**Рабочая программа воспитания**

**оздоровительного лагеря отдыха и досуга**

**«Лучик» МБОУ «СОШ с. Русская Халань**

**Чернянского района Белгородской области»**

**«Увлекательные каникулы**

**с Клубом Спортивных человечков»**



**Программа воспитания оздоровительного лагеря отдыха и досуга «Лучик» разработана на основе методического пособия «Орлята России»**

**Методическое пособие разработано в рамках реализации Всероссийской программы развития социальной активности обучающихся начальных классов**

**«Орлята России» и содержит комплексную программу профильной смены**

**«Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» с ключевыми идеями треков «Орлёнок – Лидер», «Орлёнок – Эрудит» и «Орлёнок – Мастер» для проведения в период каникул.**

**Методические материалы пособия направлены на содействие формированию мировоззрения и развитию социальной активности детей младшего школьного возраста в каникулярное время. В содержание занятий вошёл опыт педагогического коллектива ВДЦ «Орлёнок» по организации воспитательной деятельности.**

**Методические материалы носят практико-ориентированный характер и адресованы учителям начальных классов, руководителям образовательных организаций, заместителям руководителей и советникам директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, методистам, классным руководителям, вожатым, студентам и преподавателям педагогических учебных заведений и системы повышения квалификации.**

2

## Оглавление

[ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 4](#_bookmark0)

[ЦЕЛЕВОЙ БЛОК 7](#_bookmark1)

[ОПИСАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ 9](#_bookmark2)

[Игровая модель смены 9](#_bookmark3)

[Предыстория игрового сюжета 9](#_bookmark4)

[Игровой сюжет смены 10](#_bookmark5)

[Словарик смены 12](#_bookmark6)

[Содержательные и организационные особенности временных детских](#_bookmark7)

[объединений 16](#_bookmark7)

[Система мотивации и стимулирования 20](#_bookmark8)

[Система детского самоуправления 23](#_bookmark9)

[Организация коллективной творческой деятельности 24](#_bookmark10)

[Описание содержания игровой модели по периодам смены 26](#_bookmark11)

[Краткое описание и ход ключевых событий и дел смены 30](#_bookmark12)

[РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ СМЕНЫ 40](#_bookmark13)

[Тематика и направления деятельности Мастерских Весёлых человечков 40](#_bookmark14)

[Методические подсказки для проведения «огоньков» 47](#_bookmark15)

[Пример план-сетки смены 52](#_bookmark16)

3

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рассматривая понятие «Лидер» в совокупности с понятиями «Эрудит» и

«Мастер», мы говорим о том, что человек, который объединяет в себе эти понятия, готов и способен вести за собой, является примером для других, умеет увлекать всех единой идеей, при этом, он обладает широким кругозором, много знает и умеет, демонстрирует свои широкие знания, он способен аргументировано вести диалог с коллективом, находить новые пути достижения поставленной цели, и он же является мастером в широком понимании этого слова – может создать, научить другого, дать совет, продемонстрировать личным примером творческий подход и результат своего труда.

Ключевые идеи треков «Орлёнок – Лидер», «Орлёнок – Эрудит» и

«Орлёнок – Мастер» программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России» легли в основу программы

«Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков».

Программа смены «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» является комплексной и охватывает различные аспекты развития личности младших школьников. Формирование командного духа, уважения к ценностям российского общества, позитивного отношения к другим ребятам и взрослым, желания придумывать и участвовать в том или ином деле, что в дальнейшем способствует становлению активной жизненной позиции, в каникулярное время происходит благодаря включению детей в активный отдых и реализации потребности младших школьников узнавать новое, демонстрировать свои умения, быть значимым для окружающих его взрослых.

Участники программы: дети с 1-го по 5-й классы, старшеклассники- наставники, педагоги, возможно привлечение родителей. Программа может быть реализована как для одного отдельного класса, так и для нескольких классов.

Место проведения программы может быть определено школьной территорией.

План составлен для проведения 10-дневной смены в школьном лагере с дневным пребыванием детей.

В рамках данной программы детям предлагается участие в игровой модели смены, которая имеет интересный сюжет с участием знакомых детям героев детских книг и мультфильмов. Программа насыщена разнообразными конкурсами, заданиями, предлагаемые формы работы и способы организации детского коллектива способствуют получению детьми опыта подготовки и проведения творческих дел в команде сверстников. Участие в программе смены также поможет ребятам открыть в себе новые способности, выработать позитивное отношение к успеху других, обогатить жизненный опыт новыми способами взаимодействия с окружающим миром. А полученные от участия в смене навыки и знания, ребята в дальнейшем смогут применять в реальной жизни.

Программа смены разработана на основе приключений Весёлых человечков детского журнала «Весёлые картинки», которые начиная с 1956 года не только развлекают ребят, но и учат очень многим правильным делам и поступкам, развивают в них любознательность, творчество, знакомят случшими детскими писателями и иллюстраторами (Лев Кассиль, Корней Чуковский, Агния Барто, Эдуард Успенский, Сергей Михалков, Виктор Чижиков, Аминадав Каневский, Андрей Усачев и многие другие). Это не только обучение и воспитание ребёнка на лучших образцах отечественной литературы и искусства, но и досуг всей семьи. А значит, педагоги детского лагеря, по возможности, могут привлечь к реализации программы смены и родителей ребят. Это семейный журнал, в котором уделяют большое внимание активному чтению: праздники чтения, всевозможные конкурсы, художественные выставки во всех регионах России.

Журнал «Весёлые картинки» разножанровый: истории в картинках, картинки-загадки; парные картинки, в которых нужно искать отличия; пиктограммы (с помощью маленьких рисунков, заменяющих слова, нужно записать сообщение); комиксы; настольные игры на основе познавательного материала, например, игрушечная фабрика, хлебозавод, завод, где делают сахар. В журнале много интересных тестов, которые можно читать самостоятельно или со взрослыми. Стихи, рассказы, истории с продолжением, а ещё мастер-классы творчества и изобретательства, креативных идей и воплощения их в жизнь.

Мы надеемся, что программа нашей смены, также, как и журнал

«Весёлые картинки», будет способствовать формированию активного, неравнодушного ребёнка, готового позитивно и созидательно действовать, способного увлекать своих сверстников единым делом и, конечно же, знать и любить историю своей Родины.

Мы приглашаем вас вместе с нами и Весёлыми человечками отправиться в увлекательные каникулы, которые станут незабываемым и полезным опытом для каждого и маленького и взрослого участника.

ЦЕЛЕВОЙ БЛОК

**Цель программы:** развитие социальной активности младших школьников через самореализацию и взаимодействие со сверстниками в сфере коллективной, творческой и интеллектуальной деятельности и спортивного

## Задачи программы:

* *Обучающая:* обогащать кругозор детей через творческое самовыражение и познание нового, посредствам активного вовлечения в двигательные и творческие игры.
* *Развивающая*: формировать навыки и способы социального взаимодействия с различными группами людей и содействовать проявлению активной жизненной позиции, потребности в ведении здорового образа жизни.
* *Воспитательная:* способствовать сознательному положительному отношению к познанию, творчеству и результатам совместной деятельности в коллективе как важным жизненным ценностям, любви к спорту в процессе игровой деятельности.

*Профиль –* **спортивный.**

**Предполагаемые результаты программы:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Группа**  **результатов** | **Формулировка результата**  **для ребёнка** | **Способ оценки**  **результата** |
| Личностные | * проявляет познавательные интересы и творческую активность; * проявляет инициативу и   понимает ответственность за порученное дело;   * демонстрирует личностные знания, умения в сфере творческого и прикладного   направления деятельности | * беседа * наблюдение * участие ребёнка в итоговых делах смены |
| Метапредметные | - умеет договариваться, слушать и  слышать окружающих его людей; | * беседа * наблюдение |
|  | * умеет анализировать   деятельность, действия, поступки;   * применяет полученные знания на практике; * демонстрирует   самостоятельность в соответствии с уровнем  психофизиологического развития | * анализ творческих работ ребёнка * участие ребёнка в итоговых делах смены |
| Предметные | - взаимодействует со | - наблюдение |
|  | сверстниками и взрослыми в ходе | - анализ |
|  | групповой работы, ведёт диалог, | заинтересованности, |
|  | аргументирует собственную точку | включённости |
|  | зрения; | ребёнка в |
|  | - демонстрирует практические | различные виды |
|  | навыки творческой и | деятельности |
|  | интеллектуальной деятельности; | - участие ребёнка в |
|  | - доводит начатое дело до | итоговых делах |
|  | завершения, анализирует | смены |
|  | полученный результат |  |
|  | личностной и групповой работы |  |

# ОПИСАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ

## Игровая модель смены Предыстория игрового сюжета

Приехал однажды папа Иван Семёнов на дачу навестить сына и застал его за рисованием.

* Что рисуешь? – спросил папа.
* Картинки про то, как мы тут живём.
* Какие картинки?
* Весёлые картинки!

Папа представил, что картинка улыбается, скачет и поёт, а ещё что-то там делает. «Эврика!» – закричал весело папа. А мы знаем, что эврика – это открытие, это выражение радости в случае разрешения трудной задачи. И папа Иван Семёнов сделал открытие, так как давно ходил и думал над очень взрослой задачей – как создать журнал для ребят примерно от десяти лет и младше. Папа был не просто папой, а известным художником-карикатуристом Иваном Семёновым. А вы знаете, кто такие карикатуристы? О, это такие художники, которые умеют рисовать комиксы и рисунки в смешном виде. Опытный мастер в одиночку нарисовал «пилотный» (первый) номер журнала и представил его на утверждение своим руководителям. А потом собрал Иван Семёнов своих друзей-взрослых, и выпустили они своей дружной командой осенью 1956 года первый номер «Весёлых картинок», о которых сразу же узнала вся страна. Карандаша – главного героя «Весёлых картинок», ставшего символом журнала, – придумал и нарисовал сам Иван Максимович Семёнов. А вскоре на страницах журнала появились и остальные Весёлые человечки: Самоделкин, Незнайка, Петрушка, Буратино, Чиполлино, Гурвинек и Дюймовочка.

Команда сказочных персонажей, которую придумали и нарисовали художники, объединилась в знаменитый «Клуб Весёлых человечков». Эта команда веселила, учила, демонстрировала ребятам пример дружбы и взаимовыручки. В клубе нет скучных нравоучений, а есть забавное интересное, там можно подружиться, научиться и узнать много интересных интересностей. И мы предлагаем всем вместе и взрослым, и ребятам-орлятам отправиться в увлекательные каникулы с «Клубом Весёлых человечков». Ведь девиз Клуба весёлых человечков: «Один за всех и все за одного!».

А если Вас, уважаемый педагог, заинтересовала история журнала

«Весёлых картинок», то об этом можно прочитать в книге Дмитрия Данилова

«Весёлое детство «Весёлых картинок», а также вместе с ребятами посмотреть номера журналов по ссылке [**http://www.barius.ru/biblioteka/avtor/61**](http://www.barius.ru/biblioteka/avtor/61)

## Игровой сюжет смены

Жили-были в разных странах и разных сказках Весёлые человечки: Карандаш, Петрушка, Самоделкин, Чиполлино, Гурви́нек, Дюймовочка, Буратино, Незнайка. У каждого из них была своя история, своя сказка. Однажды Весёлые человечки встретились и решили больше никогда не расставаться. Много они путешествовали, бывали в гостях у ребят в разных концах нашей большой страны и стали лучшими друзьями девчонок и мальчишек. А самые интересные истории из своих путешествий Весёлые человечки публиковали в рубриках журнала «Весёлые истории».

Во время одного из своих путешествий Весёлые человечки познакомились с ребятами-орлятами и предложили им вступить к ним в «Клуб Весёлых человечков», в котором мальчишки и девчонки смогли бы показать силу настоящей дружбы и командной работы, стали бы участниками открытия новых знаний и смогли продемонстрировать своё мастерство. Весёлые человечки пригласили всех орлят, которым интересно быть активными, проявлять инициативу в разных делах и сказали, что обязательно помогут ребятам-орлятам организовать собственный мастер-класс или полезное дело для других ребят.

У каждого Весёлого человечка в Клубе есть своя мастерская и ребята могут выбрать ту, занятия в которой больше подходят им по интересу.

Участвуя в общих делах лагеря, в работе мастерских, в командных (отрядных) делах дружной компанией ребят-орлят и героев книг и

10

мультфильмов, все участники программы получат опыт новых открытий, радость от общения с другими командами, организуют конкурсные испытания, подготовят и проведут свои занятия в выбранных Мастерских, станут участниками увлекательных экскурсий и путешествий со своими друзьями.

В общении и совместной деятельности с ребятами-орлятами Весёлые человечки черпают вдохновение на создание новых рубрик и выпусков журнала «Весёлые истории».

Расставаясь с новыми друзьями, Весёлые человечки оставят на память новый выпуск журнала «Весёлые истории», героями которого являются сами ребята-орлята, после чего отправятся в новое путешествие на поиски девчонок и мальчишек, способных погрузить их в атмосферу непрерывного творчества и хорошего настроения.

11

## Словарик смены

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Весёлые человечки | Это сказочные человечки-герои, каждый из которых в смене ведёт свою Мастерскую, даёт ребятам интересные задания, знакомит с журналом «Весёлые картинки», с новыми книгами, интересной организацией досуга. Весёлых человечков в смене могут сыграть старшеклассники-наставники или молодые педагоги.  Карандаш – капитан клуба Весёлых человечков. Персонаж с карандашом вместо носа. Все его рисунки имеют свойство материализоваться и оживать.  Самоделкин – робот с пружинными ногами, руками – электровилками и носом – винтиком. Он изобретатель и мастер на все руки, способный починить всё: от часов до ракеты и подводной лодки.  Буратино – герой сказки Алексея Толстого «Золотой ключик». Спортивный, неугомонный персонаж, всем интересуется и всегда позитивно настроен на совместную деятельность с другими Весёлыми человечками.  Незнайка – герой сказки Николая Носова. Обладает неугомонной жаждой деятельности. Отзывчивый и добрый, очень активный.  Чиполлино – «мальчик-луковица» из сказки Джанни Родари. Любит путешествовать и придумывать забавные истории.  Петрушка – весёлый персонаж русского-народного ярмарочного кукольного театра. Любит поразвлечь друзей игрой на гармошке.  Дюймовочка – героиня сказки Х.К. Андерсена. Любит нарядно одеваться и танцевать.  Гурвинек – герой чешского кукольного театра, созданный мастером-кукловодом Густавом Носеком. Маленький мальчик, который постоянно озадачивает окружающих разными вопросами. За свою любознательность Гурвинек получил у  Весёлых человечков прозвище «почемучка» |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | Журнал команды | Творческое пространство, а также своеобразная форма работы, постоянно действующая и живая. Ребят всегда интересуют успехи своей команды, результаты спортивных и творческих мероприятий, им необходимо помнить, кто из команды и в чём сумел отличиться за прошедший день. Поэтому местом сосредоточения всей интересной информации должен стать Журнал команды, где отражается её деятельность, участие в Мастерских Весёлых человечков, весёлые советы от вожатых, ребусы и кроссворды, рисунки, фотографии и пр. Журнал команды оформляется по принципу журнала «Весёлые картинки». Журнал призван развивать активность ребят, расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своей команды.  Журнал команды – это творчество детей и вожатых, где позиция взрослого основывается прежде всего на сотворчестве с детским коллективом. Оформлением страниц в Журнале должны заниматься сами ребята – этому поможет система чередования традиционных поручений или объединение ребят в микрогруппы по интересам и подготовка каждой микрогруппой своих рубрик. Также это может быть и инициативная группа ребят, которая объединяется в единую редакцию на один день и оформляет страничку о жизни команды. А ещё, это может быть творчество вожатых-наставников, когда к началу дня готовится страничка-сюрприз от взрослых. Советы по оформлению:  к началу смены в Журнале оформляются следующие рубрики: поздравление с приездом – приветственные плакаты («Привет, мы вам рады!», «Как мы вас ждали!»,  «Ура! Вы приехали!» и т.д.); информация о лагере, о вожатых, адрес лагеря; законы и традиции лагеря; легенды лагеря, песни и другие рубрики.  В первые дни делается только основа Журнала, содержащая необходимые элементы,  а заполняется он в течение всей смены детьми совместно со взрослыми. Совместно принимается решение каким быть журналу по содержанию. Для того чтобы ребятам |

13



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | легче было создавать журнал, педагог может рассказать о том, как создавался журнал  «Весёлые картинки», как работала его редакция, привести пример интересных рубрик, а также показать приёмы оформления страниц (цветными карандашами, красками, аппликацией и пр.). Рубрики журнала должны отражать различные стороны жизни команды (например, День наших улыбок, Бюро находок, Мастера своего дела, Интервью с самым интересным человеком смены и пр.).  Форма Журнала команды может быть различной: альбом, лист ватмана, командный уголок, творческий календарь с датами смены, стена в холле.  Самое главное – журнал в большей степени должны делать дети. А перед окончанием  смены ребята могут разобрать Журнал «по частям» на память о смене |
| 3 | Традиционные (домашние) дела команды | Большой пласт жизни команды, когда приходится «засучить рукава» и делать самые обыкновенные, но нужные дела: ежедневная зарядка и спортивные занятия, уборка, дежурство по столовой и территории, выполнение санитарных гигиенических правил, заполнение «Журнала команды» и пр. Домашние дела команды в смене  реализуются через систему Чередования традиционных поручений ([ЧТП](#_bookmark9)) |
| 4 | Журнал «Весёлые истории» | Это общелагерный стенд, который должен быть оформлен до заезда детей, чтобы ребята на эмоциях и радости сразу окунулись в ту атмосферу, которая ждёт их в смене.  Стенд является не только информационным (режим лагеря, план работы, объявления и пр.), но и познавательным (интерактивным). Его материалы пополняются, информация на стенде побуждает ребят к приобретению новых знаний и к организации интересного досуга. Стенд знакомит с Клубом Весёлых человечков, задаёт настрой на игровую деятельность. Он может быть выполнен в виде страниц  журнала или афиш-объявлений о том, что ждёт ребят в смене, он может быть и в виде |

14



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | карты путешествий, где обозначены дела и события Мастерских, стенд можно оформить в виде комикса, где друзья Карандаша рассказывают свои истории и т.д.  В течение смены на стенде размещается подготовленный Пресс-центром материал, а Весёлые человечки могут размещать интересные задания, шуточные объявления, полезные заметки, результаты работы Мастерских, объявления о блицконкурсах, викторинах, соревнованиях. Главное, чтобы задания и вопросы менялись каждый день (даже если никто из ребят не ответил) и развивались в динамике. А в конце смены самый активный и знающий ребёнок может быть награждён специальным  призом от Карандаша, Самоделкина и т.д. |

15

## Содержательные и организационные особенности временных детских объединений

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Детский лагерь | Творческое объединение детей и взрослых на одной территории в рамках единой программы | На уровне детского лагеря проходят основные общие дела программы: церемония открытия смены; тематический вечер «В гостях у Весёлых человечков», занятия в творческих мастерских, Фестиваль творчества «Время талантов», выставка Журналов команды, поющая площадь «Мелодия дружбы» и церемония закрытия смены.  Ключевым результатом деятельности лагеря является реализация детской инициативы в рамках Фестиваля творчества «Время  талантов» |
| 2 | Команда | В лагере общепринятым названием детского объединения является отряд. В тематике нашей смены и опираясь на ценностные основания программы «Орлята России» мы вводим понятие «команда».  Команда сформирована по возрастному признаку. Команда может быть временным объединением, если в смене участвуют ребята из разных школ или классов, а может быть постоянным, если участие в смене принимает класс своим постоянным составом. | На уровне команды проходят игры на взаимодействие, вечерние огоньки, празднования Дней рождений, подготовка к участию в различных делах смены. Одним из важных дел – создание Журнала команды как летописи своего участия в смены (журнал – это рукописное детское издание, где собирается вся информация, касающаяся команды, событий смены, комиксы дня, истории, достижения и победы).  Дела команды могут быть и познавательными:  например, ребята-орлята могут отправиться на какую-либо экскурсию за пределы лагеря. |



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | Численность команды в лагере обычно от 10 до  25 человек, в зависимости от возраста заехавших детей | Команда в соответствии с тематикой смены выбирает себе название и девиз.  Результатом совместной деятельности команды является заполненный на протяжении всей смены Журнал команды, представленный  на выставке Журналов |
| 3 | Мастерские | Это объединения по интересам для ребят - орлят | Методика коллективно-творческой |
|  | Клуба Весёлых | из разных команд для расширения кругозора, | деятельности составляет основу работу |
|  | человечков | совершения ребёнком проб в новых для него | Мастерских, которая может проходить по 2-ум |
|  |  | видах деятельности, место для выдвижения | вариантам (выбор происходит на этапе |
|  |  | инициатив и их реализации. | планирования смены) и чаще всего зависит от |
|  |  | Каждую Мастерскую возглавляет один из | возраста детей – участников: |
|  |  | Весёлых человечков: | Вариант 1. |
|  |  | Мастерская Карандаша (юные художники); | Все занятия в Мастерских ведут Весёлые |
|  |  | Мастерская Самоделкина (юные изобретатели); | человечки. От педагога зависит и содержание, |
|  |  | Мастерская Гурвинека (юные почемучки); | и подготовка некоего продукта, как итога |
|  |  | Мастерская Дюймовочки (весёлые танцоры); | деятельности Мастерской (то, что дети в конце |
|  |  | Мастерская Буратино (юные спортсмены); | смены могут продемонстрировать как продукт |
|  |  | Мастерская Чиполлино (юные | коллективного труда). Демонстрация может |
|  |  | путешественники); | быть через участие в финальном концерте |
|  |  | Мастерская Петрушки (актёров, певцы, | смены, в выставке творческих работ, в |
|  |  | музыканты); | подготовке и вручении подарка ребятам из |
|  |  | Мастерская Незнайки (юные мастера игры). | других Мастерских и пр. |
|  |  |  | Вариант 2. Первое занятие в Мастерских |
|  |  |  | проводят сами Весёлые человечки для того, |

17



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | В течение смены, в зависимости от её продолжительности, проходит от 3 до 7 занятий в каждой Мастерской.  Направленность и содержание Мастерских могут меняться в зависимости от творческих возможностей педагогического коллектива, количества детей, желающих посещать ту или иную Мастерскую | чтобы ребята-орлята познакомились с деятельностью каждой Мастерской и в дальнейшем смогли определиться с выбором. Далее идёт обычная работа по своему направлению, а в конце смены 1-2 занятия в Мастерских проводят сами ребята. Это индивидуальная или микрогрупповая (2-3 человека) демонстрация своих достижений, новых знаний и умений. Ребёнок может показать не только новые приобретённые умения и знания, но и те, которыми владел до смены.  Результатом работы Мастерских являются инициативы детей, реализованные в рамках  Дня открытых дверей |
| 4 | Пресс-центр Клуба Весёлых человечков | Необходимое для увлеченных детей и взрослых пространство, основная задача которого состоит в информировании всего детского лагеря о самых ярких моментах команды | Благодаря работе командиров по сбору самой интересной и важной информации в командах деятельность Пресс-центра под руководством взрослого, играющего роль Карандаша, и командиров заключается в аккумулировании собранного материала и размещении на общелагерном стенде. Пресс-центром также могут разрабатываться задания для команд в форме блиц-опросов, интервью,  фоторепортажей и т.д. |

18



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Результатом деятельности Пресс-центра должно быть яркое и привлекательное оформление интересных и запоминающихся  событий смены |

19

## Система мотивации и стимулирования

Повышение уровня заинтересованности детей в предлагаемой деятельности в рамках лагерной смены – это важный фактор успешного пребывания ребёнка в лагере и достижения поставленных индивидуальных и коллективных результатов.

Наличие данной системы является важным фактором для успешного пребывания ребенка в лагере и достижения им поставленных целей, при этом победа в соревнованиях, конкурсах не является целью реализации Программы. В то время как цель смены – это подготовка и реализация детской инициативы по итогам деятельности Клуба, это радость сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Для развития самомотивации и самоорганизации у младших школьников необходимо учитывать несколько ключевых идей и позиций.

Во-первых, необходимо создать комфортную и безопасную среду для детей, где они могут чувствовать себя уверенно, а также поддерживать позитивное взаимодействие с педагогами и сверстниками. Такая среда помогает ребёнку чувствовать себя значимым и важным, что является мощным мотивационным фактором. В данном аспекте важно применение: системы ежедневных Огоньков (анализ дня, разговор по душам, тематический огонёк по обсуждению общей темы команды и т.д.), игр на взаимодействие и установление межличностных отношений. При нахождении в лагере психолога могут быть организованы специализированные занятия по формированию микроклимата в детском коллективе.

Во-вторых, использовать индивидуальный подход к каждому ребёнку и его интересам. Например, ребёнок самостоятельно для себя выбирает направление Мастерской, в которой посетит серию занятий и представит результат совместной работы с командой единомышленников. В зависимости от продолжительности смены и общего количества занятий в ней, ребёнок имеет возможность перейти из одной Мастерской в другую. Однако переход ребёнка может быть осуществлён только до этапа разработки итогового продукта ввиду ориентированности на конечный результат – это после 1-го занятия при длительности смены до 7-9 дней, и после 2-го занятия при длительности смены от 14 дней.

Это подразумевает учёт индивидуальных особенностей целей каждого ребёнка при формировании и реализации тематики Мастерских и деятельности команды.

В-третьих, значимость постановки целей и их достижения. Необходимо устанавливать маленькие и достижимые цели, чтобы мотивировать ребёнка к постепенному движению вперёд и приобретению новых навыков или знаний. В этом может помочь сбор целеполагания, где могут обсуждаться вопросы: что я хочу узнать на смене, какой я вижу смену? При проведении данного сбора можно увидеть интересы каждого ребёнка: для одних детей может быть важно развить собственные умения в одной из Мастерских Клуба Весёлых человечков, для других – реализовать собственную идею в команде единомышленников, а для кого-то – значимо стать командиром команды. Таким образом, ребята учатся планировать свою деятельность и ставить индивидуальную цель на смену.

Маленькой поставленной целью для команды может стать совместная подготовка вечернего огонька, более значимой – сюрприз для другой команды, дальняя перспектива или дальняя цель – объединение всех в одной общей деятельности и проведение мастер-класса для других или реализация общей инициативы, совместное участие в итоговом концерте.

В-четвёртых, родительское вовлечение в поддержку мотивации младших школьников в детском лагере – это важный фактор успеха. Это деятельность, которая улучшает отношения родителей и детей и поддерживает нарастающую мотивацию на всём протяжении пребывания в лагере. Родители должны быть информированы о достижениях своих детей и поддерживать их участие в различных мероприятиях. При этом важно понимать, что включение родителей в деятельность по поддержанию мотивации детей в условиях пришкольного лагеря предполагает больший выбор форм взаимодействия, чем деятельность в условиях регионального лагеря. В связи с этим мы можем рекомендовать оптимальные формы работы: звонок родителям с радостным сообщением о достижениях, информирование родителей через соц. сети со словами благодарности за ответственный подход к воспитанию детей, размещение анонсов о конкурсах с просьбой включиться в

21

процесс подготовки, по итогам смены родители могут получить Благодарственное письмо от организаторов смены.

Предложенная ниже система стимулирования и дидактические материалы1 могут быть взяты за основу организаторами смены и при необходимости скорректированы в зависимости от ресурсов и возможностей лагеря (возраст и количество участников, направления работы и содержание Мастерских и т.д.). Главным условием реализации системы стимулирования является понятность, доступность и точность для участников смены.

Опираясь на вышеназванные виды временных детских объединений, представим пример системы стимулирования для каждого уровня.

Дети, посетившие занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков и представившие результат совместной деятельности на Дне открытых дверей, получают именной сертификат, подтверждающий прохождение обучения в Мастерской по выбранному направлению.

Ведущие занятий в Мастерских Клуба Весёлых человечков могут поощрять целеустремлённость, взаимопомощь, креативность, инициативу или активную позицию ребёнка во время проведений занятий отличительными знаками (логотипами Мастерских).

Дети, собравшие максимальное количество отличительных знаков у себя в команде, входят в состав детского жюри на выставке журналов Клуба Весёлых человечков. Количество детей, вошедших в состав детского жюри, может варьироваться от 1 до 5 человек от команды в зависимости от количества команд и детей в них.

Детское жюри Клуба Весёлых человечков изучает представленные командами журналы и на основании полученных результатов распределяет команды по номинациям («Самая творческая команда», «Самая яркая команда», «Самая дружная команда» и т.д.).

1 <https://disk.yandex.ru/d/9p-fVJwqxAj1XQ>

22

Система чередования традиционных поручений, действующая на уровне команды, основана на бескорыстной заботе о товарищах и собственном интересе, поэтому исключает соперничество. Поэтому при проведении смены в школьные каникулы (7-14 дней) допускается отсутствие системы стимулирования на уровне команды. В смене, длительность которой находится в пределах 14-21 дней, может быть разработана система стимулирования в соответствии с интересами детей и возможностями организаторов смены.

## Система детского самоуправления

В начале смены происходит формирование команд из числа всех участников Программы. Представителями одной команды могут стать как одноклассники, так и ребята из разных классов. На сборе-рождении команды, определив совместно название и девиз, выбрав командную песню и создав эмблему, группа ребят становится настоящей командой. Данный сбор также предполагает структурное оформление команды: выборы командира и создание микрогрупп для работы по системе чередования традиционных поручений.

Широкий спектр направлений деятельности, заложенных системой чередования традиционных поручений, позволяет развивать кругозор детей и пробовать себя в разных видах деятельности, в том числе, не интересовавших ребёнка ранее. Важно помнить, что поручения должны быть понятны, выполнимы и интересны детям. В то время, как взрослый не должен забывать регулярно выделять время на работу с микрогруппами, напоминать им, какое поручение они сегодня выполняют, помогать в выполнении, подводить итоги и пр.

Примерами поручений в данной смене могут быть:

* *командир* – это ребёнок, который выполняет функции координатора микрогрупп, совместно со взрослым проводит утренний информационный сбор команды, где знакомит сверстников с планом на день, ближайшими событиями и главными новостями в команде, лагере, регионе, стране и мире, а также предоставляет Пресс-центру информацию о значимых событиях для их освещения на общелагерном уровне;

23

* *журналисты* – это дети, основная задача которых состоит в сборе и оформлении информации для рубрик Журнала команды (например, интервью участника команды или героя Клуба Весёлых человечков, фоторепортажи, новости команды и другие яркие события в жизни команды);
* *«знайки»* озадачены развитием интеллектуальных способностей участников своей команды, поэтому дети могут готовить ребусы, загадки или головоломки как для своей команды, так и для других команд, а самые интересные из них могут быть опубликованы в Журнале команды (возможно ведение отдельной рубрики в Журнале);
* *«затейники»* устраивают сюрпризы на дни рождения или другие значимые события, проводят игровые и музыкальные минутки;
* *дежурные* обеспечивают контроль чистоты и порядка в спальных комнатах и командных местах, организуют дежурство команды в столовой и по территории.
* *и т.д.*

В зависимости от возраста, навыков и количества детей в команде поручения могут быть другими. Интервал сменяемости поручений обусловлен не только возрастом детей, но и количеством дней в смене, при этом не превышает 2 дней. Обращаем ваше внимание на то, что дети младшего школьного возраста активно стремятся брать на себя роль командира, поэтому на сборе-рождения команды следует определить группу желающих детей и закрепить их как командиров команды за определёнными днями в смене.

## Организация коллективной творческой деятельности

Методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова является базовой не только в течение учебного года в рамках реализации внеурочной деятельности, но и является основой в организации лагерной смены. Она включает в себя 6 последовательных этапов, через которые проходит весь коллектив – дети и взрослые:

1. – предварительная работа (поиск идей интересных и полезных дел);

24

1. – коллективное планирование (создание плана по реализации идеи и распределение поручений);
2. – совместная подготовка (непосредственное выполнение микрогруппами своих поручений);
3. – реализация дела/ события (проведение подготовленного дела);
4. – коллективное подведение итогов (что удалось коллективу, что нужно будет улучшить, кто какой вклад смог привнести, кого и за что готовы поблагодарить);
5. – работа на последействие (где полученный опыт может ещё пригодиться, что ребята смогут взять в свою дальнейшую деятельность).

Используя методику коллективной творческой деятельности, в лагере организуются следующие совместные дела: сбор-рождение команды, создание Журнала команды, участие в командных соревнованиях, подготовка командных дел и событий. Также любое задание, которое получает команда, проходит все 6 этапов коллективного творческого дела. Тем самым ребята учатся вырабатывать идеи и предполагать варианты решения различных задач, определять шаги по достижению цели, распределять внутри команды поручения и брать за них определённую ответственность, договариваться, взаимодействовать для выполнения задания, а также анализировать деятельность команды и свою в этой команде.

Методика коллективной творческой деятельности применяется и на 3-7 занятиях Мастерских Клуба Весёлых человечков, когда ребята должны спланировать и реализовать инициативу Мастерской.

Важно помнить! Выполняя что-то за ребят, педагог лишает их возможности учиться быть ответственным и самостоятельным, проявлять свои знания и умения. Именно поэтому всё то, что проводится в команде, в Клубе Весёлых человечков должно быть коллективным и творческим.

25

## Описание содержания игровой модели по периодам смены

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название этапа и сроки**  **его проведения** | **Содержание этапа, его задачи и результат** | **Ключевые дела и события отряда и лагеря** |
| **Организационный период смены** | | |
| Погружение в игровую модель и старт смены (1-2 день смены) | В рамках этапа дети знакомятся друг с другом, учатся взаимодействовать, находят общие интересы; происходит формирование команды (определяется название, девиз, командная песня; происходит оформление первых страниц Журнала, подготовка творческой визитки команды), закладываются ценности и смыслы команды, определяются задачи смены, понятные для каждого ребёнка.  Происходит погружение в игровой сюжет смены.  Результатом этапа становится визитка (творческое представление) команды и торжественное открытие смены «Клуб  весёлых человечков» | * Игровая программа «Давайте дружить»; * сбор-рождение команды; * церемония открытия смены; * творческий вечер «В гостях у Весёлых Человечков»; * тематический огонёк «Мы команда!» |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| I этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: зачисление в Мастерские  *(2-3 день смены)* | Это практико-ориентированные мастер- классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам.  Продолжительность зависит от количества дней смены.   1. *вариант* – ребята одной команды распределяются на равные группы, посещают каждый мастер-класс. 2. *вариант* – ребята участвуют в деятельности мастер-классов по принципу «Разведки интересных дел» – дети делятся на микрогруппы, каждая микрогруппа посещает только один мастер-класс, а затем на общем сборе команды рассказывает о том, что увидели, в чём участвовали и с какой   Мастерской познакомились. | * театрализованный старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»; * мастер-классы от Весёлых человечков; * командный сбор-самоопределения по выбору Мастерской |

27



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Результатом этапа становится знакомство участников смены с направлениями деятельности Мастерских и их распределение  в соответствии с интересами |  |
| **Основной период смены** | | |
| II этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: *работа в Мастерских (4-10 день смены)* | Деятельность Мастерских направлена на выполнение детьми творческих заданий, их участие в исследовательской деятельности, а также на подготовку детской инициативы. Важно включение каждого ребёнка в совместную деятельность.  Результатом этапа является подготовка дела,  придуманного на основе детской инициативы в Мастерской Клуба Весёлых человечков | * от 3 до 7 занятий в Мастерских Клуба Весёлых человечков, ориентированных на реализацию детской инициативы;   –интеллектуальные и игровые тематические дни от Клуба Весёлых человечков для команд;   * система вечерних огоньков |
| III этап работы Мастерских Клуба  Весёлых человечков: *День открытых дверей*  *Мастерских Клуба*  *Весёлых человечков* | На данном этапе происходит кульминация совместной деятельности детей и взрослых.  Результатом этапа является проведение подготовленного на предыдущих этапах дела, посредствам которого дети демонстрируют  приобретенные навыки и умения | * Старт Фестиваля на утренней линейке; * День открытых дверей Мастерских Клуба Весёлых человечков; * итоговый концерт участников «Волшебство творчества»; * тематический огонёк |

28



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (11-12 день смены) |  |  |
| **Итоговый период смены** | | |
| *Выход из игровой модели и завершение смены*  *(13-14 день смены)* | Совместно со взрослыми дети подводят итоги проделанной работы, анализируют полученные результаты, выстраивают перспективы применения приобретённого опыта.  Результатом этапа является:  Высокий уровень удовлетворенности ребёнка от участия в смене, а также его нацеленность  на развитие полученного опыта | * Выставка Журналов команд; * итоговый сбор команды «Рубрика   «Оставляю вам на память»;   * церемония закрытия смены и награждения её участников; * поющая площадь «Мелодия дружбы»; * итоговый огонёк «Всем в этом мире нужен друг» |

Дополнительно к общей логике смены, описанной выше в таблице, для команд могут проходить дела различной направленности (творческие, спортивные, познавательные, трудовые и т.д.). Количество и содержание дел будет зависеть от сроков проведения смены, от интересов детей и других возможностей программы и лагеря, на базе которого проводится смена.

29

## Краткое описание и ход ключевых событий и дел смены

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Событие/дело** | **Описание и краткий ход** |
| 1 | Игровая программа  «Давайте дружить» | ***Аннотация:*** игровая программа направлена на создание благоприятного эмоционального фона в коллективе, его формирование и сплочение. Игровая программа может быть разделена на части в зависимости от имеющегося времени. Выбор игр предполагается самостоятельный, в соответствии с особенностями коллектива класса.  ***Краткий ход:***   * приветствие участников; * знакомство участников друг с другом *(в случае, если ребята не знакомы);* * проведение игр на взаимодействие, командообразование, выявление лидеров *(по 1-2 игры на каждое направление);* * рефлексия *(обсуждаем вопрос: «Что значит быть командой?»);* * *создание образа команды в виде общего коллажа – оформление странички в Журнале команды*   *«Это мы!» – участникам команды предлагаются маленькие картинки-раскраски с героями из*  *мультфильмов, которые детям необходимо раскрасить и подписать своими имена, после чего наклеить их в журнал Команды* |
| 2 | Сбор-рождение команды | ***Аннотация:*** сбор-рождение команды направлен на структурное оформление отряда как команды.  Командой отряд становится только тогда, когда у него есть своё имя, история и командир, ведущий команду за собой. |

30



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ***Краткий ход:***   * информирование ребят о том, в чём заключается сбор*;* * обсуждение первого вопроса: «Что нас ждёт впереди?» *(для ребят в интересной форме представляют журнал «Весёлые картинки» и рассказывается о каждом весёлом человечке);* * обсуждение второго вопроса: «Какая мы можем принять участие в нашей смене?» *(совместно с ребятами идёт выработка идей по названию и девизу команды, определение командной песни и создание эмблемы команды);* * обсуждение третьего вопроса: «Кто поведёт нас за собой?» *(выборы командира команды, формирование групп по направлениям, определение поручений на время проведения Мастерских для каждой группы);* * подведение итогов, оформление ключевых позиций в Журнале команды *(название, девиз*   *песня, эмблема, командир, составы групп по направлениям, распределение традиционных поручений)* |
| 3 | Сбор  целеполагания | *Аннотация:* сбор направлен на постановку детьми индивидуальных целей на основе собственных интересов и возможностей смены.  *Краткий ход:*   * информирование ребят о том, зачем проводится сбор; * установление эмоционального настроя на сбор (рассказ притчи или просмотр видеоролика о мечте и цели); |

31



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | * актуализация знаний о предстоящих делах в смене; * работа по постановке цели на смену; * подведение итогов.   *При подготовке можно использовать приём «Письмо в конец смены», ребята запечатывают письма в конверт на первом огоньке команды, а на прощальном – происходит анализ данных писем. В письмах ребята ставят свои цели на смену в лагере, описывают свои ожидания и*  *опасения и т.д.* |
| 4 | Церемония  открытия смены | ***Аннотация:*** церемония открытия смены предполагает проведение официального торжественного старта – начала смены.  ***Краткий ход:***   * проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят *(в этом могут помочь старшеклассники-наставники);* * фанфары, выход ведущих, приветствие участников смены; * театрализованное представление «Привет, от Весёлых человечков» и обозначение того, через что ребятам предстоит пройти *(погружение в игровой сюжет смены);* * представление команд *(названия и девизы);* * вручение отличительных знаков командирам команд *(это могут быть галстуки/ бейджи/ значки/ браслеты/ повязанные на руку атласные ленты или что-то другое);* |

32



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | * официальный старт смены – исполнение Государственного гимна Российской Федерации и поднятие Государственного флага Российской Федерации; * напутственные слова от организаторов и гостей; * творческий номер от Клуба Весёлых человечков |
| 5 | Творческий вечер  «В гостях у Весёлых человечков» | ***Аннотация:*** творческий вечер – это представление Клуба весёлых человечков и творческих визиток командами, отражающих их название, особенности коллектива и каждого ребёнка в нём. Представление Клуба весёлых человечков проходит в театрализованной форме – это может быть мини-спектакль, кукольный театр, сказка – презентация о героях журнала «Весёлые картинки».  Визитка может быть подготовлена ребятами в любой интересной для них форме – сценка, танец, песня, театр теней и т.д. Рекомендуемый регламент визитной карточки команды – от 3 до 5 минут. ***Краткий ход:***   * старт творческого вечера, сценическая игра актёров, изображающих Весёлых человечков (Карандаш, Самоделкин, Буратино и др.); * выступление первой половины команд; * проведение интерактива с залом от Весёлых человечков; * выступление второй половины команд; * проведение второго интерактива с залом от Весёлых человечков; * творческое выступление команды вожатых, педагогов, старшеклассников-наставников (танец, песня, театрализация); |

33



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | * получение командами приглашений на участие в Клубе Весёлых человечков |
| 6 | Орлятские огоньки ([см.](#_bookmark15) [Рекомендации](#_bookmark15)) | ***Аннотация:*** огонёк – это откровенный разговор отряда. Всё, что ребята произносят на огоньке, не выходит за пределы круга. Атмосфера огонька – таинственная, все сидят в одном кругу *(у него нет ни начала, ни конца, все друг друга видят, все наравне)*, разговор ведётся вполголоса *(чтобы не нарушить атмосферу)*. Говорит тот, у кого в руках находится талисман *(это может быть мягкая игрушка или тот талисман, который ребята создадут сами)*. Символ огонька – живой огонь *(если позволяют погодные условия, это может быть костёр на улице; или небольшая свечка в фонарике-подсвечнике; или вовсе электрические свечки и гирлянды в целях пожарной безопасности)*.  ***Система огоньков:***  Орг. период смены – «Здравствуйте, это мы!»  «Звездопад»  Основной период – «Необыкновенная история»  «Мой талисман»  «Волшебный фонарь»  «Дружба»  «Наш общий дом»  «Огонёк анализ дня» Итоговый период – «Расскажи мне обо мне» |

34



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ***Краткий ход:***   * создание атмосферы и настрой на огонёк; * пояснение правил огонька; * вступление *(на котором педагог задаёт тему разговора и то, каким образом этот разговор будет проходить – открытый микрофон/ ассоциация/ продолжи фразу/ и т.д.);* * разговор по кругу против часовой стрелки; * исполнение спокойной и мелодичной орлятской песни; * традиция «сюрприза» *(это могут быть картинки с пожеланиями, подготовленные на первом огоньке педагогом и старшеклассниками-наставниками, а на следующих огоньках ребята могут их сделать своими руками);* * орлятский круг, завершение дня |
| 7 | Занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков | ***Аннотация: э***то практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам. Ведущими Мастерских являются Весёлые человечки – Карандаш, Самоделкин, Буратино и т.д. Чтобы сохранить игровой сюжет смены, ведущие должны быть обязательно в образе данных героев – костюм, маска или должны использовать кукольных героев кукольного театра.  ***Краткий ход:***  5 мин – театрализованный старт работы Мастерских; |

35



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | по 15 мин – проведение мастер-классов от Мастерских; 30 мин – обсуждение в команде, распределение.  *Основной принцип построения мастер-класса:*   * организационный момент: приветствие участников от лица, ведущего (игровой момент   «Хлопни меня по ладони и назови своё имя»), рассказ о себе («Я Карандаш …);   * демонстрация основного содержания Мастерской, пробы ребят предложенного вида деятельности; * получение участниками мастер-класса приглашения для участия в Мастерской с кратким анонсом предстоящей деятельности.   По итогам участия в мастер-классах ребята собираются на общий сбор команды, обсуждают  мастер-классы и распределяются по Мастерским |
| 8 | Фестиваль творчества  «Время талантов» | ***Аннотация:*** фестиваль творчества «Время талантов» проходит в течение 1-2 дней в зависимости от количества дней смены и возможностей организаторов смены. «Время талантов» *–* яркое событие, объединяющее детей и взрослых вокруг направлений Мастерских Клуба Весёлых человечков. Все участники могут не только продемонстрировать результаты деятельности своих Мастерских, но и поделиться идеями, вдохновением и эмоциями с другими участниками Фестиваля творчества.  ***Ход дня:***   * старт фестиваля творчества «Время талантов»; |

36



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | * работа подготовленных детьми пространств в рамках Дня открытых дверей в Мастерских Клуба Весёлых человечков; * итоговый концерт «Волшебство творчества»; * тематический огонёк-анализ |
| 9 | Выставка  Журналов команд | ***Аннотация:*** выставка предполагает представление командами своих Журналов для определения командных номинаций детьми, вошедших в состав детского жюри Клуба Весёлых человечков. Номинации могут быть заранее подготовлены взрослыми или придуманы участниками детского жюри.  ***Ход дела:***   * торжественное объявление детей, вошедших в состав детского жюри Клуба Весёлых человечков; * работа детского жюри с Журналами команд; * работа выставки (знакомство всех детей с Журналами команд); * объявление результатов |
| 10 | Итоговый сбор команды  «Рубрика  «Оставляю вам на память» | ***Аннотация:*** сбор – это анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов участия в Клубе Весёлых человечков. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить все ключевые события смены, в чём может помочь Журнал команды. Это поможет педагогу зафиксировать самые яркие и запоминающиеся детям моменты, получить их  эмоциональный отклик на Программу. |

37



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ***Ход дела:***   * воспоминание ключевых событий смены с помощью Журнала команды; * анализ деятельности команды и микрогрупп по системе чередования традиционных поручений; * обсуждение перспектив применения полученных детьми знаний и умений; * напутственное слово педагога и исполнение песни командной песни в орлятском кругу |
| 11 | Церемония  закрытия смены  «Навстречу будущему» | ***Аннотация:*** официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов (и Весёлых человечков) и ответное слово детей.  ***Ход дела:***   * проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят *(в этом могут помочь старшеклассники-наставники и активные участники смены);* * фанфары, выход ведущих, приветствие команд; * творческое представление Весёлых человечков о проделанной работе команд и достигнутых ими результатов; * торжественная часть: вручение грамот и сертификатов для ребят от Клуба Весёлых человечков. * творческая зарисовка о перспективах детей и Клуба Весёлых человечков по завершении смены   (выход из игрового сюжета); |

38



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | * официальное завершение смены – спуск Государственного флага Российской Федерации; * напутственные слова от организаторов и гостей |
| 12 | Поющая площадь  «Мелодия дружбы» | ***Аннотация:*** поющая площадь предполагает совместное исполнение любимых песен семи участниками в орлятском кругу в атмосфере дружбы и единства, что обеспечивает необходимый эмоциональный настрой для их последующего участия в итоговом огоньке команды.  ***Ход дела:***   * вступительное слово от взрослых; * исполнение песен орлятских песен и песен [официального сборника «Орлята России»](https://disk.yandex.ru/client/disk/музыка%20Орлят%20России); * напутственное слово от взрослых; * переход на итоговые огоньки команд.   При наличии возможностей и соответствии требованиям пожарной безопасности в центре площади может быть организован костёр или его имитация для максимального погружения в  атмосферу дела. Для его успешного проведения важно знание текстов песен детьми и взрослыми |

39

# Тематика и направления деятельности Мастерских Весёлых человечков

Предлагаемые идеи Мастерских являются рекомендательными и рассчитаны от 3 до 7 занятий в соответствии с продолжительностью смены, условиями проведения и возможностями реализации. Педагог самостоятельно ставит необходимые цели и задачи, корректируют тематику и содержание.

Обязательные условия проведения Мастерских:

* практическая направленность занятий и получение детьми опыта самостоятельной деятельности для реализации в дальнейшем;
* демонстрация и работа с книгами и журналами;
* использование аудио, видео сопровождения занятий Мастерских;
* по итогам каждого занятия результат работы Мастерской размещается на

*общелагерном стенде;*

* подготовка и реализация дел Мастерской для всего лагеря.

Продолжительность проведения одного занятия в Мастерской: 40-60 минут.

В ходе занятия педагог должен предусмотреть переключение видов деятельности и использование динамических пауз.

**Мастерская юных художников**

Ведущий: Карандаш.

Основное направление деятельности: художественная деятельность, знакомство с творческими техниками рисования, с отечественными иллюстраторами, подготовка и реализация детской инициативы.

Примерное содержание:



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Занятие | Направления занятий | Примечание |
| 1 занятие | * Знакомство: игра на знакомство, знакомство с историей Карандаша и с творчеством художника И. Семёнова; * знакомство с профессией иллюстратора, какими бывают иллюстрации; * создание коллективной иллюстрации к рассказу из журнала «Весёлые картинки» за 1957 год № 8; * мастер-класс от Карандаша: этапное рисование по выбору краба, осьминога   или дельфина; | М/ф «Волшебный карандаш2» (9 мин)  2-3 журнала «Весёлых картинок» для рассматривания иллюстраций, обращаем внимание детей на фамилии иллюстраторов.  Детям выдаются картинки-раскраски морских обитателей в формате А6, читается рассказ «На дне морском3», ребята раскрашивают цветными карандашами, вырезают и приклеивают на заранее приготовленный фон морского подводного мира (возможно использовать региональный компонент и взять обитателей речного мира или морского мира региона);  дополняют коллективную работу, подписывают авторов- иллюстраторов |

2 <https://disk.yandex.ru/i/Oxgdkcm7No32kw>

3 <http://www.barius.ru/biblioteka/book/380>



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | * подведение итогов Мастерской. Размещение коллективной иллюстрации на общелагерном стенде; * обсуждение: где и как нам это может пригодиться и где можем применить приёмы рисования и оформления   иллюстрации к рассказу? |  |
| 2 занятие | * Приветствие друг друга; * знакомство с профессией иллюстратора на примере творчества В. Сутеева * коллективное обсуждение: чем пользуется художник, когда создаёт иллюстрации? Какие качества нужно развивать в себе, чтобы создать иллюстрацию? (фантазию) * мастер-класс от Карандаша: техника   «Кляксография» | Знакомство на основе книг, с использованием иллюстраций из журнала «Весёлые картинки», видеосказки4 по В. Сутееву, книг с иллюстрациями В. Сутеева  Для педагога5 «Удивительное превращение кляксы». На листе А6 дети выполняют свои работы |

4 <https://disk.yandex.ru/i/fqMRKdqQvSR-0Q>

5 <https://ds471.ru/wp-content/uploads/2022/06/klyaksografiya.pdf>

42



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | * самостоятельное творчество «Рисуем сказочные цветы в технике   «Кляксографии», которые потом подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде;   * подведение итогов занятия: где можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других использовать такую   технику? |  |
| 3 занятие | * Приветствие; * знакомство с творчеством иллюстраторов, которые создавали комиксы для детского журнала «Весёлые картинки»; * коллективное размышление для понимания, что нужно для создания комикса; | Рассматривание и чтение комиксов в «Весёлых картинках», определение жанра «Комикс».  Находят ответ на поставленный вопрос: придумать сюжет, кратко пересказать, создать короткие и понятные диалоги и т.п.  Пробуют нарисовать своего весёлого человечка и 2-3 прилагательными охарактеризовать его. |

43



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | * мастер-класс от Карандаша «Рисуем весёлых ребят», ребята знакомятся с приёмами быстрого рисования (в помощь педагогу6 «Человечки»); * творческая работа в парах: используя новые приёмы рисования, ребятам предлагается создать свои комиксы и представить их своим друзьям; * подведение итогов занятия: где это можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других рисовать весёлых человечков?   Начало проектирования инициативы (первый этап КТД). Обсуждение вопроса: | М/ф «Приключения запятой и точки»7 (15 мин)  Участвуют в предложенной деятельности, потом подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде |

6 <https://celes.club/pictures/15346-chelovechki-smeshnye-raskraska.html>

6 <https://disk.yandex.ru/i/lPy2Z_yLZjYf_Q>

7

44



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | что мы можем показать, чему можем  научить? |  |
| 4 занятие | * Знакомство с творчеством В. Чижикова; * мастер-класс от Карандаша «Изонить» и   «Кляксография пузырчатая»;   * творческие работы ребят, создание небольших иллюстраций к народным сказкам (возможно использование регионального компонента); * подведение итогов занятия: где это можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других иллюстрировать сказки?   Проектирование инициативы | Рассматривание журналов с иллюстрациями художника. В помощь педагогу «Удивительное превращение кляксы».  Принимают участие в предложенной деятельности, создают свои работы, подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде.  Обсуждение идей |
| 5-6  занятие | Проектирование и подготовка детской инициативы с использованием личного опыта ребёнка и полученных  практических знаний на предыдущих занятиях. | |

45



|  |  |
| --- | --- |
|  | На данных этапах важно, чтобы ребята не только обсуждали и придумывали идеи, но готовили своими руками  реквизит, оформление. Педагог в ходе подготовки может показать ребятам новые простые техники рисования и иллюстрирования. |
| 7 занятие | Реализация детской инициативы. Подведение итогов. Анализ. Определение с детьми перспективы дальнейшей  деятельности: где может пригодится полученный опыт? Кого ещё можно научить? |

46

**Подсказки для проведения «огоньков8»**

# «ЗДРАВСТВУЙТЕ, ЭТО МЫ»

*Идея:* знакомство ребят, представление друг другу, знакомство с лагерем и орлятскими легендами.

*Содержание:* желательно сразу обговорить вопросы, посредством которых будет строиться огонёк. Данная форма огонька предполагает разговор об особенностях лагеря, легенды, песни. Как вариант вступительного слова вожатого – легенда, в ходе рассказа которой звучат традиции огонька....

*Вопросы огонька:* Кто мы? Что мы хотели бы получить от смены в лагере? Наша команда – это? Разговор можно вести в рамках легенды об орлятском круге, в конце огонька легенду можно завершить.

# «ЗВЕЗДОПАД»

*Идея:* знакомство с личностью каждого человека с необычной стороны.

*Ключевая фраза:* Каждый человек – это великая тайна.

Люди удивительные звёзды, Дальние и ближние миры

И бывает так непросто Сдерживать сиянье до поры. А потом сиять с такою силой, Что тому причиною как знать?

Самым удивительным светилом Человека следует назвать.

*Подготовка:* необходимо подготовить пакет с вопросами. Вопросы могут быть, например, такие: Какие качества человека ты наиболее ценишь в людях? Расскажи смешной случай из твоей жизни? Каким ты себя видишь через 10 лет? Как ты понимаешь фразу «Мы в ответе за тех, кого приручили»?

*Содержание огонька:* Вокруг костра или свечи разложены вопросы из пакета. После вступительного слова, ведущего об огоньке и форме его проведения каждый

8 По материалам <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-ogonki-idei.pdf>, а также из опыта работы вожатых и методистов ВДЦ «Орлёнок» <https://orlyonok-umc.pavus.ru/files/ogonki.pdf>

участник берет вопрос из круга. Задача вожатого попытаться по каждому прозвучавшему вопросу создать разговор. Отвечать на вопросы можно по цепочке или по принципу «свободного микрофона».

# «НЕОБЫКНОВЕННАЯ ИСТОРИЯ»

*Ключевая фраза:* «Наш лагерь – это сказка», она может быть хорошей или плохой. В каждой смене сказка своя, особенная – непохожая на другие. Каждый человек придумывает свою сказку.

*Содержание:* вожатый рассказывает о лагере как о маленькой сказочной стране, полной своих волшебных историй и приключений, рассказывает легенду, создает у детей впечатление, что они окружены сказкой. Потом дети по цепочке говорят о том, какая сказка им бы понравилась, а также какая сказка необходима их команде. Итогом огонька может стать сказка команды.

# «МОЙ ТАЛИСМАН»

*Ключевая фраза:* У каждого человека в жизни есть свой талисман, предмет, с которым он себя ассоциирует. На огоньке ребятам предлагается рассказать о своём образе, талисмане, о возможностях лагеря помочь в составлении своего образа.

*Подготовка к огоньку:* подготовить различные предметы, с которыми может ассоциироваться человек (камень, игрушка, чистый лист бумаги, книга, ластик, веточка, цветная бумага). Количество предметов может соответствовать количеству участников огонька, но лучше, если их будет больше.

*Содержание:* в начале огонька вожатый говорит основную идею и рассказывает о своём талисмане. Ребята выбирают для себя предмет или, если этого нет в предложенных предметах, просто описывают свой образ. Задача в ходе высказываний рассказать о своём талисмане. Можно заранее подготовить вопросы, отвечая на которые, ребята могут сделать свой рассказ интереснее, разнообразнее.

# «ВОЛШЕБНЫЙ ФОНАРЬ»

*Цель:* формирование умения видеть в каждом человеке положительные качества, признавать их, разрешение скрытого конфликта между ребятами в команде, когда необходимо подчеркнуть необходимость в коллективе каждого человека.

48

«Послушайте!

Ведь, если звёзды зажигаются - Значит это кому-нибудь нужно».

«Но не только в этом дело, а ещё и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звёзды зажигая, Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая. Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде».

*Необходимый реквизит:* фонарь со светодиодным светом или несколько бумажных фонариков разного размера и цвета.

*Содержание:* вожатый рассказывает легенду про фонарщика, говорит о том, что важно в каждом человеке увидеть лучшие качества и зажечь свет добра. Потом предлагает каждому (или желающим) по очереди взять в руки волшебный фонарь, а всем остальным участникам по очереди называть достоинства этого человека. Вожатый настраивает ребят на то, что волшебный стул высвечивает только положительные качества, называть недостатки категорически запрещается. Завершается «огонёк» общим обсуждением вопросов: Что ты чувствовал, когда говорили про тебя? Что нового услышал о себе? Приятно ли было тебе слышать о своих достоинствах? Легко ли говорить в слух приятные вещи друг другу?

# «НАШ ОБЩИЙ ДОМ»

*Ключевая фраза:* «От личного вклада каждого зависит общий успех».

*Подготовка.* Перед «огоньком» (незадолго до его проведения или в течение всего дня) каждый ребёнок рисует лист – «кирпичик» о себе, т.е. как он себя представляет.

*Содержание.* Каждый представляет свой лист-«кирпичик» или, как вариант, ребята представляют своего соседа по его листу-«кирпичику». Из всех этих кирпичиков потом строится «дом» и вклеивается в Журнал команды, а на «крыше» пишутся особенности команды, какая она, по мнению ребят.

# «ОГОНЁК АНАЛИЗ ДНЯ»

49

*Цель:* анализ прошедшего дня, коррекция взаимоотношений в команде, регулирование эмоционального настроя участников.

*Содержание:* вожатый предлагает ребятам обсудить вопросы, которые отражают прожитый день, ситуации в команде. Примерные вопросы: Как ты оцениваешь каждое проведённое сегодня дело? Что сегодня в нашей команде было хорошо? Что было не очень хорошо и даже плохо? Что нужно сделать, чтобы стало ещё лучше?

*Особенность огонька:* не нужно никого торопить, останавливать. Дети делятся на «разговорившихся» и «неразговорившихся». Вторые начинают исчезать примерно со второго «огонька», и к концу смены их, как правило, не бывает. Последним говорит вожатый. Он оценивает команду в течение дня. Завершается вечерний «огонёк» песней в орлятском кругу.

Чтобы анализ прожитых дней не был однообразным, можно применять различные варианты его проведения:

*Пять пальцев*

Описание: Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее:

1. Мизинец (М) — «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрёл.
2. Безымянный (Б) — «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
3. Средний (С) — «состояние духа»: каким было моё настроение и от чего оно зависело.
4. Указательный (У) — «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?
5. Большой (Б) — «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

*Нить рассказа Инвентарь*: Моток ниток.

*Описание:* Берёте обыкновенный моток ниток и, держа его конец, высказываете своё мнение; затем передаёте нить кому-то другому (лучше тому, кто

50

не сидит рядом с вами), и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните: если хоть одна нить теряется, то порвётся вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

*Шляпа*

*Инвентарь:* Вопросы на бумажках, шляпа.

*Описание:* Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не совсем хороших (о каше, уборке, удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своём отношении к этому.

*Ниточки*

*Инвентарь:* Разноцветные нитки.

*Описание:* Перед началом «огонька» детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек могут быть разной длины — 10-30 см. Во время обсуждения каждый ребёнок наматывает её на палец, высказывая своё мнение. Выбрав нить той или иной длины, ребёнок заявляет о своём желании выступить и настраивается на развёрнутую оценку дня или короткую реплику.

# РАССКАЖИ МНЕ ОБО МНЕ

*Цель:* подведение итогов смены, напутственные слова друг другу.

*Содержание:* традиционная форма последнего, прощального «огонька» в команде. Каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Этот «огонёк» должен стать самым запоминающимся, самым важным событием для ребёнка. Задача педагога – поддержание высокого эмоционального настроя. Недопустимо, чтобы этот «огонёк» превратился в перечисление всевозможных обид. На нём должны быть сказаны все самые тёплые, самые ВАЖНЫЕ и НУЖНЫЕ слова. Напомните ребятам всё самое доброе и светлое, что происходило в команде и на смене в целом. Вспомните лучшие номера, самые любимые песни. Заготовьте ребятам памятные сувениры от вожатых. Пусть сюрпризная группа подготовит награждение по номинациям («Улыбка отряда», «Наша палочка-выручалочка» и пр.), придумает каждому на память стихи-посвящения.

51

## Пример план-сетки смены

Представленная план-сетка может быть взята за основу и скорректирована организаторами смены в зависимости от возможностей лагеря (условия пребывания детей, количество дней в смене, кадрового состава, материально-технической базы и т.д.). Содержание план-сетки включает инвариантную и вариативную составляющие программы. [Инвариантная составляющая](#_bookmark12) предполагает дела, обязательные к проведению в смене. Дела вариативной составляющей могут быть как заменены в зависимости от возможностей лагеря, так и дополнены региональным компонентом.

При составлении план-сетки организаторы смены должны руководствоваться основными принципами:

* ориентированность на целевой блок и достижение предполагаемых результатов;
* соответствие логике проведения смены и методике коллективно-творческой деятельности;
* учёт возрастных особенностей участников смены
* включение дел на уровне команды и детского лагеря.



52

Пример план-сетки смены в летнем загородном лагере

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***1 день*** | ***2 день*** | ***3 день*** | ***4 день*** | ***5 день*** | ***6 день*** | ***7 день*** |
| *Заезд,*  *инструктажи по ТБ*  *Игры на*  *знакомство, командообразован ие*  *Экскурсия- прогулка по территории лагеря*  *Разведка*  *интересных дел*  Игровая программа  «Давайте дружить»  *Сбор команды по итогам игры,*  *обсуждение*  *предполагаемой общей цели на смену*  *Подготовка*  *визитки команды* | Театрализованны й старт мастер- классов «В гости к мастерам своего дела»  Мастер-классы Клуба Весёлых человечков  *Обсуждение в команде*  *Сбор*  *целеполагания*  *Час игры команды*  *Сбор-рождение команды*  *Заполнение странички Журнала команды*  Киновечер – мультфильмы про Клуб Весёлых человечков  *Огонёк*  *«Звездопад»* | *Подготовка*  *визитки команды*  Церемония  открытия смены  *Сбор команды по итогам мастер- классов*  *Игровой час*  *«Играю я – играют друзья»*  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  *Зачисление в*  *Мастерские Клуба Весёлых*  *человечков*  Творческий вечер  «В гостях у Весёлых человечков»  *Огонёк*  *«Необыкновенная история»* | Открытие  «Мастерских Клуба Весёлых человечков»  1-е занятие в Мастерских  *Мастер-класс от вожатого –*  *оформляем Журнал Команды*  Игра на командообразова ние «Мы- команда!»  *Сбор команды по итогам игры,*  *обсуждение*  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Танцевально- игровая  программа «Мы играем и поём, дружно, весело живём!»  *Огонёк-анализ дня* | 2-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков  *«Калейдоскоп идей» –*  *подготовка командного дела к*  *тематическому дню «Эрудит» по методике КТД*  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  *Огонёк «Мой талисман»* | 3-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков  *Марафон*  *интересных игр*  *«Море хорошего настроения»*  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Исследовательск ий квест  «Природный код»  *Огонёк-анализ дня* | Тематический день Эрудит  Старт  тематического дня  Марафон настольных игр  «Развиваемся, играя!»  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Командный турнир: Большие шахматы  *Огонёк-анализ дня* |



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Огонёк*  *«Здравствуйте, это мы!»* |  |  |  |  |  |  |
| ***8 день*** | ***9 день*** | ***10 день*** | ***11 день*** | ***12 день*** | ***13 день*** | ***14 день*** |
| 4-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков  Экскурсия или поход в музей  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  КТД «Коробка храбрости»  *Огонёк*  *«Волшебный фонарь»* | 5-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков  *Танцевальный час*  *«Ловим ритм»*  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Игра по станциям  «Твори! Выдумывай! Пробуй!»  Танцевальная программа «В кругу друзей»  *Огонёк-анализ дня* | 6-е занятие в  Мастерских Клуба Весёлых человечков  Экскурсия в дендропарк  «Кладовая природы»  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Весёлые старты  «Быстрее! Выше! Сильнее!»  *Огонёк «Дружба»* | *Тематический час «Открывая страницы*  *интересной книги»*  *Театральный час*  *«Там, на неведомых дорожках»*  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Музыкальная гостиная «С хорошего настроения»  *Огонёк «Наш общий дом»* | Фестиваль творчества  «Время  талантов»  Старт Фестиваля  День открытых дверей в  Мастерских Клуба Весёлых человечков  *Работа*  *микрогрупп в командах по ЧТП*  Итоговый концерт  «Волшебство творчества»  *Тематический огонёк*  *«Расскажи мне*  *обо мне»* | Выставка Журналов команд  *Чаепитие с Клубом Весёлых человечков*  Праздничная дискотека  «Финальный аккорд»  *Огонёк-анализ дня* | *Итоговый сбор команды*  *«Рубрика*  *«Оставляю вам на память»*  Церемония  закрытия смены  «Навстречу будущему»  Поющая площадь  «Мелодия дружбы»  *Итоговый огонёк*  *«Всем в этом*  *мире нужен друг»* |

54