

Департамент образования Администрации г.о. Самара
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара

Принята на
заседании
методического
совета
от «27» 01. 2022 г.

Протокол № 3
27.01.2022 г



«Утверждаю»
Директор ЦДТ «Ирбис»



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
летней модульной профильной смены
«Play AFK*»

*(*Play away from keyboard –играй не за компьютером)*

Направленность программы: **социально-гуманитарная**

Возраст обучающихся: **7-18 лет**

Срок реализации: **14 дней**

Ф.И.О., должность разработчиков программы:
Куликова Екатерина Петровна,
Бусырева Ольга Владимировна,
Рзаева Наталья Анатольевна,
педагоги дополнительного образования.
Мунтян Светлана Анатольевна,
методист.

Самара,
2022 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Паспорт программы	3
I.	Пояснительная записка	5
II.	Учебно-тематический план	27
III.	Содержание программы	
	III.1. Модуль «Головоломка»	28
	III.2. Модуль «Догонялки»	31
	III.3. Модуль «Ладушки»	34
	III.4. Модуль «Имаджинариум»	36
IV.	Ресурсное обеспечение	40
V.	Список литературы	45
	Приложения	
	Приложение №1 Договора о сотрудничестве	47
	Приложение №2 План-сетка мероприятий летней профильной смены «Play AFK»	52
	Приложение №3 Распорядок дня	56
	Приложение №4 Разработка дизайна смены	57
	Приложение №5 Сообщества в социальных сетях	58
	Приложение №6 Карты достижений «Профиль команды»	60
	Приложение №7 Диагностика активности и заинтересованности детей по методике САНЖУ	63
	Приложение №8 Форма «Журнала наблюдения»	64
	Приложение №9 Форма анкеты вводного и итогового мониторинга	65
	Приложение №10 Разработка верёвочного курса «Все за одного»	67
	Приложение №11 Сценарий Дня Самарской символики	77
	Приложение №12 План проведения Фестиваля ВФСК ГТО	106

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа профильной смены «Play AFK*» <i>(*Play away from keyboard –играй не за компьютером)</i>
Авторы программы	Куликова Екатерина Петровна, педагог дополнительного образования, Бусырева Ольга Владимировна, педагог дополнительного образования
Руководитель программы	Рзаева Н.А., зам. директора ЦДТ «Ирбис» - начальник смены
Название проводящей организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества «Ирбис» г. о. Самара
Адрес	443034 г. Самара, ул. Металлистов, 54 «А»
Телефон (факс)	8(846) 954-53-11; e-mail: // mou-irbis@yandex.ru
Форма проведения	Профильный лагерь с круглосуточным пребыванием
Цель программы	Формирование условий для продуктивного отдыха детей путем вовлечения их в различные виды игровой деятельности.
Сроки реализации	14 дней (предположительно 3-я смена: 01 – 14 июля 2022 года)
Место проведения	МАУ Центр «Арго» г.о. Самара (или другой ДОЛ с круглосуточным пребыванием)
Общее количество участников	Дети: 234 человек Педагоги: 20 человек
Условия участия в программе	Желание детей, заявления родителей
Краткое содержание программы	Смена проходит в форме игры, схожей с компьютерными многопользовательскими играми с открытым миром. Однако, «Play AFK» - игра не индивидуальная, а командная. Задача игроков, как и в компьютерных аналогах, развиваться, проходя миссии, задания или квесты, набирая опыт и повышая уровень своей команды. По итогам смены составляется рейтинг команд. Однако, «Play AFK» - это не соревнование отрядов. Цель игры - набрать, как можно больше достижений и опыта для своей команды, то есть не

	<p>обыграть других, а превзойти самих себя; сделать все зависящее от игрока ради общего успеха команды.</p> <p>Каждый день игрокам предстоит выполнять миссии одного из 4-х направлений (модулей): интеллектуального, духовного, физического или творческого. В результате они получают очки опыта и отметки достижений. Но не только мероприятия, проводимые в лагере, являются миссиями. Опыт и достижения можно получить и за обычные дела (например, вовремя выходя на зарядку, или помогая кому-то в трудную минуту).</p> <p>Игра – маленькая модель жизни, в которой человек учится достигать цели, отталкиваясь от предложенных ограничений (правил игры). Авторы программы надеются, что прожив этот небольшой отрезок жизни в игре, дети в будущем попробуют относиться к трудностям жизни, как к правилам большой Игры, оттолкнувшись от которых, можно найти путь к своей цели.</p>
--	--

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Человек — это какая-то выдуманная игрушка бога. Этому-то и надо следовать; надо жить, играя.»

Платон

Ритм жизни современного человека ускоряется каждый день. Общество требует от детей, как и от взрослых, все большей активности, все более новых знаний об окружающей действительности, все более быстрого перестроения деятельности. Психологи уверены, что грамотная организация отдыха важна не меньше, чем организация труда. От возможности восстановить силы, обработать полученный опыт, настроиться на дальнейшую активность зависит психологическое и физическое здоровье человека и, как следствие, успех его будущей деятельности. Таким образом, влияние качества летнего отдыха детей, как самого продолжительного, на трудоспособность детей в последующем учебном году сложно переоценить. Эффективный отдых, как известно, есть смена деятельности. Летняя профильная смена «Play AFK» предлагает ребенку отвлечься от учебы, погрузившись в мир игры.

В современном мире, наполненном информационными технологиями, компьютерной техникой и различными интернет ресурсами еще осталось место, в которое можно отправить ребенка с целью оздоровления социализации, саморазвития, самопознания и самое главное – активного отдыха вдали от компьютеров, планшетов и телефонов. Таким местом является детский оздоровительный лагерь.

Современным детям приходится проводить много времени у монитора компьютера. Дистанционное обучение, выполнение домашних заданий, поиск информации и т.д. вынуждают подолгу смотреть на экран. Однако и вне учебы дети, порой, проводят за компьютером или смартфоном по многу часов в день, листая ленту в социальных сетях или играя онлайн. AFK («away from keyboard» - в переводе с английского: «вдали от клавиатуры», т.е. не за компьютером) – так говорят игроки, выходя из виртуального мира в реальный. В программе «Play

АФК» детям предлагается отложить гаджеты и поучаствовать в увлекательной развивающей игре в реальной жизни.

Игра – многогранное понятие. Это - маленькая модель жизни. Играя, человек легче преодолевает внутренние барьеры, проявляет себя. Игра подразумевает конкуренцию, однако в более мягкой товарищеской форме, нежели соревнование или конкурс. В игре строятся взаимоотношения в команде, сплачиваются коллективы. В игре человек учится, отталкиваясь от предложенных ограничений, достигать цели.

Всем хорошо известно, что проблемой, выросшей в наши дни до глобальных размеров, является недостаточная двигательная активность детей. Примерно у 85% всех неуспевающих учеников главная причина отставания в учебе – плохое состояние здоровья. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве способна творить чудеса. Приобщение к подвижным играм позволяет ребенку достичь высокого уровня развития двигательных действий и физических качеств, от которых зависит успешная трудовая деятельность, крепкое здоровья и работоспособность.

Регулярное использование в программе смены подвижных игр способствует: укреплению здоровья, содействию правильному физическому развитию, разносторонней подготовленности детей, воспитанию активности, смелости, решительности, дисциплинированности, коллективизма и других черт характера. Подвижные игры развивают жизненно-важные двигательные умения и навыки, воспитывают любовь к систематическим занятиям спортом.

Игра - это ведущая главная деятельность ребенка. Игра имеет прямое и непосредственное отношение к формированию личности ребенка, к его поведению и мотивам, его потребностям, его воображению и воле. Только в игре возникает понимание собственного места среди людей и желание стать взрослым.

Игра - это своеобразное отражение реальной жизни. Игра не отвлекает ребенка от жизни, от реальности, она средство познания окружающего мира и подготовки его к учению и труду. В игровой форме ребенок глубже познает явления жизни, общественные отношения людей, трудовые процессы. Игровая

деятельность влияет на формирование психических процессов ребенка. В игре у детей развивается внимание и память. В играх дети сосредотачиваются на том, чтобы больше запомнить, больше узнать.

Смена проходит в форме игры, схожей с компьютерными многопользовательскими играми с открытым миром. Однако, «Play AFK» - игра не индивидуальная, а командная. Задача игроков, как и в компьютерных аналогах, развиваться, проходя миссии, задания или квесты, набирая опыт и повышая уровень своей команды. По итогам смены составляется рейтинг команд. Однако, «Play AFK» - это не соревнование отрядов. Цель игры - набрать, как можно больше достижений и опыта для своей команды, то есть не обыграть других, а превзойти самих себя; сделать все зависящее от игрока ради общего успеха команды.

Каждый день командам предлагаются миссии (мероприятия, квесты, игры, мастер-классы), проходя которые команды игроков приобретают опыт и достижения. Программа смены состоит из 4-х тематических модулей. Проходя миссии этих четырех модулей, игроки повышают опыт команды в 4-х основных направлениях:

- ❖ физическом,
- ❖ интеллектуальном,
- ❖ духовном,
- ❖ творческом.

Рутинные задачи (такие, как дежурство или соблюдение распорядка дня) тоже являются миссиями и уже не воспринимаются, как нечто, что приходится делать, преодолевая внутренний протест. «Суметь размыть грань между работой и игрой — большое достижение. Преуспевший в искусстве жить не проводит границ между работой и игрой, трудом и отдыхом, духом и телом, учением и забавой...», - пишет английский историк и социолог Альберт Тойнби. Авторы данной программы полагают, что в результате ее прохождения дети смогут эффективно отдохнуть перед новым учебным годом. Также авторы надеются, что, прожив этот небольшой отрезок жизни в игре, дети в будущем попробуют

относиться к трудностям жизни, как к правилам Большой Игры, оттолкнувшись от которых, можно найти путь к своей цели. Станут жить, играя.

Направленность программы **социально-гуманитарная**, так как ориентирована на комплексное развитие личностных качеств детей, гармонизацию их психоэмоционального и физического состояния.

Актуальность образовательной программы заключается в том, что она нацелена на обеспечение полноценного продуктивного отдыха обучающихся в летний период, что является одним из приоритетных направлений государственной политики в области образования детей и подростков.

Президент Российской Федерации поставил перед педагогическим сообществом задачу обеспечить глобальную конкурентоспособность российского образования, вхождение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования. (Указ № 204 от 07.05.2018 Правительству РФ). Этого возможно достигнуть за счёт формирования функциональной грамотности детей, которая способствует становлению динамичной, творческой, ответственной, конкурентоспособной личности (Из Государственной программы РФ «Развитие образования» (2018-2025 годы) от 26 декабря 2017 г.) В данной программе дети применяют и оттачивают свою функциональную грамотность- читательскую, математическую, естественно-научную, необходимые компетенции и формируют креативное мышление. Дети смогут применить полученные на занятиях в школе и в дополнительном образовании знания и умения в многочисленных игровых мероприятиях смены, выполнят задачи в соответствии с их практическим опытом.

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года программа профильной смены способствует увеличению охвата детей дополнительным образованием. Мероприятия данной программы повышают мотивацию участников смены к занятиям в учреждениях дополнительного образования по различным направленностям.

Опыт ЦДТ «Ирбис» по организации и проведению профильных смен на базе ДООЦ «Союз» и «Арго» за прошлые годы позволил обновить содержание летних программ, сделать программу более насыщенной, разнообразной и интересной для детей.

В настоящее время очень востребована ранняя профориентация. Данная программа предусматривает ознакомления с современными профессиями и «профессиями будущего» (блогер, экопроповедник, астрофизик, гид-экскурсовод, игромастер, гид в сфере космического туризма, тайм-менеджер). Разнообразные мастер-классы, встреча с кандидатом физико-математических наук по астрофизике, со специалистами по экологии и туризму будут способствовать ранней профориентации.

Межведомственное взаимодействие и сетевое партнерство.

Сетевое взаимодействие с организациями-партнерами - Национальным исследовательским университетом имени С.П. Королева, Национальным парком «Самарская лука», Учебным центром экологии и безопасности, Самарским областным детским эколого-биологическим центром - позволяет продуктивно использовать интеллектуальные возможности специалистов в профессиональном самоопределении подростков. (Приложение №1)



Участники программы:

Учреждения дополнительного образования: ДЮСШ «Мужество», ДШИ №11, ДОЦ «Бригантина».

Образовательные учреждения: Школы №35,48,58,77,79,89, 90, 112,120,128, 146, Гимназия №133, Лицей «Классический» и «Созвездие».

Общественные организации:

- ✓ Федерация альпинизма Самарской области – помощь в организации и проведении Дня туризма («Туриады» и Вечера бардовской песни)
- ✓ Учебный центр экологии и безопасности, Национальным парком «Самарская лука», Самарский областной детский эколого-биологический центр- помощь в организации и проведении Дня экологии, мероприятия «Земля-наш общий дом», Вечернее мероприятие «Эко-супергерой».
- ✓ Самарская региональная общественная организация ветеранов боевых действий «Контингент» - помощь в организации и проведении военно-спортивной игры «Зарница».
- ✓ Национальный исследовательский университет им. С.П. Королева, ГБП образовательное учреждение «Технологический колледж имени Н.Д.Кузнецова» - помощь в организации и проведении мероприятия «Созвездия и астеризмы» викторины по астрономии.

В национальном проекте «Образование» наставничество играет одну из ведущих ролей, так как способствует:

- помощи в реализации лидерского потенциала;
- улучшению творческих, спортивных или образовательных результатов;
- развитию гибких навыков и компетенций;
- созданию комфортных условий внутри образовательной среды;
- обучению межличностной коммуникации.

Всё это реализуется в рамках данной программы.

В смене реализуются 3 модели наставничества:

1. Вожатый опытный – вожатый новичок.
2. Вожатый – ребенок.

2. Ребенок, имеющий опыт пребывания в лагере – ребенок новичок.

Форма взаимодействия

«Вожатый опытный – вожатый-новичок».

- Основной курс:
 - основы работы вожатого;
 - особенности организации лагерной смены;
 - деятельность вожатого по охране жизни и здоровья детей;
 - формы и методы организации досуга.
- Программная подготовка:
 - цели, задачи, игровая модель программы смены;
 - ключевые мероприятия смены.

Форма взаимодействия «Вожатый –ребенок».

- Инструктирование;
- Собеседование;
- Постановка практических задач;
- Консультирование;
- Корректировка деятельности;
- Экскурсия;
- Совместное выполнение заданий.

Форма взаимодействия

«Ребенок, имеющий опыт пребывания в лагере – ребенок новичок».

- Мастер- классы «Дети учат детей»;
- Игровые мероприятия, Театрализованные представления, режиссированные самими детьми для вожатых;
- Выставки поделок, которые дети сделали, занимаясь в творческих мастерских.

Программа разработана с учетом следующих **законодательных нормативно-правовых документов:**

- Конституция Российской Федерации;

- Федеральный закон от 24 июля 1998 г. N 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Национальный проект «Образование» 2019-2024гг. Утверждён президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Федеральный закон от 24 ноября 1996 г. N 132-ФЗ «Об основах туристской деятельности в Российской Федерации»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 27 декабря 2013 г. N 73 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3155-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Типовое положение о детском оздоровительном лагере (разработанные Министерством здравоохранения и социального развития РФ 15.04.2011 г.);
- Стратегия комплексного развития Самары до 2025 года.

Новизна данной образовательной программы заключается в геймификации образовательного процесса. Объединяющая концепция «ИГРЫ» повышает мотивацию обучающихся к участию в предложенных в рамках смены мероприятиях. А модульная структура и смысловая наполненность модулей способствует комплексному гармоничному развитию личности: творческому, интеллектуальному, физическому и духовному. В отличие от других программ летних лагерей, в данной программе используются не отдельные сюжетно-ролевые игры, а вся жизнь в лагере с первого до последнего дня представлена в виде игры в реальном времени.

Ещё одно важное отличие от других летних программ - использование разных моделей наставничества среди учащихся и педагогов при организации деятельности лагеря.

Кроме того, для участников смены – детей, родителей и педагогов - создается сообщество «PlayAFK» в социальной сети ВКонтакте <https://vk.com/public214287925>. На странице сообщества отражается жизнь лагеря, регулярно освещаются проводимые мероприятия, размещаются фото- и видеоотчеты. Таким образом, осуществляется решение нескольких задач:

- идет информирование родительского сообщества о ходе мероприятий, о жизни лагеря;
- идет реклама смены и учреждения, реализующего программу;
- осуществляется реализация задач программы, нацеленных на развитие предпрофессиональных навыков у обучающихся и эстетическое воспитание подрастающего поколения.

Педагогическая целесообразность

Игра мобилизует и активизирует возможности личности, помогает реализовать ее творческий потенциал. Игре присущи такие характеристики, как: импровизация, дух соперничества, азарт, мотивация к достижению результата. А также немаловажна эмоциональная составляющая - удовольствие, как от результата, так и от процесса. Таким образом, являясь развлечением, разрядкой,

игра перерастает в обучение, в творчество, в моделирование человеческих взаимоотношений и жизненных ситуаций. Поэтому игровая форма образовательной программы наилучшим образом подходит для организации летнего отдыха детей: она переключает вектор деятельности с учебного на развлекательную, сохраняя при этом необходимость проявления интеллектуального потенциала, креативного, критического и стратегического мышления, психоэмоциональной устойчивости, морально-волевых качеств, а также эффективного командного взаимодействия. Кроме того, тематическая вариативность игровой деятельности предоставляет богатую палитру разноплановых мероприятий для смыслового наполнения программы. Выбранные приёмы, формы, средства, методы полностью соответствуют целям и задачам программы.

Детский оздоровительный лагерь – это то, место, куда стремятся дети, чтобы отдохнуть, найти друзей, проявить себя, ощутить свою значимость, заняться любимым делом. Именно на это важно сориентировать педагогов, чтобы оправдать ожидание детей, не разочаровать их. В то же время взрослым необходимо, максимально используя воспитательные возможности временного детского коллектива, всесторонне развить детей, стимулировать их активность и творчество, упорство в преодолении трудностей.

Как известно, лучший способ сделать отдых ярким, полезным и незабываемым – это погрузиться в увлекательную игру. Игра – неотъемлемая часть детства, оказывающая колоссальное влияние на различные аспекты развития человека. Фактически, в игре дети обучаются навыкам социализации и самостоятельности, раскрывают свой творческий потенциал и находят варианты решения многих проблем, с которыми им только предстоит столкнуться во взрослой жизни.

Программа «Play AFK» – это сочетание отдыха, развития и привития навыков здорового образа жизни ребёнку. Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается легенда,

согласно которой все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной игры со своими законами и правилами.

Программа призвана создавать условия для позитивного общения, выражения себя в творчестве, учит детей создавать праздник для себя и других. Игра придаёт эмоциональную окраску всему происходящему, создаёт атмосферу сотворчества, учит, помогает общаться.

Цель программы: формирование условий для продуктивного отдыха детей путем вовлечения их в различные виды игровой деятельности.

Задачи:

Развивающие:

- Развивать креативное мышление детей - участников смены;
- Развивать туристические навыки;
- Формировать у ребят стремления вести здоровый образ жизни;
- Развивать интеллектуальный потенциал личности, стимулировать интерес к получению новых знаний;
- Приобщать детей к бережному отношению к природе, истории страны и родного Самарского края, его культурному наследию, к обычаям и традициям;
- Развивать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде;
- Развивать творческие способности детей.

Воспитательные:

- Создать условия для раскрытия внутреннего потенциала и самореализации детей и подростков в различных видах деятельности;
- Способствовать приобретению и усвоению детьми навыков поведения в коллективе, культуры взаимодействия со сверстниками и взрослыми;
- Способствовать успешному усвоению детьми навыков самообслуживания, соблюдения режима дня и правил гигиены.
- Способствовать формированию патриотических и нравственно - гражданских качеств обучающихся.

Образовательные:

- Познакомить детей с образовательным материалом, согласно модулям программы;
- Формировать основы функциональной грамотности;
- Формировать экологическую культуру подрастающего поколения;
- Познакомить детей с символикой Самарского края, основными достопримечательностями региона.

Наполняемость лагеря – 234 человек.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, от 7 до 18 лет. Детей можно условно разделить на 3 основные категории: 7-10 лет (основной вид деятельности – игра); 10-13 лет (основной вид деятельности – общение); 14-17 лет (приоритетным является становление личности).

При комплектовании отрядов особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных и многодетных семей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации. Отряды формируются по 20-22 человека (преимущественно группа мальчиков и группа девочек). Формирование отрядов идет в соответствии с возрастом обучающихся: отряды младшего, среднего и старшего возрастов. В состав отрядов с младшими и средними школьниками включаются учащиеся старшего школьного возраста, имеющие опыт участия в жизни лагеря в предыдущие годы. Они помогают своим младшим товарищам, выполняя роль наставника. Игра, как основное средство реализации данной программы, дает возможность нивелировать разницу в возрасте, раскрыть потенциал каждой возрастной группы детей.

Сроки реализации программы: программа по продолжительности краткосрочная и реализуется в течение 14 календарных дней в летний период. Ориентировочные сроки проведения с 19 июля по 1 августа 2022 года.

Форма обучения: очная

Формы и методы реализации программы.

В основу реализации программы «Play AFK» заложены следующие формы и методы.

В основе общелагерных мероприятий лежат коллективные и массовые формы работы, направленные на оздоровление детей, развитие разносторонних увлечений и интересов.

Одна из наиболее используемых форм работы – **игра**. В ней формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир. Коллективные игры сплачивают детей, способствуют формированию товарищеских отношений. Игры носят воспитывающий характер, направлены на развитие способностей и активность детей. В план-сетке общелагерных мероприятий отражены используемые виды игры: игра по станциям, туристская игра, интеллектуальная игра, военно-спортивная игра, спортивная игра, игры на знакомство, на снятие тактильного напряжения, пятиминутки, на сплочение коллектива, ролевые, сюжетные, интеллектуальные, подвижные и т.д.

В программе лагеря предусмотрены и календарные праздники: День Ивана Купалы; народные праздники, посиделки, народные забавы. Данные формы воспитания способствуют формированию физической культуры детей, реализуют здоровьесберегающие технологии, позволяют организовать досуг.

В рамках данной программы использовалась такая форма, как **соревнование и конкурс** - спортивные, художественные, танцевальные, музыкальные. Соревнования и конкурсы помогают детям становиться коллективом, способствуют развитию чувства командного духа, сопереживания и взаимопомощи, а также способствуют включению одного коллектива в отношения с другими коллективами.

Так же одна из наиболее используемых форм работы с детьми – **поручение**. Чаще всего использовались групповые и коллективные поручения, постоянные и временные. Поручения способствуют формированию общественной активности и при его выполнении ребёнок учится включаться в общественные отношения.

При организации воспитательной работы используются формы ценностно-ориентационной деятельности. К ним относятся дискуссии, диспуты, беседы по социальной и нравственной проблематике. Данные формы работы способствуют формированию отношения детей к миру, системы их убеждений, взглядов, установок, ценностных ориентаций и т.д.

В работе лагеря активно применяются **коллективно-творческие дела**, в основе которых лежит идея содружества и коллективного творчества, и воспитательные дела. К ним можно отнести трудовые, физкультурные, спортивные, досуговые, музыкальные, художественные, профориентационные; социальные и эстетические дела.

При проведении культурно-массовых мероприятий применялись **инновационные технологии**: работа с компьютером, развивающие видеоигры, постановка проблемных ситуаций, разработка и защита проектов, фото и видеорепортажи, создание презентаций.

Формы организации деятельности		
Коллективные	Групповые	Индивидуальные
Линейка. Праздник. Квест-игра. Игра-импровизация. Баттл. Интеллектуальная игра. Музыкально-развлекательная игра. Творческий вечер. Концертная программа. Конкурс. Соревнования по туризму. Спортивный турнир. Эстафета. Шоу- программа. Дискотека.	Беседа. Вечерний круг. КТД. Тимбилдинг. Спортивно-оздоровительные мероприятия. Мастер-класс. Анкетирование.	Индивидуальная беседа. Наблюдение. Консультации. Самообучение.

Режим занятий для участников смены определяется в соответствии с СанПиНом и распорядком дня жизни в лагере.

Ожидаемые (прогнозируемые) результаты:

- знакомство детей с образовательным материалом согласно модулям программы;
- раскрытие в разной степени внутреннего потенциала и самореализации детей и подростков в различных видах деятельности;
- сохранение и укрепление здоровья детей и подростков;
- повышение стремления вести здоровый образ жизни;
- усвоение детьми навыков самообслуживания, соблюдения режима дня и правил гигиены;
- приобретение и усвоение детьми навыков поведения в коллективе, культуры взаимодействия со сверстниками и взрослыми;
- развитие в разной степени интеллектуального потенциала личности, интереса к получению новых знаний;
- формирование бережного отношения к природе, истории страны и родного края, к его культурному наследию, к обычаям и традициям.

Критерии и способы определения результативности:

<i>Ожидаемый результат</i>	<i>Критерии результативности</i>	<i>Метод определения результативности</i>
Знакомство детей с образовательным материалом согласно модулям программы	1. Участие в обучающих мероприятиях.	Журнал наблюдения Карта достижений
	2. Успешное выполнение контрольного задания.	Журнал наблюдения Карта достижений
Раскрытие в разной степени внутреннего потенциала и самореализации детей и подростков в различных видах деятельности;	1. Наличие фактов успешного участия ребенка в развивающих мероприятиях смены.	Карта достижений САНЖУ
	2. Наличие фактов проявления инициативы и	Журнал наблюдения Карта достижений

	вовлеченности при подготовке и во время проведения развивающих мероприятий смены.	
Сохранение и укрепление здоровья детей и подростков повышение стремления вести здоровый образ жизни;	<p>1. Позитивная динамика общефизического состояния детей.</p> <p>2. Позитивная динамика психоэмоционального состояния.</p> <p>3. Наличие фактов проявления инициативы при участии в спортивных мероприятиях.</p> <p>4. Значительная доля участников, успешно сдавших нормативы ГТО.</p>	<p>Медицинская диагностика</p> <p>Анкетирование САНЖУ Вечерний круг</p> <p>Журнал наблюдения Карта достижений Анкетирование</p> <p>Журнал наблюдения Карта достижений</p>
Приобретение и усвоение детьми навыков поведения в коллективе, культуры взаимодействия со сверстниками и взрослыми.	<p>1. Наличие фактов проявления эффективного взаимодействия в детском коллективе: взаимовыручки, поддержки, внимания, сотрудничества.</p> <p>2. Отсутствие или снижение количества конфликтных ситуаций внутри детского коллектива и во взаимоотношениях со взрослыми.</p> <p>3. Установление благоприятного психологического климата между участниками смены.</p>	<p>Журнал наблюдения САНЖУ Вечерний круг</p> <p>САНЖУ Вечерний круг Анкетирование</p> <p>САНЖУ Вечерний круг Анкетирование</p>
Развитие в разной степени интеллектуального	1. Проявление интереса к предложенным обучающим мероприятиям.	Журнал наблюдения САНЖУ Вечерний круг

потенциала личности, интереса к получению новых знаний.	2. Демонстрация интеллектуальных способностей детей.	Журнал наблюдения Карта достижений
Развитие бережного отношения к природе и истории страны и родного края, к его культурному наследию, к обычаям и традициям	1. Проявление вовлеченности в мероприятия культурного и экологического профиля. 2. Проявление убежденности в необходимости бережного отношения к природе и культурному наследию России	Журнал наблюдения Карта достижений Анкетирование Журнал наблюдения
Усвоение детьми навыков самообслуживания, соблюдения режима дня и правил гигиены;	1. Отсутствие нарушений распорядка дня. 2. Отсутствие проявлений несоблюдения правил гигиены.	Журнал наблюдения Карта достижений Журнал наблюдения

Формы подведения итогов реализации программы.

Основными формами подведение итогов реализации программы являются:

1. Входное и итоговое анкетирование по форме (см. Приложение 9)

Проводится организаторами смены с целью отслеживания динамики самооценки детей по критериям программы.

2. Карта достижений «Профиль команды» (см. Приложение 6)

Заполняется организатором ежедневно в течение смены с целью зафиксировать результативность участия детей в мероприятиях, оценить их вовлеченность в предложенную деятельность.

3. Журнал наблюдения (см. Приложение 8)

Заполняется по итогам мероприятия педагогом-организатором или педагогом-вожатым. Фиксируется работа детей во время мероприятия.

4. Диагностика активности и заинтересованности детей по методике САНЖУ (см. Приложение 7).

Проводится с целью ежедневного мониторинга психоэмоционального состояния детей, их удовлетворенностью содержанием программы.

5. Беседа в формате «Вечерний круг»

Проводится педагогом-вожатым с целью мониторинга эмоционального фона и психологического климата в коллективе, а также с целью рефлексии.

6. Педагогический анализ реализации программы в рамках данной смены.

7. Диагностика динамики физического состояния ребенка

Проводится медицинским работником.

Механизм реализации программы. Этапы реализации программы

<i>Этап</i>	<i>Содержание</i>	<i>Сроки реализации</i>
Подготовительный	<ul style="list-style-type: none">■ планирование смены: составление программы, плана работы, разработка основных мероприятий;■ подготовка педагогического состава;■ проведение информационно-рекламной кампании на сайте ЦДТ «Ирбис» и в социальных сетях;■ составление списков участников смены, распределение по отрядам;■ проведение родительского собрания;■ закупка необходимого реквизита, канцелярских товаров и наградной продукции;■ подготовка лагеря к приему детей, оформление помещений и территории;■ создание аккаунта смены в Instagram.	февраль-июнь 2022

Организационный	<ul style="list-style-type: none"> ■ размещение, знакомство и адаптация участников смены; ■ проведение инструктажа по технике безопасности, пожарной безопасности, ознакомление с Уставом лагеря и режимом дня; ■ проведение игр на знакомство и сплочение коллектива отрядов; ■ торжественное открытие смены и творческий вечер знакомства. 	1-2 июля 2022 г.
Основной	<ul style="list-style-type: none"> ■ работа по плану смены; ■ проведение мастер-классов, квестов, конкурсов, интеллектуальных и музыкально-развлекательных мероприятий, спортивных состязаний; ■ диагностика и корректировка эмоционального и физического состояния участников смены с помощью методик САНЖУ (Приложение 7); ■ размещение фотоотчета дня в Instagram; 	3-12 июля 2022 г.
Рефлексивный	<ul style="list-style-type: none"> ■ обратная связь на вечере закрытия смены; ■ награждение победителей конкурсов, спортивных мероприятий, активных участников смены дипломами и памятными подарками; ■ просмотр итогового фильма о смене; ■ сбор отзывов участников смены и родителей; ■ подведение итогов, составление отчетов о смене; ■ размещение информации об итогах смены на сайте ЦДТ «Ирбис» 	13-14 июля 2022 г.

Воспитательная работа

Детский лагерь – это место не только развлечения, но и большая площадка для организации воспитательной работы, ведь одной из основных функций детского оздоровительного лагеря является воспитательная.

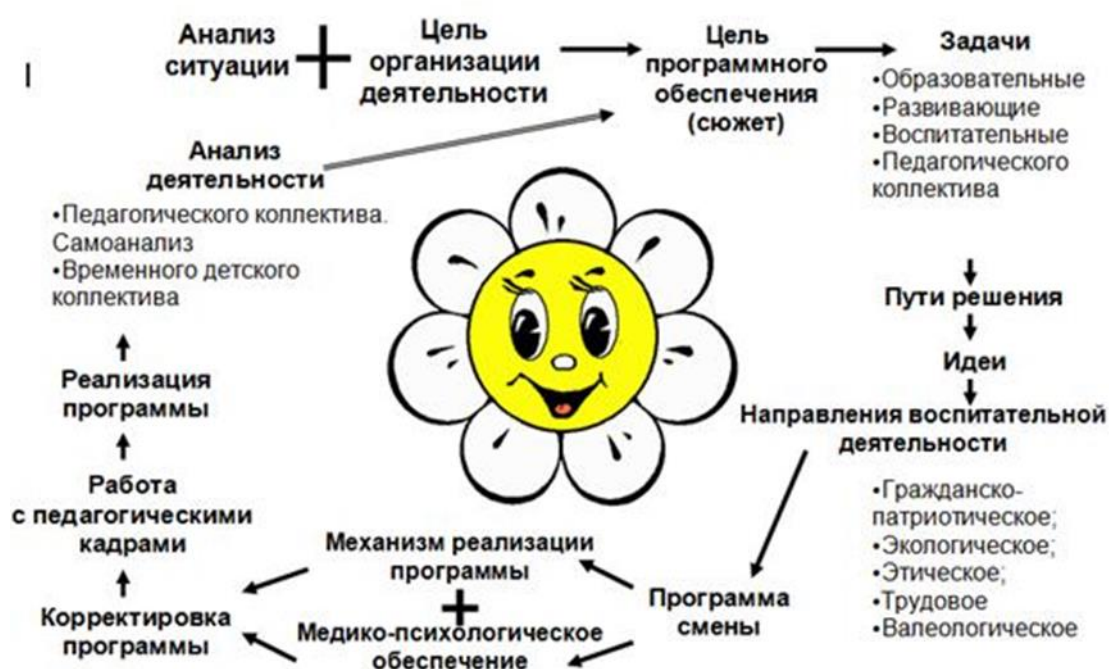
Воспитательная работа в рамках данной программы ставит в центр внимания ребенка и сообщество сверстников и взрослых.

Основная цель воспитательной работы в рамках данной программы определена как формирование у каждого ребенка мировоззрения, целостного комплекса социально значимых качеств. Исходя из этого, обозначены следующие задачи воспитательной работы:

- формирование современного мировоззрения - гуманного, нравственного, духовного отношения к окружающему миру;
- развитие положительной мотивации к знаниям и творческой деятельности, добросовестности и активности в решении практических задач;
- гармоничное, целостно-ориентированное развитие личности ребенка;
- укрепление нравственно-психологического потенциала, высокой культуры общения и взаимоотношений в коллективе, развитие стремления к общественно-значимой деятельности.

Таким образом, на первый план выходит развитие основных базовых свойств личности, способных обеспечить адаптацию подрастающего поколения к современным условиям жизнедеятельности и оказывающих непосредственное влияние на формирование мировоззрения личности. К таким свойствам относятся: инициативность, ответственность, любознательность, настойчивость, трудолюбие, общительность.

Логика построения воспитательного пространства загородного оздоровительного лагеря



Воспитательная работа (ВР) в лагере имеет некоторые особенности:

1. Воспитательная работа планируется и строится с учётом того, что дети полностью оторваны от семьи, родительской опеки.
2. Все виды воспитательной работы осуществляются во временных детских коллективах с разным социальным опытом детей, из различных условий жизни и воспитания, из городской или сельской местности.
3. Воспитательная работа строится на принципах добровольного участия детей в различных делах, свободном выборе ими занятий.
4. Кратковременный период существования коллектива требует чёткого начала и завершения каждого дела, обязательной оценки каждого ребёнка, предоставления детям возможности видеть и понимать результаты своего труда.
5. В новом окружении более интенсивно и полно раскрывается личность ребёнка. Иногда в этих условиях можно быстрее увидеть то, что в школе остаётся скрытым, т. е. лучше понять и изучить детскую психологию.

6. Воспитательная работа строится с учётом выполнения режимных моментов, направлена на выполнение санитарно-гигиенических требований.

Работа с родителями учащихся

Данная программа предусматривает активную работу с родителями. Родители - участники образовательного процесса. Работа с родителями направлена на решение следующих задач: приобщение родителей к процессу воспитания и решению проблем образования ребенка; формирование у родителей потребности в познании и понимании собственного ребенка, в анализе результатов семейного воспитания, в организации грамотного общения взрослого и ребенка в семье; предпрофессиональная ориентация учащихся по естественнонаучному и туристско-краеведческому профилям.

Начиная с подготовки к проведению смены и заезду детей, родители становятся активными участниками и помощниками. Создаются родительские комитеты не только в каждом отряде, но и общий родительский комитет смены. Они решают организационные вопросы заезда и выезда, проведение родительских дней, обеспечения отрядов канцтоварами, наградным материалом и памятным подарками. На родительских собраниях вожатые обсуждают с родителями план-сетку мероприятий и предварительную подготовку дома некоторых заданий. Родители принимают решения о едином стиле одежды (общем элементе: бандана, бейсболка, футболка) для детей отряда.

Родительский актив отряда создаёт группу в Vibere. Во время проведения смены родители, через группу в Vibere могут внести свои предложения по организации лагеря, оставить комментарий и оперативно решить все возникающие вопросы. Родители могут регулярно знакомиться с проводимыми мероприятиями, фото- и видеоотчетами в сообществе «PlayAFK» в социальной сети ВКонтакте. (Приложение №5). Родители принимают участие в предварительном и итоговом мониторинге (анкета). (Приложение №9)

Участие родителей в деятельности лагеря позволяет снять многие конфликты, недоразумения, возникающие в семье. Кроме того, возникает позиция взаимопонимания, взаимодоверия, взаимных интересов «отцов и детей».

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

Программа смены состоит из 4-х тематических модулей:

1. «Головоломка» - модуль, посвященный интеллектуальным и образовательным играм, также он содержит мероприятия естественно-научной и технической направленности.
2. «Догонялки» - модуль, содержащий спортивно-оздоровительные мероприятия, подвижные игры, эстафеты, а также туристический квест.
3. «Ладушки» - модуль, включающий в себя народные игры и мероприятия духовно-нравственного содержания.
4. «Имаджинариум» - творческий модуль, в который входят мероприятия художественной направленности (театрализованные постановки, музыкальные и танцевальные конкурсы и др.)

№ п\п	Модуль	Количество часов			Формы диагностики
		Всего	Теория	Практика	
1.	Головоломка	26	3	23	Наблюдение; анкетирование; диагностическая методика САНЖУ; беседа «вечерний круг»; Карта достижений
2.	Догонялки	30	5	25	
3.	Ладушки	24	3	21	
4.	Имаджинариум	32	4	28	
	ИТОГО:	112	14	98	

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

III.1. Модуль «Головоломка»

Данный модуль посвящен интеллектуальным и образовательным играм, также он содержит мероприятия естественно-научной направленности по астрономии и экологии, мероприятия технической направленности.

Цель: формирование условий для продуктивного отдыха детей путем вовлечения их в интеллектуальные игры и познавательные мероприятия.

Задачи модуля:

- Вовлекать детей в интеллектуальные игры;
- Вовлекать детей в мероприятия естественно-научного и технического направления.
- Мотивировать детей к познавательной деятельности.

Содержание модуля

Учебно - тематический план 1 блока «Головоломка»

№ п\п	Модуль	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Интеллектуальные настольные игры.	9	1	8	Соревнования.
2.	Анимация.	8	1	7	Наблюдение
3.	Интеллектуальные игры	2	0	2	Таблица достижений отрядов
4.	День астрономии	3	1	2	Наблюдение
5.	День экологии	1	0	1	Подведение итогов игры на линейке, награждение победителей и призеров
6.	Интеллектуально-развлекательные игры: «Интуиция»; «Угадай мелодию» и др.	3	0	3	Форма карты достижений «Профиль команды»
	ИТОГО:	26	3	23	

Содержание 1 блока «Головоломка»

Тема №1 Интеллектуальные настольные игры.

Виды интеллектуальных настольных игр. Краткая история создания шахмат и шашек. Правила игры в интеллектуальные настольные игры.

Практика: Чемпионат лагеря по настольным играм.

Тема №2 Анимация. Мастер-класс по созданию видеороликов. Основные этапы производства видео: подготовка, съемка, монтаж. Выбор жанра. Как сделать видеоролик на телефоне.

Практика: По выбранному жанру изготовление видеоролика для итогового конкурса видеоскетчей в конце смены «9 кадров».

Тема №3 Интеллектуальные игры.

Практика: Турнир «Что? Где? Когда?». Команда отвечает на интеллектуальные вопросы из разных областей знаний. Один из игроков команды знатоков вращает волчок по часовой стрелке. После его остановки ведущий берет вопрос, на который указала стрелка волчка, и читает его вслух.

После того как вопрос был прочитан, ведущий сразу переворачивает песочные часы и, пока команда совещается, находит в правилах ответ на вопрос. Как только заканчивается 1 минута, отсчитываемая часами, команда должна дать ответ. Игрока, который будет отвечать, выбирает капитан команды. Затем ведущий решает, правильный или неправильный ответ дала команда.

Если команда знатоков набрала 6 очков, то она считается победившей. Затем игроки складывают очки ценности своих карточек вопросов. Игрок, набравший больше всех очков, признается лучшим игроком команды.

Игра «60 секунд». Девиз мероприятия: «Думать интереснее, чем знать». Участникам предлагаются вопросы, ответы на которые они, вероятнее всего, наверняка не знают. Их задача - за отведенное время найти верный ответ, рассуждая логически. Играем в 2 тура: разминочный и основной. Игру

выигрывает команда, набравшая в основном туре больше очков. При равенстве очков в основном туре, в зачет идет результат разминочного тура.

Тема №4 День астрономии.

Встреча с кандидатом физико-математических наук, руководителем астрошколы «Самара-Астроград» Филипповым Ю.П. «Созвездия и астеризмы»

Практика: Ночное наблюдение звездного неба в телескоп. Изготовление из шаров астеризмов.

Тема №5 День экологии.

Практика: образовательная квест-игра «Земля - наш общий дом». Прохождение станций: «Следопыт», «Лекарственное растение», «Мешочки с секретом», «Голоса птиц», «Народные приметы», «Определи дерево по листьям и плодам». Данное мероприятие проводится в рамках городского инновационного проекта «Экологический патруль». Создание каждым отрядом образа супер-экогероя.

Тема №6 Интеллектуально-развлекательные игры.

«Интуиция». Игрокам предстоит отвечать на вопросы, в большей степени полагаясь на пронзительность, шестое чувство или просто на удачу!

Играет весь лагерь. Каждый игрок сам за себя. В начале игры у каждого игрока есть 3 “жизни” (браслеты или жетоны). Если игрок отвечает неверно - он теряет жизнь. Когда жизни кончились - выбывает из игры.

«Угадай мелодию». Игра состоит из двух раундов и финала. За правильные ответы отряды получают по одной, две или три ноты в зависимости от сложности мелодий. Есть дополнительные бонусные треки для педагогов. Победителем становится команда с наибольшим количеством нот.

III.2. Модуль «Догонялки»

Это модуль, содержащий спортивно-оздоровительные мероприятия, подвижные игры, эстафеты, сдачу нормативов ГТО, а также мастер-классы и масштабное соревнование по туризму.

Цель: формирование условий для продуктивного отдыха детей путем вовлечения их в спортивно-оздоровительные мероприятия и подвижные игры.

Задачи модуля (образовательные):

- Знакомить детей с многообразием и спецификой подвижных игр;
- Знакомить детей с принципами здорового образа жизни;
- Мотивировать детей к занятию спортом.

Содержание модуля

Учебно - тематический план 2 блока «Догонялки»

№ п\п	Модуль	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Подвижные игры.	9	2	7	Наблюдение
2.	Спортивные игры.	10	1	9	Итоговые турнирные таблицы, дипломы и грамоты
3.	Спортивные мероприятия.	3	1	2	Подведение итогов игры на линейке, награждение победителей и призеров
4.	День ГТО	3	1	2	Форма карты достижений «Профиль команды»
5.	День туризма	2	0	2	Таблица достижений отрядов
6.	Спортивно-развлекательная квест-игра «Свистать всех	1	0	1	Наблюдение, Форма карты достижений «Профиль команды»

	наверх!».				
7.	На зарядку становись	2	0	2	Наблюдение,
	ИТОГО:	30	5	25	

Содержание 2 блока «Догонялки»

Тема №1 Подвижные игры.

Виды подвижных игр. Правила подвижных игр.

Практика: Проведение игр:

Домики. Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют домики. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока. Убегающий бежит между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чьё имя назвали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если пятнашка осалил убегающего, то меняются ролями.

Платочек. Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берёт его в руку и бежит за водящим. И тот, и другой стараются занять свободное место в круге.

Городок. На земле чертят квадрат — городок, каждая сторона которого 15—20 шагов. Играющие делятся на две равные группы, игроки одной группы идут в городок. Другая группа остаётся в поле, встаёт вокруг городка. Игра в 2 мяча. Игроки поля, перебрасывая друг другу мяч, стараются в удобный момент осалить кого-либо внутри города. Тот, кого осалили, выходит из игры. Если игрок поля промахнулся, он также выходит из игры. Игра заканчивается, когда одна из групп потеряет всех игроков. Затем они меняются местами, игра продолжается.

Тема №2 Спортивные игры

Практика: Чемпионат смены по спортивным играм (футбол, волейбол/пионербол, настольный теннис, баскетбол).

Тема №3 Спортивные мероприятия.

Спортивно-креативный баттл «Меняющие реальность». Эта игра на креативное мышление. Участникам дается задание, но не указывается, как именно его выполнять. Можно достичь цели силой и ловкостью, а можно смекалкой и хитростью. Некоторые задания участники узнают накануне, чтобы можно было подготовиться и продумать стратегию, при желании. Основной принцип: что не запрещено, то разрешено. Можно использовать любые методы, если они не противоречат законам РФ, Уставу лагеря и Здравому Смыслу.

Отряды выполняют задания по маршрутному листу. Придя на станцию, участники слушают и анализируют задание. Затем у них 3 минуты на подготовку и 3 минуты на выполнение задания. Если в процессе выполнения задания кто-то из отряда нарушает правила, фиксируется штраф, игра останавливается, и в зачет команды идет тот результат, который достигнут на данный момент.

Игра-эстафета «Большие гонки». Каждый отряд делится на 2 части. Конусы ставятся посередине поля. Одно задание выполняет 1 половина отряда, на другой стороне болеют, потом задание выполняется командой с другой стороны поля. Станции: прыжки с мячом между ног до конуса и обратно или можно заменить на прыжки в мешке, бег через скакалку до конуса и обратно, ведение мяча шваброй между конусами, обратно бегом с мячом и шваброй в руках, бег с воздушным шариком на совке на вытянутой руке до конуса и обратно, парный бег спинами друг к другу со скрещенными руками до конуса и обратно.

Военно-спортивная игра «Зарница». Проходит по станциям: шифровальщик, строевая, стрелок, азбука Морзе, одевание ОЗК, оказание первой помощи.

Тема №4 День ГТО. История ГТО. Виды испытаний. Система награждения.

Практика: Сдача нормативов: отжимание, наклоны вперед из положения стоя прямыми ногами на гимнастической скамье, челночный бег 3 по 10м, бег на

30 метров, прыжок в длину с места, поднимание туловища из положения лёжа на спине.

Тема №5 День туризма.

Практика: мастер-классы по туризму. «Туриада» - командное первенство лагеря по туризму. Проводится в рамках городского инновационного проекта «Виртуальная школа туризма» по станциям: палат, костер, горизонтальная и вертикальная переправа, условные знаки, оказание первой помощи, вязание узлов, викторина по Самарской символике.

Тема №6 Спортивно-развлекательная квест-игра «Свистать всех наверх!».

Практика: Легенда игры: Ди-джей захвачен пиратами и работает на борту корабля «Летучий голландец». Чтобы его освободить, отрядам необходимо собрать 9 (по количеству отрядов) золотых монет и положить их в сундук. Эти монеты в руках пиратов. Но, пират отдаст свою монету только той команде, которая полностью прошла «Пиратский круг» (9 станций) и показала заполненный «бортовой журнал» (маршрутный лист). Ди-джей будет отпущен с борта «Летучего голландца» как только все 9 монет окажутся в сундуке. Каждой команде выдается маршрутный лист с отметкой начальной станции, записывается название корабля. После выполнения задания на станции в маршрутном листе делается отметка (подпись пирата). Время нахождения на станции не должно превышать 5 минут.

Тема №6 На зарядку становись. Ежедневные оздоровительные общеукрепляющие процедуры.

III.3. Модуль «Ладушки»

Модуль, включающий в себя народные игры и мероприятия духовно-нравственного содержания. В год Культуры народов России данный модуль, как никогда, актуален. Большинство утренних мероприятий на протяжении смены

относятся к этому модулю. Ключевым событием является праздник - День Семьи, Любви и Верности.

Цель: формирование условий для продуктивного отдыха детей путем приобщения их к народной культуре и духовно-нравственным ценностям.

Задачи модуля (образовательные):

- Знакомить детей с многообразием, особенностями и историей игр народов России;
- Знакомить с традициями и культурными особенностями праздников народов России.

Содержание модуля

Учебно - тематический план 3 блока «Ладушки»

№ п\п	Модуль	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Игры народов России.	9	1	8	Наблюдение
2.	Народные праздники и традиции.	10	1	9	Итоговые турнирные таблицы, дипломы и грамоты
3.	Ромашковая Русь	2	0	2	Форма карты достижений «Профиль команды»
4.	Проект «Самарская символика»	3	1	2	Наблюдение, Форма карты достижений «Профиль команды»
	ИТОГО:	24	3	21	

Тема №1. Игры народов России. Специфические особенности игр народов России.

Практика: Мастер-классы: «народные подвижные игры», «народные игры с мячом», «русская лапта», «городки», «с широко закрытыми глазами»

Тема №2. Народные праздники и традиции. Календарь народных праздников на Руси. Ивана Купала, Масленица, Рождество Христово, Покров и др.

Практика: Праздник Ивана Купала. Проведение народных игр. Плетение венков. Хороводы. Игра «Ручеёк». Игра с Водяным.

Тема №3. «Ромашковая Русь»

Практика: Конкурс песен о семейных и духовных ценностях. Каждый отряд готовится исполнить хором песню о семье, любви, дружбе, счастье.

Тема №4. Проект «Самарская символика».

История и описание символики Самарского края и его достопримечательностей.

Практика: создание общей композиции рисунка на асфальте на тему «Самарская символика».

III.4. Модуль «Имаджинариум»

Творческий модуль, в который входят мероприятия художественной направленности (театрализованные постановки, музыкальные и танцевальные конкурсы и др.) Мероприятия данного модуля зачастую пересекаются с другими направлениями, таким образом, еще более объединяя программу и устанавливая междисциплинарные связи.

Цель: формирование условий для продуктивного отдыха детей путем вовлечения их в творческую деятельность.

Задачи модуля (образовательные):

- Вовлекать детей в театральную, художественную, музыкальную, танцевальную и другую творческую деятельность;

- Знакомить с принципами и приемами художественного самовыражения.

Содержание модуля

Учебно - тематический план 4 блока «Имаджинариум»

№ п\п	Модуль	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Танцевальная игра-импровизация «Just dance».	2	0	2	Наблюдение
2.	Музыкальные общелагерные мероприятия:	3	1	2	Итоговые турнирные таблицы, дипломы и грамоты
3.	Театрализованные постановки: «Однажды в Сказке», конкурс СТЭМов «Весёлые АРГОнизмы».	4	1	3	Подведение итогов игры на линейке, награждение победителей и призеров
4.	Шоу-программы.	3	0	3	Форма карты достижений «Профиль команды»
5.	«#Лето_в_Арго» - квест-игра на создание креативных фото в лагере.	4	1	3	Таблица достижений отрядов
6.	Оформление отрядных уголков.	3	1	2	Наблюдение, Форма карты достижений «Профиль команды»
7.	Дисотека.	13	0	13	Наблюдение,
	ИТОГО	32	4	28	

Тема №1. Танцевальная игра-импровизация «Just dance».

Практика: «Just dance» («Просто танцуй!») предполагает одновременное участие в игре всех отрядов смены. При этом команда повторяет движения танцора - ведущего, который является представителем другого отряда. На каждую следующую мелодию танцоры – ведущие переходят в круг следующей команды. В плейлисте только новые хиты, лучшие треки, самые крутые танцы.

Тема №2. Музыкальные общелагерные мероприятия.

История бардовской песни и фестиваля им. Валерия Грушина.

Практика:

«Вечер бардовской песни»-исполнение песен под гитару.

«Битва хоров». Каждый отряд готовится исполнить хором песню о путешествиях (о городах и странах, о походе, поездке или ином процессе путешествия, туристскую песню и пр. в данном ключе).

Тема №3. Театрализованные постановки:

Практика: «Однажды в Сказке»- _каждый отряд представляет постановку сказки на выбор и приглашает в нее любого участника другого отряда, которому придется импровизировать.

Конкурс СТЭМов «Весёлые АРГОнизмы»- каждый отряд готовит юмористическую зарисовку о жизни в лагере и представляет ее на сцене.

Тема №4. Шоу-программы.

Практика: «Один в один» - театр пародий. Каждый отряд представляет номер – пародию на известных артистов или артиста. Подразумевается выступление под плюс. Главная задача участников - передать образ, движение и настроение. Выступления оценивает жюри.

«Лучше всех» - конкурс талантов. В конкурсе участвуют дети, проявляющие экстраординарные способности к творчеству, спорту или науке, лучше других поет, танцует, стоит на голове, показывает фокусы, чеканит

мяч или умеет делать что-то яркое и удивительное. А также, если он комфортно чувствует себя в диалоге со взрослым, мечтает о большой сцене и готов продемонстрировать свой талант перед всеми участниками смены.

Тема №5. «#Лето_в_Арго» - квест-игра на создание креативных фото в лагере.

Практика: Игрокам предлагается сделать креативные фото в необычных локациях лагеря и поделиться ими в соцсети с #лето_в_Арго, #лето_в_Игре. Хотя бы на одном из фото должен оказаться каждый участник отряда (включая вожатого). На каждом фото должен быть хотя бы один человек из отряда.

Задания:

Самое необычное дерево в Арго

Где прятаться от вожатых в Арго?

Лучший вид неба в Арго

Лучшее место для спорта в Арго

Самый заботливый персонал Арго

Где не стоит баловаться с водой в Арго?

Где почилить в Арго?

Самое криповое место в Арго

Самый красивый вид в Арго

Самое креативное фото в фотозоне PlayAFK

Тема №6. Оформление отрядных уголков.

Содержание отрядного уголка. Отрядные «фишки». Макеты отрядных уголков.

Практика: Оформление отрядных уголков. Дополнительное украшение комнаты в стиле названия отряда.

Тема №7. Дискотека.

Практика: Тематические дискотеки. Разучивание флешмобов. Проведение конкурсов на дискотеке.

IV. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для успешной реализации программы необходимы следующие ресурсы:

<i>Вид ресурса</i>	<i>Форма выражения</i>
Кадровые	1 начальник смены, 2 педагога-организатора, 18 педагогов-вожатых, 1 инструктор по физическому воспитанию.
Учебно-методические и информационные	Программа смены, план-сетка мероприятий, сценарии мероприятий, должностные инструкции, разработанные средства оценки результативности освоения программы
Материально-технические	Костюмы, спортивный инвентарь (мячи, ракетки, теннисные столы- 2 шт. и т.д), настольные игры, канцелярские товары, памятные призы и подарки. Печатная продукция: правила игр, маршрутные листы, карты достижений, экран чистоты, анкеты, книга отзывов, дневник отряда. Особая наградная продукция: грамоты и дипломы, наклейки достижений. Технические средства обучения и оргтехника: Видеопроектор, экран, ноутбук- 2 шт., лазерное МФУ, звуковая аппаратура, микрофоны, световое оборудование, цифровой фотоаппарат, безлимитный Интернет.

Кадровое обеспечение

Для реализации программы смены требуется педагогический коллектив (опытные педагоги и тренеры-инструкторы с профильным образованием и большим стажем работы); обслуживающий персонал (квалифицированная медицинская помощь, охрана, кухонные работники, рабочий персонал).

Подбор начальника смены, педагогов-организаторов и педагогов-вожатых проводится администрацией ЦДТ «Ирбис».

Начальник смены участвует в подборе кадров, определяет функциональные обязанности персонала, руководит всей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной деятельности, за соблюдение режима работы лагеря, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни учащихся, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, следит за исполнением программы. Начальник смены отвечает за качество и эффективность работы смены.

Педагоги-организаторы отвечают за разработку сценариев и проведение всех культурно-массовых мероприятий в соответствии с планом смены, оформление территории лагеря и тематических фотозон, отвечают за безопасность детей во время проведения мероприятий. Ведут специальную документацию.

Педагоги-вожатые организуют воспитательную работу в отрядах, отвечают за жизнь и здоровье, а также безопасное пребывание детей в лагере. Ведут специальную документацию.

Инструктор по физическому воспитанию осуществляет оздоровительно-спортивную деятельность в лагере, проводит оздоровительную утреннюю зарядку, организует и проводит спортивно-массовые мероприятия (соревнования по различным видам спорта, личные первенства, эстафеты).

Обязанности обслуживающего персонала определяются начальником лагеря.

Начальник смены и педагогический коллектив отвечают за соблюдение техники безопасности, выполнение мероприятий по охране жизни и здоровья воспитанников во время проведения отрядных, общелагерных, культурно-массовых мероприятий.

Такое комплектование позволяет обеспечивать системность воспитательно-образовательной работы и, в то же время, вносить инновационный элемент в деятельность лагеря.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

- Наличие программы «Play AFK» и плана мероприятий летней смены.
- Разработанные сценарии мероприятий, мастер-классов в соответствии с планом работы.
- Должностные инструкции всех участников процесса.
- План-сетка мероприятий летней профильной смены «Play AFK» (Приложение 2)

- Распорядок дня. (Приложение 3)
- Диагностика активности и заинтересованности детей по методике САНЖУ (Максимова Е.К.)

- Форма «Журнала наблюдения»
- Форма карты достижений «Профиль команды»
- Форма анкеты вводного и итогового мониторинга
- Проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены.
- Проведение ежедневных планёрок.
- Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.
- Ресурсы сети Интернет.
- Музыкальная фонотека.
- Дидактический материал (подборки мультфильмов, фильмов, презентаций, раздаточный материал для проведения занятий).
- Методические разработки педагогов (Приложение №10-12)

В течение всей смены планируется проведение фото- и видеосъемки всех мероприятий для монтажа итогового фильма.

(https://youtu.be/a_dJJGD_yNs - ссылка на итоговый фильм о смене)

Принципы реализации программы

- принцип комплексности, принцип сочетания и взаимосвязи оздоровительной, образовательной, воспитательной и досуговой деятельности;

- принцип разнообразия используемых форм и методов, сочетания индивидуальных и групповых форм деятельности;
- принцип демократичности – участие всех детей и подростков в программе развития творческих способностей;
- принцип гуманизации отношений, предполагающий построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху через идею гуманного подхода к ребёнку, родителям.
- принцип социальной активности включает обучающихся в социально-значимую деятельность при проведении разноплановых оздоровительных, спортивных и досуговых мероприятий;
- принцип сотрудничества, сотворчества, содружества всех участников, организаторов смены;
- принцип создания ситуации успеха;
- принцип доступности предлагаемых форм возрастным особенностям детей;
- принцип психологической комфортности, создание положительного эмоционального фона.

Материально-техническое обеспечение:

К программе "Play AFK" разрабатывается дизайн смены в едином цветовом и графическом стиле (Приложение №4):

- ✓ *логотип смены*, который отражается в баннере на сцене, в оформлении фотозоны, в оформлении общего информационного стенда лагеря;
- ✓ *фотозоны с хештегами*: # Арго рулит, #Ирбис рулит для проведения памятных фотосессий участников смены;
- ✓ *макет* - символ СМЕНИ, символ ИГРЫ - большой трехмерный игровой кубик со световой подсветкой;
- ✓ *галстуки и футболки* для вожатых отрядов в цветах смены (мятном, лиловом и сиреневом);
- ✓ *памятные сувениры* - силиконовые браслеты, шариковые ручки и блокноты с логотипом и лозунгом смены «Мечтай! Твори! Играй! Достигай!».

Реализация программы обеспечена инфраструктурой, материально-технической базой МАУ Центр «Арго»:

- благоустроенная территория в лесном массиве;
- проживание в 18-х благоустроенных корпусах;
- современные спортивные сооружения (футбольное поле, баскетбольная и волейбольная площадки, спортивный городок, тренировочный плац);

-отдельный корпус киноконцертного зала на 234 посадочных мест, летняя эстрада и большая открытая площадка отвечают всем требованиям для проведения культурно-массовых мероприятий.

- сбалансированное питание – приём пищи 5 раз в день в большой уютной столовой;

- максимальная безопасность – закрытая территория с круглосуточной охраной;

Территория лагеря для создания праздничного, торжественного настроения оформляется флажками - периметр зоны линейки и входная зона.

Реализация программы обеспечена необходимыми элементами для проведения программы смены:

1. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
2. Материалы для оформления и творчества детей.
3. Наличие канцелярских принадлежностей.
4. Ноутбуки, МФУ, без лимитный Интернет.
5. Аудиоматериалы, аудиотехника, фото и видеотехника.
6. Костюмы и спортивный инвентарь.
7. Призы и награды для стимулирования.

V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арсенина Е.Н. Возьми с собою в лагерь... (игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия). – Волгоград: Учитель, 2007. – 183 с.
2. Как помочь адаптироваться в лагере: психологическое сопровождение, занятия, упражнения, рекомендации / авт.-сост. Т.В. Молоканова. – Волгоград: Учитель, 2007. – 139 с.
3. Конвенция ООН о правах ребенка (одобрена Резолюцией Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1989 года N 44/25).
4. Методические рекомендации по направлению деятельности «Гражданская активность» / Арсеньева Т.Н., Загладина Х.Т., Коршунов А.В., Менников В.Е. — М.: МПГУ, 2016.
5. Методические рекомендации по организации и проведению тематической экологической смены. — Курган, 2017. — 29 с.
6. Методические рекомендации по празднованию дня семьи, любви и верности в детских лагерях и центрах. — ВДЦ «Орленок»: Управление образовательных программ, 2014
7. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления», утвержденный приказом Ростехрегулирования от 27 декабря 2007 года N 565-ст.
8. Основы государственного регулирования и государственного контроля организации отдыха и оздоровления детей (утверждены Распоряжением Правительства Российской Федерации от 22 мая 2017 года N 978-р).
9. Паспорт национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года N 16).
10. Письмо Минобрнауки России от 14 апреля 2011 года N МД-463/06 «О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха».

11. Письмо Минобрнауки России от 31 марта 2011 года N 06-614 «О направлении рекомендаций по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков».
12. Приказ Минобрнауки России от 13 июля 2017 года № 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления».
13. Программа шаг за шагом. Методические рекомендации по созданию авторской программы детского лагеря. — ВДЦ «Орленок»: Управление образовательных программ, 2010.
14. Распоряжение Правительства РФ от 17 ноября 2008 года N 1662-р «О Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года».
15. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 года N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
16. Технология управления организацией и подготовкой профильных смен для молодежи в возрасте от 14 до 18 лет: теория и практика: учебно-методическое пособие для организаторов по работе с молодежью / Под ред. Н.Н. Сотниковой, С.В. Поспелова, Н.Ю. Лесконог; рец.: В.Д. Нечаев, Н.И. Медведева. — М.: РИЦ МГГУ им. М.А. Шолохова, 2014. — 252 с.
17. Ткаченко О.В. — Эмоциональное состояние детей в игре // Психолог. – 2013.
18. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
19. Федеральный закон от 30 марта 1999 года N 52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения».
20. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Просвещение, 1988., С. 345.
21. Школа и Российское движение школьников: в 3 частях. Часть II. Новые социально-воспитательные технологии: методические рекомендации. / Под ред. С.Д. Полякова. — Ульяновск: ФГБОУ ВО «УлГПУ им. И.Н. Ульянова», 2017. — 41 с.

ВІІ. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Договора о сотрудничестве

ДОГОВОР О СОТРУДНИЧЕСТВЕ МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» городского округа Самара и Самарской региональной общественной организацией «Федерацией альпинизма Самарской области»

г.о.Самара

01.09.2019 г.

МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» городского округа Самара в лице директора Павла Валерьевича Сенникова, действующего на основании Устава и Лицензии серии РО № 048544 от 19.03.2012 г. и Самарская региональная общественная организация «Федерация альпинизма Самарской области» в лице председателя Краснова Валентина Степановича, действующей на основании Устава и лицензии, заключили настоящий договор о нижеследующем:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА.

1.1. Сотрудничество по организации и проведению совместных мероприятий различного уровня.

2. ОБЯЗАТЕЛЬСТВА СТОРОН.

2.1. ЦДТ «Ирбис» и СРОО «ФАСО» совместно обязуются:

- принимать участие в массовых мероприятиях, смотрах, конкурсах по дополнительно согласованному плану;
- проводить необходимый инструктаж по мерам безопасности;
- нести ответственность за жизнь и здоровье участников во время проведения совместных мероприятий (детей, взрослых);
- при демонстрации деятельности ЦДТ «Ирбис» и СРОО «ФАСО» объявлять о совместной работе, указанных в настоящем договоре учреждений.

3. ПРАВА УЧАСТНИКОВ ДОГОВОРА.

3.1. Учреждения имеют право давать предложения об улучшении качества проводимых мероприятий.

4. УСЛОВИЯ ИЗМЕНЕНИЯ И ПРЕКРАЩЕНИЯ ДОГОВОРА.

4.1. Договор может быть расторгнут по инициативе любой из сторон.

4.2. В случае изменения или расторжения договора необходимо письменно предупредить вторую сторону не менее, чем за месяц до факта его расторжения.

5. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ.

5.1. Договор носит безвозмездный характер.

5.2. Возникающие между сторонами данного договора споры разрешаются Учредителями данных учреждений.

5.3. Взаимоотношения и имущественная ответственность участников настоящего договора, не регулируемые настоящим договором, определяются гражданским законодательством.

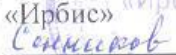
6. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА.

6.1. Настоящий договор составлен в двух экземплярах, по одному для каждой из сторон и вступает в силу с момента его подписания обоими сторонами.

6.2. Договор бессрочный.

7. АДРЕСА СТОРОН.

МБУ ДО ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара
443034, г. Самара,
Ул. Металлистов, 54 «а»
Тел.: 954-53-81
e-mail: mou-irbis@yandex.ru

Директор ЦДТ «Ирбис»
Сенников П.В. 

Самарская региональная
Общественная организация
«Федерация альпинизма
Самарской области»
443010, г. Самара,
Пр. Ленина, 1
Председатель СРОО «ФАСО»
Краснов В.С. 



Договор

о сотрудничестве

МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара

и государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Самарский техникум профессионального дизайна и дизайна интерьера им. Н.И. Кузнецова» ГБОУ СПО «Самарский техникум профессионального дизайна и дизайна интерьера им. Н.И. Кузнецова»

на 2021 – 2022 учебный год

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования детей «Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара в лице директора Сеникова Павла Валерьевича, действующего на основании Устава и Лицензии серии РО №048544 от 19.03.2012 г. и государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Самарский техникум профессионального дизайна и дизайна интерьера им. Н.И. Кузнецова» в лице директора Сахеева Андрея Николаевича, действующего на основании Устава и Лицензии №6552 от 17 февраля 2016 г. заключили настоящий договор о нижеследующем:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

- 1.1 Сотрудничество по организации и проведению совместных занятий и мероприятий различного уровня.

2. ОБЯЗАТЕЛЬСТВА СТОРОН

- 2.1 МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» и ГБОУ СПО «Самарский техникум профессионального дизайна и дизайна интерьера им. Н.И. Кузнецова» совместно обязуются:
- пропагандировать деятельность ЦДТ «Ирбис» и ГБОУ СПО «Самарский техникум профессионального дизайна и дизайна интерьера им. Н.И. Кузнецова» в городе;
 - принимать участие в массовых мероприятиях, смотрах, конкурсах по дополнительно согласованному плану;
 - проводить необходимый инструктаж по мерам безопасности;
 - нести ответственность за жизнь и здоровье детей во время проведения совместных мероприятий;
 - при демонстрации деятельности ЦДТ «Ирбис» и ГБОУ СПО «Самарский техникум профессионального дизайна и дизайна интерьера им. Н.И. Кузнецова» объявлять о совместной работе указанных в настоящем договоре учреждений.

3. ПРАВА УЧАСТНИКОВ ДОГОВОРА

3.1. Учреждения имеют право:

- давать предложения об улучшении качества проводимых мероприятий;
- согласовывать мероприятия для составления совместного плана работы.

4. УСЛОВИЯ ИЗМЕНЕНИЯ И ПРЕКРАЩЕНИЯ ДОГОВОРА

4.1. Договор может быть расторгнут по инициативе любой из сторон в случае необходимости защиты воспитанников.

4.2. В случае изменения или расторжения договора необходимо письменно предупредить вторую сторону не менее, чем за месяц до факта его расторжения.

5. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ

5.1. Договор носит безвозмездный характер.

5.2. Возникшие между сторонами данного договора споры разрешаются Учредителями данных учреждений.

5.3. Взаимоотношения и имущественная ответственность участников настоящего договора, не регулируемые настоящим договором, определяются гражданским законодательством.

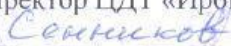
6. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА

6.1. Настоящий договор составлен в двух экземплярах, по одному для каждой из сторон, и вступает в силу с момента его подписания обеими сторонами.

6.2. Договор действителен с 01.09.2021 г. по 31.08.2022 г.

7. АДРЕСА СТОРОН

МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис»
г.о. Самара
443034, г. Самара
ул. Металлистов, 54 «а»
тел.: 954-53-11
e-mail: mou-irbis@yandex.ru

«Ирбис»
Директор ЦДТ «Ирбис»

Сенников П.В.

ГБОУ ТР им. Н.И. Кузнецова г. Самара
443023 г. Самара, ул. Советская 5а
203-44-40
e-mail: poo_ttk_s@samara.edu.ru

Директор




ДОГОВОР о сотрудничестве

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара и Самарской региональной общественной организации ветеранов боевых действий «Контингент»
на 2021 – 2022 учебный год

г.о. Самара
15.11.2021г.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара (далее «Центр») в лице директора Сеникова Павла Валерьевича, действующего на основании Устава, с одной стороны, и Самарская региональная общественная организация ветеранов боевых действий «Контингент» в лице Председателя Клоева К.В., действующего на основании Устава, заключили настоящий договор о нижеследующем:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

Сотрудничество по организации и проведению совместных занятий и мероприятий военно-патриотической направленности.

2. ОБЯЗАТЕЛЬСТВА СТОРОН

2.1 Центр и СРОО ВБД «Контингент» совместно обязуются:

- совершенствовать системы военно-патриотического воспитания, формировать среди граждан, особенно молодежи России, высокого патриотического сознания, верности гражданскому и воинскому долгу;
- формировать у молодежи готовность к службе в Вооруженных Силах Российской Федерации, уважительного отношения граждан к защитникам Отечества, повышения престижа военной службы;
- принимать участие в массовых мероприятиях, концертах, смотрах, конкурсах по дополнительно согласованному плану;
- пропагандировать здоровый образ жизни, идеи дружбы народов и укрепление межнациональных связей;
- обмениваться опытом в области военно-патриотического воспитания.

3. ПРАВА УЧАСТНИКОВ ДОГОВОРА

Стороны имеют право:

- давать предложения об улучшении качества проводимых мероприятий;
- согласовывать мероприятия для составления совместного плана работы.

4. УСЛОВИЯ ИЗМЕНЕНИЯ И ПРЕКРАЩЕНИЯ ДОГОВОРА

4.1. Договор может быть расторгнут по инициативе любой из сторон.

4.2. В случае изменения или расторжения договора необходимо письменно предупредить вторую сторону не менее, чем за месяц до факта его расторжения.

5. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ

5.1. Договор носит безвозмездный характер.

5.2. Возникшие между сторонами данного договора споры разрешаются путем переговоров.

5.3. Взаимоотношения и имущественная ответственность участников настоящего договора, не регулируемые настоящим договором, определяются гражданским законодательством.

6.СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА

Настоящий договор составлен в двух экземплярах, по одному для каждой из сторон, и вступает в силу с момента его подписания обеими сторонами.
Договор действителен с 15.11.2021 г. по 31.12.2025 г.

7.РЕКВИЗИТЫ СТОРОН

Директор Сенников Павел Валерьевич
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» городского округа
Самара
Юридический адрес: 443034, городской округ
Самара, ул. Металлистов, д. 54 А
тел.: 8(846)954-53-11
ИНН 6312036268
сайт: <https://irbis-samara.ru/>

Директор



П.В. Сенников

СРОО ВБД «Контингент»

443011, г.Самара, ул. Часовая, д.6, подъезд 3,
офис 304
e-mail: shuravi@yandex.ru
сайты:
<http://www.sonko.samregion.ru/sonko/catalog/738>
<https://ok.ru/kontinge>
<https://vk.com/public198332412>
<https://vk.com/public208852026>
<https://ok.ru/group5yyubileyn>

Председатель СРОО ВБД «Контингент»

Клюев К.В.



План-сетка мероприятий летней профильной смены «Play AFK»

Дата	Время мероприятия	Мероприятие	Описание
19.07.2022		Start Game	День прибытия посвящен знакомству участников смены
	11:00 – 12:00	Линейка открытия «Добро пожаловать в Игру!»	Приветственное слово директора лагеря и организаторов смены. Объявление правил Игры. Знакомство отрядов. Поднятие флагов. Творческие номера. Символический первый ход - бросание кубика.
	16:30 – 17:30	Игры на командообразование «Мы-команда!»	«Поздороваться по кругу», «Имена из спичек», «Прыжок», «Создать круг», «Остров» или «Стол» и т.п.
	20:00 – 21:00	Вечер знакомств «Профиль команды»	Представление отряда, творческий номер-визитка от каждого отряда
20.07.2022		Миссия «Освоение территории»	Задача команд познакомиться с территорией лагеря, освоиться на новом месте.
	11:00 – 12:00	Мастер-класс «Народные игры»	9 станций с играми разных народов России. Отряды посещают станции согласно отдельному расписанию
	16:30 – 17:30	Квест-игра на знакомство с территорией лагеря «#Лето_в_Арго»	Игрокам предлагается сделать креативные фото в необычных локациях лагеря и поделиться ими в соцсети с #лето_в_Арго, #лето_в_Игре
	17:30 – 18:30	Оформление отрядных уголков	Оформление отрядной стенгазеты, декорирование корпуса или комнаты.
	20:00 – 21:00	«Just dance»	Танцевальная игра-импровизация
21.07.2022		Миссия «Выйди из тени»	Проявляем таланты командные и индивидуальные
	11:00 – 12:00	Мастер-класс «Народные игры»	9 станций с играми разных народов России. Отряды посещают станции согласно отдельному расписанию
	16:30 – 17:30	Игра-эстафета «Большие гонки»	Эстафета с шуточными заданиями
	20:00 – 21:00	Шоу талантов «Лучше всех»	Отряд представляет участник с уникальным талантом
22.07.2022		Миссия «Большое путешествие»	День посвящен туризму
	11:00 – 12:00	Мастер-классы по туризму	По станциям: Вертикальная переправа, горизонтальная переправа, костер, палатка, азимут, вязание узлов, условные знаки, оказание первой

			помощи, ориентирование.
	16:30 – 17:30	«Туриада», Военно-спортивная игра «Зарница»	Командные соревнования
	20:00 – 21:00	Вечер бардовской песни	Творческие номера от отрядов или педагогов под акустическую гитару
23.07. 2022		Миссия «Отличное настроение»	
	11:00 – 12:00	Мастер-класс «Народные игры»	9 станций с играми разных народов России. Отряды посещают станции согласно отдельному расписанию
	16:30 – 17:30 17:30 – 18:30	«Интуиция» Чемпионаты по настольным играм	игра на сообразительность. Задача игроков определить истинно утверждение или ложно Старт чемпионата лагеря по шахматам, шашкам, дженге и другим настольным играм
	20:00 – 21:00	Шоу «Один в один»	Каждый отряд представляет номер – пародию на известных артистов
24.07. 2022		Миссия «Прокачай мозги»	День интеллектуальных и познавательных игр
	11:00 – 12:00	Мастер-классы по видеоблогингу и анимации	Отряды создают анимационный видеоролик или запись видеоблога о смене
	16:30 – 17:30	Интеллектуальная игра «60 секунд»/ Игра-импровизация «Крокодил»	Спортивное «Что? Где? Когда?» и командная игра «Крокодил» проходят параллельно
	20:00 – 21:00	«Угадай мелодию»	Музыкально-развлекательная игра
25.07. 2022		Зеленая миссия	День посвящен экологии и дню Ивана Купалы – празднованию расцвета природы.
	11:00 – 12:00	Праздник «Иван Купала» Старт чемпионата лагеря по футболу, пионерболу, настольному теннису	общелагерное мероприятие – праздник в народном стиле (хоровод, песни, игры, шумовой оркестр) Чемпионат пройдет параллельно другим мероприятиям по отдельному расписанию
	16:30 – 17:30	Экологический квест «Земля-наш общий дом»	Игра по станциям на тему экологии
	20:00 – 21:00	«Эко-супергерой»	Каждый отряд представляет своего супергероя-защитника экологии. Рассказывает о нем (имя, сила, костюм, визитка, девиз)
26.07. 2022		Миссия «Энергетический коктейль»	День гармонии силы и красоты

	11:00 – 12:00	Мастер-классы по видеоблогингу и анимации	Отряды создают анимационный видеоролик или запись видеоблога о смене
	16:30 – 17:30	ГТО	Сдача норм ГТО
	20:00 – 21:00	Мисс и мистер «Арго»	Отряды представляют пару участников
27.07. 2022		Миссия «Звездный путь»	День, посвященный астрономии
	11:00 – 12:00	Мастер-класс по шаромоделированию	Создаем модель астеризма из воздушных шаров
	16:30 – 17:30	Лекция «Созвездия и астеризмы» Викторина по астрономии	Интерактивная лекция и занимательная викторина по астрономии с использованием планетария
	22:00 – 23:00	Наблюдения звездного неба	Наблюдение звездного неба в робот-телескоп по отдельному расписанию
28.07. 2022		Другие правила	День наоборот. Все в лагере меняется местами, переворачивается с ног на голову!
	11:00 – 12:00	Спортивно-креативный баттл «Меняющие реальность»	Участникам предлагается соревноваться в спортивных состязаниях, однако неизменны лишь условия победы или поражения, а правила игры участники могут менять, как пожелают
	16:30 – 17:30	RecReverse	Музыкально-развлекательная игра. Игроки поют песню в обратном направлении
	20:00 – 21:00	Конкурс СТЭМов «Весёлые АРГОнизмы»	Миниатюры – пародии на вожатых и жизнь лагеря
29.07. 2022		Миссия «Время приключений»	
	11:00 – 12:00	Мастер-классы по видеоблогингу и анимации	Отряды создают анимационный видеоролик или запись видеоблога о смене
	16:30 – 17:30	Квест-игра «Свистать всех наверх!»	Развлекательно-спортивная тематическая игра
	20:00 – 21:00	«Однажды в сказке»	Каждый отряд представляет постановку сказки на выбор и приглашает в нее любого участника другого отряда, которому придется импровизировать
30.07. 2022		Миссия «Все за одного»	День Друзей
	11:00 – 12:00	Праздник «Не разлей вода»	Праздничное мероприятие ко Дню Друзей. Флешмоб
	16:30 – 17:30	Проект «Рисунки на асфальте»	Создание единой композиции на тему добра, дружбы, единения

	20:00 – 21:00	Битва хоров	Песни о дружбе
31.07. 2022		Bonus level	
	11:00 – 12:00	Линейка закрытия «Поздравляем, вы прошли Игру!»	Награждение участников смены. Церемония закрытия смены.
	16:30 – 17:30	Flashback	Свечка и просмотр фильма о смене и отрядных видеороликов. Ответное слово от отрядов. Творческие номера.
	20:00 – 21:00	Диско-марафон	танцуем до утра)
01.08. 2022		Game over	
	11:00 – 12:00	Выезд)))	

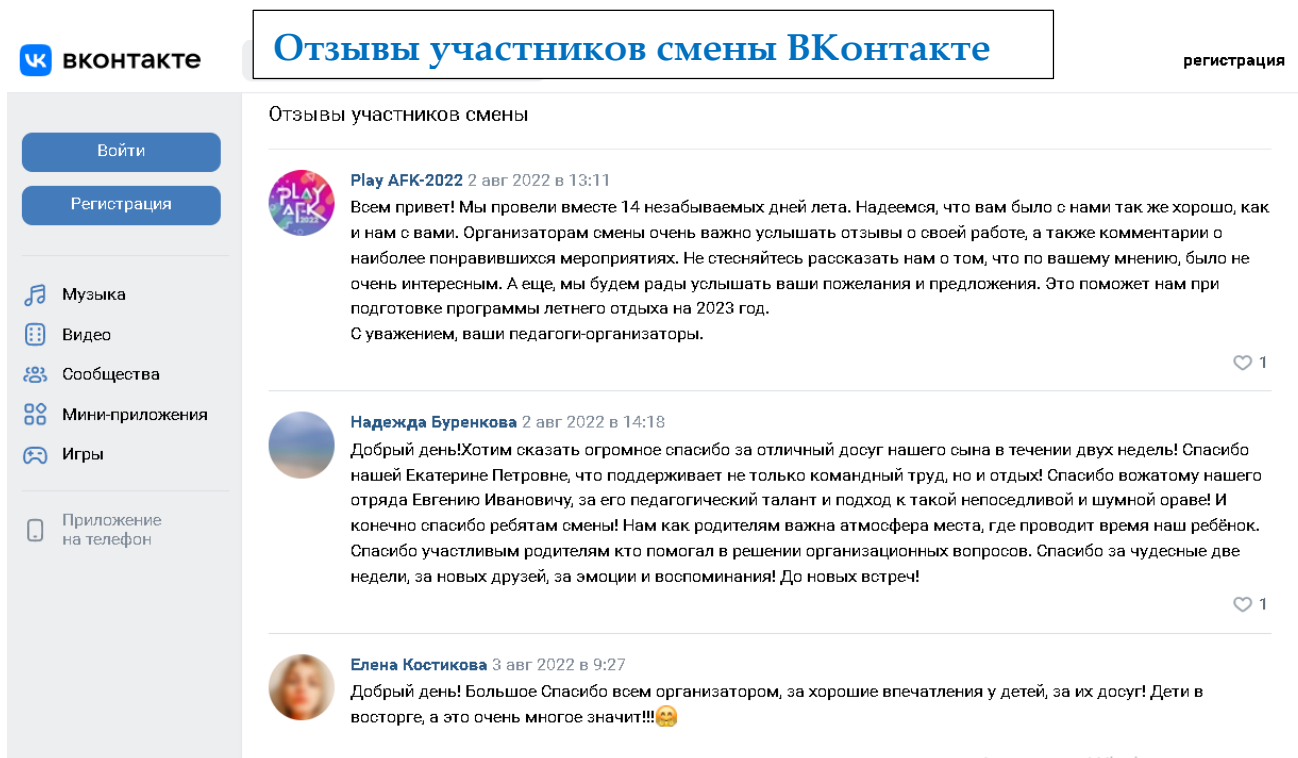
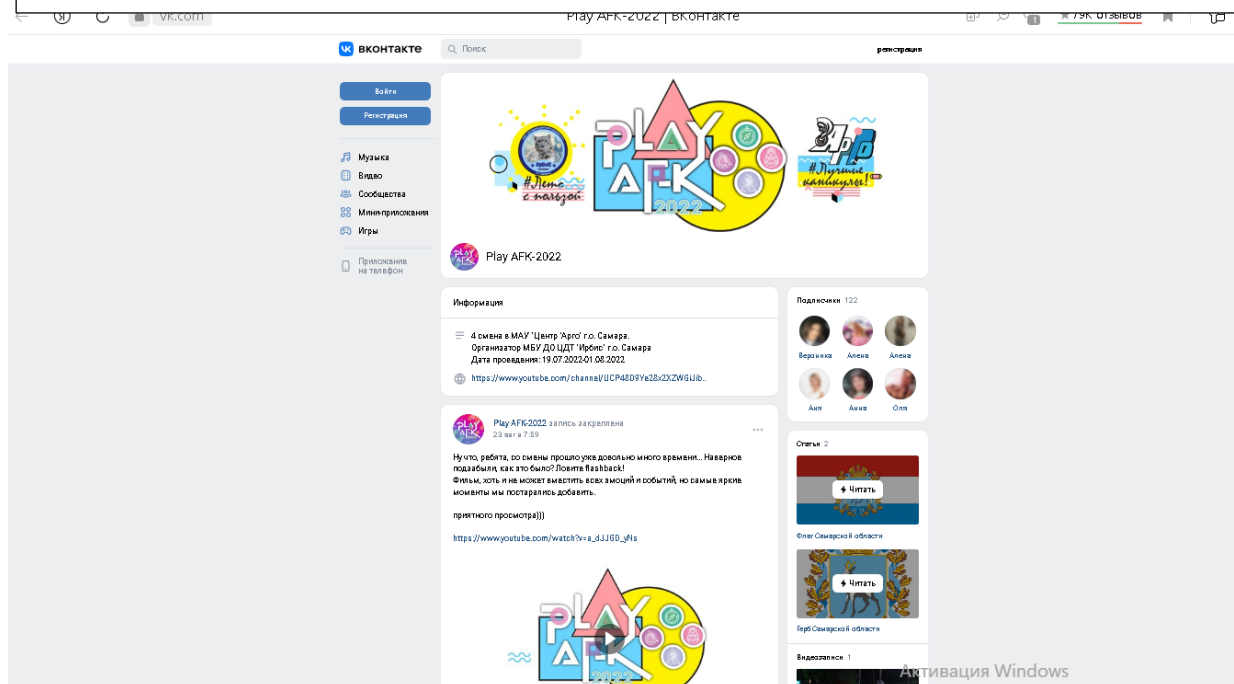
Распорядок дня (на примере ДОЛ «Арго»)

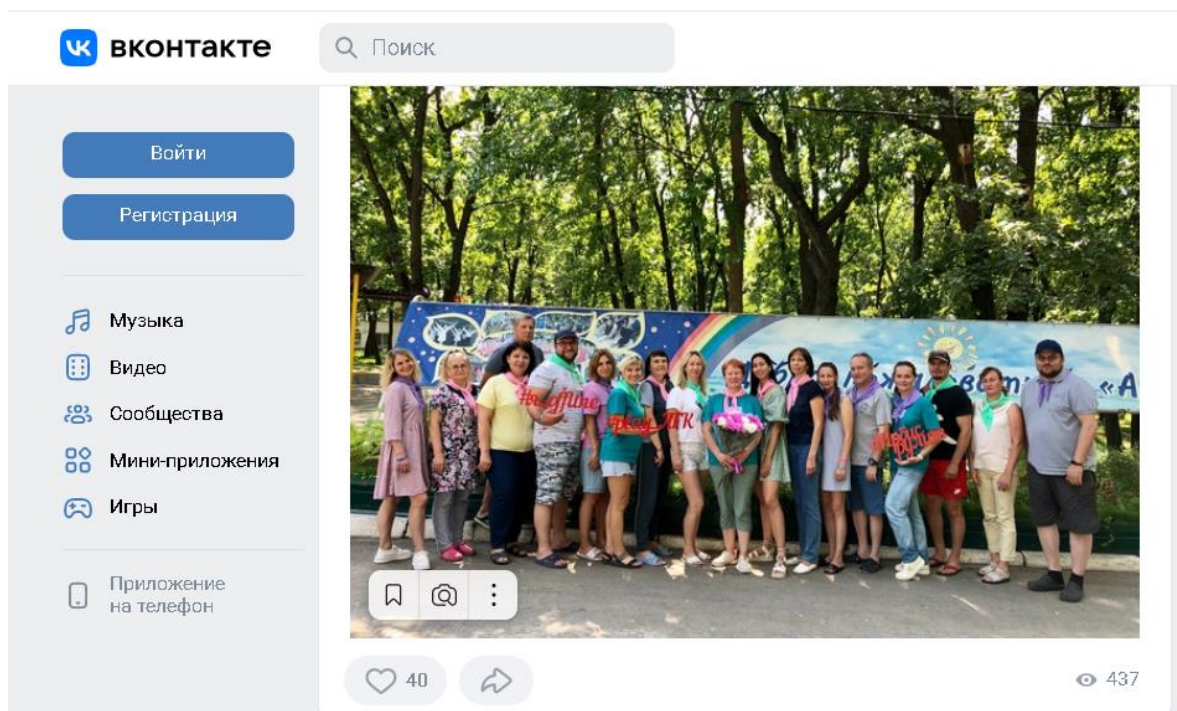
8.00	ПОДЪЁМ
8.10-8.30	ЗАРЯДКА
8.30-9.00	УТРЕННИЙ ТУАЛЕТ
9.00-9.40	ЗАВТРАК
9.40-10.30	УБОРКА КОРПУСОВ и ЗАКРЕПЛЕННОЙ ТЕРРИТОРИИ
10.30-11.00	УТРЕННЯЯ ЛИНЕЙКА
11.00-12.00	МАСТЕР-КЛАССЫ, СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ
12.00-13.00	ЛИЧНОЕ ВРЕМЯ
13.00-14.00	ОБЕД
14.00-16.00	ТИХИЙ ЧАС
16.00-16.30	ПОЛДНИК
16.30-17.30	ДНЕВНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ
17.30-19.00	ЗАНЯТИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ
19.00-20.00	УЖИН
20.00-21.00	ВЕЧЕРНЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ
21.00 -22.30	ДИСКОТЕКА
21.45-22.00	2-ОЙ УЖИН
22.00	ОТБОЙ (дети младше 10 лет)
22.30-22.45	ГИГИЕНИЧЕСКИЕ ПРОЦЕДУРЫ
22.45-23.00	ОТБОЙ

Разработка дизайна смены в едином цветовом и графическом стиле

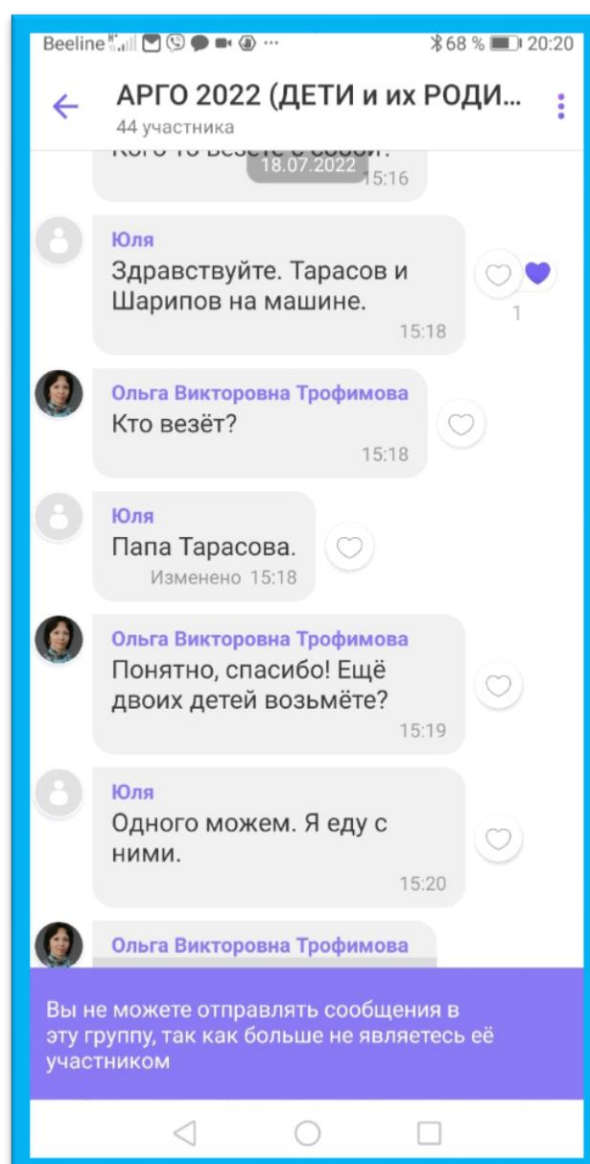
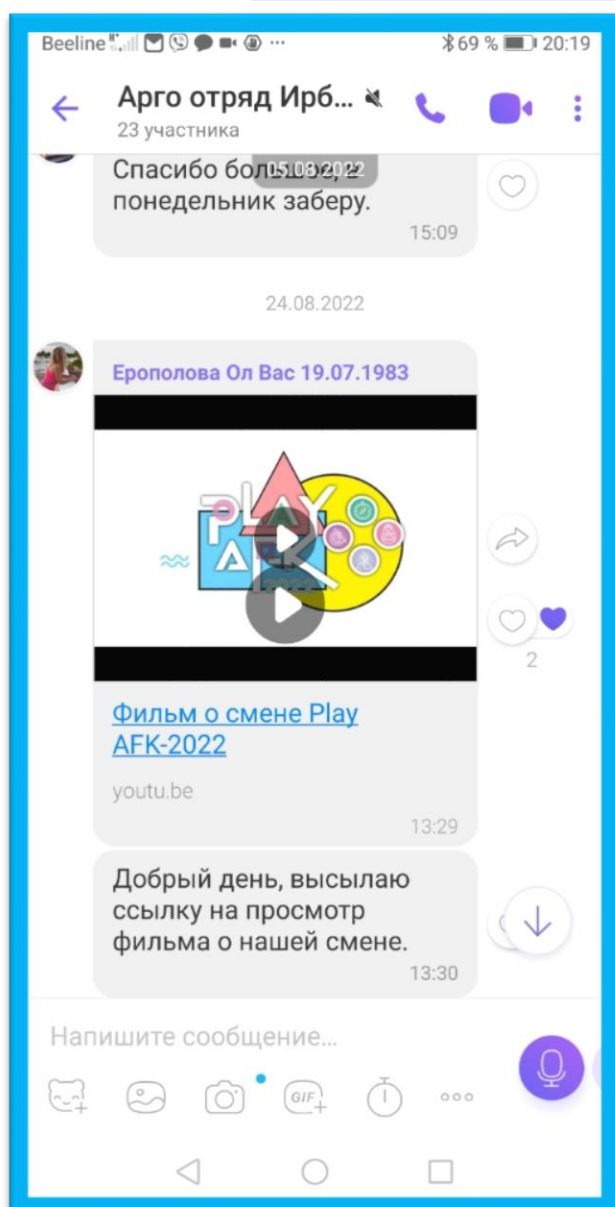


Сообщество «PlayAFK» в социальной сети ВКонтакте
<https://vk.com/public214287925>. На странице сообщества отражается жизнь лагеря, регулярно освещаются проводимые мероприятия, размещаются фото- и видеоотчеты.





Скриншоты из родительских сообществ в Viber





Описание критериев карты достижений «Профиль команды»

Профиль команды (наименование команды)

Кредо: (девиз команды или мотивационная установка)

Достижение	Описание	Уровень		
		Адепт	Мастер	Легенда
Достижения в миссиях				
Плюс старт	За яркую визитку			
Уютный дом	За эффектное оформление отрядного уголка			
Неудержимый флекс	Зажгли на Just dance			
Русский дух	За активное участие в МК по народным играм			
Папарацци	Отличные фото #Лето_в_Арго			
Гонщик нелегальный	За успешное выступление в эстафете «Большие гонки»			
Лучше всех	За незабываемое шоу			
Миклухо-Маклай	За успешное прохождение Туриады			
Изгиб гитары желтой	За душевные песни под гитару			
Менталисты	Блестящая интуиция			
Гроссмейстер	За успехи в настольных играх			
Звезда в шоке	За яркое шоу «Один-в-один»			
Хрустальная сова	За успех в «60 секунд»			
Абсолютный слух	За успех в «Угадай мелодию»			
Ясно без слов	За яркую игру в «Крокодил»			
Хозяин земли	За прохождение эко-квеста			
Зеленый фонарь	За яркий образ «Эко-супергероя»			
Верность традициям	За активное участие в МК по народным праздникам			
Единение сердец	За вклад в шедевр на асфальте			
С песней по жизни	За душевное исполнение песни в Битве хоров			
В далекой-далекой галактике...	За активное участие в мероприятиях Дня астрономии			
Звездочеты	За наблюдение звезд и галактик			

Нео	За успешное прохождение игры «Меняющие реальность»			
Reversers	За игру в RecReverse			
LOL	За искрометные шутки в конкурсе СТЭМов			
Оскар	За отличные видео с мастер-классов по блогингу и анимации			
Кракен отдыхает	За возвращение пиратского золота			
Кот ученый	За чудную сказочку			
Надежда нации	За активную сдачу норм ГТО			
Мужество и Грация	За яркое выступление в конкурсе «Мистер и мисс Арго»			
БигФут	За успешное выступление в чемпионате лагеря по футболу			
Fly High!	... по волейболу/пионерболу			
Первая ракетка Арго	... по настольному теннису			
Особые достижения				
Жаворонок	Ранние пташки			
Энерждайзер	Активны на зарядке			
Mr. Proper	Мастера чистоты			
Швейцарские часы	Вовремя на всех миссиях			
Все за одного	Отличная командная работа			
Малевич	За креатив и нестандартные подходы			
On Fire	Отжигаем на дискотеке			
Богатыри	За проявленную силу и ловкость			
Хрустальная туфелька	За красоту, грацию и вежливость			
Выручалочки	За помощь в организации смены			
:) ;) :D	За яркие фото и отзывы о смене в соцсетях			
Белая березонька	За особые проявления духовности и патриотизма			
Леопольд	За проявления дружбы и взаимовыручки			
Марафонец	Ура! Добрались до финиша!			

Диагностика активности и заинтересованности детей по методике САНЖУ (Максимова Е.К.)

САНЖУ –

- С – самочувствие;
- А – активность;
- Н – настроение;
- Ж – желание;
- У – успешность.

дата									
состояние									
Самочувствие									
Активность									
Настроение									
Желание									
Успешность									
САНЖУ									

Методика «САНЖУ» позволяет определить эмоциональный настрой участников программы. Её можно проводить и в начале, и в середине, и в конце смены, и даже на каждом занятии.

Каждая позиция определяется от 0 до 5 баллов. Находится сумма по всем пяти позициям. Норма от 16 до 25 баллов. САНЖУ является методом самодиагностики и определяется каждым участником программы.

Форма «Журнала наблюдения»

Мероприятие/направление	(название мероприятия, направление)
Отряд №	(номер и название отряда)
Количество детей в отряде, чел	(число детей)

Критерий результативности	Результат	Примечание
Количество детей, принявших участие в мероприятии, чел		
Количество детей, успешно выполнивших контрольное задание, чел		
Количество детей, проявивших интеллектуальные, творческие, физические способности или высокие морально-нравственные качества, чел		
Количество детей, проявивших инициативу при подготовке к мероприятию, чел		
Количество детей, проявивших вовлеченность во время участия в мероприятии, чел		
Степень проявления эффективного взаимодействия в коллективе (высокая, средняя, низкая)		
Отсутствие конфликтных ситуаций внутри детского коллектива и во взаимоотношениях со взрослыми		
Отсутствие опозданий или иных нарушений распорядка дня.		
Отсутствие проявлений несоблюдения правил гигиены.		

Форма анкеты входного и итогового мониторинга

Дорогой друг! Ты стал участником летней смены «PLAY AFK». Просим ответить на следующие вопросы:

1. Фамилия, имя _____

2. В этой смене я хочу (выбери 3 варианта ответов):

- А. найти новых друзей;
 - Б. научиться быть самостоятельным;
 - В. лучше узнать себя;
 - Г. научиться чему-то новому;
 - Д. активно отдохнуть;
 - Е. укрепить свое здоровье;
- Напиши свой вариант ответа _____

3. Самое важное для меня это:

- А. моё здоровье;
 - Б. мои достижения и успехи;
 - В. моя семья;
 - Г. мои друзья;
 - Д. материальное благополучие;
- Напиши свой вариант ответа _____

4. В этой смене я хочу стать:

- А. активным участником;
 - Б. организатором дел;
 - В. наблюдателем;
 - Г. кем угодно, только не надо меня трогать;
- Напиши свой вариант ответа _____

5. Самые ожидаемые для меня мероприятия в смене:

- А. мастер-классы;
 - Б. спортивные состязания;
 - В. интеллектуальные игры;
 - Г. квесты;
 - Д. творческие вечера и конкурсы;
 - Е. Туриада (мастер-классы и соревнования по туризму);
 - Ж. наблюдение в телескоп звездного неба;
 - З. дискотека.
- Напиши свой вариант ответа _____

Благодарим за ответы.

Анкета ребенка (подростка)

Дорогой друг! Мы были рады провести для тебя смену «PLAY AFK».
Просим ответить на следующие вопросы и оценить качество нашей работы:

1. Фамилия, имя _____

2. В этой смене я смог:

- А. найти новых друзей;
 - Б. научиться быть самостоятельным;
 - В. лучше узнать себя;
 - Г. научиться чему-то новому;
 - Д. активно отдохнуть;
 - Е. укрепить свое здоровье;
- Напиши свой вариант ответа _____

3. В этой смене я был:

- А. активным участником;
 - Б. организатором дел;
 - В. наблюдателем;
- Напиши свой вариант ответа _____

4. Самыми интересными для меня были следующие мероприятия:

- А. мастер-классы;
- Б. спортивные состязания;
- В. интеллектуальные игры;
- Г. квесты;
- Д. творческие вечера и конкурсы;
- Е. Туриада (мастер-классы и соревнования по туризму);
- Ж. наблюдение в телескоп звездного неба;
- З. дискотека.

Напиши свой вариант ответа _____

5. Я благодарен:

- А. организаторам смены;
- Б. педагогу-вожатому;
- В. своему отряду;
- Г. инструктору по физической культуре;
- Д. работникам столовой;
- Е. ди-джею;
- Ж. всему персоналу лагеря;
- З. своим родителям.

6. Моя оценка летней смене «PLAY AFK» (от 1 до 5 баллов) _____

Благодарим за ответы.

Ты также можешь написать свои отзывы, предложения и благодарности на обратной стороне данной анкеты. Они очень помогут нам при планировании следующих летних смен.

Надеемся увидеть тебя в следующем году!

Департамент образования Администрации г.о. Самара
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара

Методическая разработка активного тренинга
на командообразование и развитие лидерских качеств
в рамках летней общеразвивающей смены
«PLAY AFK»

Веревочный курс
«Все за одного»

Автор: Бусырева Ольга Владимировна,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара

2022 г.

Пояснительная записка

Данный тренинг представляет собой серию игр и упражнений, которые помогут наладить взаимодействие между детьми во временном коллективе во время летнего отдыха в детском оздоровительном лагере. Курс упражнений по сложности выполнения адаптирован для школьников в возрасте от 7 до 17 лет в условиях, не требующих особой сложной подготовки.

Главная цель тренинга «Все за одного» - сплочение детского коллектива, командная работа и формирование и развитие лидерских качеств каждого ребенка.

Задачи тренинга:

- сплочение детского коллектива, командная работа;
- выявление и развитие лидерских качеств ребенка;
- повышение уверенности в себе, творческое самовыражение;
- преодоление проблем в общении, развитие вербальных и невербальных навыков общения;
- умение высказывать свое мнение и слышать мнение других членов команды;
- умение выработать стратегию и тактику действия в заданных условиях;
- развитие чувства персональной и коллективной ответственности;
- воспитание стремления к успеху;
- воспитание чувств уважения, доверия, взаимной поддержки и взаимопомощи.

Тренинг состоит из 7 заданий, которые необходимо выполнить команде.

Лимит времени на выполнение каждого задания- 15 минут.

Перед выполнением задания педагог проводит инструктаж по технике безопасности, а также объясняет, какой результат должен быть получен по окончании его выполнения. Инструктор должен создать настроение, задать тон и создать в группе отношение заботы друг к другу, чтобы каждый участник чувствовал себя в группе комфортно. Во время выполнения задания участникам не запрещается общаться друг с другом.

Место проведение: спортивные площадки на территории лагеря

Участники: 9 команд по 24-26 человек.

Организаторы: педагоги-организаторы, вожатые.

1. ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

- электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
- на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.





2.ПУТЬ НАВЕРХ.

Между тремя-пятью растущими рядом деревьями натягивается веревка в несколько уровней. Внутри помещаются мячи. Команде необходимо с помощью палок вытащить мяч через верх. При выполнении задания запрещено использовать стволы деревьев в качестве опоры для мяча.

Задание считается выполненным, когда все 5 мячей покинут пространство между деревьями.

Необходимое оборудование: Веревка 25-30 метров, мячи 5 шт., палки 8 шт.





3. ЧАША ГРААЛЯ.

На деревянную платформу с привязанными к ней веревками устанавливается пластиковый фужер с водой. Участники команды, натянув веревки и сохраняя платформу с фужером в равновесии, должны поднять и пронести его сквозь подвешенный обруч и поставить платформу с фужером на землю в пяти метрах от обруча. Участники должны держать веревки только за петлю на конце. Нельзя укорачивать длину веревки, наматывая ее на руку.

Необходимое оборудование: деревянная платформа диаметром 35 см с привязанными веревками (длина веревок-1,5 м), фужер пластиковый, обруч, вода.





4. МЕГАЛЫЖИ.

Для прохождения задания необходимо разделить коллектив на группы по 5-6 человек, образуя лыжные команды. Участники каждой команды выстраиваются друг за другом и встают на две доски с пропущенными через них веревками. Веревки, необходимые для поднятия лыжи находятся в руках у трех человек, остальные держат за талию впереди стоящего участника. Цель команды пройти 20 метров, синхронно поднимая ноги и перемещая лыжи вперед.

Необходимое оборудование: лыжи из доски толщиной 2,5 см, шириной 15 см и длиной 2 метра- 4 шт., петли из веревки полипропиленовой диаметром 10 мм, длиной 3 м.- 12 шт., конусы-4 шт.





5. ПИРАМИДА

Участникам с помощью платформы с рамкой из проволоки, держась и натягивая закрепленные на ней веревки, необходимо построить на поверхности перевернутого таза пирамиду из 10 деревянных блоков, которые расположены вокруг на земле. Участники должны держать веревки только за петлю на конце. Нельзя укорачивать длину веревки, наматывая ее на руку.

Необходимое оборудование: платформа диаметром 30 см с рамкой из проволоки на цепях с привязанными веревками (24 шт. x 1,5 м.), блоки с косыми вырезами из бруса 100x100 мм (высотой 200 мм), таз круглый.





6. ШАТКИЙ ЗАБОР.

На земле устанавливается 8 конусов на расстоянии 1,5 метра друг от друга. Возле каждого конуса кладется палка (труба) высотой 2 метра. Участники команды подходят к конусу и берут в руку палку (трубу) в руку. Цель задания: отпуская свою палку(трубу) перебежать на соседний конус, успев поймать и не дав упасть на землю палке (трубе), отпущенной предыдущим участником. Задание считается выполненным, если участникам команды удалось пройти через все конусы и вернуться на исходную точку. Если происходит падение палки (трубы), то выполнение задания начинается заново, и эта точка считается для участника исходной.

Необходимое оборудование: палка (труба полипропиленовая) длиной 2 метра- 8 шт., конус- 8 шт.





7. АКВЕДУК.

Участникам команды необходимо построить акведук из отрезков труб и перелить воду из одного ведра в другое. Выполнение задания осложняется тем, что расстояние между ведрами больше суммарной длины всех участков труб.

Необходимое оборудование: участки разрезанных вдоль канализационных труб- 20 шт., ведро- 2шт., вода.





Департамент образования Администрации г.о. Самара
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара

Методическая разработка

**«Сценарий информационно-патриотической программы
«Самара – сердце России», посвященной Дню Самарской символики»**

в рамках летней общеразвивающей смены

«PLAY AFK»

Автор:

Рзаева Наталья Анатольевна,
педагоги дополнительного образования
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара

2022 г.

Сценарий

Цель: патриотическое воспитание подрастающего поколения

Задачи:

Образовательные:

- Актуализировать знания у обучающихся о понятии «символика»;
- Познакомить ребят с гербом, знаменем и гимном г. Самары и Самарской области;
- Раскрыть понятие «живые символы» Самарской земли.

Развивающие:

- Развивать наблюдательность, умение анализировать, сравнивать, находить сходства и отличия в изображениях, фактах;
- развивать патриотические чувства у ребят;

Воспитательные:

- Прививать чувство гордости за Самарский край, его представителей, за его достопримечательности, раскрывая их уникальность;
- Воспитывать у детей любовь к родной земле;

Оборудование: изображение флага, герба г. Самары и Самарской области; баннер с главными архитектурными достопримечательностями Самары – памятниками, театрами, соборами и т.д., ноутбук с колонками, экран, презентация «Самара - сердце России».

Ход мероприятия

Ведущий: Здравствуйте, ребята! 17 июля - **важный** день Самарской Губернии! Каждый год в этот день отмечается «День символики Самарской области». Праздник этот новый, отмечать его стали с 2015 года после принятия Самарской Губернской Думы закона о новых праздничных датах. У Самарской области есть свой герб, флаг и гимн – они являются её официальными символами и используются согласно закону России «О государственных символах области» с 1998 года.



Ответы детей.

Ведущий: Символика — совокупность символов, используемых той или иной группой лиц, организацией, общественным или политическим образованием, государством и так далее. Символ - это знак, имевший условное тайное значение со смыслом. Символы несут свою эмоциональную окраску, свой смысл. Вы, наверное, знаете, какие 3 главных символа есть у каждого государства, а также у каждой области, каждой уважающей себя организации. Правильно, это «ГЕРБ», «ФЛАГ» И «ГИМН».

Что такое «символика»?

Символ - это знак, имеющий условное тайное значение со смыслом.

- ГЕРБ
- ФЛАГ
- ГИМН

Ведущий: За эталон герба Самарской области был принят герб, утверждённый 5 июля (по новому стилю 17 июля) 1878 года. Исторический символ был возрождён. Герб представляет собой лазоревый щит, на котором изображён серебряный козёл с золотыми рогами.



Ведущий: Если слова «серебряный» и «золотой» понятны многим, то значение слова "лазоревый" не вполне понятно современным молодым людям, далеким от поэзии. А что означает слово «лазоревый»?

Ответы детей.

Ведущий: У моей красавицы Анны Николаевны яркие лазоревые глаза, алые губы, цветущие щеки, как тут было не влюбиться! Значение слова "лазоревый" не вполне понятно современным молодым людям, далеким от поэзии. Галантные трубадуры Прованса без устали восхваляли красоту лазоревых очей прекрасных дам, посвящали им стихи и пели серенады. Лазоревые теплые волны Черного моря почему-то навевали тоску. Батюшка, купи мне отрез лазоревых бархата на новое платье. Пойдемте скорее на луг, наберем разных цветов: пурпурных, оранжевых, лазоревых, лиловых и желтых.



Кёне Борис Васильевич - (нем. 1817—1886) — крупный нумизмат и геральдист Российской империи. Основатель и секретарь Русского археологического общества

Ведущий: Щит увенчан императорской короной и окружён золотыми дубовыми листьями, соединёнными Андреевской лентой. Голубая лента – это Андреевская лента. Она символизирует орден Андрея Первозванного – первую государственную награду России. Лента получила широкое распространение в символике городов и областей. Императорская корона и Андреевская лента обозначают принадлежность к Российскому государству. Герб Самарской области был разработан бароном Кёне Борисом Васильевичем, управляющим гербовым отделением департамента герольдии Сената. Барон Кёне Борис Васильевич. — тайный советник, род. 4 (16) июля 1817 г. в Берлине, где отец его был тайным государственным архивариусом, ум. в Вюрцбурге, в Баварии, 5 февраля 1886 г. Учился в Берлинском и Лейпцигском университетах, получил в последнем степень доктора философии и филологии и в 1842 г. прибыл в Россию.

Ведущий: Почему собственно символом стал козёл?!

Ответы детей.

Ведущий: Изображение «козла» в геральдике по возрасту не уступает «орлу» и «льву». Уже у древних народов козёл обозначал вожака. Дубовые листья стали

символом зрелой силы. А голубая Андреевская лента, на которой носили крест ордена Святого апостола Андрея Первозванного, учрежденного Петром I, подчеркивала принадлежность Самарской земли Российскому государству. Цвета в геральдике также не лишены смысла:

- Серебряный традиционно соотносится с чистотой.
- Лазурный – является цветом неба, обозначая величие и ясность.
- Золотой – символ силы и богатства.

Губернский герб можно видеть при въезде на территорию губернии, на фасадах административных зданий, на официальных бумагах нашей губернии и на форменных пуговицах чиновников.



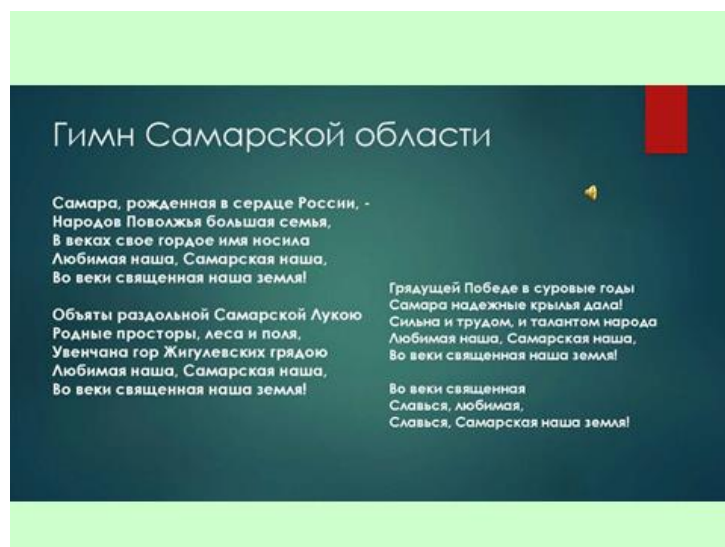
Ведущий: Флаг Самарской области представляет собой прямоугольное красно-бело-синее полотнище, в середине которого изображён герб области. При подготовке проекта закона «О государственных символах Самарской области» больше всего споров среди членов рабочей группы вызвало обсуждение будущего флага, поскольку прецедентов в регионе не было. Группа учёных-историков и краеведов посчитала единственно возможным использовать в качестве прообраза для создания флага Самарской области трёхцветное полотнище Самарского знамени. История Самарского знамени связана с борьбой славянских народов против османского ига. Летом 1875 года антитурецкое восстание вспыхнуло в Боснии и Герцеговине, в апреле следующего года восстала Болгария, а ещё через два месяца Сербия и Черногория начали войну с Турцией. Тысячи русских добровольцев отправились на Балканы, чтобы с оружием в руках помочь славянам завоевать независимость. Самарская Городская Дума приняла решение о создании знамени для вручения сражающимся против турок славянам. 6 (18) мая знамя было вручено около города Плоешти 3-й дружине болгарского ополчения.

На Руси красный цвет издавна олицетворял мужество и смелость, белый – благородство и откровенность, а синий – символ верности, честности и целомудренности.

Ведущий: Но есть еще 3 символ Самарской области, который нельзя изобразить. Какой же это символ?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно, это – ГИМН. Вот совсем недавно, на открытии нашей прекрасной смены мы все вместе, дружно поднимали российский флаг и пели гимн России. А кто из вас, ребята, знает и может спеть гимн нашей родины – Самарской области? Хотя бы припев? Один куплет? Несколько строчек?



Ведущий: Ребята! Поднимите, пожалуйста, руки те, кто слышал гимн нашей области. Вижу, что рук не так уж и много. И у меня есть для этого объяснение. Я знаю, почему гимн Самарской области мало кому из вас известен. Ведь звучит он в основном на важных мероприятиях. Он исполняется при

вступлении в должность Губернатора Самарской области - после принесения им присяги. При открытии и закрытии заседаний Губернской Думы; во время вручения государственных наград жителям Самарской области; во время официальных церемоний поднятия флага Самарской области. Давайте вместе послушаем гимн Самарской области.

(звучит гимн Самарской области)



Ведущий: Ребята, вам понравился наш гимн? Музыка? Текст? Какие слова вам запомнились лучше всего? Как вы думаете, почему была добавлены в текст именно такие слова, как «Самара, рожденная в сердце России», «Объяты родною Самарской Лукою», «Грядущей победе в суровые годы Самара надежные крылья дала»? В какие «суровые годы»? Какие «надежные крылья» дала Самара всей стране?

Ответы детей.

Ведущий: Ребята, мы видим, что и слова, и музыка нашего гимна вам нравятся. А кто же написал музыку и текст Самарского гимна? Может быть кто-то из вас помнит фамилии авторов? Слова гимна написал О. Бычков, а музыку Л. Вахмянин. Эти люди – жители нашего города. На сочинение гимна был объявлен конкурс. Почти целый год компетентное жюри рассматривало и обсуждало почти 200 вариантов гимна, которые были написаны нашими земляками. Но победили Бычков и Вахмянин. Их гимн оказался лучшим!!!

Ведущий: Вот мы с вами вспомнили и поговорили о самаских символах: гимне, гербе и флаге!!! Давайте еще поговорим о достопримечательностях нашей Самарской земли, о самых интересных, красивых местах, которыми мы можем

гордиться, которых нет больше ни у кого в нашей стране и даже в мире, а только у нас в Самаре и области. Назовите их.

Ответы детей.

Ведущий: Административным центром Самарской губернии является город Самара, который стал городом не сразу. Сначала Самара была небольшой крепостью, которая занимала совсем не такую огромную площадь, которую занимает город Самара сегодня. Крепость Самара занимала территорию одной из современных площадей нашего прекрасного города. Ребята, а кто-нибудь из вас знает год основания крепости Самара?

Ответы детей.

Ведущий:

В 1586 по указу царя Федора Иоанновича была основана крепость Самара. Крепость строилась на месте современной Хлебной площади. Крепости на Волге в те годы строили для защиты границ Руси от набегов кочевников, а также крепости использовались как перевалочные пункты на водном пути от Казани до Астрахани. Почему Хлебную площадь так называли?

Ответы детей.

Ведущий: Хлебная площадь — площадь в Самарском районе Самары. Своё нынешнее название получила из-за проводившихся здесь хлебных торгов. Хлебная площадь - старейшая площадь нашего города. Она расположена на так называемой «стрелке». А эта «стрелка» образована при слиянии 2 рек. Ребята, а кто-то из вас может назвать эти 2 реки?

Ответы детей.



Григорий Осипович Засекин

Ведущий: В каждой крепости обязательно был свой воевода.

Ребята, на слайде вы видите памятник. Кто из вас помнит, где этот памятник находится? Правильно, ребята, на нашей прекрасной набережной. А кто такой Засекин? Это первый самарский воевода. А кто такой «воевода»? Воевóда — воинский начальник (военачальник) — ратный воевода, нередко как правитель (государственный деятель) — местный воевода, иногда совмещавший административные и военные функции в управлении определённой административно-территориальной единицей и военными формированиями (войском), комплектуемыми по территориальному принципу. Все воеводы при их назначении получали наказ (Царский наказ), в котором определялись их должностные обязанности. Кто же был самым первым самарским воеводой?

Первым воеводой Самары был князь Григорий Осипович Засекин. Памятник основателю города и первому воеводе Самары князю Григорию Осиповичу Засекину установлен в Самаре на набережной Волги в районе Полевого спуска. Открытие памятника состоялось в сентябре 2014 года (т.е. всего лишь 8 лет назад) и было приурочено ко дню рождения города.

Ведущий: Ребята! А вы знаете, что наш город и наша область не всегда назывались так? А как они назывались раньше, кто может вспомнить и нам сказать? Да, действительно, с 1936 по 1992 год наша область называлась Куйбышевской. А почему? Про Валериана Куйбышева Валериан Куйбышев родился в многодетной семье 25 мая (6 июня) 1888 г. в Омске, где служил офицером Омского гарнизона его отец, и восьми месячным ребенком был привезён в Кокчетав — городок на севере Акмолинской области, юго-западнее Омска, куда его отец, Владимир Яковлевич был назначен уездным воинским начальником; вся семья капитана Куйбышева переехала в Кокчетав. Детские годы Валериан провел в Кокчетаве. В 1917 году Валериан Куйбышев приехал в Самару, где возглавил Самарскую организацию РСДРП и был избран председателем Совета. В октябре 1917 года участвовал в установлении советской власти в Самаре, был председателем Самарского революционного комитета и губернского комитета партии большевиков. Куйбышев скоропостижно скончался 25 января 1935 года, в возрасте сорока шести лет, в своём рабочем

кабинете. Тело было кремировано, урна с прахом была замурована в Кремлёвской стене.



Ведущий: Площадь, на которой стоит памятник Валериану Владимировичу Куйбышеву так и называется площадь Куйбышева. Многие из вас, наверняка, ездили на площадь Куйбышева. Ведь на ней очень часто проводятся красивые праздники – Парад Победы, День Города. А еще на этой площади расположен самый большой театр нашего города. Кто знает, ка он называется??? Что значит «оперы»? Что значит «балета»? В Самаре много театров. Давайте их назовем!!!

Ответы детей:

- Самарский драматический театр
- Самарский театр юного зрителя
- Театр оперы и балета
- Кукольный театр
- Театр «Камерная сцена»

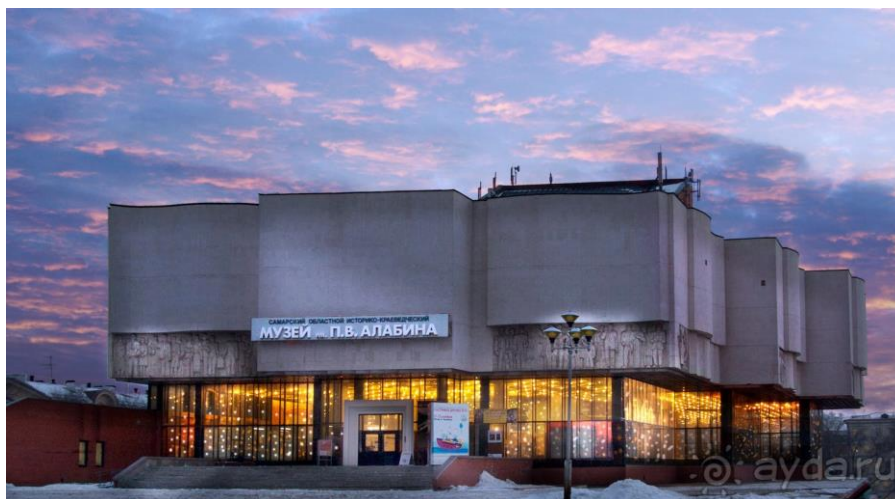
Ведущий: Давайте теперь все вместе попробуем назвать следующие театры...



Ведущий: В городе Самара много музеев. Один из них носит имя Петра Алабина.

Самарский областной историко-краеведческий музей имени Петра Владимировича Алабина является одним из старейших музеев Поволжья. Он был основан по инициативе П.В. Алабина в 1886 г. Музей и его филиалы располагаются в нескольких зданиях в историческом центре города: в бывшем Самарском филиале Центрального музея В.И. Ленина, особняке Александры Курлиной (Музей Модерна), мемориальных музеях В.И. Ленина и М.В. Фрунзе.

Алабин Петр Владимирович. (4 сентября 1824 - 10 мая 1896). С именем Алабина связано строительство в Самаре городского водопровода, газового освещения, театра, музея, библиотеки, метеорологической станции, чугунолитейного завода, спичечной фабрики, паровой мельницы и множества других передовых предприятий того времени. За 10 лет до своей смерти Петр Владимирович предложил открыть в Самаре областной краеведческий музей.



Ведущий: Самым высоким в Европе, необычным, современным считается железнодорожный вокзал города Самара. Балкон вокруг купола вокзального комплекса служит смотровой площадкой. Она находится на высоте 95 м и равнозначна уровню 18-го этажа. С площадки открывается вид на реки Волга и Самара, исторический центр города и район Безымянка. Общая высота вокзала вместе с куполом и шпилем достигает 101 м. На 2-м этаже здания вокзала имеется исторический музей Куйбышевской магистрали.



Ведущий: С чем же еще ассоциируется Самарская область? Какова ее главная «сладкая» достопримечательность? «Россия» - щедрая душа!!! Ели такие конфеты??? Вкусные???

Ответы детей.



Ведущий:

Шоколадная фабрика «Россия» — советская и российская шоколадная фабрика в Самаре, основанная в 1969 году. Фабрика строилась в конце 1960-х годов по проекту итальянской фирмы «Карле и Монтанари».

Запущена в эксплуатацию в апреле 1970 года, став первым в СССР предприятием производству шоколада полного цикла: от обжарки какао-бобов до выпуска готовых изделий. Производственные мощности были рассчитаны на выпуск 25 тысяч тонн продукции в год.

Первым директором Куйбышевской шоколадной фабрики «Россия» со дня её основания и до 1991 года была Елена Васильевна Шпакова. В 1975 году за выполнение пятилетнего плана фабрика была награждена орденом «Знак почёта»¹, 10 видов продукции получили государственный знак качества СССР.

Фабрика производила широкий ассортимент продукции: конфеты, шоколадные плитки, фигурные изделия, ассортимент постоянно расширялся, разрабатывались новые рецепты. Одним из «фирменных» продуктов фабрики были конфеты «Куйбышевские», обёртки которых украшали узнаваемые виды города. В настоящее время на фабрике производится более 170 наименований шоколадной и прочей кондитерской продукции под брендами «Россия» — щедрая душа!», Nestle, Nesquik, Nuts, конфеты «Родные просторы.

Ведущий: В Самарской области проживает более 3 миллиона человек. Много это или мало?

Ответы детей.

Ведущий: Для сравнения - в нашей стране проживает около 150 миллионов. А А в Ватикане живет всего около 900 человек. Нам известно очень много «живых легенд» Самарского края. О некоторых из них мы поговорили сегодня. Эти люди сделали много важных, больших и полезных дел для процветания нашей «малой Родины». Кто-то написал гимн, кто-то основал краеведческий музей. Но был еще один парень, студент, в честь которого со всей территории нашей необъятной страны в первое воскресенье июля на Матрьюковские озера съезжаются люди, чтобы почтить его память, чтобы поучаствовать в фестивале. Очень много людей

— от мала до велика. Они поют его песни и песни, которые сочинили сами. Вы, наверное, уже догадались, о ком мы говорим? Ребята! Кто может назвать его имя?



Ответы детей.



Ведущий. Грушинский фестиваль Песенный фестиваль, с 1968 года регулярно проводимый под Самарой. Официальное название - «Всероссийский фестиваль авторской песни имени Валерия Грушина». Один из старейших и крупнейших фестивалей авторской песни. Фестиваль проводится в форме туристического слёта, в условиях палаточного лагеря. Главная концертная площадка фестиваля - плавучая сцена в форме гитары.

Во второй половине дня отряды отвечали на вопросы викторины по самарскому краю, которая проходила в 2 тура – тестовый (выбрать правильный ответ) и текстовый (дописать предложения).

Викторина «Самарский край» (1 тур)

1. Сколько лет исполнилось Самарской губернии 13 января 2020 года?

- 168 лет
- 169 лет
- 170 лет

2. Как называется сейчас площадь, где была построена крепость Самара?

- Самарская
- Хлебная
- Пл. Революции

3. Кого считают святым покровителем Самарской губернии?

- Святой Николай Угодник
- Святой Сергей Радонежский
- Святой Митрополит Алексей

4. По Указу какого царя был утвержден герб г. Самары?

- Ивана Грозного
- Екатерины II
- Николая I

5. Какое животное изображено на гербе Самарской области?

- Серебряный козел с золотыми рогами
- Серебряная коза с золотыми рогами
- Олень с золотыми рогами

6. В каком году город Самара был переименован в город Куйбышев?

- 1932 год
- 1935 год
- 1940 год

7. Какой город в нашей области переехал на новое место (ранее назывался Ставрополь-на-Волге)?

- Тольятти
- Новокуйбышевск
- Сызрань

8. Чье имя носит Самарский краеведческий музей?

- П.В.Алабина
- В.И. Ленина
- М. А.Горького

9. Какой видный живописец жил и работал в Самарской области и написал картину «Бурлаки на Волге»?

- Илья Репин
- Василий Суриков
- Иван Шишкин

9. Как называлась Филармония в городе Самара до революции?

- Цирк «Олимп»
- Музыкальный театр
- Клуб музыкантов

10. С какими областями граничит Самарская область

- Волгоградская обл.
- Оренбургская обл.
- Пензенская обл.

11. С какими территориями Самарская область не имеет границ:

- Татарстан
- Башкирия
- Казахстан

12. Какой город не находится на территории Самарской области:

- Отрадный
- Димитровград
- Кинель

13. Какая река не протекает на территории Самарской области:

- Свияга
- Сок

- Кондурча

14. Грушинский фестиваль проходит в Самарской области с:

- 1968 года
- 1986 года
- 1980 года

15. Чье имя носит Жигулевский государственный заповедник?

- Академик К.А. Тимирязев
- Профессор В. В. Докучаев
- Ботаник И. И. Спрыгин

16. По своим очертаниям на карте Самарская область напоминает:

- скачущего коня
- сердце
- ладью

17. В честь какого царя в 1880 году был открыт крупнейший железнодорожный мост в Европе у станции Батраки?

- Александр II
- Николай II
- Петр I

18. К какому федеральному округу РФ относится Самарская область?

- Южному (ЮФО)
- Северо-Западному (СЗФО)
- Приволжскому (ПФО)

19. Какой из этих городов расположен на берегах одноименной реки?

- Самара
- Сызрань
- Тольятти

20. Город Самара с 1935 по 1990 гг. назывался Куйбышев. В честь кого он был назван?

- в честь архитектора
- в честь военачальника
- в честь революционера

21. Какую знаменательную дату отметил Национальный природный парк «Самарская лука» в 2022 году?

- 28 лет
- 38 лет
- 48 лет

22. В каком году город Куйбышев был переименован в город Самара?

- 1989 год
- 1990 год
- 1991 год

Викторина «Самарский край» (2 тур)

Допишите предложения:

1. Самарская область расположена в _____ течении реки Волги.
2. Задолго до прихода на Самарскую землю русских войск и переселенцев и основания крепости Самара здесь появилось первое государство – _____.
3. Одним из известнейших городов этого государства до монгольского нашествия являлся _____.
4. Город Самара расположен у слияния рек _____ и _____.
5. В районе современного села _____ можно было без особых усилий перебраться из Волги в реку Усу, через неё опять в Волгу, и наоборот, что позволяло казакам легко уходить от погони и внезапно появляться для новых набегов.
6. Руководителем строительства крепости Самара был назначен воевода – князь Григорий Осипович _____.
7. В 1731 г. последовал указ Сената о строительстве Ново-_____ линии. Общая протяжённость укреплений Ново-

_____ линии вытянулась в 230 км, из них 180 проходили по территории современной Самарской области.

8. В 1670 году Самара была захвачена войсками _____, а в 1773 году – открыла ворота перед войском Емельяна Пугачёва. Позже _____ проедет через наш край, собирая легенды и рассказы о пугачёвском восстании.

9. С 1884 года Самарским городским головой был назначен Петр Владимирович _____.

10. Особое значение в общественно-политической жизни Самары второй половины XIX в. имело создание Самарского знамени. Под ним сражались русские и _____ ополченцы во время русско-турецкой войны 1877 – 1878 гг. И именно оно стало символом славянского братства.

11. Во время Великой Отечественной войны город _____ с 15 октября 1941 года по указу Государственного комитета обороны являлся столицей СССР.

12. За годы войны с аэродрома авиационного завода на фронт поднялись тысячи знаменитых штурмовиков _____.

ОБЩЕЛАГЕРНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «РИСУЕМ САМАРУ ВМЕСТЕ»

Автор:

Фадеева Татьяна Александровна, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара

Краткое содержание мероприятия: Группа детей выполняют определенные рисунки на асфальте. В результате получается одна большая картина, по которой режиссер снимет мини – фильм с помощью квадрокоптера.

Вся композиция построена на фоне реки Волга и Жигулевских гор. По центру на горе стоит козел - символ города Самара. На переднем плане, перед

рекой Волгой располагаются справа и слева от козла достопримечательности Самары: монумент Славы, Ладыя, железнодорожный вокзал, поющие фонтаны «Феерия», особняк И.А. Клодта, драматический театр, оперный театр, дача купца Головкина. Композиция «оживлена» изображениями людей – детей и взрослых. Также присутствуют в качестве фрагментов зеленые насаждения: деревья, кустарники и цветы. В реке Волге плещутся рыбы разных видов и размеров. В небе летают птицы – чайки, голуби, орлы. По реке движутся лодки и теплоходы. Мероприятие проводится в детском оздоровительном лагере «Арго». Для мероприятия необходима асфальтная площадка, на которой будет создаваться композиция с изображением достопримечательностей города Самары.

Возраст детей: 7-16 лет

Тема занятия: Рисуем Самару вместе (рисунок на асфальте).

Размеры композиции 5м x 15 м.

Тип занятия: Изучение нового материала.

Средства обучения, наглядность: презентация с иллюстрациями рисунков на асфальте.

Оборудование для занятия: мелки разных оттенков.

Актуальность проекта:

Привитие чувство патриотизма, гордости за земляков и красоту родной земли.

Цель занятия: Вовлечение детей в коллективное творчество через создания совместной композиции из достопримечательностей Самарской области.

Задачи:

Воспитательные:

- создать условия для проявления самостоятельности, активности обучающихся;
- воспитывать интерес к изобразительному искусству, уважение к другим детям, уверенность в своих силах.
- работать в команде;
- доводить начатую работу до конца.

Развивающие:

- развивать умение рисовать на асфальте;

- развивать фантазию, мышление, речь, внимание, память, воображение;
- активизировать мыслительную деятельность;
- учить анализировать, сравнивать, предвидеть результаты деятельности.

Образовательные:

- формировать умения и навыки в рисовании;
- предоставление детям возможности освоить и развить художественные навыки в рисовании цветными мелками на асфальте;
- способствовать духовно-нравственному воспитанию, эстетическому развитию детей,
- расширить знания обучающихся по техникам исполнения в рисовании;
- расширять знания по жанрам в искусстве;

Предварительная работа: педагог заранее подготовил изображения архитектурных памятников города Самары. Предварительно подготавливаются: цветные мелки разных оттенков, стихи и загадки по теме распечатанные на бумаге.

Материально - техническое обеспечение: фотоаппарат, ноутбук, презентация по теме.

Ход занятия.

Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.Организационный момент Сообщение темы занятия.	-Здравствуйте ребята! Сегодня вас ждет увлекательное путешествие в страну цветных мелков! -Ребята, вы любите рисовать на асфальте? -Отлично! - Сегодня, каждый из вас узнает, какие чудеса помогают творить разноцветные мелки. - Ребята, каждая команда будет рисовать определенное архитектурное сооружение и в конце мероприятия посмотрим что у вас получилось.	Приветствие. Ребята отвечают: Здравствуйте! Да! Очень любим. Ребята внимательно слушают педагога.

	<p>-Педагог раздает командам распечатки с изображением достопримечательностей Самары.</p>	<p>Обучающиеся берут в руки распечатки с заданием.</p>
<p>2. Актуализация опорных знаний.</p>	<p>-Ребята, кто в детстве рисовал мелками на асфальте?</p> <p>-Что вы рисовали?</p> <p>-Замечательно!</p> <p>-Ребята, что можете сказать про мел, какой это материал?</p> <p>-А какого цвета бывает мел?</p> <p>-Где можно рисовать мелом? А где еще?</p> <p>-Отлично! Все вы знаете! Молодцы ребята!</p>	<p>-Дети поднимают руки и отвечают: Мы рисовали!</p> <p>-Обучающиеся отвечают: домик, дерево, цветы, радугу, паровозик. Еще рисовали девочку и мальчика и т. д.</p> <p>-Мел мягкий. Он крошится. Быстро заканчивается.</p> <p>-Мел бывает: белый, желтый, красный, оранжевый, зеленый, голубой и синий.</p> <p>- На асфальте.</p> <p>-Можно писать и рисовать на школьной доске.</p>
<p>3. Постановка темы занятия.</p>	<p>-Сегодня вы будите работать в большой команде, создавая картину на асфальте. Рисунок будет состоять из изображений архитектурных достопримечательностей города Самары. В результате получится одна большая картина. Картина, созданная на асфальте командой молодых художников.</p> <p>-Ребята, вы умеете отгадывать загадки?</p> <p>-Слушайте!</p> <p>Не скульптура, не лепнина,</p>	<p>-Дети отвечают: Да, умеем!</p>

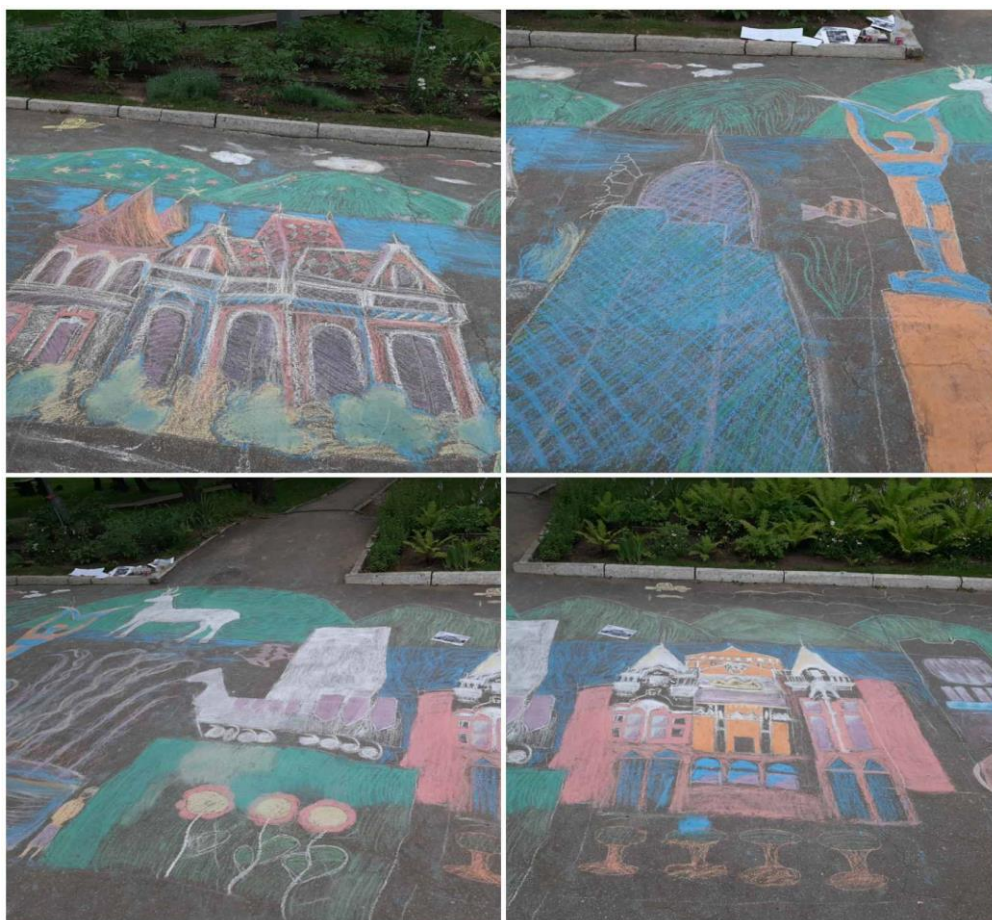
	<p>Лишь вчера сотворена, В рамке на стене она- Труд художника (картина)</p> <p>-А вот еще! Была создана давно, На холсте всего полно: И дом, и Звезды и машина... Называется – (картина)</p> <p>-Какие вы догадливые ребята! Молодцы!</p> <p>Ребята, а вы знаете, что является символом города Самара? - Верно, ребята! Символом нашего города является Коза.</p> <p>Коза - символ процветания, лидерства, отваги и независимости. Она воплощает животворные космические силы и связывается с плодovitостью и заботой о пропитании. Коза считалась воплощением силы божьей.</p> <p>- Ребята, а где можно увидеть изображение «Козы», как символ города Самары.</p> <p>- Верно, ребята! Символ «Козы» украшает герб города Самары.</p> <p>- За основу описания герба муниципального образования взят исторический герб Самары: в лазуревом щите белая коза,</p>	<p>-Это картина!</p> <p>-Тоже картина.</p> <p>Ребята слушают педагога.</p> <p>- Дети отвечают: символ города Самара – «Коза».</p> <p>Дети отвечают! На нашем гербе.</p>
--	--	---

	стоящая на зелёной траве.	
4. Изучение новой темы	<p>-Что такое сюжет картины? Это событие или ряд событий, связанные между собой и последовательно развивающиеся, которые составляют содержание художественного произведения.</p> <p>-Вся композиция построена на фоне реки Волга и Жигулёвских гор. По центру, на горе, стоит косуля (коза) - символ города Самара. – На переднем плане, перед рекой Волгой располагаются достопримечательности Самары.</p> <p>- Монумент Славы - этот памятник олицетворяет собой подвиг рабочих, которые на самарских заводах совершили трудовой подвиг во имя великой Победы. На памятнике изображен человека с крыльями в руках, которые он поднял к небу. Высота более 50 метров.</p> <p>-Стела «Ладья» - монументальная скульптурная композиция. Представляет собой массивную конструкцию из бетона двадцатиметровой высоты. Находится на Октябрьской набережной города.</p> <p>- Железнодорожный вокзал станции «Самара», пожалуй, самое известное здание в городе, построенное в постсоветский период. Изображение почти 100-метрового вокзала (высота со шпилем). Вокзал выполнен в стиле хай-тек.</p>	<p>Дети внимательно слушают педагога.</p> <p>-Дети отвечают: облако, солнце...</p> <p>-Ворона.</p>

	<p>- Особняк И.А. Клодта. Является одним из важных достопримечательностей Самары. Здание было построено в 1898 г., по проекту известного архитектора города Александра Щербачева, купцу Ивану Андреевичу Клодту. Стиль особняка необычен, здание выполнено в виде небольшого дворца, украшенного флигелями и маленькими башнями. В настоящее время в особняке располагается картинная галерея.</p> <p>- Самарский театр драмы имени М. Горького. Один из старейших драматических театров России. Театр основан в 1851 году.</p> <p>- Дача Константина Головкина, памятник архитектуры, объект культурного наследия Российской Федерации. Здание выполнено в стиле модерн.</p> <p>Оживляем композицию: добавляем людей, растительность; в реке плещется рыба разных видов; в небе летают чайки, цапли и другие птицы; по реке ходят теплоходы, катера, лодки.</p> <p>-Педагог провожает детей на площадку для рисования и распределяет задания.</p>	<p>-Ребята отвечают: Чайка, березы...</p> <p>-Дети берут мел и проходят на площадку рисовать.</p> <p>С помощью педагога делают вывод.</p> <p>Установление обучающимися связи между целью учебной деятельностью и ее мотивом, другими словами, между результатом учения и тем, что побуждает деятельность, ради чего она осуществляется.</p>
5.Закрепление . Ролевая игра.	-Ребята, давайте посмотрим, что у вас получилось!	Обучающиеся показывают свои работы, нарисованные на асфальте. Дети с

	<p>-Какая красивая картина получилась!</p> <p>-Ребята вы отлично справились с работой.</p> <p>-Какая яркая картина на асфальте получилась.</p>	<p>удовольствием рассказывают про свои работы.</p> <p>- Я рисовала символ города Самара – «Козу».</p> <p>-Я должен был нарисовать жигулёвские горы.</p> <p>-А я рисовала стелу «Ладья».</p> <p>-Мы рисовали рыбу, которая плещется в реке Волга.</p> <p>-А мы рисовали дачу со слонами.</p> <p>-У меня монумент Славы!</p> <p>-А я нарисовал людей, которые гуляют по городу Самара.</p> <p>-А я нарисовал железно - дорожный вокзал, он стеклянный.</p>
6.Итог занятия	<p>-Ребята расскажите, ваши впечатления о работе.</p> <p>-Замечательно!</p>	<p>-Мне очень понравилась тема рисунка на асфальте.</p> <p>-Мы попробовали свои силы в изображении архитектурных сооружений.</p> <p>-Мелки помогают создавать яркие и красочные рисунки на асфальте.</p> <p>-На асфальте много пространства для творчества.</p> <p>-Здесь нет границ как на листе бумаги. Поэтому рисовать можно очень</p>

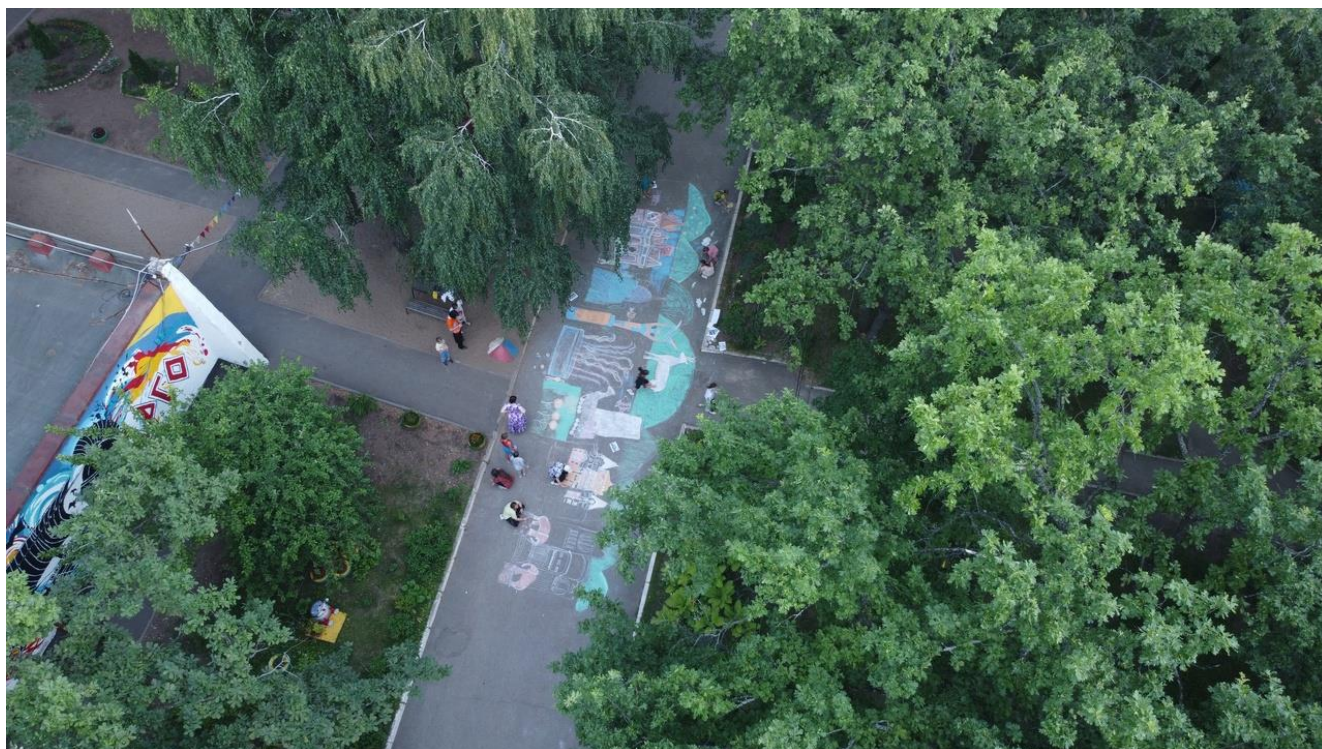
	<p>-Как вы думаете, почему на асфальте рисунок получается ярким?</p> <p>-Да, верно, вы рисовали на темном, сером фоне асфальта. Серый фон помогает ярким цветам сверкать еще ярче.</p> <p>-Ребята, вы нарисовали очень красивую работу! Молодцы!</p> <p>-До новых встреч!</p>	<p>долго, добавляя в работе что - то новое.</p> <p>- Ребята предлагают свои варианты: яркие мелки; большой размер рисунка; рисунок на темном фоне.</p>
--	---	--







СНЯТО С КВАДРОКОПТЕРА!



План проведения Фестиваля ВФСК ГТО в ДООЦ «Арго»

Автор: Ерополова Олеся Владимировна,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара

Соревнования проводятся в соответствии с Методическими рекомендациями по организации и выполнению испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО), утвержденными Министерством спорта Российской Федерации 01 февраля 2018 г.

Фестиваль Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО) среди обучающихся проводится в соответствии с планом мероприятий смены «Play AFK» в ДООЦ «Арго».

Время проведения: 26.07. 2022, 16:30 – 17:30

Место проведение: спортивные площадки на территории лагеря

Участники: 9 команд по 24-26 человек.

Организаторы: педагоги-организаторы, физкультурник, вожатые.

Целью проведения Фестиваля является популяризация комплекса ГТО в детской среде посредством создания условий для формирования детского актива в области физической культуры и массового спорта.

Задачи Фестиваля:

- вовлечение обучающихся в социальную практику в области физической культуры и массового спорта, развитие интереса детей и подростков к комплексу ГТО, систематическим занятиям физической культурой и спортом;
- поощрение обучающихся, показавших лучшие результаты по выполнению нормативов испытаний (тестов) комплекса ГТО;
- формирование гражданской и патриотической позиции обучающихся.

Общее руководство в организации и проведении Фестиваля ГТО осуществляется МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара.

Непосредственное проведение Фестиваля возлагается на судейскую коллегию. *Главный судья Фестиваля* – Ерополова О.В.

Виды тестов Фестиваля:

1. Станция Челночный бег 3х10 м

Инвентарь: конусы 4шт., рулетка, мел, секундомер, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья на старте: Бусырева О.В.

Судья на финише: Куликова Е.П.

Челночный бег проводится на любой ровной площадке с твердым покрытием, обеспечивающим хорошее сцепление с обувью. На расстоянии 10 м прочерчиваются 2 параллельные линии – «Старт» и «Финиш». Участники, не наступая на стартовую линию, принимают положение высокого старта. По команде «Марш!» (с одновременным включением секундомеров) участники бегут до финишной линии, касаются линии рукой, возвращаются к линии старта, касаются ее и преодолевают последний отрезок без касания линии финиша рукой. Секундомер останавливают в момент пересечения линии «Финиш». Участники стартуют по 2 человека.

2. Станция Бег на 30м

Инвентарь: конусы 4шт., рулетка, мел, секундомер, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья на старте: Васильев Ю.А.

Судья на финише: Жданов Е.И.

Бег проводится по дорожкам стадиона или на любой ровной площадке с твердым покрытием. Бег на 30 м выполняется с высокого старта, бег на 60 и 100 м - с низкого или высокого старта. Участники стартуют по 2 - 4 человека.

3. Станция прыжок в длину с места толчком двумя ногами

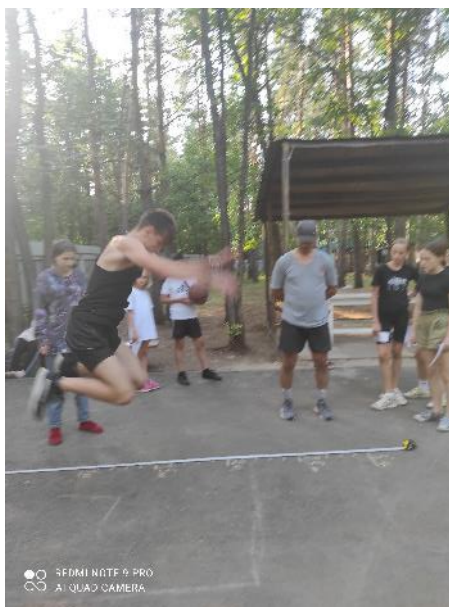
Инвентарь: Рулетка, цветной скотч или малярная лента, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Козлова А.И.

Прыжок в длину с места толчком двумя ногами выполняется в соответствующем секторе для прыжков. Место отталкивания должно обеспечивать хорошее сцепление с обувью. Участник принимает исходное положение (далее - ИП): ноги на ширине плеч, ступни параллельно, носки ног перед линией измерения. Одновременным толчком двух ног выполняется прыжок вперед. Мах руками разрешен. Измерение производится по перпендикулярной прямой от линии измерения до ближайшего следа, оставленного любой частью тела участника. 3 Участнику предоставляются три попытки. В зачет идет лучший результат.

Ошибки:

- заступ за линию измерения или касание ее;
- выполнение отталкивания с предварительного подскока;
- отталкивание ногами разновременно.



4. Станция сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу

Инвентарь: контактная платформа, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Фадеева Т.А.

Тестирование сгибания и разгибания рук в упоре лежа выполняется из ИП: упор лежа на полу, руки на ширине плеч, кисти вперед, локти разведены не более чем на 45 градусов, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры. Сгибая руки, необходимо коснуться грудью «контактной платформы», затем, разгибая руки, вернуться в ИП и, зафиксировав его на 0,5 с, продолжить выполнение тестирования. Засчитывается количество правильно выполненных сгибаний и разгибаний рук.

Ошибки:

- касание пола коленями, бедрами, тазом;
- нарушение прямой линии «плечи - туловище – ноги»;
- отсутствие фиксации на 0,5 с ИП;
- поочередное разгибание рук;
- отсутствие касания грудью платформы;
- разведение локтей относительно туловища более чем на 45 градусов.



5. Станция поднимание туловища из положения лежа на спине

Инвентарь: туристические коврики или гимнастические маты - 3 шт., секундомер, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Голиков Д.А.

Поднимание туловища из положения лежа выполняется из ИП: лежа на спине на гимнастическом мате, руки за головой, пальцы сцеплены в «замок»,

лопатки касаются мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни прижаты партнером к полу. Участник выполняет максимальное количество подниманий за 1 мин., касаясь локтями бедер (коленей), с последующим возвратом в ИП. Засчитывается количество правильно выполненных подниманий туловища. Для выполнения тестирования создаются пары, один из партнеров выполняет упражнение, другой удерживает его ноги за ступни и голени. Затем участники меняются местами.

Ошибки:

- отсутствие касания локтями бедер (коленей);
- отсутствие касания лопатками мата;
- пальцы разомкнуты "из замка";
- смещение таза.



6. Станция наклон вперед из положения стоя с прямыми ногами на гимнастической скамье

Инвентарь: тумба для выполнения упражнения с разметкой, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Букчин А.Л.

Наклон вперед из положения стоя с прямыми ногами выполняется из ИП: стоя на полу или гимнастической скамье, ноги выпрямлены в коленях, ступни ног расположены параллельно на ширине 10 - 15 см. При выполнении испытания

(теста) на гимнастической скамье по команде участник выполняет два предварительных наклона, скользя пальцами рук по линейке измерения. При третьем наклоне участник максимально сгибается и фиксирует результат в течение 2 с. Величина гибкости измеряется в сантиметрах. Результат выше уровня гимнастической скамьи определяется знаком «-», ниже - знаком «+».

Ошибки:

- сгибание ног в коленях;
- фиксация результата пальцами одной руки;
- отсутствие фиксации результата в течение 2 с.



7. Станция метание теннисного мяча в цель

Инвентарь: теннисный мяч – 5 шт., обруч – 2шт., веревка или леска, цветной скотч или малярная лента, рулетка, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Рзаева Н.А.

Для метания теннисного мяча в цель используется мяч весом 57 г. Метание теннисного мяча в цель производится с расстояния 6 м для 1 возрастной ступени, 7 метров для 2 возрастной ступени, 8 метров для 3 возрастной ступени, 9 метров для 4 возрастной ступени, 10 метров для 5 возрастной ступени. Метание производится в закрепленный гимнастический обруч диаметром 90 см. Нижний край обруча находится на высоте 2 м от пола. Участнику предоставляется право

выполнить пять бросков. Засчитывается количество попаданий в площадь, ограниченную обручем.

Подведение итогов

После выполнения испытания каждым участником судья на станции вносит результаты в протокол. После прохождения испытания всеми участниками заполненный протокол отдается главному судье или секретарю.

Результаты протоколов со всех станций заносятся в общую сводную таблицу, после чего подводятся итоги и выявляют победителей. В каждой возрастной ступени может быть 6 призовых мест (1, 2, 3 места мальчики и 1, 2, 3 места девочки).

Всего по итогам прохождения всех дисциплин выявляется 30 призовых мест, которые награждаются грамотами. Все остальные участники получают сертификат о прохождении испытаний комплекса ВФСК ГТО в рамках дня-фестиваля ГТО.

План проведения Фестиваля ВФСК ГТО в ДООЦ «Арго»

Автор: Ерополова Олеся Владимировна,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара

Соревнования проводятся в соответствии с Методическими рекомендациями по организации и выполнению испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО), утвержденными Министерством спорта Российской Федерации 01 февраля 2018 г.

Фестиваль Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО) среди обучающихся проводится в соответствии с планом мероприятий смены «Play AFK» в ДООЦ «Арго».

Время проведения: 26.07. 2022, 16:30 – 17:30

Место проведение: спортивные площадки на территории лагеря

Участники: 9 команд по 24-26 человек.

Организаторы: педагоги-организаторы, физкультурник, вожатые.

Целью проведения Фестиваля является популяризация комплекса ГТО в детской среде посредством создания условий для формирования детского актива в области физической культуры и массового спорта.

Задачи Фестиваля:

- вовлечение обучающихся в социальную практику в области физической культуры и массового спорта, развитие интереса детей и подростков к комплексу ГТО, систематическим занятиям физической культурой и спортом;
- поощрение обучающихся, показавших лучшие результаты по выполнению нормативов испытаний (тестов) комплекса ГТО;
- формирование гражданской и патриотической позиции обучающихся.

Общее руководство в организации и проведении Фестиваля ГТО осуществляется МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара.

Непосредственное проведение Фестиваля возлагается на судейскую коллегию. *Главный судья Фестиваля* – Ерополова О.В.

Виды тестов Фестиваля:

8. Станция Челночный бег 3х10 м

Инвентарь: конусы 4шт., рулетка, мел, секундомер, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья на старте: Бусырева О.В.

Судья на финише: Куликова Е.П.

Челночный бег проводится на любой ровной площадке с твердым покрытием, обеспечивающим хорошее сцепление с обувью. На расстоянии 10 м прочерчиваются 2 параллельные линии – «Старт» и «Финиш». Участники, не наступая на стартовую линию, принимают положение высокого старта. По команде «Марш!» (с одновременным включением секундомеров) участники бегут до финишной линии, касаются линии рукой, возвращаются к линии старта, касаются ее и преодолевают последний отрезок без касания линии финиша рукой. Секундомер останавливают в момент пересечения линии «Финиш». Участники стартуют по 2 человека.

9. Станция Бег на 30м

Инвентарь: конусы 4шт., рулетка, мел, секундомер, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья на старте: Васильев Ю.А.

Судья на финише: Жданов Е.И.

Бег проводится по дорожкам стадиона или на любой ровной площадке с твердым покрытием. Бег на 30 м выполняется с высокого старта, бег на 60 и 100 м - с низкого или высокого старта. Участники стартуют по 2 - 4 человека.

10. Станция прыжок в длину с места толчком двумя ногами

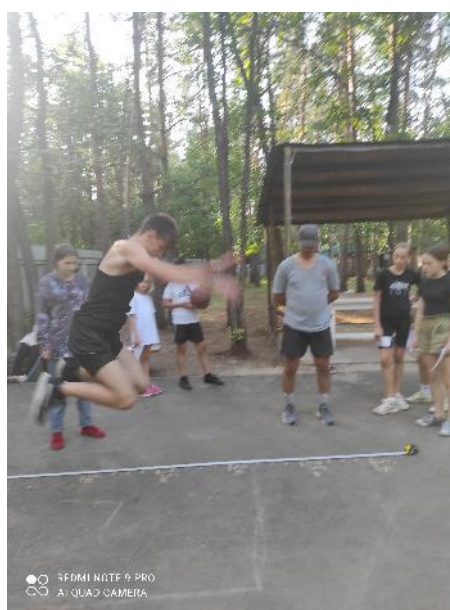
Инвентарь: Рулетка, цветной скотч или малярная лента, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Козлова А.И.

Прыжок в длину с места толчком двумя ногами выполняется в соответствующем секторе для прыжков. Место отталкивания должно обеспечивать хорошее сцепление с обувью. Участник принимает исходное положение (далее - ИП): ноги на ширине плеч, ступни параллельно, носки ног перед линией измерения. Одновременным толчком двух ног выполняется прыжок вперед. Мах руками разрешен. Измерение производится по перпендикулярной прямой от линии измерения до ближайшего следа, оставленного любой частью тела участника. 3 Участнику предоставляются три попытки. В зачет идет лучший результат.

Ошибки:

- заступ за линию измерения или касание ее;
- выполнение отталкивания с предварительного подскока;
- отталкивание ногами разновременно.



11. Станция сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу

Инвентарь: контактная платформа, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Фадеева Т.А.

Тестирование сгибания и разгибания рук в упоре лежа выполняется из ИП: упор лежа на полу, руки на ширине плеч, кисти вперед, локти разведены не более чем на 45 градусов, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры. Сгибая руки, необходимо коснуться грудью «контактной платформы», затем, разгибая руки, вернуться в ИП и, зафиксировав его на 0,5 с, продолжить выполнение тестирования. Засчитывается количество правильно выполненных сгибаний и разгибаний рук.

Ошибки:

- касание пола коленями, бедрами, тазом;
- нарушение прямой линии «плечи - туловище – ноги»;
- отсутствие фиксации на 0,5 с ИП;
- поочередное разгибание рук;
- отсутствие касания грудью платформы;
- разведение локтей относительно туловища более чем на 45 градусов.



12. Станция поднимание туловища из положения лежа на спине

Инвентарь: туристические коврики или гимнастические маты - 3 шт., секундомер, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Голиков Д.А.

Поднимание туловища из положения лежа выполняется из ИП: лежа на спине на гимнастическом мате, руки за головой, пальцы сцеплены в «замок», лопатки касаются мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни

прижаты партнером к полу. Участник выполняет максимальное количество подниманий за 1 мин., касаясь локтями бедер (коленей), с последующим возвратом в ИП. Засчитывается количество правильно выполненных подниманий туловища. Для выполнения тестирования создаются пары, один из партнеров выполняет упражнение, другой удерживает его ноги за ступни и голени. Затем участники меняются местами.

Ошибки:

- отсутствие касания локтями бедер (коленей);
- отсутствие касания лопатками мата;
- пальцы разомкнуты "из замка";
- смещение таза.



13. Станция наклон вперед из положения стоя с прямыми ногами на гимнастической скамье

Инвентарь: тумба для выполнения упражнения с разметкой, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Букчин А.Л.

Наклон вперед из положения стоя с прямыми ногами выполняется из ИП: стоя на полу или гимнастической скамье, ноги выпрямлены в коленях, ступни ног расположены параллельно на ширине 10 - 15 см. При выполнении испытания (теста) на гимнастической скамье по команде участник выполняет два

предварительных наклона, скользя пальцами рук по линейке измерения. При третьем наклоне участник максимально сгибается и фиксирует результат в течение 2 с. Величина гибкости измеряется в сантиметрах. Результат выше уровня гимнастической скамьи определяется знаком «-», ниже - знаком «+».

Ошибки:

- сгибание ног в коленях;
- фиксация результата пальцами одной руки;
- отсутствие фиксации результата в течение 2 с.



14. Станция метание теннисного мяча в цель

Инвентарь: теннисный мяч – 5 шт., обруч – 2шт., веревка или леска, цветной скотч или малярная лента, рулетка, протокол, ручка, памятка с видами испытаний и нормативами ВФСК ГТО для 1-5 ступеней.

Судья: Рзаева Н.А.

Для метания теннисного мяча в цель используется мяч весом 57 г. Метание теннисного мяча в цель производится с расстояния 6 м для 1 возрастной ступени, 7 метров для 2 возрастной ступени, 8 метров для 3 возрастной ступени, 9 метров для 4 возрастной ступени, 10 метров для 5 возрастной ступени. Метание производится в закрепленный гимнастический обруч диаметром 90 см. Нижний край обруча находится на высоте 2 м от пола. Участнику предоставляется право

выполнить пять бросков. Засчитывается количество попаданий в площадь, ограниченную обручем.

Подведение итогов

После выполнения испытания каждым участником судья на станции вносит результаты в протокол. После прохождения испытания всеми участниками заполненный протокол отдается главному судье или секретарю.

Результаты протоколов со всех станций заносятся в общую сводную таблицу, после чего подводятся итоги и выявляют победителей. В каждой возрастной ступени может быть 6 призовых мест (1, 2, 3 места мальчики и 1, 2, 3 места девочки).

Всего по итогам прохождения всех дисциплин выявляется 30 призовых мест, которые награждаются грамотами. Все остальные участники получают сертификат о прохождении испытаний комплекса ВФСК ГТО в рамках дня-фестиваля ГТО.