Приложение № 3
к приказу № 42 от 27.05.2025 г.

Программа летнего пришкольного оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко» (ЛЕТО – 2026)

Срок реализации программы: июнь 2026

Содержаниепрограммы

Раздел I. Введение 4
Раздел II. Краткая характеристика детей – участников программ летних смен 6
Раздел III. Понятийный аппарат 7
Раздел IV. Целевой блок 9
Раздел V. Модель смены 10
Раздел VI. Система диагностики результатов 11
Раздел VII. Информационно-методическое обеспечение программы 14
Раздел VIII. Кадровое обеспечение программы 16
Раздел IX. Ресурсное обеспечение программы 17
Список использованных источников и литературы 17
Пояснительная записка смены пришкольного лагеря 19
Пояснительная записка смены регионального лагеря 87

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

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности. Это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе.

«Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.). Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

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

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

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

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

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

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё – творчески, иначе зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них участвует весь детский коллектив: деление на выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект – на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основные идеи:

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

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

- **замысел коллективно-творческой деятельности:** основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- **планирование деятельности:** носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- **подготовка деятельности:** в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;
- **проведение коллективно-творческой деятельности:** осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;
- **анализ результатов деятельности:** ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;
- **закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего ис-**

пользования в педагогическойпрактике.

Игровыетехнологии

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

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 её по мере развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одна из самых сложных задач в педагогической практике. Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность.

Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, при этом ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра позволяет также проигрывать отношения, существующие в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её многоплановым уровнем, с возможностью вхождения в роли, недоступные в обыденной реальности, позволяет ему углублять восприятие Другого и даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я». Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту ре- акции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Раздел II. Краткая характеристика детей – участников программ летних смен

Программы летних лагерей реализуются на муниципальном (пришкольный лагерь), региональном (региональный лагерь), федеральном (ВДЦ «Орлёнок») уровнях.

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

Смена в пришкольном лагере рассчитана на участие 1-х и 2-х классов – детей в возрасте 6–8 лет. Смена в региональном лагере – участие 3-х и 4-х классов – детей в возрасте 8–11 лет.

Смена в ВДЦ «Орлёнок» предполагает участие 4-х классов – победителей конкурсного отбора на участие в программе смены – детей в возрасте 9–11 лет.

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, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон № 273 «Об образовании в Российской Федерации»).

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

Событийность – это принцип, предполагающий, что для эффективного воспитания необходимо повседневную, будничную жизнь детей насыщать яркими, запо-

минающимися ему событиями,
которые были бы привлекательны для детей и обладали бы при этом достаточным воспитательным потенциалом (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: 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.: АНО Из- дательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С. 30).

Коллективное творческое воспитание – это система работы, строящаяся на основе отношений творческого содружества воспитателей и воспитанников как старших и младших товарищей (Би-
блиотека 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. Звено в бесконечной цепи. – Рязань, 1994. – С. 29–34).

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

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

Ценность – значимость для людей тех или иных объектов и явлений (Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник / Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: 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 и детского коллектива к духовно- нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

Предполагаемые результаты программы:

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

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

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей младших школьников при выборе содержания и форм деятельности;
- принцип событийности общелагерных дел и мероприятий, т.е. значитель-

ности и необычности каждого события как факта коллективной и личной жизни ребёнка в детском лагере;

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

Раздел V. Модель смены

Смена в детском лагере длится 14 дней и включает в себя три периода: организационный (1-й и 2-й дни смены), основной (с 3-го по 12-й дни смены), итоговый (13-й и 14-й 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:

Таблица1.Модельсмены

1-йэтап	2-йэтап	3-йэтап	4-йэтап	5-йэтап
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.

Отличие смен разного уровня – муниципального, регионального и федерального – заключается в разнице игровых сюжетов, используемых способов и приёмов, соответствующих конкретной возрастной категории участников.

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

Вариативность программы заключается в возможности дополнения её региональным компонентом того или иного субъекта Российской Федера-

ции.

Раздел VI. Система диагностики результатов

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

Индикаторами диагностики программы являются:

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

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

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

Таблица 2.Примеры методов игровой диагностики

Индикатор	**Названиеиописаниеметодовигровойдиагностики**
1	**2**
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 (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты отве-

	тов: «согласен», «не согласен». После того как ребята выбрали ответ, педагог просить 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 они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше). **«Интересный вагон»** Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом, ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря. **«Живая анкета»** Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному: - 1-й вариант: все, кто согласен, хлопают; кто не согласен – топают; - 2-й вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.

Продолжение таблицы 2

1	**2**

<table>
<tr><td rowspan="5">Полученные ребёнком знания и социальный опыт</td><td colspan="3">«Чудо-дерево»
Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.</td></tr>
<tr><td></td><td>Знания</td><td>Опыт</td></tr>
<tr><td>Листья зелёного цвета</td><td>«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</td><td>«Научился чему-то новому»</td></tr>
<tr><td>Листья жёлтого цвета</td><td>- «Не вся информация для меня была новой»
- «Некоторая информация для меня была новой»</td><td>- «Что-то я умел уже раньше»
- «Что-то я попробовал сегодня впервые»</td></tr>
<tr><td>Листья красного цвета</td><td>«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»</td><td>«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»</td></tr>
<tr><td colspan="4">«Кидаем кубик»
Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил после того или иного дела, используя то число слов/фраз, какое выпало на кубике.

«Стокодному»
Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников – как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы.</td></tr>
<tr><td>Эмоциональное состояние детей</td><td colspan="3">«Живая картина»
Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует: начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.

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

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

Взаимодействие в команде, коллективе	**«Золотая коллекция»** Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их: - тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент. **«Кругосветное путешествие»** Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы там пригодились. **«Я и моя команда»** Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места. **Метод классической социометрии:** https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov- obrazets.html

Для оценки программы со стороны педагогов рекомендуется проведение педагогического совещания по итогам реализации смены (для регионального лагеря и смены в ВДЦ «Орлёнок») и написание эссе по конкретным вопросам (для педагогов, работающих в пришкольном лагере).

Вопросы педагогического совещания и эссе соотносятся с предполагаемыми результатами программы и индикаторами диагностики, представленными выше. Кроме того, для педагогов важно

увидеть проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: бережное отношение к своей жизни и здоровью, самообслуживание, безопасное поведение. Рассматриваются данные вопросы как по каждому ребёнку, так и по коллективу в целом. Качественный анализ смены даёт дополнительные материалы для грамотного планирования педагогом своей деятельности в рамках Программы «Орлята России» на следующий учебный год.

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 ход и выбирают определённую клетку на поле. За каждой клеткой скрывается задание или вопрос, необходимый для анализа деятельности.

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

• 1-й вариант — оценка реализуемых дел смены со стороны старшего вожатого/методиста/ наставника, где оценивается качество дела и его содержание,

качество работы педагога, включённость детей в процесс и др.;

- 2-й вариант – обратная связь о смене в форме анкеты со стороны родителей (законных представителей) детей;
- 3-й 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 и 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 мате- риалы для отрядных и общелагерных дел
Содержание основных нормативно-правовых документов	Проводить инструктажи по безопасности жизнедеятельности	Оформить встречный отрядный уголок и изготовить «сюрпризки» (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)

Логику развития лагерной смены	Проводить с детьми игры различной направленности	Проверить наличие и готовность канцелярских товаров, спортивного и игрового инвентаря
Методику коллективно- творческой деятельности по И.П. Иванову	Организовывать отрядную и обще- лагерную деятельность	
Методику организации и проведения игр	Проводить аналитическую работу с детьми	
Основные методы и приёмы по активизации деятельности детей к участию в предлагаемой деятельности	Адаптировать сценарии дел для своего отряда (с учётом регионального компонента и индивидуальных особенностей детей)	
Способы и приёмы проведения с детьми анализа дня, дела, ситуации	Проводить педагогический анализ	
Особенности взаимодействия с родителями детей	Составлять сценарии дел	
Особенности работы с Государственными символами РФ, символикой лагеря и отряда	Оперативно решать возникающие педагогические ситуации	

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 смысловой 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 со 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 «сюрпризок» и оформлению отрядных уголков, различные игропрактикумы, огоньки и другие дела и занятия с педагогическим коллективом.

3. Ежедневно на протяжении смены для педагогов проводятся планёрки по анализу дня, деятельности в дне 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 корректировка содержания; выявляются потребности педагогов в получении знаний по определённым темам, 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, выстраивание дальнейших перспектив, награждение педагогов.

Информационное направление информационно-методического обеспечения программы:

1. Портфолио программы, включающее утверждённый текст программы, пояснительные записки к сменам, сценарии или планы-конспекты ключевых дел смен, систему диагностики.

2. Материалы установочного и итогового педагогических совещаний, памятки и дидактические материалы к реализуемым делам смены на уровне отряда и на уровне лагеря.

3. Информационные стенды для детей и педагогов с основной информацией по смене.

4. Электронная методическая библиотека программы с необходимыми материалами и литературой и быстрым доступом для поиска и скачивания.

Раздел VIII. Кадровое обеспечение программы

В реализации программы смены принимают участие педагоги, чьи классы являются непосредственно участниками Программы «Орлята России». Дополнительно в реализацию программы могут быть привлечены вожатые и специалисты Всероссийского детского центра «Орлёнок», Всероссийского про-

екта «Лига вожатых», Молодёжной общероссийской общественной организации «Российские студенческие отряды», советники директоров по воспитанию – «Навигаторы детства».

Одно из важных условий реализации программы – самообучение и повышение квалификации педагогов, совместное участие в планировании смены с учётом регионального компонента:

- участие в краткосрочном обучении по подготовке к проведению смены;
- участие в круглых столах и педагогических совещаниях;
- обмен опытом за счёт взаимопосещений отрядных дел.

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 10 детей. В помощь к реализации программы могут быть подключены старшеклассники, но они не несут юридической ответственности за детей, находящихся в отрядах.

При необходимости для мотивации и стимулирования педагогов, реализующих смену в лагере или школе, может быть введена система роста и «бонусов». Это позволяет педагогам развиваться и более качественно вкладываться в работу смены.

Раздел IX. Ресурсное обеспечение программы

Для реализации программы лагерь/школа должны быть оснащены следующим образом:

Таблица 4. Ресурсное обеспечение

Помещения, площадки	Помещения для отрядной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов
	Помещения для общелагерных дел с местами для сидения и без них (актовый и спортивный залы)
	Открытые площадки с возможностью проведения отрядных дел (с местами для сидения и 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) со всем необходимым оборудованием

	Помещения для личной гигиены (туалеты, душевые)
	В лагере с постоянным пребыванием детей – жилые помещения со всем необходимым оборудованием, медицинский пункт, камеры хранения
Оборудование и инвентарь	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

Список использованных источников и литературы

1. Аракелян Ю.А. Смена маленького роста: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6–11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
2. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере? / С. Афанасьев, С. Коморин, А. Тимонин. – М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.
3. Багапова Л.Д. Мгновения отличного настроения: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
4. Беляков Ю.Д. Методика организации коллективных творческих дел и игр: методическое пособие. – Из- дание 2-е, переработанное и дополненное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
5. Васильковская Н.И. Создай команду!: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
6. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание / Под ред. О.С. Газмана – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.
7. Газман О.С. Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского п/л «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. – М.: Педагогика, 1982 – 96 с.
8. Ершова Л.В. Организационно-педагогические условия социализации ребенка во временном внешколь- ном объединении: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук/ Ершова Людмила Викторовна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д.

Ушинского. – Ярославль, 1995. – 183 с.

9. Зубахин А.А. Откроет целый мир вожатый: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.

10. Зубахин А.А. Равнение на флаг!: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка»/ А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. – Издание 1-е, переработанное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с.: илл.

11. Иванов И.П. Воспитательная работа комсомольцев с пионерами в средней школе: диссертация на со- искание учёной степени кандидата педагогических наук. — Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1955.

12. Иванов И.П. О сущности воспитательной работы в начальных классах // Педагогика начальной школы: XXI Герценовские чтения. – Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1968.

13. Иванченко И.В. Как рождается микрогруппа?: методическое пособие. – Издание 2-е, переработанное и дополненное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

14. Киреева А.А. Нам доверяют матери ребёнка: сборник интерактивных форм работы с детьми и под- ростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. – Издание 2-е, дополненное и переработанное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.

15. Ковалёва А.Г. Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. – М: Собеседник, 2005. – 192 с.

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

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

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

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

Введение

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

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

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

Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2022 году, станут: Год культурного наследия народов России, год 350-летия со дня рождения российского императора Петра I, 100-летие Пионерской организации.

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

Рекомендуемый режим дня:

08.30–09.00 – сбор детей, зарядка	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.00–09.30 – утренняя линейка	Перекличка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
09.30–10.00 – завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная

	презентация может звучать по радио.
10.00–12.00 – работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций	Рекомендуется разделить работу на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
12.00–13.00 – оздоровительные процедуры	Рекомендуются подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
13.00–14.00 – обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00–14.30 – свободное время	В это время дети могут поиграть в спокойные настольные игры, почитать книги, порисовать. Кроме того, педагог может использовать это время для подведения с детьми итогов дня, проведения анализа.
14.30 – уход домой	-

Игровая модель смены

Описание игровой модели смены

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

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

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

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

тешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания, – это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям.

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

Системамотивациииистимулированиядетей

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

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть разработана и введена на усмотрение педагога, работающего с отрядом. В качестве рекомендаций: ребёнка 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.

Системасамоуправления

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

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развивающего начала для ребёнка;
- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений,

касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);

- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);

- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;

- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего – к большему» и «от простого – к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на 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. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника. Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются 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 микрогрупп, посильной 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.

Содержание программы смены по периодам

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, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены в форме творческих визиток отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов	
Игровой час «Играю я – играют друзья»	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён.
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!»	Официальный старт смены — открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.
Инструктаж по ПТБ	Изучения правил поведения и техники безопасности при проведении различных мероприятий
2-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!»	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда — коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников.
Тематический час «Открывая страницы интересной книги»	Презентация волшебной книги, открыв которую, ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
1	2
3-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!»	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.
Игровая программа «Мы – одна команда!»	Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!»
4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	

Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»	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.
Театральный час «Там, на неведомых дорожках»	Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз – экспромт на сцене от вожатых.
5-й день смены. Тематический день «Пушкинский день»	
Творческая прогулка «Пушкин идет гулять»	На асфальте дети рисуют героев пушкинских сказок
Творческая мастерская «Сказка Оживает»	Разучивают и снимают на телефон различные пушкинские сценки
6-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
Танцевальный час «В ритмах детства»	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все орлята России по стране в определённый день.
Танцевальная программа «Танцуем вместе!»	Направлена на знакомство детей с национальными танцами России / региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы.
7-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России / региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно.
Конкурсная программа «Эврика!»	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»
8-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы»	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.

Экологический час «Создание эко- логического постера и его защита»	Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внеся туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.
9-й день смены. Тематический день «День народного единства»	
Квест «Мы разные, но мы вместе».	Команды работают по станциям
Конкурс рисунков, викторина по тематике	Дело направлено на закрепление знаний атрибутики и символики

1	**2**
10-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 смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д.
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	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.
11-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Настольная игра «Экспедиция вкусов»	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора — Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России / региона Российской Федерации.
12-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию»	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о Государственных символах нашей страны.
Телемост «Содружество Орлят России»	Онлайн-встреча с участниками смены «Содружество Орлят России» в разных регионах. Орлята делятся впечатлениями, общаются, танцу- ют общий флешмоб.

Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»	Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы.
13-й день смены. Тематический день «Я и моя семья»	
Творческая мастерская «Подарок своей семье»	Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких.
Гостиная династий «Ими гордится Россия»	Творческая встреча ребят с представителями семейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники и др.).
14-й день смены. Тематический день «Я и мои друзья»	
Большая командная игра «Физкульт-УРА!»	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого.
Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!»	Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи 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 по её реализации. Каждый отряд получает поручение по подготовке праздника.

Ключевыесобытияидела	**Описаниеключевыхдел**
15-й день смены. Тематический день «Я и народы России»	
Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда)	Деление отряда на группы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий).
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря)	Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.
16-й день смены.	
Квест «Память, которой не будет забвенья»	Развитие у детей чувства гордости за свой народ, свою страну
Викторина	Проведение викторин, игр посвящённых исторической памяти русского народа .
17-й день смены.	
Знакомство с выдержками из детских писем о семье и книгой	«Детские письма о главном. Рецепты счастливой семьи». В них школьники из разных регионов страны в

«Рецепты счастливой семьи»	стихах и эссе делятся мыслями о семье, обычаях, традициях и главных ценностях. В марте 2025 года вышла в свет одиннадцатая книга проекта, посвящённая 80-летию Великой Победы и Году защитника Отечества.
Творческая мастерская «Подарок своей семье»	Творческая мастерская «Подарок своей семье» направлена на детей и включает в себя беседу о семье, составление рассказа о ней, рассматривание семейных альбомов. Цель мероприятия — закрепить знания детей о семье, вызвать желание сделать подарки для любимых.
18-й день смены.	
Викторина «Туристические знаки»	Направлена на популяризацию знаний, умений и навыков в области туризма и краеведения.
Квест-игра «Волшебная роза ветров»	С целью активизации интереса к занятиям туризмом и краеведением через применение игровых технологий Министерство образования и науки Методическая разработка «Квест-игра «Волшебная роза ветров» для детей младшего школьного возраста в летнем лагере дневного пребывания (на базе образовательной организации).
19-й день смены.	
-Акция «А ты сегодня улыбался?»	Задачи акции были направлены на улучшение эмоционального состояния участников, пропаганду жизнеутверждающих установок, самовыражение и повышение самооценки учащихся, формирование активной жизненной позиции. В рамках акции в школе украшали помещение воздушными шарами, на входе в здание делали весёлую надпись «А ты сегодня улыбался?» и развешивали по всему помещению весёлые фразы, вызывающие улыбку.
Рисунки на асфальте «Краски лета»	Способствует формированию творческих способностей, эстетического восприятия, цветоощущения. – Развивать художественные навыки, мышление, воображение, умение правильно описать свой рисунок. – Воспитывать у детей чувство прекрасного.
20-й день смены. **Итоговый период смены.**	

Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе»	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 о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились. В качестве работы на последействие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом.
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

Приложение1кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реа- лизации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов

Формадела:игровой час.

Участникидела:отряд.

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

Оборудованиеиматериалы: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 пе- дагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга до- статочно 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 пе- чатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – **Игра «Место под солнцем».**

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяй-
тесь местами те, кто …» – и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим

настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т. д.). После этого названные ребята бы- стро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – **Игра «Атомы-молекулы».**

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

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие:

27

по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т. д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т. д. Возможно, понадобится объ- яснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

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

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

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

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

р – 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 кру- га. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь, тоже 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 чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

С – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто

медленнее, тот приса- живается. Человек, который был между ними и назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 – Игра «Я – дрозд, ты – дрозд».

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

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

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

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

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

/ – 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 раду- ются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (Варианты ребят) Вы правы! (При любом варианте ответа ответ ведущего положи- тельный, потому что это фантазии). История может быть длиннее, всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

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

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедля-

ясь, а задача зеркала – максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

29

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

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

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

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

1р – 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 раз- меру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время по- строиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – дру- гой, 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 ре- бят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё: круг, потом квадрат, треугольник и т. д.

1С – Игра «Фотография».

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

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-ра-бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

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

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

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

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

Сценарий игровой программы:

Ведущий: Когда-то, лет 90 назад, мы с вами провожали наших космонавтов – братьев, сестёр, родных и близких – покорять новые планеты, но очень долго не могли выйти с ними на связь и по- следние 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 обо- значенной условно на проводимой территории, напротив космодрома).

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

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

Свой ответ даёт группа «Земляне».

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

Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются до- брыми 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 впередистоя- щего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на коленки сзадистоящего. 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 парал- лельными 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

31

её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

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

Ведущий: Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строитель- ству дома.

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

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

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

2 – Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров». Условия проведения: ровная, просторная площадка, покрывало, мячик. **Сценарий игровой программы:**

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

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

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

кого-нибудь?

Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник – за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит «раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга. Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.

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

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

Ведущий: Дом построен – великолепная работа! Осталось нам собрать урожай, чтобы приго- товить еду.

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Шмаков С.А. Её величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. – М:. NB 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).

Приложение2кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участникидела: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.

Оборудованиеиматериалы:музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фоно- граммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю. **Местопроведения:**пришкольная площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарныйходдела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (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 обучаю- щее 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, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.

3. Тор-Тор-же-ствен-ная 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 Россий- ской 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.) - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (Приглашение гостей или адми- нистрации лагеря). - Вольно! После приветственного слова организаторов и гостей ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творче- ский 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), так и на уровне лагеря (после творче- ского 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-й 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-й вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой – дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

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

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы): https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg
- Обучающее видео по растанцовке (видео): https://disk.yandex.ru/d/A-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

35

ПриложениеЗкпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формадела:творческая встреча.

Участникидела:все отряды лагеря.

Краткоеописаниедела:знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учите- лей, педагогов, наставников-старшеклассников, которые принимают участие в реализации смены. **Оборудованиеиматериалы:**оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит
для отрядов.

Местопроведения:актовый зал.

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

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

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

3-й шаг – подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное. Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;

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

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

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

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят

на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

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

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), наличие микрофонов и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (возможно, старт определённой сюжетной линии), 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 зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (чтобы контролировать весь процесс), музыкой (вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений), с визуальным рядом и освещением.

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

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

Дополнительные материалы:

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

37

Приложение4кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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.

Формадела:тематический час.

Участникидела: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.

Местопроведения: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 одномоментно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах) или 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 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 речовку;

- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;

- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы 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 все новости, за творчество, за порядок, и другие группы, исходя из правил и традиций жителей неизвестной страны.

Важно не навязывать детям поручения, а дать возможность подумать, что они могут выполнять и на какие группы разделиться для успешного путешествия по новой стране. Может, они придумают создать группу, которая будет собирать всю новую информацию о Стране или каждый день приду- мывать 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

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела: игровой час.

Участникидела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества направлено на знакомство детей с на- циональными 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.

Местопроведения: просторное помещение.

Сценарныйходдела:

1. Приветствие и целе- вые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с 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 по- лучают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народ- ными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приве- дены примеры игр с описанием (ссылка на перечень игр находится в допол- нительных материалах). Задача ребят – изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захо- тели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно ее нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.

4. Определение отряд- ной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой выбирается одна игра – самая инте- ресная, 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 эле- менты, 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 мо- гут 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.

Дополнительныематериалы:

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

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:игровая программа.

Участникидела:все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фоно- граммы), 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.

Сценарныйходдела:

1. Старт игровой программы	Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности от- рядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз (кроме названия и 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 поддерживать 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 и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!» После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение за- даний первого этапа.

2. Первый этап игровой программы – «Вме- сте 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».** Реквизит: мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями). Описание игры: перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями. 2 – **Игра «Держи равновесие».** Реквизит: гимнастические палки по количеству участников в отряде. Описание игры: команда встаёт в круг, и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача – пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала. 3 – **Упражнение «Кочки».** Реквизит: «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы. Описание упражнения: команде предоставляется до шести «кочек». Их задача – переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.

41

	р – Упражнение «Паутинка». Реквизит: верёвка, колокольчики. Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки, и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики. **С – Задание «Электрическое поле».** Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника). Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70–120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и, не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы. **6 – Задание «Шишка в центре».** Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки. Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено, раз- решено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газе- ты». При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10–15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки. Возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за га- зетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т. д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой програм- мы. Желательно взять не более 4–6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.
3. Второй этап игровой программы – «От- рядные игры»	Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (ссылки на песни для рас- танцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (это зависит от количества отрядов в лагере), занимают свободную площадку. И внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.
4. Подведение итогов	Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и

дела	эмоции они испытывают после 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 пояснительнойзаписке 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.

Формадела:конкурс.

Участникидела:отряд.

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

Оборудование и материалы: игровое поле, элементы игры, материалы заданий, ноутбук, фоно- граммы, колонка, бумага, фломастеры.

Местопроведения:аудитория со столами и стульями по количеству участников.

Сценарныйходдела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Вели- ких Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, 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 кон- курса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов кон- курса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а так- же наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть три категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» – и пять уровней заданий и вопросов: на 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным (в форме таблицы), а интерес- ным для детей этого возраста – в форме дуба у Лукоморья, на котором златая 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 ис- пользовать. За основу можно взять и устное народное творчество своего региона. Таким образом дети познакомятся с культурным наследием своего родного края, своей малой Родины.

43

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
Сказки и былины	**Сказки:** - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы» - «Мужик и барин» - «Репка» - «Колобок» - «Летучий корабль» - «Каша из топора» - «Зайкина избушка» - «Вершки и корешки» - «Курочка Ряба» - «Царевна Несмеяна» - «Жихарка» - «Федот-стрелец» - «Финист – Ясный Сокол» **Былины:** - «Илья Муромец и Соловей-разбойник» - «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» - «Вольга и Микула Селянинович» - «Добрыня Никитич и Алёша Попович»	1) Отгадать сказку или былину по картинке или по её элементу. 2) Отгадать сказку или былину по фразе 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 былину по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.

Пословицыи поговорки	- Без труда не вынешь и рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровый дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился, там и пригодился. - Глаза боятся, 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. - При солнышке 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.

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
	Песни:	

Песни ипотешки	Баю-баю, надо спать, Все при- дут тебя качать! Приди, конь, успокой, Приди, щука, убаюкай, Приди, сом, дай нам сон, Приди, пеструшка, дай подушку, Приди, свин- ка, дай перинку, Приди, котик, закрой ротик, Приди, ласка, закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все при- дут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай Вот такой вышины. Вот такой нижи- ны. Вот та- кой ширины, Вот такой ужины. Ка- равай, кара- вай! Кого любишь – выбирай! Я люб- лю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех! Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку по- шёл, Моло- дичку нашёл. Молодиченька Невеличенька – Сама с вер-	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.

	шок, Голова с горшок. Мо- лодичка- молода По- ехала по дро- ва, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк. Жили у ба- буси Два ве- сёлых гуся, Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся! Мыли гуси лапки В лу- же у канав- ки, Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке. Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке! Вот кричит бабуся: «Ой, пропали гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гу- си! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гу- си!» Выходили гуси, Кланялись бабу- се, Один – серый, другой – белый, Кланялись ба- бусе. Один – серый, другой –	5) Составить верный поря- док строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки ми- микой и жестами. 7) Нарисовать сюжет песни или по- тешки.

	белый, Кланялись ба- бусе!	

Катего- рия	Примеры используемых мате- риалов	Варианты заданий

	Потешки: Зайка серый наряжа- ется, Видно, в гости собирается. Вымыл носик, вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер су- хо. Надел бантик, стал он франтик. Сорока- белобока Ле- тела издалё- ка К малым птен- чикам, К сво- им детушкам. Детки малые пищат, Есть хотят, пить хо- тят. Мишка- топтыжка По лесу гу- лял. Мишка- топтыжка Малину ис- кал. Сердится мишка, Ры- чит и топо- чет: Нету малины, А кушать он хочет! - Лисонька- лисичка, Ты где была? - В деревне. - Лисонька- лисичка, Что ты там дела- ла? - Стерегла	

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): 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

Приложение8кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:театральный час.

Участникидела: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), ко- стюмы и дополнительные материалы для их изготовления, столы по количеству отрядов.

Местопроведения:актовый зал или летняя эстрада со сценой.

Сценарныйходдела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону (каждый – своего цвета). В течение 5 минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (как пазл) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (ссылка на перечень сказок находит- ся в дополнительных материалах). Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступать к следующему этапу.
2. Подготовка инсце- нировки и репетиция	Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной ко- стюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элемен- ты. После того как образы созданы и герои готовы, начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления: 1-й вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её. 2-й вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики. 3-й вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам

	даётся 15–20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конферанса 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 вожатые. Они становятся участниками театрального шоу «Экспромт» (ссылка на перечень сказок для театра «Экспромт» находится в дополнительных материалах). 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.
5. 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/jP0RpzyKg4Cm3w
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ

47

Приложение9кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:танцевальный час.

Участникидела:отряд.

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

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

Местопроведения:танцевальная площадка при хорошей погоде / танцевальный зал при плохой погоде.

Особенностиорганизациидела:

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

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

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение10кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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.

Формадела:танцевальная программа.

Участникидела:все отряды лагеря.

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

Оборудованиеиматериалы:ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Местопроведения: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 «ручеёк», в котором ребята перемещаются по всей территории площадки, и т.д.

Дополнительныематериалы:

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

49

Приложение11кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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.

Формадела:творческая встреча.

Участникидела: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.

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

Местопроведения:аудитория.

Сценарныйходдела:

Подготовительный этап	Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам от- водится 10–15 минут.
Знакомство и общение с интересным челове- ком	К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встреча- ется 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 в роли зрителей и помощников; 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 и показать их своим родным, близким, друзьям и знакомым. Возможно также разделить отряд на группы, дать возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.

Дополнительные материалы:

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

Приложение12кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:конкурсная программа.

Участникидела: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.

Местопроведения:актовый зал.

Сценарныйходдела:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды – участники конкурсной программы. Каждый отряд со- общает своё название и девиз (или кричалку, придуманную специально для конкурсной про- граммы). После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.
2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного за- дания	Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» (таблицей, которая помогает разло- жить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоя- щее и будущее) и «волшебниками» (вспомогательными способами изменения предмета/ объекта/проблемы). На примере этой таблицы ребята разбирают известную сказку «Реп- ка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять 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 оригиналь- ность/креативность решения, выстав- ляют 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 попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» 2 — «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» 3 — «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?» 4 — «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Пред- ложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские живот- ные». 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 дру- гим 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 номи- нациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

51

Изобретательская задача – это задача, которую не удается 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 задач по ТРИЗ нет оценок и 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)	**Прошлое**	**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)	**Прошлое**	**Настоящее**	**Будущее**
Что окружает?	Весна, лето – время по- садки	Дом, дерево, земля, воз- дух	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/

Приложение13кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект экскурсии в дендропарк
«Кладовая природы»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:экскурсия.

Участникидела: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.

Оборудованиеиматериалы:тексты исследовательских заданий, сценарный план экскурсии.

Местопроведения:пришкольный или городской парк / лесная зона населённого пункта.

Особенностиорганизациидела:

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

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

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

С каким материалом можно работать:

1 – деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки;

2 – грибы, ягоды, шишки, жёлуди, орехи, любые другие плоды;

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

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

5 – карта местности, журналы и книжки, Интернет, дидактические карточки.

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

53

В помощь педагогу:

Виды экскурсий

По содержанию	Обзорные (рассматриваются разные темы)
	Тематические (рассматривается одна тема)
По цели	Вводные (вводят в тематику)
	Текущие (по мере изучения темы)
	Обобщающие (после изучения темы)
По особенностям орга-низации познавательной деятельности	Иллюстративные
	Исследовательские
По тематике	Ознакомление с многообразием органическо-го мира
	Наблюдение за явлениями природы в различ-ное время года
	Исследование объектов живой/неживой при-роды
	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 предме- тах и явлениях природы
	Формирование целостного мировоззрения о взаимоотношениях в природной среде
	Проверка теоретических знаний на практике
	Приобретение навыков самостоятельной ис-следовательской работы
Развивающее	Развитие наблюдательности, внимания, сообра-зительности
	Развитие умения сравнивать и анализировать
	Развитие интереса к изучению природы
Воспитательное	Эстетическое воспитание
	Воспитание патриотизма, любви к природе
	Воспитание культуры поведения в природе, аккуратности, от- ветственности
	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/

Приложение14кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект экологического часа
«Создание экологического постера и его защита»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:экологический час.

Участникидела: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.

Местопроведения:актовый зал при плохой погоде/просторная площадка при хорошей погоде.

Особенностиорганизациидела:

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

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

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1-й 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 – кустар- ники), можно объединить их в большие группы и найти общий признак для описания.

2-й этап – выработка идеи экологического постера.

Когда информация структурирована, ребята придумывают, как её можно оформить. Важно пом- нить, 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 постере ребята могут использовать все материалы: и те, которые они принесли, и те, которые они получили для изготовления.

3-й этап – создание экологического постера.

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

55

4-й 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 фор- мируются 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 за- головка путём вырезания букв из разных журналов. Выглядеть это может примерно так:

Приложение15кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект мастер-классов «Умелые ручки»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела: мастер-классы.

Участникидела: отряд.

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

Оборудованиеиматериалы: зависят от конкретного мастер-класса.

Местопроведения: по возможности дома творчества и школы искусств насе- лённого пункта.

Если такой возможности нет, учебные аудитории.

Особенностиорганизациидела:

Перед началом мастер-классов ребята вновь открывают волшебную книгу и находят там очеред- ное 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 насе- лённом пункте дома творчества, различные кружки и секции, где педагоги до- полнительного образования проведут для ребят полноценные занятия и созда- дут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия. Кроме того, таких педагогов-умельцев можно пригласить в пришкольный ла- герь и органи- зовать мастер-классы на территории школы. В таком случае с ними необходимо проговорить все особенности проведения мастер-класса: какое потребуется оборудование, что может предоставить пришкольный ла- герь, а что педагогу, проводящему мастер-класс, необходимо принести с со- бой.

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 с ребятами необходимо провести ин- структаж по технике безопасности и напомнить о правилах поведения во время проведения мастер-класса.

Дополнительныематериалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые докумен- ты): 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

57

Приложение16кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формадела:игра по станциям.

Участникидела:все отряды лагеря.

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

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

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

Особенностиорганизациидела:

Игра по станциям начинается, как любое общелагерное дело, с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным твор- чеством 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 по- лучают задание – знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

Задания типа «Твори» подразумевают знакомство с технической стороной ремесла и возмож- ность ребят в этой технике сделать свой упрощенный элемент.

Задания «Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребя- та 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 сопо- ставляют, собирают пазл, разгадывают кроссворд и т.д., по тому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции.

Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представлен- ным народным промыслом или ремеслом. После вы-

полнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.

Примерывозможныхзаданийистанций:

Задание / Станция			
Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок / деревянных заготовок/ изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и при- думывают орнамент, который изображают на выбранной фор-	На станции ребята про- буют составить цветовые гаммы различных видов росписей путём смеши- вания красок и создания цветовой

		ме.	палитры каж- дого вида росписи.
Изделия из ткани	Под руководством педа- гога ребята выполняют простое изделие в техни- ке макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).	Из предложенных ниток, верёвочек и бусин ребя- та создают собственное плетёное изделие и при- думывают его историю.	На станции ребятам предстоит собрать пазлы с изображением опреде- лённой вышивки.

59

Изделия из металла	На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в тех- нике квиллинг, используя бумажные или картон- ные полоски.	Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.	На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изо- бражении изделие.
Игрушки	На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше.	Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.	На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.
Резьба	На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предвари- тельно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые формочки).	Ребятам на станции предлагается пофантази- ровать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.	На станции ребятам предлагается из имею- щихся 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 на- резанных 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

Приложение17кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формадела:настольная игра.

Участникидела:отряд.

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

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

Местопроведения:аудитория.

Описаниеигры:

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

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

Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»

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

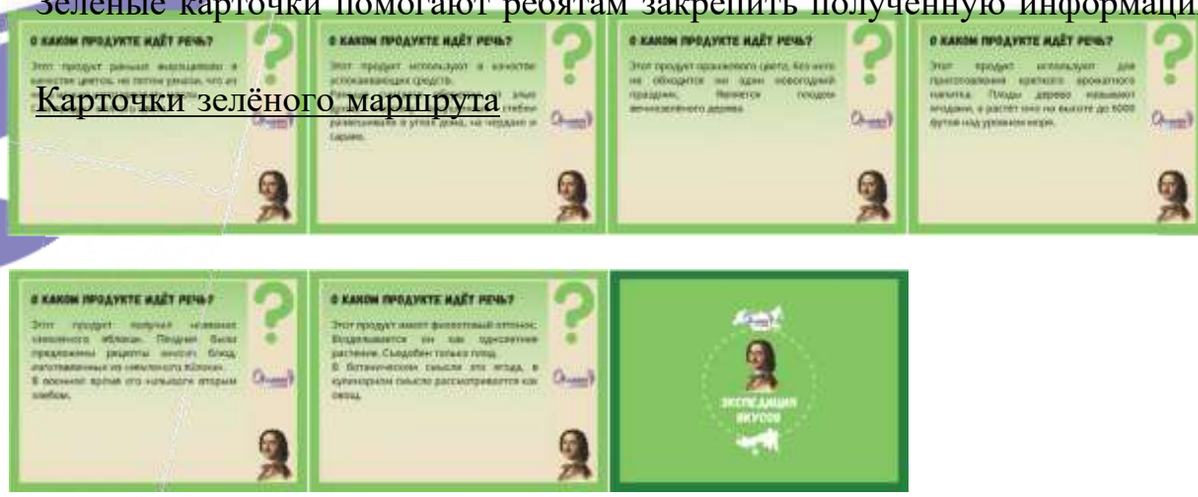
61

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

Карточки красного маршрута

Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Карточки зелёного маршрута



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

Правилаигры:

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

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

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

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

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

Далее команды кораблей продолжают маршрут и возвращаются в страну, откуда начали пу- тешествие. 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 так же по- ложить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

Выигрывает в игре та команда, которая первая достигла финиша (их может быть сразу несколь- ко) 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

63

Приложение18кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект костюмированного кулинарного шоу
«Шкатулка рецептов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формадела:шоу.

Участникидела: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, пре- зентация 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.

Местопроведения:актовый зал.

Сценарныйходдела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу	Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз, и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изо- бражения 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 «Конкурс капита- нов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два вариан- та ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан или не закончатся вопросы в игре. Победители/по- бедитель приносят своей команде жетон в форме кулинарного колпака.

4. Раунд 3 «Шкатулка рецеп- тов»	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 используют при состав- лении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. За- дача 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 костю- ма, 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 кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить допол- нительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается протанцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Веду- щие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации меж- ду 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 кули- нарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

Дополнительные материалы:

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

Приложение19кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формадела:тематический час.

Участникидела:отряд.

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

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

Местопроведения:аудитория.

Сценарныйходдела:

1. Введение в те- матический 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 вру- чают им ещё один элемент карты (фрагмент того федерального округа, где ребята проживают).
2. Сбор карты, от- гадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видео- ролик об одном 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 пра- вильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подво- дя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсужде- ние итогов	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с каки- ми

путешествия по стране	направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жите- ли, 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 невиди- мых 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 Государствен- ный 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 тем или иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.
5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час ответами на вопросы: какое сегодня совершено Вели- кое 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 фе- деральном округе. Один логотип – белый круг с оранжевым кольцом – предназначен для вашего федерального округа, и перед его размещением на вашем субъекте на него необходимо наклеить герб региона. Если ваша карта большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня, и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе – ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

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

67

Приложение20кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект телемоста «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:телемост.

Участникидела:все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видео-конференц-связь 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 Вели- ких Открытий.

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

Местопроведения:актовый зал.

Особенностиорганизациидела:

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 запомнилось больше всего, что 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 приготовленную кричалку или танцуют флешмоб, который смогли выучить в смене.

При организации такой видео-конференц-связи важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (Zoom или какая-то другая платфор- ма) 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 кон- ференции; 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.

Приложение21кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект праздничной танцевальной программы
«В кругу друзей»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:танцевальная программа.

Участникидела:все отряды лагеря.

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

Оборудованиеиматериалы:колонки, ноутбук, фонограммы песен, микрофон.

Местопроведения:просторное помещение.

Особенностиорганизациидела:

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: под отрывки разной национальной музыки придумать и показать свои собственные движения, а от- ряды 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 передает 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, кадриль, 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.

Дополнительныематериалы:

- 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%2
0
-
%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%
D0%B5%D0%BB%D1%8F

69

Приложение22кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект творческой мастерской
«Подарок своей семье»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:творческая мастерская.

Участникидела:отряд.

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

Оборудованиеиматериалы:столы и стулья по количеству участников, материалы для изготов- ления поделок (описаны в примерах).

Местопроведения:аудитория.

Сценарныйходдела:

1. Введение в тематику творческой мастерской	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего вре- мени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Эти жители – их семьи, их друзья, их страна. Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать вы- держки 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

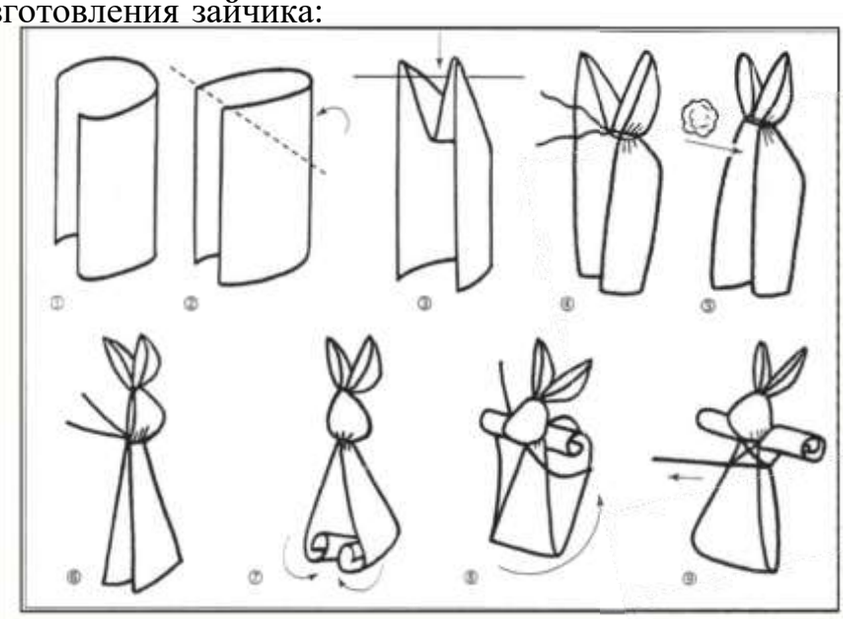
2. Изготовление подарка	Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками. Для оптимальной органи- зации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены ниже). Во вре- мя выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться свои- ми 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 осто- рожно. Акцент тогда нужно сделать на близких людях, которые окружают ребёнка, на тех, кто всегда рядом. В этом случае подарок готовится самому дорогому человеку.

Чтоможноизготовитьсребятамивкачествеподелки:

1-й вариант – тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакуют в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:



Для изготовления такого зайчика потребуются шерстяные нитки, небольшой кусочек мягкой ткани и немного ваты.

Схема изготовления бумажного пакетика:

Для изготовления бумажного пакетика потребуются листок бумаги, клей и ленточки для ручек.

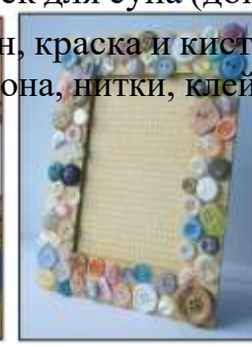
71

2- й вариант – фоторамка:

- из веточек, шишек, камешков (дополнительно понадобятся: лист картона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в виде бусин, ленточек и т. д.);

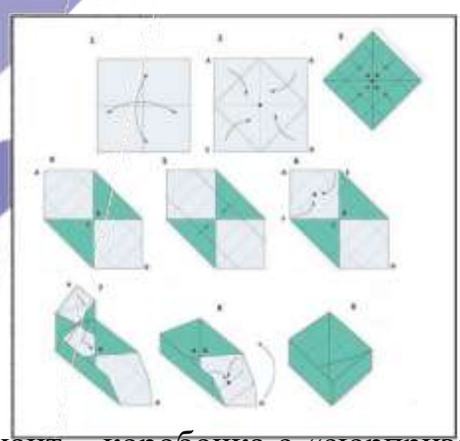
- из макарон разной формы, гороха, семян, звёздочек для супа (дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска и кисточки);

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



3- й вариант – волшебная баночка с разным наполнением:

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



4- й вариант – коробочка с «сюрпризом».

Схема изготовления коробочки:

Приложение23кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект гостиной династий «Ими гордится Россия»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:гостиная.

Участникидела:отряд.

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

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

Местопроведения:аудитория.

Сценарныйходдела:

1 – Гостиную династий можно начать с чтения стихотворения о родном крае, после чего пораз- мышлять 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 расска- зывает 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 фотоальбо- ма, 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 завершение встречи отряд говорит ответное слово, возможно, исполняет песню или дарит им свой подарок-сюрприз.

Дополнительныематериалы:

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

73

Приложение24кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формадела:командная игра.

Участникидела: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 самостоя- тельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

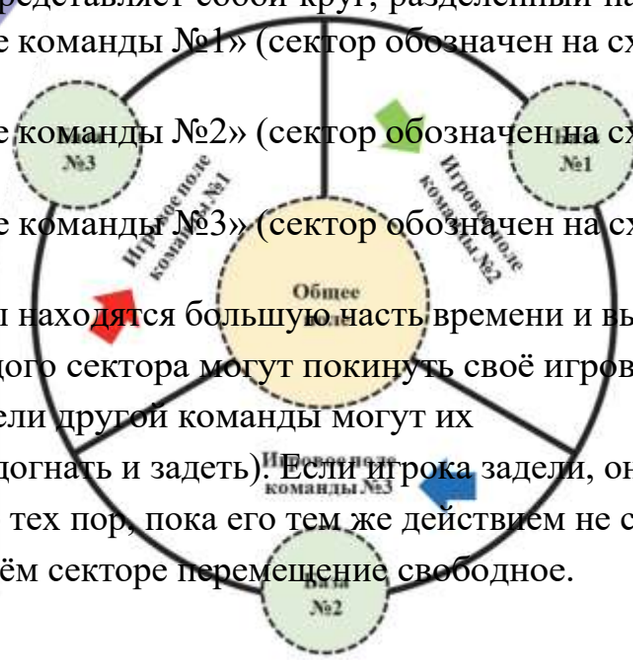
Местопроведения:стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

Сценарныйходдела:

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

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

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



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

На каждом игровом поле находятся «Взрослые» (педагоги, вожатые или помогающие старше- классники), 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 оказы- ваются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

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

Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора, – это базы с пред- метами для выполнения общих командных заданий:

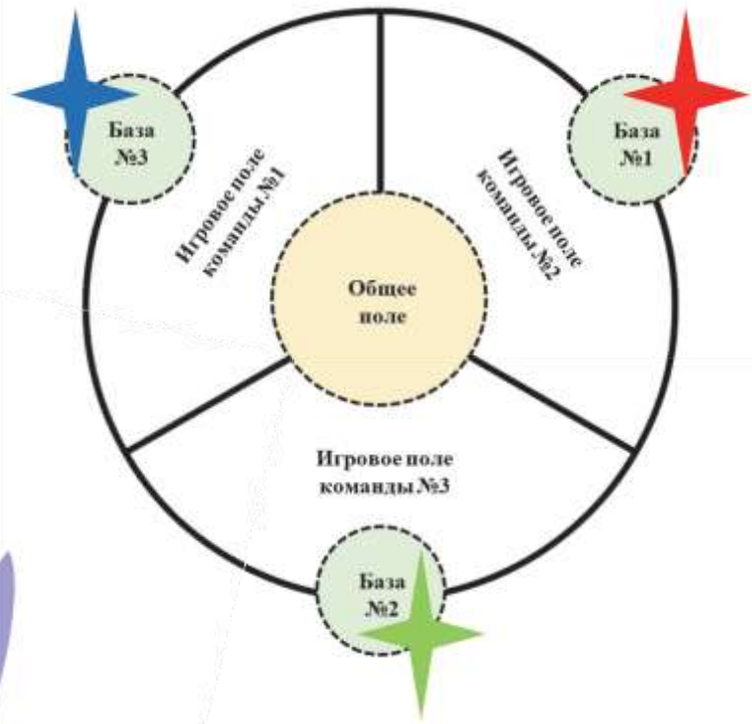
- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде

«2», но расположена на поле третьей команды);

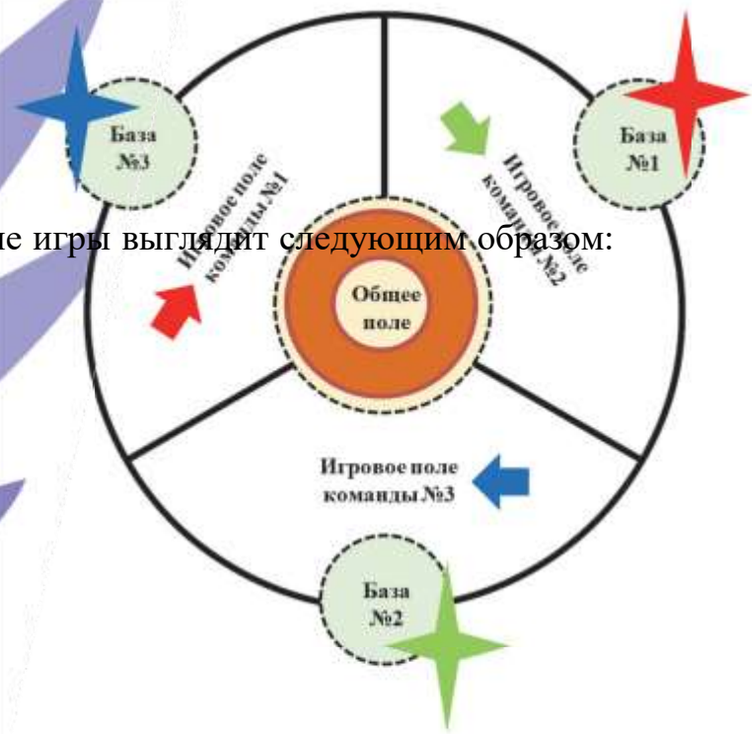
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Внутри базы игрока ни- кто 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.

75



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им нужно выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им требуется для выполнения задания, 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 – третье место. Каждый раз команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку.

Вариантыкомандныхзаданийипредметы,которыеподходятдляихвыполнения

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	**Вариантызаданий**
1	**2**
Шишки	- Выложить из них какую-либо схему или рисунок. - Собрать самую высокую башню. - Найти интересное и креативное применение шишке. - Забросить шишки в ведро. - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом.
Камешки	- Раскрасить. - Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы). - Определить, на что похож камешек. - Передавать друг другу, держа локтями. - Построить пирамиду.
Веточки или палочки	- Построить шалаш. - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу). - 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 сбить их. - Сделать плавательное средство. - Придумать уникальное полезное применение. - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки. - Построить башню.

Крышки от бутылок	- Сыграть партию шашек, используя крышки. - Сложить картину из крышек разных цветов. - Передавать воду в крышечках по цепочке. - Построить пирамидку. - Сделать гирлянду из крышек.
Пластиковые стаканчики	- Установить, как в тире, и попытаться сбить с определённого расстояния. - Создать телефонную связь. - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками. - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики. - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе.
Пластиковые тарелки	- 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.

77

1	2
Пластико-вые ложки	- Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой. - Передавать шишку с помощью ложки в зубах. - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках). - Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро. - 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 «звез-дочка с лучами», и перебра- сываться мячом от одних кон-цов «звездочки» к другим. - Дать футбольный пас всем по одному разу.
Воздушные шарики	- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе. - Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скреп-ляя их подручными сред- ствами. - Из длинных шариков сделать фигуры. - Надувая и тут же отпуская шарики, 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 уме-ют «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 за-нимать как можно меньше площади. Педагог для сравне-ния с другими командами обводит площадь мелком. - Начертить линию и с закрытыми глазами пройти по ней. - От края поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник. - Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке с за-данием пройти только по одному цвету.
Газеты, бу-мага, картон	- Сделать летательный аппарат. - Сделать домик для команды. - Сделать самый большой самолётик/кораблик. - Сделать оригинальный костюм.
Нитки, верё-вочки	- Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не от- пуская руки. - Сплести самую прочную косичку. - Завязать из веревок 10 разных узлов. - Связать самую длинную верёвку. - Прыгать через веревку как через скакалку.

Покрывало	- Поместиться на покрывале. - Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью фломастера или скотча) и всей ко- мандой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик. - Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество. - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал. - 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 не рассыпать.
Дополнительные задания	- Представить слово «Команда» десятью разными способами — выложить, сфотографи- ровать, нарисовать и т. д. - Найти 5 объектов одного цвета.
Вспомогательные материалы, кото- рые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские ре- зинки (могут понадобиться для того, чтобы скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).

Вариантыиндивидуальныхзаданийдляигроков,которыепроводятсянаобщем игровомполе

№	Пример задания
1	В тазик 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 сосчи- тать 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 или движение.
12	Найти пару для объекта.
13	Намотать веревку на карандаш или смотать 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	Сложить самолётик 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.

Приложение25кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект времени отрядного творчества и общего сбора «От идеи — к делу!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела: время отрядного творчества и общий сбор.

Участникидела: отряд и все отряды лагеря.

Краткоеописаниедела: суть мероприятия – увлечь участников перспективой создания интерес- ного 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.

Местопроведения: аудитории и актовый зал.

Сценарныйходдела:

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

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? Эти и другие вопросы педагогу необходимо обсудить с ребятами во время отрядного творчества. «Всё, что мы с вами делаем, любой праздник, любое событие, должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными от- крытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» — такими вопросами педагог подводит ребят к генерированию идей праздника. Ребята делятся наиболее интересным и запомнив- шимся 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 прово- дится один на всех. Общий сбор начинается с приветственного слова ведущего и оглашения правил сбора:

- когда говорит один, все внимательно слушают;

- каждая идея интересная, нет неправильных идей;
- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;
- «незаписанная мысль – потерянная мысль» – все идеи записываются;
- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;
- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас. После ознакомления с правилами выбираются ребята, которые будут записывать все пред- ставленные 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 голо- сование. 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

Приложение26кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект подготовки к празднику
«Создаём праздник вместе»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:подготовка КТД.

Участникидела:отряд.

Краткоеописаниедела:подготовка к празднику включает в себя работу микрогрупп по вы- полнению небольших творческих поручений и репетицию отдельных элементов общего праздника. **Оборудованиеиматериалы:** стулья и столы по количеству участников, материалы для подготовки КТД.

Местопроведения:аудитория.

Особенностиорганизациидела:

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

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;
- кто и как, в каком виде должен встречать гостей;
- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон или что-то ещё;
- чем будет наполнена площадка – выставка, интерактив;
- кто будет вести площадку, кто помогать, и в чём будет заключаться их помощь;
- как будет завершаться площадка, кто именно её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризки» 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 со- бой. Для организации работы таких групп лучше всего привлечь старшеклассников, чтобы у каждой группы был свой старший наставник, который поможет им организовать деятельность по выполнению творческого поручения.

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, пе-

риодически интересу- ется, 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 при-
дут зрители.

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

После репетиции педагог организует обратную связь, помогает ребятам со- браться и почувство- вать, 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

Приложение27кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект праздничного калейдоскопа
«По страницам нашей книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела: реализация КТД – совместного праздника.

Участникидела: все отряды лагеря.

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

Оборудованиеиматериалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

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

Особенностиорганизациидела:

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 и 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 сопри- частны 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 празд- ника, организовывать с ребятами общие игры, интерактивы, помогая ребятам вспомнить, каким уди- вительным оказалось их путешествие по Стране и какой огромный мир открывают перед нами 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 у ребят улягутся и они будут готовы к конструктивному диалогу.

Дополнительные материалы:

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

83

Приложение28кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

План-конспект итогового сбора участников
«Нас ждут новые открытия!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реали- зации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:итоговый сбор.

Участникидела:отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих От- крытий. 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 после- действие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом.

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

Местопроведения:аудитория.

Сценарныйходдела:

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

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

 приём «Создание киноплёнки». Педагог предлагает выстроить в логическую последователь- ность 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.

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

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

 способ «Обмен местами в кругу». Ребятам предлагается встать в круг и после фразы 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 спо- соб немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось. **3**–Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Ребята вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/ легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложился, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим,

кому хотелось бы сказать спасибо и т. д.

4 – По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о своём путешествии необычным способом – создать афишу-коллаж, которую они разместят в 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, раз- личные журналы, плакаты. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж.

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

Дополнительные материалы:

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

85

Приложение29кпояснительнойзапискепришкольноголагеря

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.

Формадела:линейка закрытия смены.

Участникидела: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, фоно- граммы), флагшток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Местопроведения:пришкольная площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарныйходдела:

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 орлят- ские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и вы- ходят 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 в лагере 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 Рос- сийской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок».) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (Спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь.) - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, 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

Пояснительная записка смены регионального 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 взрос- лыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Введение

Смена в региональном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках Программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета, совместного творчества взрослых и детей (для ребят 4-х классов это является и завершением обучения в началь- ной школе) и завершением участия в Программе «Орлята России». В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

С учётом того, что участники смены являются участниками Программы «Орлята России», это значит, что они живут по законам и традициям содружества орлят, исполняют орлятские песни и стремятся к проявлению качеств настоящего орлёнка. Объединяет ребят-орлят общий флешмоб.

Смена в региональном лагере, как и смена в пришкольном лагере, основывается на игровой модели «Путешествие в страну маленьких и великих открытий», но отличается насыщенностью событийного ряда, так как региональный лагерь предполагает круглосуточное пребывание детей. Участники смены – дети 8–11 лет, учащиеся 3–4-х классов общеобразовательных учреждений на- чального общего образования. Каждый день смены имеет логически завершённый сюжет, но связан со следующим днём спецификой игровой модели. Ежедневно запланированы три ключевых дела, часть которых реализуется на уровне отряда, а часть – на уровне лагеря. В завершение основного периода смены ребятами отрабатывается алгоритм коллективно-творческого дела, что соотносится с демонстрационно-закрепляющим этапом основного периода согласно логике развития смены. Всё остальное время в течение дня расписано с учётом режимных моментов, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно включать дела с региональным компонентом и тематикой дня.

Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2022 году, станут: Год культурного на- следия народов России, год 350-летия со дня рождения российского императора Петра I, 100-летие Пионерской организации.

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

Рекомендуемый режим дня:

07.30– подъём, ВЛГ (время личной гигиены)	Возможен утренний радиоэфир с песнями, настраивающими ребят на бодрый и продуктивный день.
08.15–08.30– утренняя гигиеническая гимнастика	Предполагает выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
08.30–08.50– утренний информационный сбор лагеря	Перекличка отрядов, информация о дне, поднятие Государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
09.00–09.45– завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация может звучать по радио.
10.00–12.00– работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно по- лезный труд, работа кружков и секций	Два часа рекомендуется разделить на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.

87

12.00–13.00– оздоровительные процедуры	Рекомендуются различные подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных, воздушных ванн.
13.00–14.00– обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00–15.30– ПЧМ (полтора часа молчания) или тихий час	Во время ПЧМ мы отдыхаем сами и даём отдохнуть другим.
15.40–16.20– полдник	-
16.40–18.40– работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно по- лезный труд, работа кружков и секций	Два часа рекомендуется разделить на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
19.00–19.45– ужин	Знакомство отрядов с меню, представленным на ужин.
20.00–20.45– вечерний сбор отряда, орлятский круг	Вечерний сбор – время для подведения итогов дня, его анализа, спокойно- го общения и песен, настраивающих на сон.
21.00– II ужин	-
21.30– отбой	Перед сном – традиционная «Сказка на ночь»

Описаниеигровоймоделисмены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную страну. Новый день начинается с нового открытия – новой локации неизвестной страны. Помогают открывать страну её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержания игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог даёт задания ребятам, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены, а именно с общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!». Это дело, дающее старт смене и направленное на знакомство с территорией и инфраструктурой лагеря. Во время общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!» каждый отряд находит предназначенную ему волшебную книгу и узнаёт, что открыть эту книгу мо- жет только настоящая команда. Для того чтобы стать такой командой, в течение двух первых дней ребята проходят испытания: придумывают название и девиз отряда, рисуют эмблему, представляют творческую визитку, играют в игры на сплочение. После этого ребята открывают волшебную книгу и таким образом оказываются в неизвестной стране.

В книге ребята обнаруживают послание от невидимых жителей неизвестной страны. Жители просят их о помощи: «... для того, чтобы страна существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастли-

вы, необходимо раскрыть все её тайны». Детям говорят, что теперь они мо- гут общаться с жителями неизвестной страны с помощью книги. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит; также она может дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию. Но прежде чем ребята приступят к разгадке тайн, с помощью книги они знакомятся с правилами и традициями, которые приняты в неизвестной стране.

На протяжении основного периода смены ребята общаются с помощью книги с жителями неизвестной страны, постепенно раскрывая её тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатства этой страны.

Постепенно путешествие подходит к концу. Но знакомство со Страной не заканчивается: каждый день в ней можно открывать что-то новое. Но как же сделать это, если их путешествие завершается? Жители Страны дают совет: собрать воедино все подсказки, которые они получили за эти несколько дней, и угадать, по какой стране они путешествовали. Ребята ещё раз вспоминают, с чем они зна- комились, собирают карту воедино и догадываются, что всё это время путешествие проходило по родной России. Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник в честь открытия страны.

В завершение путешествия по Стране ребятам предлагается создать афишу-коллаж по мотивам их путешествия. Это мероприятие одновременно является подведением итогов смены и анализом пережитых детьми событий.

Описаниесистемымотивацииистимулированиядетей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как деятельность отрядов не предпола- гает соперничества. 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. Ребёнка можно награждать индивидуально гра- мотами, 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.

Описаниесистемысамоуправления

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

Принципы детского самоуправления:

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

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего – к большему» и «от простого – к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на 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 договари-

ваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника. Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются 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 микрогрупп, посильной 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.

89

Описаниесодержаниясменыпопериодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно на них строится база игровой модели. В зависимости от планирования дня в смене конкретным лагерем могут быть добавлены дополнительные дела/события, созвучные логике смены.

Участники смены предварительно не знакомятся с содержанием всей смены, а постепенно узнают о том, что их ждёт в течение дня, с помощью книги, которую они открывают утром.

Организационный период √1–2-й дни сменыS – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться, интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены через творческие визитки отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Ключевыесобытия идела	**Описаниеключевыхдел**
1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов	
Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда) **Приложение 1**	Проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; а также игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/bHE3spScVVBodg
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!» (уровень лагеря) **Приложение 2**	Официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером и приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. В конце общего сбора дети погружают- ся в игровую атмосферу. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E-gdyXg-fB_Sxw
Вечерний огонёк «Слева друг и справа друг» (уровень отряда) **Приложение 3**	Знакомство ребят с традициями и легендами вечернего огонька. Ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях по по- воду смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/m3lysEnxFVbwag
2-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены	

Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение р	Дело начинается с волшебной книги, открыв которую, ребята видят послание от жителей неизвестной страны. Также жители знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6v-4_CA3HG7krA
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда) Приложение С	Подготовка отряда к творческой встрече, оформление отрядного уголка, придумывание названия, эмблемы отряда и других его атрибутов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/EAdNJa6ljk4YxQ
Творческая встреча орлят «Давайте познакомимся!» (уровень лагеря) Приложение 6	Знакомство отрядов друг с другом, презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, которые принимают участие в реализации смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/kxsByhNBMlxANg

Основной период ✓3–12-й дни сменыS – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями российского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления индивидуальности каждого ребёнка, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;

- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива;
- подготовка и реализация коллективно-творческого дела – совместного праздника.

Ключевыесобытияи дела	**Описаниеключевыхдел**
1	**2**
3-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
Коллективно-творческая игра «КЛАССики» (уровень отряда) **Приложение /**	В рамках дела ребята знакомятся с национальной игрой. В процессе творческих заданий участники узнают, как в игру играли раньше, как она из- менилась сейчас и как можно заинтересовать игрой окружающих. После этого ребята готовятся к проведению этой игры на марафоне интересных игр. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0XYxn7YLLGGrZw
Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!» (уровень лагеря) **Приложение 8**	Направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, где игры проводят сами ребята друг для друга. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/D2CtEvQHQIUh7w
Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим» (уровень отряда/лагеря) **Приложение 9**	Знакомство с различными вариантами настольных игр; возможный турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/xwP9oSC6YqC5qQ
4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	
Костюмированная эстафета «Бабушкины сказки» (уровень лагеря) **Приложение 10**	Костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народ- ными сказами и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословица- ми и поговорками. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yUE5-IZov8U2dA
Музыкальная гостиная «Давайте-ка споём!» (уровень отряда) **Приложение 11**	Знакомство ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Om0gh7P-LoDWIg

Спектакль живого действия «Гора самоцветов» (уровень лагеря) Приложение 12	Участники смены вовлекаются в творческий процесс – знакомятся с проектом «Гора самоцветов» и сами становятся персонажами мультфильмов, снятых по известным сказкам. Все ребята задействованы в театрализованном действии. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/UU-3TB5ZCJhLfw
5-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
Мастер-классы «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!» (уровень лагеря) Приложение 13	Направлены на знакомство детей с национальными танцами России / региона Российской Федерации. Посещая разные площадки с мастер- классами, ребята не только знакомятся с историей танца, но и разучивают его элементы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/_v4_UsHiGvtTuw
Танцевальный час «Ловите ритм!» (уровень отряда) Приложение 1р	Разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танце- вать все орлята России в стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/fX5o2UFGI1Z7aA
Стартинейджер «Танцуют все!» (уровень лагеря) Приложение 1С	Вечерняя танцевальная программа позволит ребятам продемонстрировать всё то, чему они научились за день, а также создать положительный настрой на следующие дни. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/XGWwJUqwh1gqtg
6-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели» (уровень лагеря) Приложение 16	Нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, где ребята могут получить новые знания о различных открытиях и изо- бретениях, об известных учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать интересное и полезное изобретение. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/CLtdBGIB3eHqrA

1	2
Командный морской бой «Окно в Европу» (уровень лагеря) Приложение 1/	Морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не два игрока, а несколько команд против ведущего. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе – первом российском императоре Петре I. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/cG8fqjsJWTOEew
Вечерний тематический огонёк «Если бы я был волшебником» (уровень отряда)	В рамках данного огонька ребятам предлагается пофантазировать, какое изобретение они хотели бы создать и чем это изобретение было бы по- лезно лю-

Приложение 18	дям. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/z2qKYD-x139pLA
7-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Исследовательский квест «Природный код» (уровень лагеря) Приложение 19	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята, погружаясь в игровой сюжет квеста, помогают персонажам разгадать природный код. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/iL4qAQc0Iv_WAg
Кейс-турнир «ЭКО-ЛОГиЯ» (уровень отряда) Приложение 20	Ребята делятся на небольшие команды для решения экологических кейсов и представления своих результатов для других команд. Задача участников – найти наиболее экологичное решение той или иной ситуации, рассмотрев её с разных сторон. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/z2gr0msccOBxZg
Эко-дефиле «4 стихии» (уровень лагеря) Приложение 21	Участники инсценировки должны дефилировать в костюмах, которые ребята изготовили самостоятельно из подручных средств и природных материалов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Ew3FiqgJwaldTQ
8-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Фестиваль народного творче- ства «Город мастеров» (уровень лагеря) Приложение 22	Ребята посещают различные творческие площадки, где знакомятся с при- кладным творчеством и народными ремёслами и могут освоить разные техники. К проведению фестиваля рекомендуется подключить местных мастеров-умельцев, преподавателей кружков и секций по прикладному творчеству, народным ремёслам, декоративно-прикладному искусству, художественному творчеству. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/2Ew026dSX8Zubw
Креативный марафон «Я художник, я так вижу» (уровень отряда) Приложение 23	Ознакомившись с разными приёмами креативного мышления, ребята про- буют придумать и создать своё ремесло, которое бы отражало особенно- сти их семейного быта, близкого окружения. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/s2D91NAjgwibYQ

Киновечер «Мастера на все руки» (уровень лагеря) Приложение 2р	Киновечер предполагает просмотр различных фильмов или киноэпизодов, их обсуждение и по возможности знакомство с режиссёрской или съёмочной группой. Цель мероприятия – показать ребятам, что создание фильма/мультфильма/видеоролика – достаточно трудоёмкий процесс, но за всем этим стоят люди, которые когда-то попробовали что-то создать. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/_4ZtVFB69CnlyA
9-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) Приложение 2С	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/TUK_kgchyQYscw
Творческий кулинарный батл «Я – шеф-повар» (уровень отряда) Приложение 26	Среди участников одного отряда проводится конкурс-батл знатоков национальной кухни. Отвечая на вопросы и выполняя задания, ребята узнают про особенности различных национальных кухонь нашей страны. Победитель отрядного кулинарного батла становится участником в общелагерном кулинарном шоу. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/OXxOFNSvIdlqlg

1	2
Кулинарное шоу «Книга необычных рецептов» (уровень лагеря) Приложение 2/	В шоу участвуют по одному представителю от каждого отряда. В процессе ребята создают «Книгу необычных рецептов». Само дело состоит из нескольких этапов: - участвуют только представители отрядов; - привлекается группа поддержки; - участвует весь отряд. Для участия в шоу можно привлечь известных шеф-поваров (или шеф- повара столовой детского лагеря) как в качестве жюри, так и в качестве гостя, с которым ребята могут пообщаться. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/-eKU7nLKwQwXLQ
10-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда) Приложение 28	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают все этапы своего пути, отгадывают название страны, по которой путешество-

	вали, и знакомятся с её символами. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/jCHpcWk4q6whPQ
Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» (уровень отряда) **Приложение 29**	Во время диалоговой площадки ребятам даётся возможность поразмышлять и обсудить, за что можно любить нашу страну, чем она уникальна, почему её нужно развивать, беречь и преумножать её богатства. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/jR0U1brshzmmkw
Телемост «Содружество Орлят России» (уровень лагеря) **Приложение 30**	Онлайн-встреча с участниками смены «Содружество Орлят России» из разных регионов. В рамках встречи орлята делятся впечатлениями, обща- ются, танцуют общий флешмоб. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oaZtBfUc6fxq9Q
Танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря) **Приложение 31**	Направлена на эмоциональный подъём ребят по итогам путешествия по стране. Во время танцевальной программы ребята исполняют общий флешмоб и другие танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8Rqfgs55c21PLw
11-й день смены. Выход из игрового сюжета. «4 САМИ: сами придумываем и планируем»	
Время отрядного творчества «Юные выдумщики» (уровень отряда) **Приложение 32**	Цель данного часа – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. Выбираются представители от отряда, которые презентуют идею праздника на общем сборе участников смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/3fbFlUBhOTE4DA
Общий сбор участников «От идеи – к делу!» (уровень лагеря) **Приложение 33**	Представление каждым отрядом идей праздника, выработанных во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план её реализации. Каждый отряд получает свое задание по подготовке праздника. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/rIqsIvTqVyfXKg
Вечер-экспромт «Мы – единая команда» (уровень лагеря) **Приложение 3р**	Во время вечера ребята вместе со своим отрядом в формате «здесь и сейчас» отрабатывают этапы коллективно-творческого дела, чтобы ещё раз вспомнить и закрепить их в памяти. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oYYlg1alsiIA1g
12-й день смены. «4 САМИ: сами готовим»	

Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) **Приложение 3С**	Отряды делятся на микрогруппы и детально прорабатывают свой элемент поручения. При необходимости ребята репетируют элементы дела (на- пример, творческий номер). По итогам подготовки участники должны хорошо представлять структуру предстоящего праздника и свою роль в нем. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Nv6fylThgBSwuA
Итоговый огонёк «От друзей секретов нет» (уровень отряда) **Приложение 36**	Подведение итогов смены, обсуждение полученного опыта, пережитых эмоций. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/ez7vc11YYD2bHw

Итоговый период ✓13–1р-й дни сменыS – орлята 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, за сохранностью личных вещей.

Ключевыесобытияи дела	**Описаниеключевыхдел**
13-й день смены. «4 САМИ: сами проводим»	
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря) **Приложение 3/**	Заключается в реализации коллективно-творческого дела – 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/uDmF5DT3o8SSgw
Праздничная дискотека «Оставляем вам на память» (уровень лагеря) **Приложение 38**	Является завершением коллективно-творческого дела, ярким эмоциональным событием. В рамках праздничной дискотеки ребят ждёт работа различных площадок, фотозон, игр и конкурсов, где они смогут весело и с пользой провести время, общаясь и танцуя со своими друзьями. Кульминационным моментом станет создание послания будущим орлятам. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Pwgbv6zbaOKfhQ
14-й день смены. «4 САМИ: сами подводим итоги»	
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда) **Приложение 39**	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга), и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия. Это поможет педагогу зафиксировать самые яркие и запомнившиеся детям моменты, получить их эмоциональный отклик на программу. Педагог может предложить ребятам продолжать и дальше «открывать» и узнавать свою большую и малую Родину и делиться эти- ми знаниями друг с другом.

	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KLFh4_sg9czTsQ
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря) Приложение р0	Официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов и ответное слово детей. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/S63xKECQvXgCnA

Рекомендуемый план-сетка смены регионального лагеря

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
Заезд. Формиро- вание отрядов Игровой час «Играю я – играют друзья» Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!» Огонёк «Слева друг и справа друг»	**Погружение в игро- вой сюжет смены** Тематический час «Открывая страницы интересной книги» Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Творческая встреча орлят «Давайте познакомимся!»	**Тематический день «Национальные игры и забавы»** Коллективно-творческая игра «КЛАССики» Марафон интересных игр «Раз, два, три, че- тыре, пять – мы идём играть!» Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим»	**Тематический день «Устное народное творчество»** Костюмированная эстафета «Бабуш- кины сказки» Музыкальная го- стиная «Давайте-ка споём!» Спектакль живого действия «Гора самоцветов»	**Тематический день «Национальные и народные танцы»** Мастер-классы «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!» Танцевальный час «Ловите ритм!» Стартинейджер «Танцуют все!»	**Тематический день «Великие открытия»** Нестандартные стар- ты «Изобретатели и Первооткрыватели» Командный морской бой «Окно в Европу» Тематический огонёк «Если бы я был вол- шебником, то …»	**Тематический день «Природное богатство»** Исследовательский квест «Природный код» Кейс-турнир «ЭКОЛОГиЯ» Эко-дефиле «4 стихии»
8-й день	**9-й день**	**10-й день**	**11-й день**	**12-й день**	**13-й день**	**14-й день**
Тематический день «Народные ремёсла»	**Тематический день «Национальная кухня»**	**Тематический день «Открытые тайны великой страны»**	**Выходи из сюжета «4САМИ: Сами при- думываем»**	**«4САМИ: Сами готовим»**	**«4САМИ: Сами проводим»**	**«4САМИ: Сами подводим итоги»**

Фестиваль народ- ного творчества «Город ма-стеров» Креативный мара- фон «Я художник, я так вижу» Киновечер «Ма-стера на все руки»	Настольная игра «Экспедиция вкусов» Творческий ку-линар- ный батл «Я – шеф-повар» Кулинарное шоу «Книга не-обычных рецептов»	Тематический час «Открываем Россию» Диалоговая пло-щадка «100 причин любить Россию» Телемост «Со-друже-ство Орлят Рос-сии» Танцевальная програм- ма «В кругу друзей»	Время отряд-ного творче-ства «Юные выдумщики» Общий сбор участ- ников «От идеи – к делу!» Вечер-экспромт «Мы – единая ко- манда»	Время отрядно-го творчества «Создаём праздник вме-сте» Итоговый ого-нёк «От друзей секретов нет»	Праздничный калей- доскоп «По страницам нашей книги» Праздничная дискоте- ка «Оставляем вам на память»	Итоговый сбор участников «Нас ждут новые от-крытия!» Линейка за-кры- тия смены «Со-дружество Орлят Рос-сии»