

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЧЕРНОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА



УТВЕРЖДЕНО:

Директор МАОУ Черновской СОШ
_____/С.В.Бурнатов
приказ от 19.02.2026г. № 49-26 од

Программа деятельности по организации отдыха детей в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей при муниципальном автономном общеобразовательном учреждении Черновской средней общеобразовательной школе
«Смены первых: Орлята России»

Социально-гуманитарное направление

Целевая группа: учащиеся 1-11 классов (6,6 -17 лет)

Срок реализации: 30.03. 2026 – 05.04.2026 года, 1 смена

Руководитель: Быкова Екатерина Александровна – заместитель директора по воспитательной работе

2026 год
с.Черновское

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Краткая характеристика участников программы	3
3. Педагогическая идея программы.	4
4. Целевой блок программы	8
5. Критерии и способы оценки качества реализации программы	9
6. Содержание и средства реализации программы	12
7. Кадровое обеспечение.....	20
8. Информационно - методическое обеспечение программы. Система анализа реализации программы.....	20
9. Особенности материально-технического обеспечения программы.....	21
10. Список литературы.....	22

1. Пояснительная записка

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе.

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.

Отличительные особенности Программы

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.

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.

Направленность Программы

- по содержанию - социально-гуманитарная;
- по функциональному предназначению - учебно-познавательная;
- по форме организации - групповая;
- по времени реализации - краткосрочная.

2. Краткая характеристика участников программы

100 учащихся МАОУ Черновской СОШ в возрасте 6,6 -17 лет.

При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

Вид группы или объединения: отряд, количественный состав: до 25 человек.

Сроки реализации Программы - программа является краткосрочной (реализуется в течение 5 рабочих дней).

Формы по содержанию: теоретические и практические.

Формы по организации: коллективные, индивидуальные, командные.

Режим: с 8.30 ч. до 14.00 ч.

3. Педагогическая идея программы.

Основная деятельность лагеря дневного пребывания направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Погружая ребенка в атмосферу лагеря, мы даем ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, режим питания, поддержка мышечного и эмоционального тонуса. Результатом осуществления оздоровительного направления является формирование потребности в здоровом образе жизни.

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 и 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>

Игровой сюжет смены

Жили-были в разных странах и разных сказках Весёлые человечки: Карандаш, Петрушка, Самоделкин, Чиполлино, Гурвинек, 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 мультфильмов, все участники программы получают 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.

Словарик смены

1	Весёлые человечки	<p>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.</p> <p>Карандаш – капитан клуба Весёлых человечков. Персонаж с карандашом вместо носа. Все его рисунки имеют свойство материализоваться и оживать.</p> <p>Самodelкин – 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.</p> <p>Буратино – герой сказки Алексея Толстого «Золотой ключик». Спортивный, неугомонный персонаж, всем интересуется и всегда позитивно настроен на совместную деятельность с другими Весёлыми человечками.</p> <p>Незнайка – герой сказки Николая Носова. Обладает неугомонной жадой деятельности. Отзывчивый и добрый, очень активный.</p> <p>Чиполлино – «мальчик-луковица» из сказки Джанни Родари. Любит путешествовать и придумывать забавные истории.</p> <p>Петрушка – весёлый персонаж русского-народного ярмарочного кукольного театра. Любит поразвлечь друзей игрой на гармошке.</p> <p>Дюймовочка – героиня сказки Х.К. Андерсена. Любит нарядно одеваться и танцевать.</p> <p>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»</p>
2	Журнал команды	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>

		<p>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:</p> <p>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.</p> <p>В первые дни делается только основа Журнала, содержащая необходимые элементы,</p> <p>а заполняется он в течение всей смены детьми совместно со взрослыми. Совместно принимается решение каким быть журналу по содержанию. Для того чтобы ребятам 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.).</p> <p>Форма Журнала команды может быть различной: альбом, лист ватмана, командный уголок, творческий календарь с датами смены, стена в холле.</p> <p>Самое главное – журнал в большей степени должны делать дети. А перед окончанием смены ребята могут разобрать Журнал «по частям» на память о смене</p>
3	Традиционные (домашние) дела команд	<p>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)</p>

4	Журнал «Весёлые истории»	<p>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.</p> <p>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 карты путешествий, где обозначены дела и события Мастерских, стенд можно оформить в виде комикса, где друзья Карандаша рассказывают свои истории и т.д.</p> <p>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.</p>
---	--------------------------	--

4. Целевой блок программы

Цель – развитие социальной активности младших школьников через самореализацию и взаимодействие со сверстниками в сфере коллективной, творческой и интеллектуальной деятельности.

Задачи:

Обучающая: обогащать кругозор детей через творческое самовыражение и познание нового.

Развивающая: формировать навыки и способы социального взаимодействия с различными группами людей и содействовать проявлению активной жизненной позиции.

Воспитательная: способствовать сознательному положительному отношению к познанию, творчеству и результатам совместной деятельности в коллективе как важным жизненным ценностям.

Предполагаемые результаты программы:

Группа результатов	Формулировка результата для ребёнка	Способ оценки результата
--------------------	-------------------------------------	--------------------------

Личностные	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - беседа - наблюдение - участие ребёнка в итоговых делах смены
Метапредметные	<ul style="list-style-type: none"> - умеет договариваться, слушать и слышать окружающих его людей; - умеет анализировать деятельность, действия, поступки; - применяет полученные знания на практике; - демонстрирует самостоятельность в соответствии с уровнем психофизиологического развития 	<ul style="list-style-type: none"> - беседа - наблюдение - анализ творческих работ ребёнка - участие ребёнка в итоговых делах смены
Предметные	<ul style="list-style-type: none"> - взаимодействует со сверстниками и взрослыми в ходе групповой работы, ведёт диалог, аргументирует собственную точку зрения; - демонстрирует практические навыки творческой и интеллектуальной деятельности; - доводит начатое дело до завершения, анализирует полученный результат личностной и групповой работы 	<ul style="list-style-type: none"> - наблюдение - анализ заинтересованности, включённости ребёнка в различные виды деятельности - участие ребёнка в итоговых делах смены

5. Критерии и способы оценки качества реализации программы

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;*

1. проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
2. приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
3. положительное эмоциональное состояние детей;
4. позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

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

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

Таблица №2 «Примеры методов игровой диагностики» Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
Таблица №2 «Примеры методов игровой диагностики» Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
<p>Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью</p>	<p>«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться)</p> <p>«Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</p> <p>«Одна картинка – два ответа» Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>
<p>Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности</p>	<p>«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p>
	<p>«Интересный вагон» 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,</p>

	<p>интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.</p> <p>«Живая анкета» Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному: - 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто не согласен – топают; - 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.</p>
--	---

Для оценки программы со стороны педагогов рекомендуется проведение педагогического совещания по итогам реализации смены.

Вопросы педагогического совещания 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 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 вариант – обратная связь о смене в форме анкеты со стороны родителей (законных представителей) детей;

3 вариант – обратная связь со стороны педагогов-психологов, работающих в смене с детьми, педагогами и родителями.

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и педагогов, реализующих программу. Оценка со стороны взрослых проводится

на усмотрение организации, реализующей смену. Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98-100% детей и педагогов.

6. Содержание и средства реализации программы

Гражданско-патриотическое направление

Цель: содействовать патриотическому, нравственному развитию учащихся, способствовать формированию и укреплению семейных традиций.

Задачи: развитие мотивационно-ценностного отношения к своей личности и окружающим, развитие организаторских способностей учеников, повышение уровня воспитанности, способствовать развитию стремления к сотрудничеству, развитие коммуникативных навыков, научить ориентироваться в мире социальных, нравственных и эстетических ценностей, способствовать социализации, воспитывать активную гражданско-патриотическую позицию.

Формы проведения:

- Экскурсия в школьный музей
- Беседа
- Познавательный час
- квест

Физкультурно – оздоровительная работа

Цель: способствовать формированию здорового образа жизни, развитие мотивации спортивной деятельности на успех.

Задачи: приучать к выполнению различных режимных моментов, развитие физической активности учеников, воспитывать культуру поведения и соблюдение этических норм в соревновательном процессе, воспитание чувства командного духа.

Основные формы организации:

- Утренняя гимнастика (зарядка)
- Минутки здоровья
- Спортивные игры
- Подвижные игры на свежем воздухе
- Эстафеты

Утренняя гимнастика проводится ежедневно в течение 10-15 минут. Основная задача этого режимного момента, помимо физического развития, - создание положительного эмоционального заряда и хорошего физического тонуса на весь день.

Подвижные игры включают все основные физкультурные элементы: ходьбу, бег, прыжки. Они способствуют созданию хорошего, эмоционально окрашенного настроения у детей, развитию у них таких физических качеств, как ловкость, быстрота, выносливость, а коллективные игры – еще и воспитанию дружбы.

Художественно - эстетическое направление

Цель: организовать работу творческих мастерских.

Задачи: научить организации и планированию своей деятельности сформировать у воспитанников ключевые навыки, имеющие универсальное значение для различных видов деятельности – навыки решения проблем, принятия решений, поиска, анализа и обработки информации, навыки сотрудничества и т. д., способствовать активизации мыслительной деятельности, развитие познавательной сферы, воспитывать ответственность и стремление к достижению поставленной цели.

Формы проведения:

- Конкурсы

- Коллективно-творческие дела
- Творческие мероприятия

Формы и методы работы

Индивидуальные и коллективные формы работы в лагере осуществляются с использованием традиционных методов (беседа, наблюдение, поручение, конкурсы рисунков, плакатов, праздники, экскурсии).

Механизм реализации программы

1. Оздоровительные мероприятия для ребят.
2. Проведение спортивных мероприятий, подвижных игр.
3. Тематические беседы.
4. Ролевые игры.
5. Конкурсы рисунков.
6. Творческие мероприятия
7. Экскурсии в школьный музей

Смена в детском лагере длится 5 дней и включает в себя три периода: организационный (1 смены), основной (с 2 по 4 дни смены), итоговый (5 день смены).

Модель смены:

Таблица №1 «Модель смены» 1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап
Организационный период смены	Основной период смены		Итоговый период смены	
Старт смены. Ввод в игровой сюжет	Реализация игрового сюжета	Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника)	Выход из игрового сюжета	Подведение итогов смены. Перспективы на следующий учебный год.

Система мотивации и стимулирования детей

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.

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 5 дней.

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.

1 день: Организационный период – орлята собираются вместе, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время. Погружение в игровую модель и старт смены.

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).

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!».

2 день: I этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: зачисление в Мастерские

Это практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам. 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. Результатом этапа становится знакомство участников смены с направлениями деятельности Мастерских и их распределение в соответствии с интересами.

- театрализованный старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»;
- мастер-классы от Весёлых человечков;
- командный сбор-самоопределения по выбору Мастерской.

II этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: работа в Мастерских (3-4 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 4 занятий в Мастерских Клуба Весёлых человечков, ориентированных на реализацию детской инициативы;

– интеллектуальные и игровые тематические дни от Клуба Весёлых человечков для команд; На 4 день происходит кульминация совместной деятельности детей и взрослых.

Результатом этапа является проведение подготовленного на предыдущих этапах дела, посредством которого дети демонстрируют приобретенные навыки и умения.

– Старт Фестиваля на утренней линейке;

– День открытых дверей Мастерских Клуба Весёлых человечков;

5 день: Итоговый период.

Выход из игровой модели и завершение 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;

– церемония закрытия смены и награждения её участников;

– поющая площадь «Мелодия дружбы»;

Краткое описание и ход ключевых событий и дел смены

№	Событие/дело	Описание и краткий ход
1.	Игровая программа «Давайте дружить»	<p>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.</p> <p>Краткий ход:</p> <p>приветствие участников;</p> <p>знакомство участников друг с другом <i>(в случае, если ребята не знакомы)</i>;</p> <ul style="list-style-type: none">• проведение игр на взаимодействие, командообразование, выявление лидеров <i>(по 1-2 игры на каждое направление)</i>; <p>рефлексия <i>(обсуждаем вопрос: «Что значит быть командой?»)</i>;</p> <p>создание образа команды в виде общего коллажа – оформление странички в Журнале команды</p>

		«Это мы!» – участникам команды предлагаются маленькие картинки-раскраски с героями из мультфильмов, которые детям необходимо раскрасить и подписать своими именами, после чего наклеить их в журнал Команды
2.	Сбор-рождение команды	<p>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.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Аннотация: сбор направлен на постановку детьми индивидуальных целей на основе собственных интересов и возможностей смены.</p> <p>Краткий ход:</p> <p>информирование ребят о том, зачем проводится сбор; установление эмоционального настроения на сбор (рассказ притчи или просмотр видеоролика о мечте и цели); актуализация знаний о предстоящих делах в смене; работа по постановке цели на смену; подведение итогов.</p> <p>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.</p>
4.	Церемония открытия смены	Аннотация: церемония открытия смены предполагает проведение официального торжественного старта –

		<p>начала смены.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят (<i>в этом могут помочь старшеклассники-наставники</i>); <p>фанфары, выход ведущих, приветствие участников смены;</p> <ul style="list-style-type: none"> • театрализованное представление «Привет, от Весёлых человечков» и обозначение того, через что ребятам предстоит пройти (<i>погружение в игровой сюжет смены</i>); <p>представление команд (<i>названия и девизы</i>); вручение отличительных знаков командирам команд (<i>это могут быть галстуки/ бейджи/ значки/ браслеты/ повязанные на руку атласные ленты или что-то другое</i>);</p> <ul style="list-style-type: none"> • официальный старт смены – исполнение Государственного гимна Российской Федерации и поднятие Государственного флага Российской Федерации; <p>напутственные слова от организаторов и гостей; творческий номер от Клуба Весёлых человечков.</p>
5.	Занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков	<p>Аннотация: это 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.</p> <p>Краткий ход:</p> <p>5 мин – театрализованный старт работы Мастерских; по 15 мин проведение мастер-классов от Мастерских; 30 мин – обсуждение в команде, распределение.</p> <p>Основной принцип построения мастер-класса:</p> <p>организационный момент: приветствие участников от лица, ведущего (игровой момент «Хлопни меня по ладони и назови своё имя»), рассказ о себе («Я Карандаш ...»);</p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрация основного содержания Мастерской, пробы ребят предложенного вида деятельности; – получение участниками мастер-класса приглашения для участия в Мастерской с кратким анонсом предстоящей деятельности. <p>По итогам участия в мастер-классах ребята собираются на общий сбор команды, обсуждают мастер-классы и распределяются по мастерским</p>

6.	Выставка Журналов команд	<p>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.</p> <p>Ход дела:</p> <p>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</p>
7.	Церемония закрытия смены «Навстречу будущему»	<p>Аннотация: официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов (и Весёлых человечков) и ответное слово детей.</p> <p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят (в этом могут помочь старшеклассники-наставники и активные участники смены); <p>фанфары, выход ведущих, приветствие команд;</p> <ul style="list-style-type: none"> • творческое представление Весёлых человечков о проделанной работе команд и достигнутых ими результатов; • торжественная часть: вручение грамот и сертификатов для ребят от Клуба Весёлых человечков. <p>творческая зарисовка о перспективах детей и Клуба Весёлых человечков по завершении смены (выход из игрового сюжета);</p> <p>официальное завершение смены – спуск Государственного флага Российской Федерации; напутственные слова от организаторов и гостей</p>
8.	Поющая площадь «Мелодия дружбы»	<p>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.</p> <p>Ход дела:</p> <p>вступительное слово от взрослых;</p> <p>исполнение песен орлятских песен и песен официального сборника «Орлята России»;</p> <p>напутственное слово от взрослых;</p> <p>переход на итоговые огоньки команд.</p> <p>При наличии возможностей и соответствии</p>

		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.
--	--	--

План-сетка смены

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
<p><i>Инструктажи по ТБ</i></p> <p><i>Игры на знакомство, командообразовании</i></p> <p><i>Экскурсия-прогулка по территории лагеря</i></p> <p><i>Разведка интересных дел</i></p> <p><i>Игровая программа «Давайте дружить»</i></p> <p><i>Театрализованный старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»</i></p> <p><i>Сбор команды по итогам игры, обсуждение предполагаемой общей цели на смену</i></p> <p><i>Подготовка визитки команды</i></p>	<p>Мастер-классы Клуба Весёлых человечков</p> <p><i>Обсуждение в команде</i></p> <p><i>Сбор целеполагания</i></p> <p><i>Час игры команды</i></p> <p><i>Сбор-рождение команды</i></p> <p><i>Заполнение странички Журнала команды</i></p> <p><i>Игра на командообразование «Мы-команда!»</i></p> <p><i>Сбор команды по итогам игры, обсуждение</i></p> <p><i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i></p>	<p>Открытие «Мастерских Клуба Весёлых человечков»</p> <p>1-е занятие в Мастерских</p> <p><i>Мастер-класс от вожака – оформляем Журнал Команды</i></p> <p><i>Марафон интересных игр «Море хорошего настроения»</i></p>	<p>занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков</p> <p><i>Танцевальный час «Ловим ритм»</i></p> <p><i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i></p> <p>Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»</p>	<p>Выставка Журналов команд</p> <p>День открытых дверей в Мастерских Клуба Весёлых человечков</p> <p>Церемония закрытия смены «Навстречу будущему»</p>

Режим дня в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей в образовательном учреждении МАОУ Черновской СОШ находится в ПРИЛОЖЕНИИ 1

Условия реализации программы

Нормативно-правовое обеспечение:

1. Конституция РФ;

2. Конвенция ООН о правах ребенка;
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
4. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ
5. СанПиН 2.4.4.259-10

Инструкции:

1. Инструкция по правилам проведения противопожарных мероприятий и соблюдения требований пожарной безопасности (типовые требования).
2. Инструкция по правилам поведения при посещении культурно-массовых и спортивных мероприятий.
3. Инструкция по правилам поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций.
4. Инструкция по оказанию первой помощи при несчастных случаях.

7. Кадровое обеспечение

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

-начальник лагеря

- Организует, координирует и контролирует работу сотрудников лагеря;
- Обеспечивает безопасность жизни и здоровья детей и сотрудников лагеря;
- Оформляет необходимые документы на открытие и функционирование лагеря;
- Руководит работой педагогического и вспомогательного персонала.

-воспитатели отрядов (из числа педагогов школы);

- Обеспечивают реализацию плана работы;
- Обеспечивают и отвечают за безопасность детей во время проведения культмассовых мероприятий;
- Несут материальную ответственность за имущество, выданное на лагерь;
- Проводят оздоровительную утреннюю зарядку;
- Организуют и проводят спортивно – массовые мероприятия.

Медицинский работник

- Проводит ежедневный осмотр детей

- Беседы о ЗОЖ

-Технические служащие (уборка территории)

-Работники столовой

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 13-14 детей. В помощь к реализации программы подключаются старшеклассники, но они не несут юридической ответственности за детей, находящихся в отрядах.

8. Информационно - методическое обеспечение программы. Система анализа реализации программы.

Для эффективной работы в лагере активно используется Методика КТД.

В сфере воспитания коллективно - трудовая деятельность и коллективно-творческие дела уже на протяжении десятилетий занимают свое особое место. Эта методика, технология, прекрасно учитывающая психологию подросткового и юношеского возраста, действительно, способна творить чудеса. У каждого, кто участвует в них, пробуждается творческий потенциал, возникают самые добрые чувства к своим товарищам, возникает потребность преобразить свою школу, сделать ее красивее. Дело – это событие, любые какие-либо действия, которые несут в себе заботу об

окружающих людях, о коллективе, друг о друге. Коллективное дело – событие (набор действий), осуществляемых посредством совместных усилий всех членов коллектива – воспитанников и воспитателей. Коллективно-творческое дело (КТД) - событие, либо набор действий, предполагающий непрерывный поиск лучших решений, жизненно-важных задач. Виды КТД:

1. Организаторские дела (метод взаимодействия)
2. Познавательные дела (познавательные игры: ребёнок должен узнать как можно больше об окружающем мире)
3. Художественные дела (творчество: рисование, оформление)
4. Спортивные дела (зарядки, веселые старты, эстафеты и др.)

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.

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

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

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

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

По итогам реализации смены проходит итоговое педагогическое совещание с анализом эффективности и результативности программы смены, выстраивание дальнейших перспектив, награждение педагогов.

9. Особенности материально-технического обеспечения программы.

- Спортивный зал для проведения спортивных мероприятий,
- Актный зал для проведения театрализованных представлений, акций, просмотра видеоматериалов.
- Кабинеты для проведения отрядных мероприятий.
- Материалы для оформления и творчества детей.
- Канцелярские принадлежности.
- Школьная столовая.
- Школьная библиотека.
- Медицинский кабинет.

10.Список 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 игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
5. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
6. Газман О.С. «Каникулы: игра, воспитание» / Под ред. О.С. Газмана –М.: Просвещение, 1988 – 160
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 внешкольном 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.
9. Зубахин А.А. «Открывает 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. ил.

Режим дня

Режим дня в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей в образовательном учреждении МАОУ Черновской СОШ

Элементы режима дня	Пребывание детей
	с 8.00 до 14.00 часов
Сбор детей, зарядка	8.00 – 8.30
1-й Завтрак	8.30 – 9.00
Утренняя линейка	9.00 – 9.15
Минутки здоровья	9.15-9.30
Работа по плану отрядов	9.30 - 10.30
2-й Завтрак	10.30-10.40
Работа по плану отрядов	10.40 – 12.00
Обед	12.00 - 13.00
Работа по плану отрядов	13.00 - 14.00
Уход домой	14.00

РЕЖИМ РАБОТЫ:

Если будешь ты стремиться
Распорядок выполнять,
Лучше будешь ты учиться,
Лучше будешь отдыхать.

8.00 – 8.15

Солнышко встаёт,
Спать ребятам не даёт.
На площадку всем пора.
С добрым утром детвора!

8.15 – 8.30

Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.

8.30 – 9.00

Каша, чай, кусочек сыра – вкусно, сытно и красиво.

9.00 – 9.15

Быть проворным ты не бойся, на линейку быстро стройся.

9.15 – 10.30

Не грустим в семействе нашем.

Мы поем, рисуем, пляшем,
Отдыхаем, загораем,
В игры разные играем.

11.00 — 12.00

Кто-то любит танцевать,
Кто-то петь и рисовать,
Только бездельники час этот маются,
А все ребята в отряде занимаются.

12.00 – 13.00

Нас столовая зовёт,
Суп отличный и компот.

13.00 – 14.00

Лишь заслышав зов игры
Побежали быстро мы

14.00

День прошёл,
Мы ждём другой,
А пока идём домой.