



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Мордвиновская средняя школа»
Ярославского муниципального района

Согласовано:
Педагогический совет
МОУ Мордвиновской СШ ЯМР:
Протокол № 7 от 16.04.2024

Утверждено:
Директор МОУ Мордвиновской СШ ЯМР
Сахарова О.В.
Приказ № 41 от 16.04.2024



**Программа
профильной лагерной смены
с дневным пребыванием
«ОРЛЯТА РОССИИ»**

Возраст детей: 7-14 лет

Срок реализации: 27.05.2024-17.06.2024

Д. Мордвиново

2024



Информационная карта программы

1	Полное название программы	Программа лагеря с дневным пребыванием детей на базе МОУ «Мордвиновская средняя школа» ЯМР «ОРЛЯТА РОССИИ»
2	Цель программы	Организация отдыха и оздоровления обучающихся в период летних каникул для учащихся первых-четвертых классов. Создание условий, интересных, разнообразных по форме и содержанию для обеспечения полноценного отдыха, оздоровления и творческого развития детей, а также развития чувства патриотизма и умений коллективной деятельности путем активного включения в реализацию программы «Орлята России»
3	Направление деятельности	Данная программа по своей направленности является <i>общеразвивающей</i> , т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях пришкольного лагеря.
4	Краткое содержание программы	Программа содержит: - пояснительную записку; - план-сетку мероприятий, реализующих программу; - ожидаемые результаты и условия реализации.
5	Количество, возраст учащихся.	15-20 человек, возраст 7-14 лет
6	Сроки реализации, количество смен	По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение 1 лагерной смены – 18 дней.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Сделать отдых безопасным и интересным – задача педагогов. Педагоги и родители понимают, что во время отдыха обучение не заканчивается, начинается активная пора социализации, продолжение образования. Для педагогов это время связано с особой ответственностью. Им необходимо решить непростой вопрос: как организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, поправили здоровье, набрались сил, пополнили свои знания, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились под ненавязчивым, осторожным контролем взрослых. В этих условиях лагерь с дневным пребыванием является как формой организации свободного времени детей, так и пространством для привития художественно-эстетической культуры, сохранения и укрепления здоровья, повышения творческой активности, воспитания таких качеств личности как патриотизм, ответственность, коммуникативность. «Здоровое детство - это здорово» – эта формула становится девизом при организации детского летнего отдыха, а заодно и правилом творческого подхода к каникулам – радостному времени духовного и физического развития роста каждого ребенка.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- устойчивым спросом родителей на организованный отдых учащихся;
- потребностью в развитии у учащихся таких качеств личности как ответственность за себя и свои поступки, чувства гордости за свою страну;
- работой по укреплению здоровья детей и формированию у них потребности здорового образа жизни;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала педагогов в реализации цели и задач программы.



В разработанной программе учитываются общекультурный, научный и исследовательский аспекты.

1) общекультурный: изучение норм и ценностей культуры своего народа позволяет:

- углубить и откорректировать представление учащихся о понятии «система ценностей»,
- воспитать уважение к системам ценностей своей и чужой культуры,
- сделать осознанными навыки формирования собственной, индивидуальной системы ценностей.

2) научный аспект:

- культурологические и социологические сведения.

3) исследовательский аспект: программа лагерной смены дает возможность проявить способности к исследовательской деятельности объеме, соответствующем возрастным особенностям участников.

Данная программа по своей направленности является комплексной, включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей.

Программа организации летней лагерной смены призвана всесторонне удовлетворять потребности детей, и направлена на обеспечение их полноценного и содержательного отдыха через разнообразные виды деятельности:

- художественно — эстетическое и музыкальное творчество;
- декоративно — прикладное творчество;
- интеллектуальное развитие;
- физическую культуру и спорт;
- досуг;
- социально – психологическую адаптацию;
- экскурсионную работу.

Программа деятельности лагеря ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребенка, организацию активного, насыщенного отдыха детей, проведение работы по вопросам сохранения здоровья и



здорового образа жизни, воспитания активных граждан общества путем включения в реализацию проекта «Орлята России». Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

Цель: создание условий, интересных, разнообразных по форме и содержанию для обеспечения полноценного отдыха, оздоровления детей и их творческого развития путем включения в реализацию проекта «Орлята России».

Задачи:

1. Создать условия для активного и здорового отдыха детей.
2. Формирование устойчивой мотивации на здоровье у обучающихся, педагогов, родителей.
3. Формировать развитие познавательной активности, творческого потенциала каждого ребенка, способствовать развитию интеллектуальных и творческих способностей учащихся.
4. Способствовать формированию таких качеств личности как ответственность и патриотизм.
5. Повысить общую культуру детей
6. Воспитывать чувство товарищества, дружбы.
7. Обеспечить ребенку комфортную эмоциональную среду, ситуацию успеха и развивающего общения.
8. Формировать качества, составляющие культуру поведения, санитарно-гигиеническую культуру.

Программа основана на педагогических принципах:

Принцип гуманизации отношений:

Построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, сотрудникам лагеря необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям детей и типу ведущей деятельности:



Результатом деятельности воспитательного характера в пришкольном лагере «Орлята России» является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

Принцип дифференциации воспитания:

Дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);
- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
- активное участие детей во всех видах деятельности.

Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.

Данный принцип может быть реализован при следующих условиях:

- необходимо чёткое распределение времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы;
- оценка эффективности пребывания детей на площадке должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

Принцип гармонизации сущностных сил ребёнка, его интеллектуальной, физической, эмоционально-волевой сфер с учётом его индивидуальных и возрастных особенностей.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- вариантности выбора способа реализации в различных видах деятельности;
- сочетание форм работы, учитывающих возрастные особенности детей;
- постоянной коррекции воздействий на каждого ребёнка с учётом изменений, происходящих в его организме и психике.

Принцип интегративно-гуманитарного подхода.



Этот принцип определяет пять «граней»:

- грань личностного восприятия («это затрагивает или может затрагивать лично меня»);
- грань сопричастности («этого достигли ребята, это им нужно – значит, это доступно и нужно мне»);
- грань глобального восприятия («это нужно знать всем – значит это важно и для меня; это относится к общечеловеческим ценностям»);
- грань ориентации на консенсус («Я признаю за другим право иметь свою точку зрения, я могу поставить себя на место других, понять их проблемы»);
- грань личной ответственности («я отвечаю за последствия своей деятельности для других людей и для природы»).

Принцип уважения и доверия.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;
- доверие ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении негативных последствий в процессе педагогического воздействия;
- в учёте интересов учащихся, их индивидуальных вкусов

Направления и виды деятельности

Для реализации программы разработан механизм, который представлен в виде модулей:

- Интеллектуальный модуль
- Физкультурно – оздоровительный модуль
- Патриотический модуль
- Художественно – творческий модуль
- Досуговый модуль
- Трудовой модуль





Образовательная деятельность в рамках смены предусматривает воспитательные мероприятия, связанные с реализацией заданий треков проекта «Орлята России», то есть, с историей России, изучением духовно нравственных традиций и истории родного края, города. Образовательная деятельность также предусматривает знакомство с миром движения, звуков, красок, ощущений. На основе развития навыков моделирования, изготовления поделок из различных материалов, в процессе продуктивной творческой деятельности дети знакомятся с единой картиной мира.

Оздоровительная деятельность способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых. Для успешной реализации данного блока необходимо оборудование детской площадки, приглашение учителя по физической культуре. Физические нагрузки, свежий воздух, знакомство с красивыми уголками природы, проведение оздоровительных и различных спортивно-развлекательных мероприятий способствует созданию положительного физиологического и психологического фона.

Трудовая деятельность – одно из главнейших качеств, которое мы должны воспитать в детях, - это любовь к труду, уважение к людям труда, готовность трудиться в одной из сфер общественного производства. Труд должен стать жизненной потребностью подрастающего гражданина России. Форма деятельности – тимуровская помощь: благоустройство пришкольного участка; уход за зелеными насаждениями, полив цветов; уход за комнатными растениями; дизайнерские работы: оформление стендов, художественных мини-галерей.

Культурно-досуговая деятельность состоит из обще лагерных и отрядных мероприятий (творческие конкурсы рисунков, стихов, частушек; изготовление плакатов; театрализованные игровые программы и т. д.) Получение новых знаний при подготовке к мероприятиям различной направленности (викторинам, конкурсам и т. п.) приводит к обогащению мировоззрения ребенка, что, в свою очередь, сказывается на изменении личностного поведения каждого члена коллектива.

Интеллектуальный модуль

Основные формы работы

- Расширение знаний детей об окружающем мире;
- Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений.
- Поездки, экскурсии;
- Викторины, ребусы, кроссворды
- Игры на логическое мышление
- Игры - лабиринты
- Игры по станциям.

В условиях отдыха у ребят не пропадает стремление к познанию нового, неизвестного, просто это стремление к познанию нового, неизвестного, просто это стремление реализуется в других, отличных от школьного урока, формах. С другой стороны, ребята стремятся к практической реализации тех знаний, которые дала им школа, окружающая среда.

Физкультурно – оздоровительный модуль

Задачи

Основные формы работы

- Вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы;
- Выработка и укрепление гигиенических навыков;
- Расширение знаний об охране здоровья.
- Утренняя гимнастика (зарядка)
- Спортивные игры на стадионе, в спортзале
- Подвижные игры на свежем воздухе
- Эстафеты, спортивные мероприятия (спортивная игра «Веселые старты»)
- Беседы, лекции «Мое здоровье»
- Выпуск листовок «МЫ ЗА ЗОЖ»

Художественно – творческий модуль





Творческая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления духовных и физических сил. Основным назначением творческой деятельности в лагере является развитие креативности детей и подростков.

Трудовой модуль

Трудовое воспитание есть процесс вовлечения детей в разнообразные педагогически организованные виды общественно полезного труда с целью передачи им минимума трудовых умений навыков, развития трудолюбия, других нравственных качеств, эстетического отношения к целям, процессу и результатом труда.

Задачи

Основные формы работы

- Приобщение детей к посильной и доступной деятельности в области искусства, воспитывая у детей потребность, вносить элементы прекрасного в окружающую среду, свой быт.
- Формирование художественно-эстетического вкуса, способности самостоятельно оценивать произведения искусства, свой труд.
- Развитие творческих способностей детей.
- Изобразительная деятельность (оформление отряда «Наш отрядный дом»),
- Конкурсные программы
- Творческие конкурсы
- Игровые творческие программы («А мы умеем так!»)
- Концерты

Задачи

Основные формы работы

- Формирование трудовых навыков и их дальнейшее совершенствование, постепенное расширение содержания трудовой деятельности
- Воспитание у детей некоторых личностных качеств: привычки к трудовому усилию, ответственности, заботливости, бережливости, готовности



принять участие в труде.

- Формирования положительных взаимоотношений между детьми в процессе труда
- Бытовой самообслуживающий труд (дежурство по столовой, по отряду)
- Общественно значимый труд

Патриотический модуль

Досуговый модуль

Досуговая деятельность – это процесс активного общения, удовлетворения потребностей детей в контактах. Творческой деятельности, интеллектуального и физического развития ребенка, формирования его характера. Организация досуговой деятельности детей – один из компонентов единого процесса жизнедеятельности ребенка в период пребывания его в лагере.

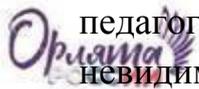
Игровая модель смены

Смена в пришкольном лагере дневного пребывания основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены – 7-10 лет. Каждый день смены в пришкольном лагере имеет логически завершённый сюжет. В соответствие с этим в каждом дне определены два ключевых дела, поддерживающих игровой сюжет – одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время в течение дня расписано с учётом режимных моментов, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. Кроме этого, в программу добавлены экскурсии, посещение творческих студий, кванториумов, технопарков, музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров и другие дела, связанные с тематикой дня.

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную страну

Маленьких и Великих Открытий (далее – страна Открытий, Страна).

Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой! Тем более, что жителям этой страны требуется помощь. Поэтому, задача ребят создать такую команду, успешно пройти все испытания, собрать карту, пока неизвестной для них, страны, и таким образом помочь жителям в сохранении их главных сокровищ. Каждый день начинается с нового открытия – новой локации страны Открытий. Путешествовать по стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для



педагога книга является инструментом поддержания игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам

Задачи

Основные формы работы

- Воспитание школьников гражданами своей Родины, знающими и уважающими свои корни, культуру, традиции своей семьи, школы, родного края; от воспитания любви к родной школе и отчужденности к формированию гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины;
- Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений.
- Приобщение к духовным ценностям российской истории.
- Интеллектуальный конкурс «Россия – Родина моя!»
- Подвижные народные игры
- Волонтерское движение
- Конкурсная программа «Истоки»
- Отрядные часы, расширяющие кругозор детей, помогающие ребенку осмыслить свое место в природе и усвоить такие ценности как «Отечество», «Семья»

Задачи

Основные формы работы

- Вовлечь как можно больше ребят в различные формы организации досуга.
- Организовать деятельность творческих мастерских.
- Мероприятия различной направленности
- Игры
- Проведение праздников, вечеров, конкурсов, ток-шоу и т. д.
- Тематические сборы и линейки;

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены, где ребята узнают больше информации не только о лагере, его территории, но и своей командой путешественников представляют творческую визитку и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их помощником в путешествии. Открыв эту книгу, ребята видят чистые листы, но на первой странице – послание от



жителей Страны, в котором ребята просят о помощи: «... для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго, и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Книга становится неким источником, с помощью которого ребята могут общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам всех тайн. Чтобы путешествие было успешным, также необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями той Страны, в путешествие по которой ребята отправляются (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены»).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно открывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств Страны. Летит день за днём и путешествие подходит к завершению. Смогли ли ребята помочь жителям страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? Как ответить на эти вопросы? На них ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел смены «Открытие тайн страны Маленьких и Великих открытий». Один из советов звучит от жителей страны: «... собрать воедино все элементы карты, которые они получили за эти несколько дней, и угадать, что это за страна, по которой они путешествовали». Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают карту воедино и отгадывают, что всё это время путешествие проходило по знакомой и одновременно незнакомой для них стране – России. В завершение основного периода смены, когда ребята разгадали страну, по которой они путешествовали, они узнают, что невидимые жители, которые оставляли им свои послания, были их друзья, их семья и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям. Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник в честь того, что команда путешественников успешно справилась со всеми задачами и испытаниями.

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



Содержание программы

Смена в детском лагере длится 18 дней и включает в себя три периода:

1. Организационный (1 и 2 дни смены - Старт смены. Ввод в игровой сюжет)

Организационный период (1-2 дни смены) – орлята собираются вместе, чтобы интересно и познавательно провести время, познакомиться.

Задачи организационного периода:

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

2. Основной (с 3 по 16 дни смены - Реализация игрового сюжета. Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника). Выход из игрового сюжета.) Основной период (3-16 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители этой страны.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями русского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива.

3. Итоговый (17 и 18 дни смены -- Подведение итогов смены. Перспективы на следующий учебный год.).

Итоговый период (17-18 дни смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:



- реализация ключевого события – большого совместного праздника, посредством последовательного закрепления всех этапов коллективно-творческого дела;
- увеличение эмоциональной привлекательности и значимости жизни в лагере через общественную оценку индивидуальных заслуг ребёнка и самооценку;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

2. Предполагаемые результаты программы

- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной);
- проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение;
- формирование коллектива единомышленников- детей и педагогов, взаимодействующих в психологически комфортном климате лагеря на принципах содружества, сотрудничества и сотворчества;
- психофизическое оздоровление детей через ежедневные занятия физкультурой и спортом, через усвоение ими санитарно – гигиенических правил и норм, привычек здорового образа жизни, несовместимых с применением психоактивных и др. вредных для здоровья веществ, ежедневные занятия физкультурой и спортом;
- мотивацию на дальнейшее творчество и познавательную деятельность по окончании летней смены;

- укрепление здоровья детей;



- создание благоприятных условий для оздоровления детей через сотрудничество с учреждениями дополнительного образования, ГИБДД, МЧС.

НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ОБРАЗОВАНИЕ И ЗНАНИЯ	«УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!»
НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ	«ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»
КУЛЬТУРА И ИСКУССТВО	«СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»
ВОЛОНТЕРСТВО И ДОБРОВОЛЬЧЕСТВО	«БЛАГО ТВОРИ!»
ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ	«СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»
СПОРТ	«ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»
ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ	«БУДЬ ЗДОРОВ!»
МЕДИА И КОММУНИКАЦИИ	«РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»
ТРУД, ПРОФЕССИЯ И СВОЁ ДЕЛО	«НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»
ДИПЛОМАТИЯ И МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ	«УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»
ЭКОЛОГИЯ И ОХРАНА ПРИРОДЫ	«БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»
ТУРИЗМ И ПУТЕШЕСТВИЯ	«ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»

«ОРЛЁНОК – ДОБРОВОЛЕЦ» 	«ОРЛЁНОК – ЭРУДИТ» 
«ОРЛЁНОК – ЭКОЛОГ» 	«ОРЛЁНОК – СПОРТСМЕН» 
«ОРЛЁНОК – ХРАНИТЕЛЬ» 	«ОРЛЁНОК – ЛИДЕР» 
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ УЧАСТИЯ В ПРОГРАММЕ ПРИШКОЛЬНОГО ЛАГЕРЯ "ОРЛЯТА РОССИИ, ЭТО МЫ!"	«ОРЛЁНОК – МАСТЕР» 



Организация кружковой деятельности

Цель: расширение кругозора, развитие познавательных интересов и творческих способностей детей.

В период работы лагеря будут организованы занятия кружков:

«Умелые руки»

«3Д - моделирование»

«Творим своими руками»

«Настольный теннис»

Критерии эффективности реализации программы

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Разработан механизм обратной связи.

Мониторинг-карта – форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня отряды заполняют мониторинг-карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения.

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

Дополнительно для анализа работает листок откровения. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в лагере. Листок откровений постоянно висит на территории лагеря, обновляется, сделать там запись может каждый.

Для мониторинга личностного роста используется рейтинг личностного роста участников смены. Рейтинг личностного роста – это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива.

Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где активным участникам по итогам дня вручаются «лагерюшки».

По итогам смены самые активные дети награждаются грамотами, подарками.

3. Условия реализации программы

Нормативно-правовые условия:

1. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
2. Закон «Об образовании РФ»
3. Конвенция о правах ребенка, ООН, 1991г.
4. Устав МОУ Мордвиновская СШ ЯМР
5. Положение о лагере дневного пребывания.
6. Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.
7. Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
8. Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в пришкольном оздоровительном лагере.
9. Инструкции по организации и проведению походов и экскурсий.
10. Приказы отдела образования.
11. Должностные инструкции работников.
12. Заявления от родителей.
13. Санитарно-эпидемиологическое заключение по лагерю.

Материально-технические условия:

Материально-техническое оснащение школы полностью отвечает требованиям Федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения и СанПин.

В лагере не будет использоваться бутилированная вода, так как школа не оснащена питьевыми фонтанами с отфильтрованной водой.

Помещения

- 1 учебная комната,
- 1 игровой холл,
- Библиотечный блок,

- Столовая – 30 посадочных мест,
- Актный зал – 50 посадочных мест,
- Медицинский блок,
- Спортивный зал,
- Пришкольный спортивный стадион:
 - футбольное поле,
 - беговые дорожки,
 - волейбольная площадка,
 - баскетбольная площадка,
 - гимнастическая площадка.

1	2	3
	Применение	Ответственные
Комнаты	игровые	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал
Спортивный зал	Занятия спортом, соревнования, подвижные игры	Физрук
Спортивная площадка	Линейка, проведение общелагерных игр на воздухе, спартакиады, спортивные соревнования, эстафеты	Физрук
Школьный двор	Отрядные дела, игры- путешествия	Воспитатели

Актный зал	Праздничные мероприятия и концерты, постановка спектаклей, работа детской творческой мастерской	Воспитатели, администрация
Школьная библиотека	Литература для педагогов и детей лагеря	Библиотекарь
Школьная столовая	Завтрак, обед	Повар
Комнаты гигиены	Туалеты	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал

Методические условия предусматривают:

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- коллективные творческие дела;
- творческие мастерские;
- индивидуальная работа;
- деловые и ролевые игры.

Социальное партнерство

Привлечение ресурсов социума обеспечивает разнообразную качественную деятельность в лагере.

Проориентационная деятельность

- Дом Культуры
- Библиотека

Факторы риска



В программе присутствуют следующие факторы риска для участников:

- травмы;
- неблагоприятные погодные условия;
- низкая активность детей в реализации программы

Факторы риска	Меры профилактики
Травмы	Проведение с детьми инструктажей по предупреждению травматизма
Неблагоприятные погодные условия	Организация мероприятий согласно тематике смен в 2-х вариантах (на основе учёта погоды на свежем воздухе – в хорошую погоду, в помещениях лагеря во время плохих погодных условий)
Низкая активность детей в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов детей для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой, спортивной, творческой и т.д.)



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

Рекомендуемый режим дня:

08.30-09.00 – Сбор детей, зарядка	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.00-09.15 – Утренняя линейка	Переключка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
09.15-10.00 – Завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация может звучать по радио.
10.00-12.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций	Рекомендуется разделить работу на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
12.00-13.00 – Оздоровительные процедуры	Рекомендуются подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
13.00-14.00 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00-14.30 – Свободное время	В это время дети могут поиграть в спокойные настольные игры, почитать книги, порисовать. Кроме того, педагог может использовать это время для подведения с детьми итогов дня, проведения анализа.
14.30 – Уход домой	-



План работы летнего пришкольного лагеря

«Орлята России»

с дневным пребыванием детей

май - июнь 2024 года

Дата	08:30 - 09:00	09:00 - 13:00	13:00 - 14:30
27.05.2024 «Орлёнок-лидер»	1. Торжественная линейка. «Да здравствует Содружество Орлят» Минутка здоровья «Берегите глаза»	2. Минутка безопасности Инструктаж по технике безопасности (поведение в лагере, безопасность, режим дня, санитарные и гигиенические требования, питьевой режим). 3. «Здравствуй, это-Я» -тренинги на знакомство. Занятие «Лидер – это...», «Я могу быть лидером». 4. Организационное мероприятие. Просмотр мультфильма «Орленок». 5. Игра-квест «В поисках карты Орлятских дел» 6. Посвящение в Орлята	7. Игровой час «Играю я – играют друзья» «Основы журналистики» Оформление странички «Орлятской летописи» 8. Рефлексия <i>(обсуждение пройденного дня)</i>
28.05.2024	Весёлая зарядка.	2. Минутка	6. Проведение Акции

<p>«Орлёнок - Доброволец»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Сказки о здоровье»</p>	<p>безопасности «Техника безопасности во время уборки территории» 3. Время добрых дел. Помощь в уборке школы, а также пришкольной территории. 4. Кто заботиться о нас? Встреча с интересными людьми . 5. Игра по станциям «Если добрый ты...» «Поддержка на доверие» (тренинги «Профилактика насилия в семье»).</p>	<p>«Спасибо за заботу» 7. Подвижные игры на свежем воздухе 8. Рефлексия «Шкатулка добрых дел». Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня) «Веселые нотки»</p>
<p>29.05.2024 «Орлёнок – Эрудит»</p>	<p>Веселая зарядка. 1. Минутка здоровья «Твоя личная гигиена» 2. Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!»</p>	<p>3.«Минутка безопасности» Учебная эвакуация и практикум по оказанию доврачебной помощи пострадавшим.</p>	<p>4. Занятие «Я эрудит, а это значит...» 5. Подвижные игры на свежем воздухе. 6. Занятия в лавках творчества «Волшебница» 7. Рефлексия. Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p>
<p>30.05.2024</p>	<p>1. Минутка здоровья</p>	<p>3.«Минутка</p>	<p>7. Подвижные игры на</p>

<p>«Орленок-эколог»</p>	<p>«Если хочешь быть здоров!»</p> <p>2. Распределение обязанностей в отрядах, оформление отрядной газеты, девиза, отрядной речевки, эмблемы.</p>	<p>безопасности»</p> <p>Инструктаж на тему: «Правила дорожного движения», викторина по ПДД.</p> <p>4. Командная игра «Вокруг нас удивительный мир!»</p> <p>5. Акция «Экологический десант».</p> <p>6. Творческая мастерская «Удивительные превращения» (изготовление поделок из бросового материала)</p>	<p>свежем воздухе.</p> <p>8. Занятия в лавках творчества</p> <p>«Волшебница»</p> <p>9. Рефлексия. Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p>
<p>31.05.2024</p> <p>«Орлёнок - спортсмен»</p>	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1. Минутка здоровья «Спорт – наш друг»</p>	<p>2. «Минутка безопасности»</p> <p>Инструктаж «Волшебный солнца свет», просмотр видеоролика.</p> <p>3.«Спортивный остров» конкурс спортивных эмблем и кричалок</p> <p>4. Малые олимпийские игры «Мы за здоровый образ жизни».</p>	<p>5. Занятие «Движение- это жизнь!»</p> <p>6. «Моя семья и спорт» (конкурс рисунков на асфальте)</p> <p>7.Рефлексия «Шкатулка силы и ловкости». Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p> <p>«Чудо-бисер»</p>
<p>01.06.2024</p>	<p>Весёлая зарядка.</p>	<p>2. «Минутка</p>	<p>5.В России ты и я – вместе дружная семья! (игры</p>

<p>«Орлёнок - мастер»</p>	<p>1. Минутка здоровья «Нет вредным привычкам»</p>	<p>безопасности» «Будь осторожен на дороге». Инструктаж + практическое занятие. <i>Отв. воспитатели отрядов</i> 3. Викторина «Знай правила дорожного движения». 4. Инсценировка народных сказок «Гам на неведомых дорожках».</p>	<p>народов России) 6. Занятие «Мастер - это» (Оригами) 7. Рефлексия «Шкатулка силы и ловкости». Оформление странички «Орлянской летописи» (обсуждение пройденного дня) «Основы журналистики»</p>
<p>03.06.2024 «Орлёнок - спасатель»</p>	<p>Весёлая зарядка. 1. Минутка здоровья «Я выбираю безопасность»</p>	<p>2. Минутка безопасности «Я выбираю жизнь». 3. Участие в работе интерактивной выставки «Спасатели рядом» 4. Правила оказания первой помощи. 5. Конкурс рисунков «Дети верят в чудеса».</p>	<p>6. Подготовка творческих номеров к конкурсу «Мелодии моего народа». 7. Рефлексия «Я знаю главные правила безопасности». Оформление странички «Орлянской летописи» (обсуждение пройденного дня) «Авиамоделирование»</p>
<p>04.06.2024 «Орлёнок – художник»</p>	<p>Весёлая зарядка. 1. Минутка здоровья «Все зависит от нас самих»</p>	<p>2. «Минутка безопасности» Инструктаж «Что делать, чтобы вас не укусил клещ?»</p>	<p>6. Квест «Веселый маскарад». 7. Рефлексия. Рисунки на асфальте «Мы – Орлята!» Оформление</p>

		<p>3. Посещение сельской библиотеки.</p> <p>4. *Мастер-класс по живописи</p> <p>5. Мастер-класс «Необычное рисование»</p>	<p>странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p> <p>«Легкая атлетика»</p>
<p>05.06.2024</p> <p>«Орлёнок-музыкант»</p>	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1. Минутка здоровья «Три слагаемых здоровья»</p>	<p>2. «Минутка безопасности»</p> <p>Инструктаж «Правила пожарной безопасности», просмотр видео.</p> <p>3. Просмотр видео роликов «Музыкальные инструменты» .</p> <p>4. Интерактивный квест «Труба зовет!»</p> <p>5. Мастер-класс по изготовлению необычных музыкальных инструментов.</p> <p>6. Шуточный концерт «Мы к вам заехали на час»</p>	<p>7. Музыкальный конкурс «Ребята с нашего двора».</p> <p>8. Рефлексия «Ноты радости».</p> <p>Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p> <p>«Веселые нотки»</p>
<p>06.06.2024</p> <p>«Орлёнок -</p>	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1. Минутка здоровья «Победитель простуды»</p>	<p>2. «Минутка безопасности»</p> <p>Викторина «Знай правила дорожного движения».</p>	<p>5 «Мой веселый звонкий мяч...» Игры с мячами.</p> <p>6 Рефлексия.</p> <p>Оформление странички «Орлятской летописи»</p>

патриот»		<p>3.Концертная программа «Моя Россия»</p> <p>4. Акция «День России». Конкурс рисунков на асфальте «Я люблю тебя, Россия!»</p>	<p>(обсуждение пройденного дня)</p> <p>«Чудо-бисер»</p>
07.06.2024 «Орлёнок-археолог»	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1. Минутка здоровья «Правила личной гигиены»</p>	<p>2.«Минутка безопасности»</p> <p>Беседа «Будь осторожен, избегай травм» (медицинская помощь при ушибах)</p> <p>3. «В глубину истории» (профессия археолог)</p> <p>4.Посещение школьного музея</p>	<p>5.Игра путешествие «В поисках клада».</p> <p>6. Игры на свежем воздухе.</p> <p>7.Рефлексия</p> <p>Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p> <p>«Основы журналистики»</p>
08.06.2024 «Орлёнок – фантазёр»	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1.Минутка здоровья «Лекарственные растения».</p>	<p>2.«Минутка безопасности»</p> <p>«Безопасный интернет» (беседа)</p> <p>3.Акция «Поделись улыбкой своей»</p> <p>4. «Фабрика звезд» (конкурс детских песен)</p> <p>5. Игры на свежем воздухе</p> <p>6. Конкурс фокусов.</p> <p>7..Цирковое</p>	<p>8.«Жить без улыбки - просто ошибка» (профессия клоун).</p> <p>Мастер- класс «Фокус»</p> <p>9.Рефлексия.</p> <p>Оформление странички «Орлятской летописи» (обсуждение пройденного дня)</p> <p>«Авиамоделирование»</p>

		представление	
10.06.2024	Весёлая зарядка. 1.Минутка здоровья «Друзья Мойдодыра»	2.«Минутка безопасности» «Безопасность вблизи водоёмов» 3.Акция «Как твоё имя индеец?» 4.Конкурс «Сооруди вигвам» 5.Игры –соревнования на свежем воздухе.	6.Игра «Захват территории» на свежем воздухе. (Племена индейцев) 7.Игра –конкурс «Шифровальщик» 8.Рефлексия. Оформление странички «Орлятской летописи» (<i>обсуждение пройденного дня</i>) «Легкая атлетика»
11.06.2024	Весёлая зарядка. 1. Минутка здоровья «Правильное питание»	2.«Минутка безопасности» «Ты и дорога» 3.Заочное путешествие в мастерскую художника. (профессия художника). 4.Мастер - класс «Рисуем зайчонка» 5.Музыкальная гостиная «А ну-ка песню нам пропой веселый ветер» (<i>на основе советского и российского кинематографа</i>)	6.Конкурс рисунков «Я рисую на асфальте...» по мотивам советских мультфильмов. 7.Рефлексия. Оформление странички «Орлятской летописи» (<i>обсуждение пройденного дня</i>) «Веселые нотки»
13.06.2024	Весёлая зарядка. 1.Минутка здоровья «Осанка – основа	2.«Минутка безопасности» «Опасности в общественном	5.Вечер отдыха «Мир вверх ногами». 6.Рефлексия. Оформление странички

<p>наблюдатель, футболист»</p>	<p>красивой походки»</p>	<p>транспорте»</p> <p>3.Конкурс рисунков и фотографий</p> <p>«Облака тоже живые»</p> <p>4.«Комический футбол». (Выбор образа, название команды, девиз ,песня, кричалки и плакаты от группы поддержки)</p>	<p>«Орлятской летописи» (<i>обсуждение пройденного дня</i>)</p> <p>«Чудо-бисер»</p>
<p>14.06.2024</p> <p>«Орлёнок – мистер»</p>	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1. Минутки здоровья «Развивай силу и выносливость»</p>	<p>2.«Минутка безопасности».</p> <p>Занятия по группам: Тренинг «Умей сказать «нет»</p> <p>3.Конкурсная программа «Мистер Лагерь 2024»</p>	<p>4.Спортивно-творческая эстафета</p> <p>«Один за всех и все за одного».</p> <p>5.Рефлексия.</p> <p>Оформление странички «Орлятской летописи» (<i>обсуждение пройденного дня</i>)</p> <p>«Основы журналистики»</p>
<p>15.06.2024</p> <p>«Орлёнок – везунчик»</p>	<p>Весёлая зарядка.</p> <p>1.Минутка здоровья «Твой режим на каникулах»</p>	<p>2.«Минутка безопасности»</p> <p>Инструктаж по технике безопасности на период летних каникул «Береги свою жизнь».</p> <p>3. Концерт (представление творческих номеров отдыхающих).</p> <p>4. Подведение итогов</p>	<p>5.Праздничная тематическая дискотека</p> <p>«Этот лагерь самый лучший»</p> <p>6.Рефлексия.</p> <p>Оформление странички «Орлятской летописи» и презентация летописи на концерте (<i>обсуждение пройденной смены</i>)</p> <p>Плакат с отпечатками</p>

		смены. Рефлексия «Я - Орленок».	ладоней каждого отряда. «Основы журналистики»
17.06.2024 «Орлёнок-сюрпризатор»	Весёлая зарядка. 1.Минутка здоровья «Мой четвероногий друг».	2.«Минутка безопасности» «Пропаганда ЗОЖ» конкурс плакатов. 3.Операция «Поиск клада» 4.Акция «Просто так» (открытка другу, подруге, воспитателю) 5.Мастер-класс «Игрушки-конус»	6.Мастер-класс « Делаем лодочку» Игра-соревнование «Чья лодка быстрее» 7.Рефлексия. Оформление странички «Орлятской летописи» (<i>обсуждение пройденного дня</i>) «Чудо-бисер



Ожидаемые результаты

1. Общее оздоровление детей, укрепление их здоровья;
2. Развитие лидерских и организаторских качеств детей, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности;
3. Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, самоуправления, социальной активности;
4. Личностный рост участников смены;

5. Формирование коллектива единомышленников – детей и педагогов – взаимодействующих на основе принципов содружества, сотрудничества и сотворчества в психологически комфортной обстановке;
6. Мотивация на дальнейшее творчество и познавательную деятельность по окончании лагерной смены.

Условия реализации программы

1. Материально-технические условия:

- школьный кабинет для размещения отряда;
- зал для игр;
- площадка для игр на свежем воздухе;
- спортивный и игровой инвентарь;
- ТСО (ноутбук, проектор, музыкальная аппаратура/ портативная колонка)
- канцелярские принадлежности (бумага белая, бумага цветная, клей, ножницы, карандаши, краски и т.д.);
- хозяйственный инвентарь.

2. Кадровый состав (педагоги, вожатые, медицинская сестра, тех.персонал)

3. Финансовое обеспечение программы (целевое использование средств, выделенных на организацию летнего детского отдыха, также возможно привлечение спонсорских средств.)

Приложение 0

к пояснительной записке пришкольного лагеря «Орлята России»

Девиз смены:

Сегодня орлята, а завтра – орлы Мы –
юность России, потомство земли.

Раз! Два!

Три! Четыре!

У орлят девиз таков:

Больше дела, меньше слов!

Речевка:

Раз! Два!

Три! Четыре!

Три! Четыре!

Мы российские ребята!

Нас в стране зовут «орлята»!

Мы шагаем дружно в ногу!

Песня нас зовет в дорогу!

Песня «Орлята учатся летать»

И. Добронравова, А. Пахмутова

1. Орлята учатся летать.

Им салютует шум прибоя,

В глазах их небо голубое.

Ничем орлят не испугать.

Орлята учатся летать.

То прямо к солнцу в пламень алый,

То камнем падая на скалы

И, начиная жизнь опять, Орлята учатся летать.

2. Орлята учатся летать

А где-то в гнездах шепчут птицы,

Что так недолго и разбиться,

Что вряд ли стоит рисковать, -

Орлята учатся летать.

Орлята учатся летать

Вдали почти неразличимы

Года, как горные вершины,

А их не так-то просто взять –

Орлята учатся летать.

Припев:

Не просто спорить с высотой,

Еще труднее быть непримиримым.

Но жизнь не зря зовут борьбой

И рано нам трубить отбой! Бой! Бой!

Общелагерная речёвка:

Взлетим над планетой

И мир принесем!

Мы нашу Россию

И землю спасем!

В столовую:

На обед!

Идем мы дружно!

Подкрепиться!

Всем нам нужно!

Мы голодные!

Как звери!

Открывайте!

Шире двери!

Нас кормите!

Повара!

Прокричим мы вам!

Ура!

Нам еда!

Полезней будет!

Силы новые!

Добудет!

Сразу станем!

Силачами!

Настоящими!

Орлами!

На зарядку:

Ну-ка, вставай-ка,

Вперед выбегай-ка!

В строй по-порядку,

Идем на зарядку!

Быстро проснулись,

Пузо втянули, Ноги повыше!

Уши — поуже!

Спортивная речевка:

- Мы идем на стадион.
 - Отряд наш будет чемпион.
 - Мускулы сильные (говорят мальчики).
 - А сами мы красивые (говорят девочки).
 - Кто задору, солнцу рад?
 - Эй, спортсмены, стройтесь в ряд!
 - А команда есть?
 - Есть!
 - Капитаны здесь?
 - Здесь!
 - Выходи скорей на поле
- Поддержать отряд и честь!

Правила:

«Орленок обязан знать:

Бодренько с утра вставать,

В восемь в школе быть пора.
Нужно добрым быть всегда,
Помнить добрые слова.
Не кричи и не груби.
А еще дружить старайся, и собой не похваляйся.
Другом дорожить умеи, обижать его не смей.
Это правило четыре знают дети в целом мире!
Ну, а правило на пять должен каждый соблюдать.
Береги родной свой край и березку охраняй.
Своим маленьким друзьям - птицам, белкам, муравьям
Должен каждый помогать и в обиду не давать!
Маме дома помогать, брата в детский сад собрать,
Всю посуду перемыть, все кровати застелить.
В общем, дел не перечесть.
Можно петь, играть, плясать, и при этом отдыхать.

ЗАПОВЕДИ

сотрудников и педагогов пришкольного лагеря «Орлята России»

1. К каждому делу – творческий подход, иначе зачем.
2. Ты для ребёнка – идеал человеческих отношений, будь достоин его.
3. Открой в ребёнке то, что неведомо ему самому, помоги ему разобраться в себе, в своих возможностях и человеческих качествах.
4. Помни, ты отвечаешь за то, чтобы каждый ребёнок стал человеком, для которого небезразлично то, что происходит вокруг него.
5. Не мелочная опека и формальная требовательность, а поток конструктивных решений в сотрудничестве и сотворчестве.
6. Профессиональная взаимотребовательность и взаимответственность за получение качественных результатов в творческом, управленческом, педагогическом процессах.
7. Взаимовыдержка и взаимовыручка в решении сложных профессиональных и жизненных ситуаций.

8. Профессиональная компетентность через совершенствование себя и своей профессии.

ДЕКЛАРАЦИЯ

прав и обязанностей участников смены летнего пришкольного лагеря

«Орлята России»

Каждый участник смены имеет право:

- свободно выражать своё собственное мнение;
- обращаться по всем вопросам к организаторам смены, к руководителям творческих мастерских, кружков;
- создавать свои временные детские коллективы для реализации своих творческих замыслов;
- отдыхать, в установленное для этого режимом дня время;

Каждый участник смены обязан выполнять законы:

Закон территории:

- Запрещается выходить за пределы лагеря без сопровождения взрослых и с соответствующе оформленной документацией;
- Самостоятельно возможны передвижения в пределах территории лагеря.

При этом обязательно ставить в известность воспитателя и вожатую.

Закон зелени:

- Бережно относиться к природе.

Закон чистоты и порядка:

- Соблюдать все гигиенические требования. Вести уборку территории, своего отрядного места.

Закон традиций:

- Доброе отношение к людям, доброжелательное отношение друг к другу.

Закон точности:

- Необходимо ценить каждую секунду. Все дела и сборы начинать в срок.

Никогда не заставляйте себя ждать – не отнимать тем самым у товарища драгоценные минуты.

Закон поднятой руки:

- Этот закон учит уважать человеческое слово, человеческую мысль.

Если человек поднимает руку, ему необходимо сообщить что-то важное людям. Каждому поднявшему руку - слово.

Закон доброго отношения к людям:

-Доброе отношение к людям это – постоянная готовность сделать что-то для радости другого человека, готовность поступиться личным в интересах коллектива

Приложение 1

к пояснительной записке пришкольного лагеря

План конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

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

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией.

Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

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

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

1 Примеры игр: – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чье-нибудь место. Кому не достается места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится

гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга.

Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успеваеет задеть человека, до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

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

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

7 – Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из

пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

11 – Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

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

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

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

15 – Игра «Фотография».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего.

Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-Ра-Бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка, либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера). Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы: одни – Земляне (те, кто по игровому сюжету остался на планете), другие – Космонавты (те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса).

Разделить их можно с помощью картинок: человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

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

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

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

Свой ответ даёт группа «Земляне». Ведущий (обращаясь к группе «Космонавты»): «Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники – бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!». Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

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

После этого ведущий поясняет ребятам, что значит сесть в автобус: им нужно встать в круг тесно-тесно друг к другу, повернуться всем направо, чтобы видеть затылок впереди стоящего человека, сомкнуться ещё плотнее и одновременно сесть на колени сзади стоящего. Ребята выполняют упражнение, при этом поют любую песню на их выбор. Если они справились быстро, то ведущий может усложнить задание и, например, сказать, что таким образом им нужно ещё пройти по кругу.

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

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

Ведущий: «До дома мы с вами не добрались, но заночевать нам где-то необходимо. А так как нас много, мы с вами можем построить дом вот на этой полянке (показывает перед собой). Но только до нее тоже непросто добраться, ведь вокруг этой полянки ров, и есть только одна дощечка, по которой мы можем перейти».

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят перебраться на другой берег – на полянку. При этом на дощечку первоначально встают несколько человек (детям можно сказать – это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это «минус один строительный материал»).

Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д. Ведущий: «Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома».

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

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

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

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

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

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

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь.

А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел

наш плот, и от него отломился небольшой кусок (покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы когонибудь?»

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

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

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

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

Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя. Ведущий: «Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец!» А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я – то какой молодец!» И дарим всем аплодисменты».

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 2 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Предварительная подготовка Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах).

1. Сбор участников, построение на площади Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (ссылка на песни находится в дополнительных материалах). Как только отряд

занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах).

2. **Фанфары, выход ведущих** Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.

3. **Торжественная часть** Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей.

Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:

- По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации.

(звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах)

- Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации!

(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие

Государственного флага РФ – ссылка на

Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах)

- Вольно!

- Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!

- Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (приглашение гостей или администрации лагеря).

После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.

4. Творческий номер Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены.

Номер должен быть ярким, заряжающим.

5. Переход на игру- путешествие по лагерю. После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой.

Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q> •
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFNg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw> • Государственный гимн РФ (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw>

Приложение 3 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал

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

1-й шаг – Знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей.

Важно объяснить детям, что творческая презентация

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

2-й шаг – Определение установок на подготовку творческого номера.

Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (обычно это 2-3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5-7 минут) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран).

Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (класс) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – Подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с

планирования, чтобы не упустить самое важное. Отряду нужно договориться:

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

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

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

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

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

5- й шаг – Готовность к выступлению. Перед выступлением важно положительно настроить ребят: это могут быть добрые слова-пожелания или свои отрядные традиции – сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления, или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (прически, единый стиль/костюмы, обувь), наличие микрофонов, и помочь занять свои места за кулисами.

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ> • Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение):

<https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>

Приложение 4 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект тематического часа

«Открывая страницы интересной книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: актовый зал

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить небольшой ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах), которую им

вручили на творческой встрече орлят: все одновременно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах) или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, они попадают в неизвестную страну.

Ребята видят множество чистых листов, а на первой странице – послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по Стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

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

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

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;

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

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

В качестве ЧТП (чередования творческих поручений) можно взять: группу, ответственную за двигательную активность, за все новости, за творчество, за порядок, и другие группы, исходя из правил и традиций жителей неизвестной страны. Важно не навязывать детям поручения, а дать возможность подумать, что они могут выполнять и на какие группы разделиться для успешного путешествия по новой стране. Может они придумают создать группу, которая будет собирать всю новую информацию о Стране или каждый день придумывать интересное пожелание и гороскоп на новый день для всех

жителей неизвестной страны и их отряда. Список первых групп ребята вывешивают на отрядном уголке.

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Звук волшебства (фонограмма):

<https://disk.yandex.ru/d/kRNbW4Wge10Nfw>

ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

Приложение 5 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: просторное помещение. Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны – национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети получают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием (ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах). Задача ребят – изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно ее нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.
4. Определение отрядной игры и её репетиция После представления игр каждой группой выбирается одна игра – самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в

какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего.

Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):

<https://disk.yandex.ru/i/4j4eFmd0Wnpeig>

Приложение 6 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

1. Старт игровой программы Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе.

Каждый отряд произносит своё название и девиз (кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду).

Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга.

Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе»

(демонстрация), вторая группа – «Мы» (демонстрация), третья группа – «Команда» (демонстрация). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё

слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда»,

«Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!»

После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.

2. Первый этап игровой программы –

«Вместе мы команда» Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде.

Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа:

1 – Игра «Сырная история»

Реквизит: мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями).

Описание игры: перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его.

Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы

картона с проделанными в них отверстиями.

2 – Игра «Держи равновесие»

Реквизит: гимнастические палки по количеству участников в отряде.

Описание игры: команда встаёт в круг и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала.

3 – Упражнение «Кочки»

Реквизит: «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы.

Описание упражнения: команде предоставляется до шести «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.

4 – Упражнение «Паутинка» Реквизит: верёвка, колокольчики.

Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.

5 – Задание «Электрическое поле»

Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по

одной на два участника).

Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70- 120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей

командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.

6 – Задание «Шишка в центре»

Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки. Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено – разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты».

При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты.

Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.

ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры» Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (это зависит от количества отрядов в лагере), занимают свободную площадку, и внутри

пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества.

На этот этап отрядам отводится 15 минут.

4. Подведение итогов дела Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.

Дополнительные материалы:

- Песни для расстанцовки (фонограммы):

<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>

- Обучающее видео по расстанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

Приложение 7 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект конкурса знатоков «Ларец народной мудрости»
Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела
обеспечения реализации программы
«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

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

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

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

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.

2. Деление на команды Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.

3. Выполнение заданий конкурса знатоков Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.

4. Подведение итогов конкурса знатоков По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

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

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

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	Сказки:	

- «Лиса и заяц»
- «Две сестры»
- «Петух и жерновцы»
- «Мужик и барин»
- «Репка»
- «Колобок»
- «Летучий корабль»

- «Каша из топора»
- «Зайкина избушка»
- «Вершки и корешки»
- «Курочка Ряба»
- «Царевна Несмеяна»
- «Жихарка»
- «Федот-стрелец»
- «Финист – ясный сокол» Былины:
- «Илья Муромец и Соловей- разбойник» 1) Отгадать сказку или былинку по картинке или по её элементу.
- 2) Отгадать сказку или былинку по фразе из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию.
- 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былинку по нескольким персонажам.
- 6) Разгадать кроссворд.
- 7) Разгадать ребусы.
 - «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»
 - «Вольга и Микула Селянинович»
 - «Добрыня Никитич и Алёша Попович»
- «Пословицы - Без труда не вынешь и 1) Сопоставить начало и и рыбку из пруда. конец пословицы или поговорки» - Береги землю родимую, как поговорки. мать любимую. 2) Вставить пропущенные
- В здоровом теле – здоровых слова.
- дух. 3) Сопоставить пословицу
- Видно птицу по полёту – или поговорку с человека по делам. соответствующей ей
- Где родился – там и картинкой.
- пригодился. 4) Найти похожие по смыслу

- Глаза боятся, а руки – пословицы и поговорки.
делают. 5) Изобразить мимикой и
- Грамоте учиться – всегда жестами пословицу или
пригодится. поговорку.
- Делу время – потехе час. 6) Разгадать ребусы.
- Добрый человек добру и 7) Составить пословицы или
учит. поговорки из отдельных

- Жизнь дана на добрые дела. - Лучше хорошо поступить, чем хорошо
говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги.
- Один в поле не воин. - При солнышке тепло, при матушке добро.
- Семь раз отмерь, один отрежь.
- Скучен день до вечера, коли делать нечего.

- Старый друг лучше новых двух.
- Терпенье и труд всё перетрут.
- Труд человека кормит, а лень портит.
- Человек без друзей – что дерево без корней. слов.

«Песни и потешки» Песни:

Баю-баю, надо спать,

Все придут тебя качать! Приди конь – успокой,

Приди щука – убаюкай,

Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку,

Приди свинка – дай перинку,

Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать!

Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины.

Каравай, каравай!

Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех!

Скок-поскок!

Молодой дроздок

По водичку пошёл, Молодичку нашёл.

Молодиченька Невеличенька – Сама с вершок, Голова с горшок.

Молодичка-молода

Поехала по дрова,

Зацепилась за пенёк,

Простояла весь денёк.

Жили у бабуся

Два весёлых гуся,

Один – серый, другой – 1) Вставить пропущенные слова.

2) Исполнить песню или потешку.

3) Отгадать песню или потешку по мелодии. 4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке.

5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами.

7) Нарисовать сюжет песни или потешки.

белый,

Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся! Мыли гуся
лапки В луже у канавки,
Один – серый, другой – белый,
Спрятались в канавке. Один – серый, другой – белый,
Спрятались в канавке!
Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуся! Один – серый, другой – белый,
Гуся мои, гуся!
Один – серый, другой – белый,
Гуся мои, гуся!»
Выходили гуся,
Кланялись бабуся, Один – серый, другой – белый, Кланялись бабуся. Один –
серый, другой – белый, Кланялись бабуся!

Потешки:

Зайка серый наряжается, Видно в гости собирается. Вымыл носик, вымыл
лобик, Вымыл ухо, вытер сухо. Надел бантик, стал он франтик.

Сорока – белобока

Летела издалёка К малым птенчикам, К своим детушкам.

Детки малые пищат,

Есть хотят, пить хотят.

Мишка – топтыжка По лесу гулял. Мишка – топтыжка Малину искал.

Сердится мишка, Рычит и топчет: Нету малины,

А кушать он хочет!

Лисонька – лисичка, Ты где была?

В деревне. Лисонька – лисичка, Что ты там делала? Стерегла уточек, Стерегла курочек.

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

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Пример оформления игрового поля (изображение):

<https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>

- Пример оформления элементов игры (изображение):

<https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

Приложение 8 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада со сценой. Сценарный ход дела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка

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

2. Подготовка инсценировки и репетиция

Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы.

После того как образы созданы и герои готовы, начинается репетиция сказки.

Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления:

1 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её.

2 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики.

3 вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.

3. Представление инсценированных сказок Представление инсценированных сказок начинается с конференса и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды.

На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут.

4. Творческое задание – экспромт После всех представлений на сцену приглашаются вожатые. Они становятся участниками театрального шоу «Экспромт» (ссылка на перечень сказок для театра «Экспромт» находится в дополнительных материалах).

Каждый получает свою новую роль и определённую фразу, которую он будет говорить каждый раз, когда назовут его персонажа. Как только все роли разобраны, ведущий начинает спектакль.

4. Подведение итогов По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы: • Перечень русских народных сказок (текстовый документ):

<https://disk.yandex.ru/i/jP0RrzyKg4Cm3w> • Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ):

<https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ>

Приложение 9 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

Помимо музыки следует обратить внимание и на форму одежды детей.

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

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые – это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т.д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.
2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.

3. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа «топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны», «двигаемся, как раки» и т.д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.) – это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности. После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе:

маленькие дети быстро устают.

Дополнительные материалы: • Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео):

<https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

• Песня для флешмоба (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

Приложение 10 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: большая просторная площадка.

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

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

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

Дополнительные материалы: • Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):

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

- Перечень используемых песен (фонограммы):

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

Приложение 11 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект научно-познавательных встреч

«Мир науки вокруг меня»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

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

Место проведения: аудитория. Сценарный ход дела:

Подготовительный этап Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку.

Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно

подарить (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам отводится

10-15 минут.

Знакомство и общение с интересным человеком К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки».

Ход встречи может быть таким:

- 1 – Представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово);
- 2 – Общение гостя с детьми по теме;
- 3 – Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли зрителей и помощников;
- 4 – Мотивация детей на знакомство с конкретной наукой и её дальнейшее изучение;
- 5 – Обратная связь от детей.

Подведение итогов Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей – какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также небольшой творческий подарок для гостя.

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

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Интересные и занимательные опыты (сайт):

<http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00>

Приложение 12 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал. Сценарный ход дела:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд сообщает своё название и девиз (или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы).

После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря.

Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.

2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» (таблицей, которая помогает

разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее) и «волшебниками» (вспомогательными способами изменения предмета/объекта/проблемы). На примере этой таблицы ребята

разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку.

После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы.

На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять и соединить правые руки, и крикнуть «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выставляют баллы.

После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.

3. Конкурсная программа решения заданий После озвучивания правил команды получают первое задание.

Примеры заданий:

1 – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?»

2 – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?»

3 – «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким

образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?»

4 – «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Предложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские животные»

5 – «Нам с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановить. Как можно другим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?»

После решения одной задачки команды получают следующие задания.

Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.

4. Подведение итогов, награждение По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номинациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

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

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

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

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

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

Структура (для взрослых) Прошлое Настоящее Будущее

Надсистема

Что окружало предмет/ объект/ проблему раньше Что окружает предмет/ объект/ проблему на данный момент Что будет окружать предмет/ объект/ проблему в будущем

Система Каким был раньше предмет/ объект/ проблема

Сам предмет/ объект/ проблема Что ждёт предмет/ объект/ проблему в будущем

Подсистема

Из чего состоял предмет/ объект/ проблема раньше

Из чего состоит предмет/ объект/ проблема сейчас Из чего будет состоять предмет/ объект/ проблема в будущем

Пример

(для детей) Прошлое Настоящее Будущее

Что окружает? Весна, лето – время посадки Дом, дерево, земля, воздух
Зима – всё под снегом

Что это? Росток репки Репка Кусочки репки на тарелке

Из чего состоит?

Семечко, корешки

Листья, корешки, плод в кожуре Готовый плод без листьев,
корешков и кожуры

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

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

Дополнительные материалы:

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

- <http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>

- <https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz>
- https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
- <https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prosto-schastlivyh-lyudej/>

Приложение 13 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект экскурсии в дендропарк «Кладовая природы»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

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

5 – обобщение педагогом информации каждой группы; 6 – подведение итогов.

Примеры исследовательских заданий:

- 1 – Найти, отметить, нанести на карту, сориентироваться на местности; 2 – Собрать информацию об объекте или явлении;
- 3 – Сравнить, сопоставить, соотнести объекты/явления/действия/ результаты;
- 4 – Изучить, определить; 5 – Понаблюдать;
- 6 – Сосчитать;
- 7 – Сфотографировать;
- 8 – Нарисовать, срисовать, изобразить объекты или явления;
- 9 – Придумать способ исследования/сохранения/ донесения результатов.

С каким материалом можно работать:

- 1 – Деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки; 2 – Грибы, ягоды, шишки, жёлуди, орехи, любые другие плоды;
- 3 – Веточки, камешки, ракушки, песок, земля, глина, кора;
- 4 – Звери, птицы, насекомые, их голоса, внешний вид, поведение, следы;
- 5 – Карта местности, журналы и книжки, интернет, дидактические карточки.

По итогам проведения исследовательских заданий каждая группа должна выступить со своими результатами. Общую логику экскурсии ведёт педагог.

Важно во время экскурсии пробудить интерес детей к изучению природы, наблюдению за ней.

В помощь педагогу: Виды экскурсий

Образовательное Углубление, расширение знаний, понятий об отдельных предметах и явлениях природы

Формирование целостного мировоззрения о взаимоотношениях в природной среде

Проверка теоретических знаний на практике

Приобретение навыков самостоятельной исследовательской работы

Развивающее Развитие наблюдательности, внимания, сообразительности

Развитие умения сравнивать и анализировать

Развитие интереса к изучению природы

ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

Воспитательное Эстетическое воспитание

Воспитание патриотизма, любви к природе

Воспитание культуры поведения в природе, аккуратности, ответственности

Воспитание бережного отношения к природе

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ> • Самое интересное о природном наследии ЮНЕСКО в России (сайт):

<https://greenpeace.ru/stories/2022/02/05/samoe-interesnoe-o-prirodnom-nasledii-junesko-v-rossii/>

Приложение 14 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект экологического часа

«Создание экологического постера и его защита»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

5 минут Отводится на то, чтобы ребята вспомнили то, что они делали во время экскурсии на природу и структурировали эту информацию

5 минут Отводится на то, чтобы придумать идею экологического постера
20 минут Отводится на изготовление экологического постера
15 минут Отводится на представление экологического постера своего отряда

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1 этап – актуализация и структурирование информации.

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

2 этап – выработка идеи экологического постера.

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

3 этап – создание экологического постера.

В рамках этого этапа за 20 минут ребятам нужно постараться отразить свою идею на постере, обязательно включив туда объект или объекты исследования,

изученную по ним информацию и выводы. Всё остальное предоставляется на усмотрение отряда. Кроме того, из отряда выбираются два-три представителя, которые будут презентовать постер для других ребят.

4 этап – представление экологического постера.

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

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

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела
обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

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

Особенности организации дела:

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

Для организации мастер-классов отряды могут посетить в своём населённом пункте дома творчества, различные кружки и секции, где педагоги дополнительного образования проведут для ребят полноценные занятия и создадут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия.

Кроме того, таких педагогов-умельцев можно пригласить в пришкольный лагерь и организовать мастер-классы на территории школы. В таком случае с ними необходимо проговорить все особенности проведения мастер-класса – какое потребуется оборудование, что может предоставить пришкольный лагерь, а что педагогу, проводящему мастер-класс, необходимо принести с собой.

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 16 к пояснительной записке пришкольного лагеря Планконспект
игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игра по станциям направлена на знакомство детей с
прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской

Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

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

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

Особенности организации дела:

Игра по станциям начинается, как любое общелагерное дело, с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик, на сторонах которого значится: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». В зависимости от слова, которое выпало, ребята получают задание – знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

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

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

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

Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения

задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции.

Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.

Примеры возможных заданий и станций:

Игрушки

На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше. Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.

На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.

Резьба На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые формочки). Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.

На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная резьба.

Изделия из бересты

На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения. Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из нарезанных полосок бумаги путём переплетения разными способами. Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA>

- Логотипы станций (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/i/o2jIPV10NDhbGg>

- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg> Приложение 17 к пояснительной записке пришкольного лагеря Планконспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»

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

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

Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию. Карточки зелёного маршрута

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

Правила игры:

Мы привыкли использовать в пищу многие растения и продукты и мало кто задумывался о том, как они появились в нашей стране, благодаря кому мы

имеем возможность их выращивать и употреблять в повседневной жизни.

Сегодня мы расскажем о том, что страна приобрела благодаря Петру Великому. Каждому экипажу корабля (это те команды, на которые разделились ребята внутри отряда) предстоит совершить экспедицию до Европы обратно и узнать, какие продукты завёз Петр I.

Путешествие будет происходить следующим образом: все команды ставят свои корабли на стартовую позицию. После этого начинается 1 раунд игры. Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

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

Далее команды кораблей продолжают маршрут и возвращаются в страну, откуда начали путешествие. Здесь для игры используются карточки зелёного цвета. На них дано описание одного из продуктов, о котором они узнали из красных карточек. Задача ребят в течение 1 минуты вспомнить, о каком продукте была такая информация, написать свой ответ на отдельном листочке и также положить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог также проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

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

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

Дополнительные материалы:

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

<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ> • Игровое поле настольной игры

(макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/YoGPS9U8l4fJeg>

- Карточки красного маршрута (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/d/dV7lF49LgTxCnw>

- Карточки зелёного маршрута (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/d/7iSH-RK5JKmXiQ>

Приложение 18 к пояснительной записке пришкольного лагеря Планконспект костюмированного кулинарного шоу

«Шкатулка рецептов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: шоу.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал. Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу

Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.

2. Раунд 1 «Тайное блюдо» Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд.

На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса.

Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.

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

10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре.

Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.

4. Раунд 3

«Шкатулка рецептов» На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления.

В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления.

Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.

5. Раунд 4 «Где логика?» Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт.

От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене.

На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления.

Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.

6. Танцевальная Ребятам предлагается протанцевать небольшой

пауза «Фруктовый салат» флешмоб «Фруктовый салат».

Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.

7. Подведение итогов Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками, в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд»,

«Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д.

Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация):

<https://disk.yandex.ru/i/gdkL7cKpuKjuGQ>

- Бланк для составления рецепта (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/d/sdeW80vHYq62Ug>

- Карточки с ребусами (макет для печати):

https://disk.yandex.ru/d/RVVR_MqcTmiiiA

- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/hH1TvohVS2IrNg>

- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма):

<https://disk.yandex.ru/d/GeWBqHx3RxM5Pw>

Приложение 19 к пояснительной записке пришкольного лагеря Планконспект тематического часа «Открываем Россию»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты

неизвестной страны и угадывают ее название. Педагог рассказывает о главных символах России – это Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

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

Место проведения: аудитория. Сценарный ход дела:

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

2. Сбор карты, отгадывание страны Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители.

<http://www.multirussia.ru/index.php> – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую

они собирают и по которой они путешествовали — Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу.

Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.

3. Обсуждение итогов путешествия по стране Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые

жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.

4. Официальные и неофициальные Государственные символы России

После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ.

Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ.

Информацию о символах можно посмотреть на сайте

<http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1>

В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.

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

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

Карта РФ по федеральным округам предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день – один элемент). Один элемент карты – родной для ребят федеральный округ – необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой Страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей. Логотипы тематических дней предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип – белый круг с оранжевым кольцом – предназначен для вашего федерального округа и перед его размещением на вашем субъекте на него необходимо наклеить герб региона. Если ваша карта большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня, и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе – ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

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

- Логотипы тематических дней (макеты для печати):
<https://disk.yandex.ru/i/tzYA2LqYCtC--w>,

<https://disk.yandex.ru/i/QjyqetFR0hPMzQ> • Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ):

<https://disk.yandex.ru/i/iQziWWMuojskeg>

• Карта России триколор (изображение):

<https://disk.yandex.ru/i/9YKGhRNTWCd69Q> • Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/ueilT0g-T-U3cw>

• Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/dsE8BtIsZwzQVA>

Приложение 20 к пояснительной записке пришкольного лагеря конспект телемоста «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: телемост.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видеоконференцсвязь с другими пришкольными лагерями в регионе, реализующими данную программу смены, в целях

общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

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

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

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

Сама встреча может быть построена следующим образом:

- 1 – Ведущий встречи приветствует всех участников и предлагает ребятам представиться: дружно сказать название и девиз их отряда, а также рассказать, из какой они школы и в каком классе учатся.
- 2 – Ведущий коротко обрисовывает суть сегодняшней встречи, демонстрирует фоторяд с кадрами путешествия орлят и приглашает их поделиться впечатлениями о Великих и Маленьких Открытиях.
- 3 – Каждый класс рассказывает остальным, что им запомнилось больше всего, что они узнали о той стране, по которой происходило их путешествие.
- 4 – Далее ведущий может задать вопрос, как ребята догадались, что они путешествовали именно по России.

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

При организации такой видеоконференцсвязи важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (zoom или какая-то другая платформа) и что необходимо подготовить заранее (камера, ноутбук, проектор, микрофон, колонки и т.д.);
- чтобы встреча была максимально интересной и полезной, важно продумать сценарный план, установить правила. Например, название каждого отряда подписывается при подключении к конференции; на протяжении всей встречи у всех отрядов включены камеры, но микрофон включается только при желании что-то сказать, и т.д.;
- необходимо заранее протестировать систему: сделать это можно накануне с педагогами, либо же провести подключение за 15-20 до телемоста.

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

Приложение 21 к пояснительной записке пришкольного лагеря конспект
праздничной танцевальной программы

«В кругу друзей»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела
обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: просторное помещение.

Особенности организации дела:

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

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

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы: • Фонограмма «Полёт шмеля» Н. Римского-Корсакова (фонограмма):

<https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9->

[%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%20-](https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%20-%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F)

[%D0%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F](https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%20-%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F)

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория. Сценарный ход дела:

1. Введение в тематику творческой мастерской Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Эти жители – их семьи, их друзья, их страна.

Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье:

<https://fondsci.ru/projects/social/950/> - Фонд социально-

культурных инициатив

<https://fondsci.ru/projects/social/950/> - Проект «Рецепты

счастливой семьи»

Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»:

<https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D>

0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF

<https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D>

0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF

<https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D>

0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf

<https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D>

0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf

<https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D>

%98%D0%93%D0%90%205.pdf

<https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf>

<https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D>

%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf

2.

Изготовление подарка Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками.

Для оптимальной организации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены ниже). Во время выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.

3. Подведение итогов По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда их создавали.

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

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки: 1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакуют в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:

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

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

2 вариант – Фото-рамка:

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

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

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

3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:

- цветная соль;

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

4 вариант – Коробочка с «сюрпризом»

Приложение 23 к пояснительной записке пришкольного лагеря Планконспект гостинной династий «Ими гордится Россия»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: гостинная.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

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

3 – Ребята работают в парах и придумывают вопросы, которые хотели бы задать этой семье.

4 – Как только ребята готовы, к ним приглашается в гости семейная династия, которая рассказывает о себе и выбранной профессии (деле). В течение встречи ребята общаются со всеми членами семьи и задают свои вопросы.

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

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

Дополнительные материалы:

- Стихотворения о родном крае (сайт):

<https://bugaga.ru/pozdravlenya/stihi/1146755704-stihi-o-rodnom-krae-dlya-detey-shkolnogo-vozrasta.html>

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

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

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

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

Сценарный ход дела:

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

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

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

На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом

случае представители другой команды могут их «осалить» (то есть догнать и задеть). Если игрока задели, он замирает неподвижно на месте до тех пор,

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

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

В центре игрового поля есть круг меньшего размера: это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

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

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

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

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

ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

В итоге поле игры выглядит следующим образом:

На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им нужно выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им требуется для выполнения задания, добежать до своей базы, забрать необходимые материалы и вернуться на поле своей команды. Другие команды стараются им помешать это сделать.

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

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

Параллельно выполнению командных заданий по свистку на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается три человека. По итогам выполнения индивидуального задания ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл – 3 место. Каждый раз

команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку. Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов на каждой базе. Представленные варианты можно заменить или дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет Варианты заданий

Шишки - Выложить из них какую-либо схему или рисунок

- Собрать самую высокую башню
- Найти интересное и креативное применение шишке
- Забросить шишки в ведро
- Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом

Камешки - Раскрасить

- Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы)
- Определить, на что похож камешек
- Передавать друг другу, держа локтями
- Построить пирамиду

Веточки или - Построить шалаш

палочки - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу)

- Построить фигуру
- Сделать оркестр
- Соорудить самый прочный плот

Листья - Сделать костюм

- Собрать самую длинную гирлянду

- Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту – её название и обозначение - Сделать поделку

Пластиковые бутылки - Установить как кегли и сбить их

- Сделать плавательное средство

- Придумать уникальное полезное применение

- Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки -

Построить башню

Крышки от бутылок - Сыграть партию шашек, используя крышки

- Сложить картину из крышек разных цветов

- Передавать воду в крышечках по цепочке

- Построить пирамидку

- Сделать гирлянду из крышек

Пластиковые стаканчики - Установить как в тире и попытаться сбить с определённого расстояния - Создать телефонную связь

- Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками

- Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики

- Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе

Пластиковые тарелки - Попробовать запустить их как можно дальше

- Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда

- Собрать большой шар

- Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек

Пластиковые ложки - Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой

- Передавать шишку с помощью ложки в зубах

- Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи

изображаются на ложках) - Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро

- Парамы – держа ложку – перенести камешки

- Мячики - Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал
- Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды
 - Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера – пример» (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед... и т.д.)
 - Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка с лучами», и перебрасываться мячом от одних концов «звездочки» к другим
 - Дать футбольный пас, всем по одному разу

Воздушные шарики - Удерживать шарик как можно дольше в воздухе -
Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скрепляя их подручными средствами - Из длинных шариков сделать фигуры

- Надувая и тут же отпуская шарики, стараться направить их в ведро

Спички - Соорудить башню

- Не дотрагиваясь до рассыпанных спичек и не передвигая их, сосчитать их количество
- Эстафетное слово (сложить слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке)
- Выложить спички в одну полоску от общего поля до базы (своей/ на своём поле)
- Построить плот из спичечных коробков

Прищепки - Соорудить самую прочную конструкцию

- Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать»)
- Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не «лежало», а «стояло»
- Прикрепить прищепки на прибегающих на базу противника (см. схему)

Соорудить самую длинную прищепочную линию, которая держится на весу

Мелки - Что-то нарисовать

- Провести две параллельные линии и пройти по ним как по мостику
- Встать всей команде максимально плотно, так чтобы занимать как можно меньше площади. Педагог для сравнения с другими командами обводит площадь мелком
- Начертить линию и с закрытыми глазами пройти по

ней

- От края поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник - Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке с заданием пройти только по одному цвету

Газеты, бумага, картон - Сделать летательный аппарат

- Сделать домик для команды
- Сделать самый большой самолётик/кораблик
- Сделать оригинальный костюм

Нитки, верёвочки - Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки

- Сплести самую прочную косичку
- Завязать из веревок 10 разных узлов
- Связать самую длинную верёвку
- Прыгать через веревку как через скакалку

Покрывало - Поместиться на покрывале

- Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью фломастера или скотча) и всей командой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик -

Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество

- Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал
- Перенести на покрывале человека

Крупа, макароны, горох - Рассортировать

- Выложить картинку «Наш отряд»
- Сделать бусы
- Разделить на равные по весу кучки
- Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать

Дополнительные задания* - Представить слово «Команда» десятью разными способами – выложить, сфотографировать, нарисовать и т.д.

- Найти 5 объектов одного цвета

Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды

Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).

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

№ Пример задания

1 В тазике с водой, в котором плавает пустой стаканчик, можно по очереди класть камешки. Тот, после чьего камешка стаканчик утонул, получает наименьшее количество баллов

2 Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)

3 Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)

4 Разгадать кроссворд

5 Собрать пазл

6 Разгадать ребус

7 Пройти лабиринт

8 Надуть шарик

9 Кинуть кубик

10 Отгадать загадку

11 Повторить ритм или движение

12 Найти пару для объекта

13 Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок

14 Сдуть спички за черту

15 Отпить из стаканчика ровно половину воды

16 Определить предмет на ощупь

17 Решить головоломку

18 Составить как можно больше слов из букв одного слова

- 19 Найти пару персонажам
- 20 Отгадать мелодию
- 21 Заплести косичку
- 22 На глаз определить, какой длины предмет
- 23 Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
- 24 Отгадать изображение по фрагменту
- 25 Придумать применение какому-либо предмету
- 26 Сложить самолётик и запустить – кто дальше
- 27 Решить математический диктант: на поле размером 3 на 3 клетки ставится точка («муха»), после чего педагог забирает листочки и диктует передвижения точки по клеточкам, которые нужно мысленно представлять (например, 1 клетка вверх, 2 клетки вправо, 1 – вниз и т.д.) в конце нужно сказать, где оказалась муха. Ответы проверяются затем на поле.
- 28 Выразить предложенное слово мимикой и жестами
- 29 Вытащить самую длинную спичку
- 30 Отгадать загаданное слово из представленных
- 31 Отгадать, в какой руке предмет
- 32 Запомнить расположение предметов
- 33 Найти отличия в изображениях

Приложение 25 к пояснительной записке пришкольного лагеря конспект времени отрядного творчества и общего сбора

«От идеи – к делу!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: время отрядного творчества и общий сбор.

Участники дела: отряд и все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: аудитории и актовый зал.

Сценарный ход дела:

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

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? – эти и другие вопросы педагогу необходимо обсудить с ребятами во время отрядного творчества.

«Всё, что мы с вами делаем, любой праздник, любое событие, должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными открытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» – такими вопросами педагог подводит ребят к генерированию идей праздника. Ребята делятся наиболее интересным и запомнившимся в путешествии и вносят предложения по сценарию. Главные идеи они оформляют и готовят к презентации на общем сборе: для этого выбирают отрядных представителей.

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

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):

<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

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

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

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

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

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

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):

<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 27 к пояснительной записке пришкольного лагеря конспект
праздничного калейдоскопа

«По страницам нашей книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела
обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного
планирования праздника.

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

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

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

За счёт того, что все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела, для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть

внимательным и видеть всю ситуацию целиком, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

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

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

Дополнительные материалы: • Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):

<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

Приложение 28 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

- Игра «Рассказываем сказку». Ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведется по очереди, при этом каждый человек говорит только одно предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им напоминает.
- Приём «Создание киноплёнки». Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями.

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

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

- Способ «Лайки». На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить.
- Способ «Обмен местами в кругу». Ребятам предлагается встать в круг и после фраз педагога «Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (называет каждый раз по одному делу)» занять новое место, если то событие, которое назвал педагог, ребёнку действительно понравилось. Данный способ немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось.

3 – Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Ребята вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты

были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложил, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо, и т.д.

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 29 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»
Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела
обеспечения реализации программы
«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Предварительная подготовка Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.

1. Сбор участников, построение на площади Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены

«Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.

2. Фанфары, выход ведущих Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.

3. Блок награждения После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения

можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.

4.

Торжественная часть После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего.

Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:

- По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации.

(звучит сигнал «Орлёнок»)

- Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно!

(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)

- Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой!

После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда/ лагеря за время смены.

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w> • Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>