смены.

Дополнительные материалы:

- 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>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>

Список использованных источников литературы

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Швердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
2. Афанасьев С.П. «Что делать с детьми в загородном лагере?» / С.Афанасьев, С.Коморин, А.Тимонин. – М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.
3. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник групповых занятий для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
4. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
5. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
6. Газман О.С. «Каникулы: игра, воспитание» / Под ред. О.С. Газмана – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.
7. Газман О.С. «Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского пл «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. – М.: Педагогика, 1982 – 96 с.
8. Ершова Л.В. Организационно-педагогические условия социализации ребенка в современном внешкольном объединении: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Ершова Людмила Викторовна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 1995. – 183 с.
9. Зубахина А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахина, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.
10. Зубахина А.А. «Равнени на флаг!»: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка» / А.А. Зубахина, Т.Л. Хацкевич. Издание 1-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с. ил.
11. Иванов И.П. Воспитательная работа комсомольцев с пионерами в средней школе: диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. – Л.: ЛГПИ им. А.И. Герцена, 1955.
12. Иванов И.П. О сущности воспитательной работы в начальных классах // Педагогика начальной школы: XXI Герценовские чтения. – Л.: ЛГПИ им. А.И. Герцена, 1968.
13. Иванченко И.В. «Как рождается микрогруппа?»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
14. Киреева А.А. «Нам доверяют матери ребенка»: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактики травматизма в детском лагере. Издание 2-е, дополненное и переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.
15. Ковалёва А.Г. «Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях»: учебное пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. – М:

Собеседник, 2005. – 192 с.

16. Лутошкин А.Н. «Как вести за собой» / А.Н. Лутошкин, под ред. Б.З. Вульфова. – М.: Просвещение, 1986– 208с.

17. Можейко О.В. «Организация аналитической работы с детьми в отряде»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 44 с.

18. Можейко О.В. «Педагогическая диагностика в отрядной работе»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 56 с.

19. Можейко О.В. «Сто незаданных вопросов»: сборник информационно-методических материалов в помощь отрядному воспитателю «Орлёнка». Издание 2-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2018. – 108с.

20. Панченко С.И. «День за днём в жизни вожатого». – М.: Издательский дом «Народное образование», 2008. – 354с.

21. Сайфутдинова Л.Р. Формирование коммуникативной культуры подростков в условиях временного детского объединения: специальность

«Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук / Сайфутдинова Лариса Рафиковна; Костромской государственной академии педагогических и гуманитарных наук им. Н.А. Некрасова. – Кострома, 2001. – 209 с.

22. Столярова В.В. «Развитие детской активности и инициативы»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80с.

23. Фришман И.И. Игровое взаимодействие в детских объединениях: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени доктора педагогических наук / Фришман Ирина Игоревна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 2001. – 340с.

24. Хуснутдинова И. «Орлёнок». Книга вожатого. – М.: Собеседник, 2005. – 352с.

25. Чукина М.В. «Сказки-подсказки»: методическое пособие / М.В. Чукина, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 64с.

26. Шевердина О.В. Педагогические условия формирования опыта самопрезентации подростка в современном детском объединении: специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания

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

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

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

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

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

