

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

Утверждаю  
Директор МБУ ДО  
«Центр детского  
творчества «Ирбис»  
г. о. Самара



*С. В. Иванов*

**Программа смены  
лагеря с дневным пребыванием  
«Вектор единства»  
МБУ ДО ЦДТ «Ирбис» г.о. Самара**

Адресат программы: дети от 7 до 15 лет

Срок реализации: 18 дней

Разработчики:

Литвиненко О.Л., зам. директора, методист

Панченко А.В., педагог-организатор, ПДО

Алексин А.Ю., методист

Самара, 2026

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2.	КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ	8
3.	ЦЕЛЕВОЙ БЛОК	10
4.	КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ	13
5.	СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17
6.	КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ. ПАРТНЕРЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ. РЕГИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА	26
7.	ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ. СИСТЕМА АНАЛИЗА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	29
8.	ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ	37
9.	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	38
10.	ПРИЛОЖЕНИЯ	41

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время общество осознало необходимость осуществления целей образования, ориентированных на личность и ее саморазвитие в конкретных педагогических системах, в том числе в детских оздоровительных лагерях. Детский оздоровительный лагерь - одна из наиболее востребованных форм отдыха детей школьного возраста.

Оздоровительный лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения. Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Детский лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества. Все направления работы летнего оздоровительного лагеря имеют познавательный характер.

Деятельность летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Вектор единства» во всех её формах способствует всестороннему развитию личности ребенка, направлена на совершенствование его интеллектуального, духовного и физического развития, на приобретение навыков самостоятельной деятельности.

Пребывание в летнем лагере особенно важно для современных детей, ограниченных в движении, в физической нагрузке, склонных к пассивному отдыху: компьютерные игры, телевидение.

Для педагогов летний лагерь – прекрасная возможность лучше узнать своих обучающихся, познакомиться с их миром, проблемами и увлечениями.

Разработка данной программы оздоровления и занятости детей была вызвана:

- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых учащихся;

- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала детей и педагогов в реализации цели и задач программы.

Программа «Вектор единства» опирается на признанные в российском обществе ценности, закрепленные в Конституции Российской Федерации и отражающие традиции, культурное и историческое наследие нашей страны. К традиционным российским духовно-нравственным ценностям относятся жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

**Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:**

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
4. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

6. Федеральный закон от 24.07.1998 N 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (последняя редакция от 28 декабря 2024 года N 543-ФЗ)
7. Федеральный закон «О российском движении детей и молодежи» от 14.07.2022г. № 261-ФЗ;
8. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
10. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
12. Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
13. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 12.09.2022 № МО/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция)»);
14. Письмо Министерства просвещения РФ от 02.05.2023 № АБ-1965/06 (с «Методическими рекомендациями по вопросам подготовки и проведения летней оздоровительной кампании 2023 года, включая вопросы обеспечения безопасности детей в период организованного отдыха, а также

об организации учета медицинского стажа медицинских работников в организациях отдыха детей и их оздоровления»).

Программа **социально-гуманитарной** направленности.

Срок реализации: **18 дней**

С **01 июня 2026 г. по 25 июня 2026 г.**

**Возраст детей, участвующих реализации программы:** учащиеся в возрасте 7–15 лет.

**Актуальность и новизна программы** состоит в том, что ее содержание включает направления деятельности, отвечающие современным требованиям и условиям образования.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует:

- созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- удовлетворению индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном и научно-техническом творчестве;
- определением и выбором учащимися (ещё на стадии школьного обучения) дальнейшего профессионального развития, обучения и освоения конкретных специальностей; более лёгкой адаптацией «во взрослой» жизни.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в различные виды деятельности:

- Образовательная деятельность в рамках смены предусматривает воспитательные мероприятия интеллектуальной направленности, проектную деятельность, обучение по дополнительным общеобразовательным программам различной направленности: технической, естественнонаучной, физкультурно-спортивной, художественной, туристско-краеведческой, социально-педагогической.

- Спортивно-оздоровительная деятельность способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых. Физические нагрузки, свежий воздух, знакомство с красивыми уголками природы, проведение оздоровительных и различных спортивно-развлекательных мероприятий способствует созданию положительного физиологического и психологического фона.

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

**Педагогическая целесообразность** Основная деятельность лагеря направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Детский лагерь, учитывая его специфическую деятельность, может дать детям определенную целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребенка в атмосферу игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума. Погружая ребенка в атмосферу лагеря, мы даем ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости.

Задача педагогического коллектива лагеря в воспитательном плане состоит в том, чтобы поднять значение здорового образа жизни, организовать свободное время во время каникул, поддержать малообеспеченные семьи.

Уникальность среды данной программы дает возможность

разностороннего воздействия. Разные формы взаимодействия направлены на ликвидацию барьеров в межличностных отношениях. Любой ребенок, как через организованную, так и через свободную деятельность получает возможность активного включения в социальную структуру группы.

## **2. КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ**

**Участники смены:** учащиеся школ г.о. Самара в возрасте от 7 до 15 лет.

Программа построена с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, из семей, находящихся в социально опасном положении, а также детям, состоящим на различных видах учета и находящимся в трудной жизненной ситуации.

Каждый возрастной период развития личности характеризуется определенным уровнем развития ее познавательных способностей, мотивационной, эмоционально-волевой и перцептивной сферы.

Каждый возрастной период развития личности характеризуется определенным уровнем развития ее познавательных способностей, мотивационной, эмоционально-волевой и перцептивной сферы.

***Младший школьный возраст — 7-10 лет.*** Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — обучения. Обучение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе образовательной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

***Подростковый возраст от 11-14 лет.*** Переход от детства к

взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Анатомо-физиологические сдвиги в развитии подростка порождают психологические новообразования: чувство взрослости, развитие интереса к противоположному полу, пробуждение определенных романтических чувств. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

***Юношеский возраст от 15 до 17 лет.*** В юношеском возрасте происходит интенсивное физиологическое и психическое развития. Особое значение в юношеском возрасте приобретает моральное воспитание, основные виды деятельности — учение и посильный труд, увеличивается диапазон социальных ролей и обязательств. Психическое развитие личности в юношеском возрасте тесно связано с обучением, трудовой деятельностью и усложнением общения со взрослыми.

***Старший школьный возраст — 15-17 лет*** (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Старший школьный возраст — начальная стадия физической зрелости и одновременно стадия завершения полового развития.

Ценностно-целевые ориентиры работы в организации лагерной смены направлены на формирование у детей устойчивого чувства гражданской принадлежности, духовно-нравственной культуры и осознанного отношения

к основным общечеловеческим и российским ценностям.

Особое внимание уделяется развитию личностных качеств, способствующих успешной социализации, формирование экологического сознания и эстетического вкуса, развитие способностей к самовыражению в различных видах творчества и уважительного отношения к труду, укреплению ценности семьи, дружбы, труда и знаний, поддержанию физического и психологического здоровья.

### **3. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК**

**Цель программы:** создание оптимальных условий для организованного отдыха и развития личности ребенка, совершенствование интеллектуально-креативных способностей, расширение и углубление уже имеющихся знаний и умений.

#### **ЗАДАЧИ:**

##### ***Образовательные:***

- содействовать усвоению специализированных знаний;
- способствовать формированию ценностных ориентиров у детей;
- совершенствовать умения и навыки по физической культуре и спорту;
- познакомить учащихся с историей, культурой родного края;
- сформировать и систематизировать представление у учащихся об истории возникновения и развития своего города;
- сформировать ключевые компетенции воспитанников на основе включения их в разнообразную, общественно значимую и личностно привлекательную деятельность.

##### ***Развивающие:***

- использовать разнообразные методы и формы организации отдыха и оздоровления детей в условиях лагеря с дневным пребыванием;
- развить личность ребенка, раскрыть его способности на основе удовлетворения интересов (прежде всего духовных и интеллектуальных);

- организовать благоприятные условия для роста творческого потенциала, их самостоятельной, интеллектуальной, познавательной и игровой деятельности;
- приобщить детей к коллективной деятельности, здоровому образу жизни;
- развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;

***Воспитательные:***

- развитие лидерских и организаторских качеств подростков;
- сформировать положительный опыт социального общения среди сверстников;
- воспитать чувство любви к родному краю и своему городу;
- создать воспитательную среду в активном общении с природой, способствующих укреплению здоровья детей как жизненно важной ценности и сознательному стремлению к ведению здорового образа жизни;
- приобщить детей к разнообразному социальному опыту: создание в лагере стиля отношений подлинного сотрудничества, содружества, сотворчества; участие в управлении детским оздоровительным лагерем;
- снизить детский травматизм и предупредить детскую преступность;
- воспитать детей на традициях национальной культуры и общественных ценностях;
- создать теплую, комфортную эмоциональную атмосферу смены.

**Ожидаемые результаты программы**

***Предметные***

- Создание эффективного развивающего оздоровительного пространства лагеря через формирование моделей игровой деятельности.
- Получение обучающимися умений и навыков индивидуальной и коллективно-творческой и трудовой деятельности.
- Повышение уровня физической подготовки и психологической устойчивости к стрессовым и конфликтным ситуациям.

***Личностные***

- Общее оздоровление обучающихся, укрепление их здоровья.
- Повышение уровня физической подготовленности и функциональных возможностей организма.
- Формирование позитивной мотивации к ведению здорового образа жизни.
- Становление активной гражданской позиции, укрепление психологических сил обучающимися;
- Развитие лидерских и организаторских качеств, а также творческих способностей обучающихся.

### *Метапредметные*

- Сформированность культуры межличностных отношений, накопление социального опыта и норм взаимодействия.
- Развитие культуры межличностных отношений, потребности в духовно самосовершенствовании, познавательного интереса посредством включения в различные виды деятельности.

Предполагается, что время, проведенное в лагере, не пройдет бесследно для детей и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

## 4. КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ

Мониторинг результативности осуществляется на основе методов психолого-педагогической диагностики:

- анкетирования;
- диагностической беседы;
- контент-анализ творческих работ;
- педагогическое наблюдение в процессе практической деятельности;
- анализа мероприятий на педагогических совещаниях и планерках.

**Методы анализа**, которые могут использоваться при проведении самоанализа организуемой воспитательной работы:

1. Социологические: опрос участников образовательных отношений, экспертный анализ, фокус-группа, анализ документов и контекстный анализ.
2. Педагогические: тестирование, собеседование, педагогическое наблюдение, игровые методы, аналитическая работа с детьми, метод самооценки.

Итогом самоанализа организуемой работы в организации отдыха детей и их оздоровления является перечень выявленных проблем, над которыми предстоит работать педагогическому коллективу.

### Критерии оценки результатов

<b>Развитие коммуникативных навыков и толерантности</b>		
1. Приобретение практических умений и навыков эффективной коммуникации, самоконтроля.	1. Умение слушать и слышать собеседника (толерантность). 2. Бесконфликтное общение. 3. Рефлексия. 4. Навыки психологической защиты, самоконтроля. 5. Самооценка. 6. Коммуникабельность. 7. Формирование ценностных ориентаций.	1. Анкетирование. 2. Наблюдение. 3. Сюжетно-ролевые игры. 4. Социально-психологическое консультирование. 5. Психологический тренинг (самопознания, общения, личностного роста, коммуникативных умений). 6. Психологические игры, индивидуальные занятия, часы общения. 7. Деятельность органов детского

	8. Эмоциональная устойчивость. 9. Наличие мотивации на познавательную деятельность. 10. Отсутствие конфликтов.	самоуправления.
<b>Формирование социально-активной личности</b>		
1. Реализация творческих способностей ребёнка. 2. Правовое самосознание детей и подростков разных категорий. 3. Соответствие услуг системы дополнительного образования потребностям и интересам детей.	1. Количество и качество проводимых познавательных, развлекательных, социально значимых мероприятий. 2. Личная заинтересованность (% участия) детей и подростков в организации и проведении КТД.	1. Анкетирование. 2. Наблюдение. 3. Итоговая выставка детских, творческих работ. 4. Навыки самообслуживания. 5. Участие в заключительном концерте. 6. Рейтинг популярности и творческих мероприятий.
<b>Профилактика правонарушений и подростковой агрессии</b>		
1. Система работы по профилактике правонарушений.	1. Снижение асоциального поведения. 2. Отсутствие конфликтных ситуаций.	1. Метод наблюдения (наличие или отсутствие фактов).
2. Формы и содержание профилактической работы.	1. Наличие плана работы по профилактике правонарушений и снижению асоциального поведения детей и подростков. 2. Разработка и реализация индивидуальных траекторий развития и воспитания детей учётных категорий.	1. Качество содержания плана мероприятий, уровень социально-педагогических программ индивидуального сопровождения детей и подростков. 2. Организация и проведение тренингов. 3. Анализ данных уровня развития социальной активности личности. 4. Анализ уровня и качества проведения мероприятий, направленных на формирование

	3. Внедрение программ-тренингов активной психологической защиты для подростков. 4. Формирование культуры ЗОЖ.	ценности ЗОЖ.
<b>Факторы риска</b>		
<b>Фактор риска</b>	<b>Меры профилактики</b>	
Низкая активность детей в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов ребенка для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой, спортивной, организационной и т.д.)	
Неблагоприятные погодные условия	Организация мероприятий согласно тематике смены в 2-х вариантах (на основе учета погоды: на свежем воздухе – в хорошую погоду, в помещениях лагеря на плохие погодные условия)	
Недостаточная психологическая компетентность воспитательского коллектива	Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями. Планирование взаимозаменяемости педагогов и вожатых. Индивидуальная работа с педагогами и вожатыми по коррекции содержания работы.	

**Мониторинг-карта** - форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня отряды заполняют мониторинг - карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

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

## Система оценки качества реализации программы

Для отслеживания результативности программы будут использованы следующие **методы**:

1. Анкетирование детей на начальном этапе и в конце смены
2. Наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности
3. Анализ участия отряда в общелагерных творческих делах, уровня активности и достижений
4. Экран настроения
5. В конце смены будет подготовлен аналитический отчет о результатах реализации программы, подготовлены фото и видео материалы
6. Анкетирование родителей с целью выявления уровня удовлетворенности предоставляемой услугой

### ***Критерии оценки результативности реализации программы***

1. Качество организации отдыха детей.
2. Использование новых методик и технологий по привитию детям навыков здорового образа жизни.
3. Привлечение родителей и социальных партнеров к реализации программы смены.
4. Адекватность и эффективность содержания, форм и методов работы с детьми разных возрастных категорий, учет интересов и потребностей детей.
5. Сочетание традиционных и инновационных технологий воспитательного процесса.
7. Использование различных форм организации детского самоуправления.

Удовлетворенность детей и родителей результатами процесса летне-оздоровительной работы.

## 5. СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для лагеря с дневным пребыванием детей характерны простые формы работы, не требующие длительной подготовки, с акцентом на игровые и конкурсные мероприятия, что определяет преобладание привычных форматов в плане воспитательной работы.

Результатом деятельности воспитательного характера в летнем оздоровительном лагере является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

В рамках реализации данной программы каждому ребенку предлагается освоить разнообразные знания и навыки, и выбрать нужный Вектор. У каждого ребенка – свой Вектор, и чем их больше будет за период лагерной смены и чем разнообразнее они будут, тем больший эффект будет для каждого ребенка от участия в данной смене, которая так и называется «Вектор единства».

Окружающая ребенка предметно-эстетическая среда детского лагеря обогащает его внутренний мир, способствует формированию у него чувства вкуса и стиля, создает атмосферу психологического комфорта, поднимает настроение, предупреждает стрессовые ситуации, способствует позитивному восприятию ребенком детского лагеря.

**Средства:** тематическое оформление территории лагеря, оформление отрядных уголков, стенных газет, ярмарка идей и предложений;

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках следующих направлений воспитательной работы: общекультурное, духовно-нравственное, интеллектуальное, здоровьесберегающее, социокультурное.

***В течение смены планируется реализация программы по блокам:***

1. Организационный;
2. Интеллектуальный;
3. Спортивно-оздоровительный;

4. Творческий;
5. Патриотический.

#### ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ БЛОК:

- Игры на знакомство
- Оформление отрядных уголков
- Разучивание отрядных девизов, речевок, песен

#### ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БЛОК:

- 1 июня День защиты детей
- КТД «Кто кого или подросток в мире вредных привычек» (для старшей группы)
- «Пять звёзд» игра по теме «Мы за здоровый образ жизни»
- Интеллектуальная игра «Разноцветная капель»
- «Вот оно - какое наше лето!» - театрализованное открытие лагерной смены
- КТД «Парад вредных привычек» (для младших групп)
- «Поколение NEXТ» - экологическая агитбригада
- «Уроки Айболита» - экологическая сказка
- «Дорожный лабиринт» - час учебы по ПДД (совместно с работниками

#### ГИБДД)

- КТД «Школа безопасности»
- «Поезд в будущее» - антинаркотическая акция
- «Давайте познакомимся: А.С. Пушкин»
- Квест игра «Вместе весело шагать!»
- Загадки, кроссворды, ребусы,

#### СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ БЛОК:

- Подвижные игры
- Спортивные эстафеты
- Веселые старты

#### ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК:

- Конкурс рисунков

- Концерт, посвященный открытию лагерной смены
- Звездное-шоу

### ПАТРИОТИЧЕСКИЙ БЛОК:

- Краеведческая викторина «Самара – космическая столица России!»
- Конкурс рисунков на асфальте «Пусть всегда будет солнце!»
- Веселые старты «Мы вместе!»
- Викторина в честь Дня русского языка
- Военно-спортивная игра «Зарница»
- Флешмоб и Торжественная линейка: «День России»
- КТД «Я эту землю Родиной зову»

### **Механизм реализации программы**

#### I этап. Подготовительный

Этот этап характеризуется тем, что за месяц до начала смены начинается подготовка. Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по подготовке к смене в лагере «Золотая рыбка»;
- издание приказа о проведении смены;
- разработка программы профильной смены «Вектор единства»;
- подготовка методического материала для работников лагеря;
- отбор кадров для работы в оздоровительном лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.).

#### II этап. Практический

Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- запуск программы «Вектор единства»;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря и правилами безопасности;
- реализация основной идеи смены;

- вовлечение детей и подростков в различные виды коллективных творческих дел;
- работа творческих мастерских.

### III этап. Аналитический

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов смены;
- выработка перспектив деятельности организации;
- анализ предложений детьми, родителями (законными представителями), педагогами, внесенными по деятельности лагеря в будущем.
- размещение информации на сайте ЦДТ «Ирбис», выпуск фотодневника лагеря.

### **Воспитательная работа**

Ценностно-целевые ориентиры воспитательной работы в организации отдыха детей и их оздоровления направлены на формирование у детей устойчивого чувства гражданской принадлежности, духовно-нравственной культуры и осознанного отношения к основным общечеловеческим и российским ценностям.

Программа «Вектор единства» опирается на признанные в российском обществе ценности, закрепленные в Конституции Российской Федерации и отражающие традиции, культурное и историческое наследие нашей страны. К традиционным российским духовно-нравственным ценностям относятся жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

Конкретизация цели воспитательной работы применительно к

возрастными особенностями детей позволяет выделить в ней следующие целевые приоритеты:

В воспитании *детей младшего школьного возраста* таким целевым приоритетом является создание благоприятных условий для усвоения участниками социально значимых знаний – базовых норм поведения и культурно-исторических традиций общества. Воспитание в этом возрасте направлено на формирование у детей представлений о гражданских, нравственных и эстетических ценностях, развивая чувство принадлежности к семье, коллективу и Родине.

В воспитании *детей подросткового возраста* таким приоритетом является создание условий для развития социально значимых и ценностных отношений. Воспитательная работа в этом возрасте направлена на формирование самостоятельности в принятии решений, осознанного отношения к гражданским обязанностям, уважения к традициям и культурным ценностям, развивает способность к социальной активности и навыки взаимодействия с окружающими.

Воспитание *детей юношеского возраста* ориентировано на создание условий для приобретения опыта в осуществлении социально значимых действий и инициатив. Приоритетом является развитие гражданской зрелости, осознанного выбора жизненных и профессиональных направлений, формирование ответственности за свои поступки и готовности к активному участию в общественной жизни, а также уважение к правам и обязанностям гражданина.

**Основные направления воспитательной работы:**

***гражданское воспитание:*** формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в российском государстве и субъекту тысячелетней Российской государственности, знание и уважение прав, свобод и обязанностей гражданина Российской Федерации;

***патриотическое воспитание:*** воспитание любви к своему народу и

уважения к другим народам России, формирование общероссийской культурной идентичности;

**духовно-нравственное воспитание:** воспитание детей на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей;

**эстетическое воспитание:** формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

**трудовое воспитание:** воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентации на развитие самостоятельности, трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, на достижение выдающихся результатов в труде, профессиональной деятельности;

**физическое воспитание:** формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия: создание благоприятного психологического климата, обеспечение рациональной и безопасной организации оздоровительно-образовательного процесса, эффективной физкультурно-оздоровительной работы, рационального питания, создание безопасной среды, освоение детьми норм безопасного поведения в природной, социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

**экологическое воспитание:** формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей;

**познавательное направление воспитания:** стремление к познанию себя и других людей, природы и общества, к знаниям, образованию с учетом личностных интересов и общественных потребностей.

## **Игровая модель программы**

Программа направлена на формирование у детей основ здорового образа жизни и привычки к систематическим занятиям спортом у детей, чувства патриотизма и гражданственности, как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, а также формирование профессионально значимых качеств, умений и готовности к их активному проявлению в различных сферах жизни общества, высокой ответственности и дисциплинированности.

На время смены все участники смены делятся на отряды, а отряды - на группы (по 10-15 человек).

Командир отряда выбирается на организационном сборе отряда.

Остальные члены органов самоуправления могут быть выбраны посредством игры «Выборы».

Игровая модель программы построена по принципу накопления опыта и знаний обучающимися - максимальная включенность и активность в каждом отдельно взятом мероприятии существенно увеличивает шансы отряда на победу в командном зачете по итогам смены.

Каждый день ребята принимают участие в обучающих занятиях (теоретические и практические занятия, мастер-классы и встречи с интересными людьми, а также другие формы мероприятий), повышая уровень своих знаний по каждому из модулей.

### **Система мотивации и стимулирования участников программы**

Важное место в программе смены занимает система личностного роста каждого участника и рейтинг отрядов.

В течение всего периода стимулируется личностное развитие и рост каждого обучающегося, участника смены, в ходе реализации модулей программы смены обучающимся предоставляется возможность отслеживания и демонстрации собственных достижений.

Контроль за организацию контролирующих и рефлексивных мероприятий в рамках смены возлагается на педагога-организатора.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в различные виды деятельности:

- образовательная деятельность в рамках смены предусматривает воспитательные мероприятия интеллектуальной направленности, проектную деятельность, обучение по дополнительным общеобразовательным программам различной направленности: технической, естественнонаучной, физкультурно-спортивной, художественной, туристско-краеведческой, социально-педагогической;

- спортивно-оздоровительная деятельность способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых. Физические нагрузки, свежий воздух, знакомство с красивыми уголками природы, проведение оздоровительных и различных спортивно-развлекательных мероприятий способствует созданию положительного физиологического и психологического фона;

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

Основными методами организации деятельности являются:

- метод игры (игры отбираются педагогами в соответствии с поставленной целью);

- методы состязательности (распространяется на все сферы спортивной, творческой деятельности);

- метод коллективной творческой деятельности (КТД).

**Основными методами организации деятельности являются:**

- Метод игры (игры отбираются педагогами в соответствии с

поставленной целью);

- Методы состязательности (распространяется на все сферы спортивной, творческой деятельности);

### **Основные средства реализации программы:**

- игровые технологии рассматривается как природосообразный способ «вхождения» ребенка в жизнь, как регулятор всех жизненных позиций ребенка, его эмоциональных переживаний («Форт-Боярд», «Следствие ведут знатоки», «Рыцарский турнир», «Мисс грация», «Водный переполох», «Поиски клада»);

- мастер-класс рассматривается как оптимальный способ, направленный на приобретение и закрепление практических знаний и умений по специфическим направлениям;

- цикл занятий рассматривается как основное средство реализации программы, которое позволяет в разных формах познакомить детей и подростков с основами здорового образа жизни и систематическими занятиями спортом;

- технология дифференцированного обучения - индивидуального подхода к обучающимся с учётом состояния здоровья, пола, физического развития, двигательной подготовленности, особенностей развития психических свойств, стала важнейшим требованием в обучении. Дифференцированный и индивидуальный подходы важны для обучающихся, как с низкими, так и с высокими результатами в области физической культуры.

- кейс-технология, направленная на предупреждение конфликтных ситуаций;

- квест-технология;

- технология общения «круги сообщества»;

- технология создания позитивного психологического климата.

Содержание программы привлекательно тем, что мероприятия отвечают интересам детей, позволяют проявить творчество,

самостоятельность; способствует удовлетворению потребности в самоутверждении. Включение детей в любые виды деятельности основано на личностно-ориентированном подходе.

## **6. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ. ПАРТНЕРЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ. РЕГИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА**

Главными субъектами успешной и качественной работы с детьми в детском лагере являются педагоги, а также они являются важным участником системы детско-взрослой воспитывающей общности. От их компетентности, профессиональной готовности, увлеченности зависит, насколько дети смогут раскрыть свой потенциал, осознать себя частью сообщества детского лагеря. Детский лагерь для ребенка начинается с педагога, раскрывается через педагога. Все нормы и ценности актуализируются ребенком, в том числе через личность вожатого/воспитателя.

Выделим основные требования к педагогам лагеря:

1. Знание основных закономерностей психического и физического развития детей подростков, основных аномалий развития, приемов первой медицинской помощи.
2. Умение организовать деятельность детей и подростков, построенную на принципах принятия, взаимопомощи, поддержки. Умение в отряде создать «зону ближайшего развития» для каждого ребенка. Совместно разделенная дозированная деятельность.
3. Умения и навыки, обеспечивающие организацию полноценного отдыха ребенка, раскрытие его возможностей, а также создание атмосферы, располагающей к формированию духовно-нравственных ценностей.

Большая роль отводится предварительной подготовке работы педагогического состава в условиях детского лагеря. В весенний период перед организацией детских оздоровительных лагерей в ЦДТ «Ирбис» проходят заседания методических объединений, где опытные педагоги

делятся опытом работы в детских лагерях, мастер-классы, творческие «вечера».

Подбор и подготовка кадров осуществляется администрацией ЦД «Ирбис». Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех участников программы (кроме детей). На каждом отряде работает два педагога. Все остальные участники воспитательного процесса проводят работу по плану. Педагоги – руководители отрядов несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана, проведение отрядных и общелагерных дел. Остальные педагоги занимаются организацией мероприятий.

Штатный и количественный состав педагогического коллектива регулируется утверждаемым расписанием учреждения, согласно нормативным и законодательным актам РФ.

В реализации программы участвуют:

- начальник лагеря, который руководит его деятельностью, ведет документацию;
- методист, педагог – организатор, воспитатели, педагоги дополнительного образования, которые осуществляют воспитательную деятельность по плану лагеря, проводят мероприятия, следят за соблюдением режима дня, правил безопасного поведения, правил пожарной безопасности;
- орган самоуправления, представляющий собой совет командиров отрядов, который совместно с педагогом - организатором реализует коллективные, творческие, оздоровительные мероприятия с обучающимися;
- инструктор по физической культуре, организующий оздоровительную работу.

Должностные и функциональные обязанности, права и ответственность участников педагогического процесса регулируется Положением о детском оздоровительно-образовательном лагере, должностными обязанностями специалистов, трудовыми договорами, нормативными и законодательными актами РФ.

Педагогический состав имеет специальное образование, отвечающее требованиям квалификационных характеристик, определённых для соответствующих должностей педагогических работников.

Педагогическое управление программой осуществляется в следующих формах:

- совместное педагогическое планирование программы профильной смены, формирование плана-сетки мероприятий;
- ежедневное организационное планирование мероприятий;
- коллективное творческое конструирование форм проведения мероприятий;
- индивидуальное педагогическое планирование и конструирование отрядной работы;
- диагностика и анализ развития временных детских коллективов;
- анализ состояния взаимоотношений и взаимодействия в детских коллективах, в педагогическом коллективе, взаимодействия педагогов и детей через проведение педагогических совещаний.

### **Партнёрское взаимодействие**

В рамках программы профильной смены предусмотрено взаимодействие с представителями общественной организацией Федерацией альпинизма Самарской области и Федерацией шахмат Самарской области.

Представители Федерации альпинизма Самарской области проведут мастер-классы по основам альпинизма и спортивного туризма.

Представители шахматной Федерации помогут в проведении шахматных турниров среди участников смены и покажут мастер-классы одновременной игры, научат альтернативным формам интеллектуальных игр для творческого и интеллектуального развития учащихся и повышения интереса к разным видам шахмат.

ДК «Металлургов» - проведение спектакля.

Администрация Кировского района г. Самары – проведение праздничных мероприятий, посвященных Дню защиты детей; Дню России.

Администрация г. о. Самары – экскурсии в парках города.

### **Взаимодействие с родительским сообществом**

Работа с родителями или законными представителями осуществляется при формировании отрядов лагеря.

Проводятся родительские собрания, где обсуждаются вопросы, связанные с подготовкой детей к лагерю и их проживанием там.

Каждый педагог, руководитель отряда, формирует родительские чаты, куда входят родители учащихся из его отряда.

Создается общий родительский чат, где обсуждаются интересующие родителей вопросы, а также осуществляются виртуальные консультации педагогов.

На индивидуальном уровне:

- работа специалистов по запросу родителей для решения острых конфликтных ситуаций;
- индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.

## **7. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ. СИСТЕМА АНАЛИЗА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### ***Критерии эффективности реализации программы:***

- эмоциональное состояние детей;
- личностный рост;
- физическое и психологическое здоровье;
- приобретение опыта общения со сверстниками;
- самореализация в творческой и познавательной деятельности;
- благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах;
- удовлетворенность детей.

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные

анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Разработан механизм обратной связи.

### ***Механизмы реализации программы***

Контроль над процессом реализации программы «Вектор единства» осуществляет руководитель профильной смены. Обеспечение содержательного аспекта программы осуществляют вожатые отрядов. Штатный и количественный состав педагогического коллектива регулируется утверждаемым расписанием учреждения, согласно нормативным и законодательным актам РФ.

Должностные и функциональные обязанности, права и ответственность участников педагогического процесса регулируется Положением о детском оздоровительно-образовательном лагере, должностными обязанностями специалистов, трудовыми договорами, нормативными и законодательными актами РФ.

Педагогическое управление программой осуществляется в следующих формах:

- совместное педагогическое планирование программы профильной смены, формирование плана-сетки мероприятий;
- ежедневное организационное планирование мероприятий;
- коллективное творческое конструирование форм проведения мероприятий;
- индивидуальное педагогическое планирование и конструирование отрядной работы;
- диагностика и анализ развития временных детских коллективов;
- анализ состояния взаимоотношений и взаимодействия в детских коллективах, в педагогическом коллективе, взаимодействия педагогов и детей через проведение педагогических совещаний.

### ***Методическое обеспечение программы***

Методической базой для проектирования воспитательной работы в

лагере являются достижения отечественной лагерной педагогики и методики воспитания. Воспитателями разработан комплексный подход к организации работы с детьми в лагере на основе разнообразия видов и форм деятельности, отказа от излишнего увлечения массовыми мероприятиями, от авторитарного принуждения, внимания к личностному росту каждого ребенка.

**Методические условия предусматривают:**

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены.
- Должностные инструкции всех участников процесса.
- Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
- Проведение ежедневных планёрок.
- Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

Основными методами организации деятельности являются:

- Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью).
- Методы театрализации.
- Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности).
- Метод коллективной творческой деятельности (КТД).
- Проведение воспитательно-профилактической работы с детьми в целях.
- Предотвращения или устранения негативных психологических факторов.
- Беседы с детьми по налаживанию и поддерживанию их межличностных взаимоотношений.

**Принципы, положенные в основу программы:**

*Личностный подход* в воспитании: признание личности

развивающегося человека высшей социальной ценностью; уважение уникальности и своеобразие каждого ребенка.

**Природообразность воспитания:** предполагается обязательный учет половозрастных особенностей детей.

**Гуманизация межличностных отношений:** уважительное отношение между педагогами и детьми, терпимость к мнению детей, создание ситуации успеха.

**Деятельностный подход** к воспитанию: организация жизнедеятельности лагеря с дневным пребыванием как основы воспитательного процесса.

**Дифференциация в воспитании:** отбор содержания, форма методов воспитания соответствии с индивидуально-психологическими особенностями подростков.

**Принцип открытости:** участие в процессе воспитания максимального количества учреждений и людей.

**Средовой подход** в воспитании: педагогически целесообразная организация работы лагеря с дневным пребыванием, а также использование воспитательных возможностей внешней среды (социальной, природной, архитектурной).

**Непрерывность** процесса воспитания: преемственность организации воспитательной работы, учитывающей общие и индивидуальные особенности развития ребенка.

#### **Формы и методы работы:**

**Познавательные беседы** проводятся с целью ознакомления детей с новым материалом.

**Словесные, настольно-печатные игры** организуются с целью закрепления и как форма проведения занятия (ознакомление с окружающим, продуктивные виды деятельности).

**Подвижные игры** проводятся для смены деятельности на занятиях, может и проводится и в конце занятия.

*Целевые прогулки, экскурсии* проводятся с целью ознакомления с окружающим миром.

*Вопросы проблемного и исследовательского характера* используются для развития мышления, умения рассуждать, высказывать свои мысли, делать выводы, вести наблюдения.

*Викторины* проводятся с целью закрепления пройденного материала.

*Метод моделирования* используется для развития у детей умения работать по схемам.

*Инсценировки сказок* проводятся для ознакомления детей со сказкой, снятия напряжения.

*Проведение праздников* – проводятся с целью закрепления материала и создания положительных эмоций у детей.

*Рисование:* сюжетов национальных сказок, орнаментов проводится с целью развития памяти, воображения, мышления, закрепления названий элементов орнаментов народов России.

*Работа с семьей* проводится с целью привлечения родителей к совместной деятельности: участие в викторинах, развлечениях, семинарах, организация туристического похода, экскурсий.

#### **Педагогические условия:**

- Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации ребенка.
- Организация различных видов деятельности.
- Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря.
- Создание ситуации успеха.
- Систематическое информирование о результатах прожитого дня.
- Организация различных видов стимулирования.

#### **Схема управления программой**

Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 15 лет различных социальных групп. Для организации работы по

реализации программы смены:

- проводятся ежедневные планерки начальника лагеря, педагогов;
- составляются планы работы педагогов, где отражаются и анализируются события и проблемы дня;
- проводятся анкетирование и тестирование воспитанников на различных этапах смены;
- сотрудники обеспечиваются методической литературой, инструментарием по проведению тренинговых мероприятий, тематических мероприятий и т. д.;
- проводятся инструктажи с педагогами по охране жизни здоровья; мероприятий по профилактике детского травматизма и здорового образа жизни.

### **Анализ воспитательного процесса и результатов воспитания**

Результаты в области воспитания

- Сформированность культуры межличностных отношений, накопление социального опыта и норм взаимодействия.
- Становление активной гражданской позиции, укрепление психологических сил обучающимися.
- Воспитание патриотизма, гордости за свою страну, ее спортивные достижения.
- Воспитание ответственности, бережного отношения к природе, развитие экологического кругозора, становление основ экологической культуры через занятия туризмом.
- Знание основ культуры народов, населяющих Поволжье.
- Развитие лидерских и организаторских качеств, а также творческих способностей обучающихся.
- Развитие самостоятельности и навыков самоуправления у ребенка.
- Развитие культуры межличностных отношений, потребности в духовно самосовершенствовании, познавательного интереса посредством

включения в различные виды деятельности.

- Раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, включение детей и подростков в совместную социально значимую деятельность.

- Развитие у обучающихся коммуникативных умений, нравственных и эстетических чувств.

- Развитие интереса обучающихся к самовыражению себя через различные виды социально-значимой и творческой деятельности.

- Формирование навыков социального взаимодействия в системе «ребенок-ребенок», «ребенок-группа детей» и др.

- Создание ситуации сотрудничества.

- Толерантное отношение к окружающим.

- Личностный рост участников смены.

По окончании смены дети будут обладать компетенциями и смогут:

- творчески подходить к выполнению заданий, быть инициаторами деятельности;

- проявить свои организаторские способности;

- самостоятельно планировать и контролировать свою деятельность;

- ответственно подходить к порученному делу;

- грамотно определять цели и порядок действий в работе;

- планировать коллективную работу;

- участвовать в работе команды, сотрудничать с другими детьми и подростками;

- ответственно подходить к собственному здоровью и своей физической подготовке.

Основным методом анализа воспитательного процесса в детском лагере является самоанализ воспитательной работы, который проводится в конце смены с целью выявления основных проблем и последующего их решения, совершенствования воспитательной работы в детском лагере.

### **Основные направления анализа воспитательного процесса**

Методы анализа, которые используются при проведении самоанализа организуемой воспитательной работы:

1. Социологические: опрос участников образовательных отношений, анализ документов и контекстный анализ.

2. Педагогические: тестирование, собеседование, педагогическое наблюдение, игровые методы, аналитическая работа с детьми, метод самооценки.

Критерием, на основе которого должен осуществляется данный анализ, является динамика личностного развития детей в отряде за смену в виде целевых ориентиров:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);

- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);

- приобретение социально значимых знаний, формирование отношения к традиционным базовым российским ценностям.

Показателем эффективности состояния организуемой в детском лагере совместной деятельности детей и взрослых является наличие в детском лагере интересной, событийно насыщенной и личностно развивающей совместной деятельности детей и взрослых.

Итогом самоанализа организуемой работы в организации отдыха детей и их оздоровления является перечень выявленных проблем, над которыми предстоит работать педагогическому коллективу при планировании дальнейшей работы с обучающимися.

## **8. ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

1. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий:

- в наличии флагштоков, Государственный флаг Российской Федерации, Флаг Самарской области, стенд с государственными символами, оборудованные локации для общелагерных и отрядных событий (отрядные места, отрядные уголки);
- спортивная площадка (волейбольная, футбольная, баскетбольная площадки, беговая дорожка, площадка для проведения мероприятий);
- наличие разнообразного спортивного инвентаря (скакалки, обручи, мячи, бадминтон, теннисные столы – ракетки, мячи);
- комната отдыха (настольные игры: шашки, хоккей, футбол, различные игры для детей, книги, раскраски);
- столовая (столы, стулья, столовые принадлежности);
- медицинский кабинет;

2. Материалы для оформления и творчества обучающихся;

3. Наличие канцелярских принадлежностей;

4. Аудиоматериалы и видеотехника;

5. комплект наградных материалов.

## 9. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Летний оздоровительный лагерь» Нормативно – правовая база» Е. А. Гурбина. Волгоград 2006.
2. А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева. Программы смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации. Краснодар «Новация» 2022.
3. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с. 2.
4. Артамонова Л.Е. Летний лагерь: организация, работа вожатого, сценарии мероприятий. 1-11 классы. – М.: ВАКО, 2006.
5. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
6. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
7. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
8. Вяткин Л.А, Сидорчук Е.В., Немытов Д.Н. Туризм и спортивное ориентирование- М., 2001
9. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. –М.: Педагогическое общество России, 2002
10. Гурбина А.Е. «Летний оздоровительный лагерь», Волгоград, 2009 г.
11. Лобачева С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. Москва: ВАКО, 2007 г.

12. Марфина С.В. Летний лагерь от А до Я / С. В. Марфина; худож. Е. А. Афоничева. – Ярославль: Академия развития, 2007
13. Можейко О.В. «Педагогическая диагностика в отрядной работе»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 56 с.
14. Можейко О.В. «Сто незадаанных вопросов»: сборник информационно-методических материалов в помощь отрядному воспитателю «Орлёнка». Издание 2-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2018. – 108 с.
15. Панченко С.И. «День за днём в жизни вожатого». – М.: Издательский дом «Народное образование», 2008. – 354 с
16. Программа воспитательной работы общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».
17. С. В. Савинова, В. А. Савинов. «Ах, лето!» – Волгоград 2003
18. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, -О.: «Детство», 2009 г.
19. Туристическая игротека. Игры, конкурсы, викторины. -М., 2001
20. ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Смена» - Примерная рабочая программа воспитания для организаций отдыха детей и их оздоровления.
21. Федин С.Н. Веселые игры и головоломки. - М., 2006
22. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. Большое путешествие. - Ярославль, 2007

### **Электронная библиотека**

1. Энциклопедия образовательных технологий [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://stavcvr.ru/metodkopilka/Г.%20Селевко\\_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20\(1%20том\).pdf](https://stavcvr.ru/metodkopilka/Г.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf).
2. <https://easyen.ru/load/vospitatelu/lager/328> Современный учительский портал
3. <https://ped-kopilka.ru/letnii-lager> Учебно-методический кабинет. Летний лагерь.

4. <https://serpantinidey.ru/post/480/tvorcheskie-igri-i-konkursi-dlya-letnego-otdiha-detey> Серпантин идей. Творческие игры и конкурсы для летнего отдыха детей.
5. [https://summercamp.ru/Электронная\\_библиотека\\_%28Методички%29](https://summercamp.ru/Электронная_библиотека_%28Методички%29) Электронная библиотека. Методички.

## ПЛАН-СЕТКА МЕРОПРИЯТИЙ

	01.06.2024 (1-й день смены)	03.06.2024 (2-й день смены)	04.07.2024 (3-й день смены)	05.06.2024 (4-й день смены)
Воспитательный блок	Торжественное открытие смены и поднятие флага РФ	ПДД-викторина	Тактическая игра «Самарский край»	Встреча с интересными людьми ФАСО
Образовательный блок	«Будь всегда - На Высоте» - игровая – анимационная программа.	«Веселый перекресток» - загадочный турнир	Турнир по настольному теннису	«Там на неведомых дорожках» - экологический квест .
	06.06.2024 (5-й день смены)	07.06.2024 (6-й день смены)	10.06.2024 (7-й день смены)	11.08.2024 (8-й день смены)
Воспитательный блок	«Инсценировки по сказкам Пушкина А.С.»	Творчески фестиваль «В Полете!»	Презентации истории разных народов Поволжья	«День России» - квиз-игра
Образовательный блок	Спортивная игра по волейболу	Военно-спортивная игра «Зарница»	«День народных игр»	«Мы дети твои – Россия!» - патриотическая акция
	13.06.2024 (9-й день смены)	14.06.2024 (10-й день смены)	17.06.2024 (11-й день смены)	18.06.2024 (12-й день смены)
Воспитательный блок	«Ожившая галерея»- выставка работ художников!.	Игра на местности «Шерлок Хомс»	Посещение – экспозиция музея «Альпинизма Самарской области»	«Великие летчики Самары» - презентация проектов.
Образовательный блок	Игра «Форд-Боярд»	«Музыкальный ХИТ- парад» - творческая мастерская	«Турнир по установке палатки»	«Просмотр фильма «Самара космическая!»
	19.06.2024 (13-й день смены)	20.06.2024 (14-й день смены)	21.06.2024 (15-й день смены)	24.06.2024 (16-й день смены)
Воспитательный блок	«Исчезнувшие» - смотр-защита проектов презентаций редких животных»	«Безопасность в интернете» - виртуальное путешествие.	«По дорогам войн-» Литературно-музыкальная композиция	«Сердце России» - знакомство с достопримечательностями Самарской области
Образовательный блок	«В мире животных»- путешествие .	«Спасатель - профессия смелых»интерактивная игра	Акция «Свеча Памяти»	Квест –игра «Поиски клада»

	25.06.2024 (17-й день смены)	26.06.2024 (18-й день смены)		
Воспитательный блок	Спортивный праздник «Скакалка, обруч и я – дружная семья»	Торжественное закрытие смены! Вручение подарков!		
Образовательный блок	«Мир искусства» - итоговая выставка поделок, рисунков воспитанников летнего оздоровительного лагеря	Подведение итогов! Анализ деятельности смены!		

## **РЕЖИМ ДНЯ**

**9.00-9.15** - Утренняя зарядка

**9.15-9.30** - Организационная линейка

**9.30-10.00** - Завтрак

**10.00-11.30** – Творческие мастер-классы

**11.30-12.30** - Спортивный час

**12.30-13.00** - Обед

**13.00-14.30** - КТД

**14.30-15.00** – Уборка территории

**14.45-15.00** – Рефлексия

**Методики диагностики учащихся  
в летнем лагере дневного пребывания**

(педагогическая диагностика личности ребенка в лагере)

Педагогическая диагностика направлена на изучение результатов развития личности ребенка, поиск причин этих результатов и характеристику целостного педагогического процесса.

Целью педагогической диагностики является получение представлений о возможностях, способностях, интересах, уровне интеллектуального и нравственного развития, творческого потенциала детей - участников смены.

Познав те или иные стороны личности ребенка, вожатый может спрогнозировать его дальнейшее развитие, установить, какие интересы, мотивы, ценностные отношения, способности, нравственные качества следует стимулировать, а какие - устранять.

*Диагностика необходима при:*

- учете возрастных и других индивидуальных особенностей детей в ходе планировании и организации коллективных дел;
- анализе полученных результатов для помощи в раскрытии лучших способностей детей;
- отборе педагогических средств для стимулирования и коррекции норм отношений и поведения детей;
- изучении результативности собственной педагогической деятельности.

*Условия проведения:*

1. Учет возрастных особенностей, понимание вопросов, заданий для выполнения.
2. Формулировка вопросов, удобная для обработки результатов.

3. Проведение различных опросов в удобное для подобной работы время (желательно утреннее или дневное) и в удобном месте (возможность сидеть за столом, возможность самостоятельно отвечать на вопросы).

#### *Методы педагогической диагностики*

Всегда следует помнить о том, что все задания, вопросы, анкеты и прочее - должны побуждать ребенка к самоанализу, рефлексии и должны быть рассчитаны на:

- а) самооценку подростков;
- б) анализ участия в деятельности;
- в) анализ межличностных отношений в группе, отряде;
- г) анализ позитивных нравственных приобретений (как результат специального педагогического воздействия).

Учитывая конкретные условия кратковременности смены, в лагере применялись несколько основных методов педагогических исследований.

*Метод наблюдения* определяется как непосредственное восприятие изучаемых педагогических явлений, процессов. Наблюдение применяется при многопрофильной оценке личности в ходе участия ребенка в разнообразной деятельности.

Понимая, что ребенок в лагере находится вдали от дома, необходимо постоянно наблюдать за его поведением, сменой настроения, наличием или отсутствием аппетита, отношениями с ребятами в коллективе, состоянием здоровья. Любые замеченные изменения должны быть поводом для действий вожатого.

Особо следует отметить игровую деятельность, в которых дети, как правило, ведут себя более расковано. Игры нельзя заставить заниматься, ими можно только увлечь. В играх быстро «раскрываются» лидеры, которые

быстро захватывают главные роли, либо дети выбирают их на эти роли. Наблюдая за развитием игры можно увидеть актив и пассив, инициативных и робких, агрессивных и послушных. Подвижные игры - прекрасные тесты на координацию движений, проявление ловкости, силы. Интеллектуальные игры позволяют установить уровень эрудиции. В ходе выполнения творческих заданий соответственно можно оценить творческие возможности, как отдельных детей, так и творческий потенциал коллектива в целом. Наблюдая взаимодействие детей друг с другом, можно дать определенную характеристику межличностным отношениям в отряде.

*Опросные методы.* Использовались два общеизвестных опросных метода - беседа, анкетирование.

*Беседа* - диалог педагога с ребенком или несколькими детьми по ранее разработанной программе. Особо следует отметить необходимость проведения индивидуальной беседы с каждым ребенком в первый день смены. Предмет разговора вполне понятный для ребенка - личное знакомство педагога с ребенком. Необходимо узнать и записать сведения о самом ребенке, о его семье, мире увлечений. С другой стороны это психологически важный момент, когда ребенок, только приехав из дома, в котором он, чаще всего, единственный ребенок в семье, попадая в новый коллектив, ощущает дискомфорт, оттого что растворился и ему кажется, что никто его не замечает. Это возможность проявления персонального внимания к ребенку, которая является первым шагом к установлению доверительных отношений. Ход беседы даёт много информации о ребёнке: Как реагирует на вопросы? Раскован? Замкнут? Явно «фантазирует»? Легко вступает в контакт со взрослым? Приходится расшевелить? Грубит? Хочет казаться лучше? Развита речь? С трудом подбирает слова и т.д.

В дальнейшем поводами для бесед могут быть различные ситуации. Главное, очень важно по возможности чаще уделять каждому ребенку

персональное внимание или, образно говоря, «держать руку на пульсе». Между прочим, ежедневный анализ дня так же можно рассматривать как одну из форм многопрофильной диагностики.

*Анкета* (опросник) одна из самых распространенных и «демократичных» методов диагностики. Вопросы составляются (для детей - не утомительные в количестве не более 10-12) исходя из того, о чем именно хочет получить представление педагог. Как показывает опыт, анкетный опрос лучше проводить не более трех раз в смену. В начале смены - при изучении направленности интересов, мотивов действий, уровне ожиданий. Анкета может содержать следующие вопросы: фамилия, имя ребенка; возраст, число, месяц, год рождения; ожидания от лагеря; любимые виды деятельности (чтение, рисование, музыка, пение, спорт, лепка, другие); первый или второй раз в лагере; о чем мечтает и т.д.

В середине смены - при анализе промежуточных результатов, изучения динамики развития межличностных отношений, отбора педагогических средств для коррекции норм отношений и поведения детей.

В конце смены - при изучении степени удовлетворенности детей пребыванием в отряде, лагере.

Иногда имеет смысл промежуточную анкету заменить другими формами диагностики, например: неоконченное предложение, ранжирование, фантастический выбор и т.д.

*Социометрия* (социометрический тест) предназначена для диагностики эмоциональных связей, т.е. взаимных симпатий между членами отряда. Она дает наглядное представление о психологической структуре отряда, о месте каждого ребенка в этой структуре, помогает получить весьма объективную информацию о взаимоотношениях в отряде. Вот почему социометрические срезы являются наиболее популярными среди педагогов, а во многих лагерях являются обязательными во всех отрядах и проводятся три раза за смену (в

начале, середине и конце смены).

Методический прием, положенный в основу социометрии, весьма прост. Всем членам отряда задается один и тот же вопрос: «Назови трех ребят своего отряда, с кем бы ты хотел ...». Для удобства традиционно этот вопрос включают в анкету. В начале смены: «Назови трех ребят своего отряда, которые могли бы стать твоими хорошими друзьями». В середине смены: «Скоро состоится одно интересное дело, в котором вы будете участвовать группами. Назови трех ребят своего отряда, с кем бы ты хотел участвовать в этом деле».

В конце смены: «Если бы тебе посчастливилось ещё раз приехать в лагерь, назови трех ребят, с кем ты вновь хотел бы быть в одном отряде».

Обработка данных проводится с помощью социоматрицы - таблицы, в которую вносятся результаты опроса. На основе социоматрицы строится социограмма, которая делает возможным наглядное представление социометрии в виде схемы - «мишени» (из четырех кругов друг в друге), разделенной диаметром на две половинки. Слева символические изображения мальчиков в виде треугольников с порядковым номером, справа - изображения девочек - кружок с порядковым номером. Затем надо соединить стрелками символические изображения, обозначающие:

- односторонние выборы;
- взаимные выборы.

Каждая окружность в социограмме имеет свое значение:

- Внутренний круг - это так называемая зона «звезд», в которую попадают лидеры, набравшие максимальное количество выборов (более 6 выборов);
- Второй круг- зона предпочитаемых, в которую входят лица, набравшие количество выборов выше среднего показателя (3-5 выборов);
- Третий круг- зона пренебрегаемых, в которую вошли лица, набравшие выборов в количестве ниже среднего (1-2 выбора);

- Четвертый круг - зона изолированных, это те которые не получили ни одного выбора.

*Расчет социометрических индексов.*

Для того, чтобы охарактеризовать межличностные отношения в отряде, необходимо иметь данные не только о количестве выборов, но и показатели, характеризующие структуру отношений в отряде. Индекс изолированности - чем более приближен к нулю, тем лучше. ИИ = (количество изолированных детей / общее количество детей) x 100%

Коэффициент взаимных выборов (чем выше, тем лучше) характеризует уровень сплоченности коллектива, которая рассматривается как стремление членов коллектива к взаимному сотрудничеству.

КВ = (количество взаимных выборов / общее количество выборов (количество детей x 3)) x 100%

Уровень благополучия взаимоотношений. Чем выше этот показатель уровня единицы (1,0) - тем лучше. Ниже единицы - тревожный симптом. УБВ = количество детей, попавших в 1-й и во 2-й круг / количество детей, попавших в 3-й и в 4-й круг

*Методика социометрии позволяет:*

- Сделать моментальный срез о межличностных отношениях в отряде, измерить степень сплоченности - разобщенности, с тем, чтобы впоследствии использовать полученные результаты для переструктурирования и повышения их сплоченности и эффективности деятельности.

- Выявить относительный авторитет отдельных детей по признакам симпатии - антипатии (лидеры, отвергнутые), которые сами члены группы не всегда осознают. Ведь оттого, как складываются отношения отдельного ребенка с отрядом, во многом зависят его эмоциональное благополучие, дальнейшее развитие, социальная адаптация и интеграция в жизнь коллектива в целом, последующая перспектива. Отряд способен

приумножить индивидуальный потенциал каждого отдельного своего члена, но он же способен выступать негативным фактором его жизнедеятельности, сдерживать его активность, блокировать проявление лучших качеств, породить новые комплексы и проблемы.

- Обнаружить внутригрупповые сплоченные образования (замкнутые многоугольники взаимных выборов) во главе с неформальными лидерами - группировки в отряде. Действия их могут мешать достижению целей совместной деятельности, замыкая активность членов группировки. Группировки иногда могут начать враждовать между собой, стремиться к однозначному доминированию мнения группировки в отряде или отгораживаться от решения совместных проблем. В таких случаях формально назначенный лидер отряда, не подкрепленный реальным авторитетом, оказывается беспомощным.

- Скорректировать педагогические действия по отношению к «отверженным», путем поиска причин «отвержения» помочь им быть «нужными» в отряде. Сиюминутный социометрический срез, констатирующий факт «изоляции», иногда может быть случайным. А если нет, тогда это тревожный симптом. Значит ребенку одиноко и плохо в вашем отряде – он никому не нужен. Вот почему иногда вызывает сомнение поспешное категорическое утверждение некоторых педагогов о том, что отряд достиг уровня гуманистических отношений, в то время как социометрические исследования показывают то, что в отряде имеется хотя бы один ребенок, у которого нет ни одного выбора.

Педагогически грамотно использовать лидерство отдельных ребят. Ведь часто для организационных целей очень важно выявить тех ребят, которые в наибольшей степени влияют на социальные отношения.

*Неоконченное предложение* - методика рассчитана на получение первой, самой естественной реакции. Во время ее проведения происходит максимальная эмоциональная включенность в работу.

Наилучший вариант проводимой методики - когда фраза напечатана на карточке для каждого участника, и он эту фразу на карточке дописывает. Но если технически это трудно обеспечить, то начальные слова тезиса произносятся вслух, и дети тут же торопятся записать завершение тезиса.

Поиск содержания недописанного тезиса производится исходя из ценностного объекта, отношение к которому исследуется педагогом.

Например:

1. Больше всего мне не нравится в лагере...
2. По сравнению с другими наш отряд...
3. Если было бы можно, я бы...
4. Иногда я боюсь...
5. Думаю, что без проблем смогу...
6. По-моему, лучший педагог тот...
7. Многие ребята из нашего отряда...
8. В будущем я хочу...
9. Для меня нет ничего хуже...
10. Я бы на месте наших педагогов ...
11. По сравнению с другими я...
12. Когда другие делают что-то лучше, чем я...
13. В нашем отряде...
14. Если бы я был организатором подготовки (название дела), то...

Формы недописанного тезиса могут быть самые разнообразные. Например, удачным отрядным мероприятием можно считать конкурс «Самое лучшее грустное или смешное письмо». Веселый конкурс письмом раскрывает содержание направленности детей. А воспроизведение теста-письма очерчивает некоторые изменения в их направленности за прошедший период смены.

«Фантастический выбор» - этот метод требует игровой артистической

подготовленности. Производится апелляция к воображению, и на фоне воображаемой «волшебной» ситуации актуализируются и словесно оформляются потребности детей. Ребята называют важные для них ценности и указывают лица, находящиеся в зоне их ценностной сферы.

Например:

- Приплыла к тебе Золотая рыбка. Спросила: «Чего тебе надобно?»

Ответь ей.

- Если бы ты стал на час волшебником, что бы ты сделал?
- У тебя в руках «Цветик-семицветик». Отрывай мысленно лепестки: чего ты попросишь для себя?
- Мы нашли волшебную палочку, которая исполняет все желания, стоит только потереть ее шелковой нитью. Что бы ты предложил для исполнения?
- Ты отправляешься на необитаемый остров и будешь жить там всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначишь пятью словами. Назови пять слов.

«Фантастический выбор» может получить письменное оформление: выпускается бюллетень с текстом и рисунками, рассказывающий о характере произведенного выбора. Детям такой бюллетень чрезвычайно интересен: они сравнивают свои ответы с ответами товарищей. Безусловно, материалы анонимны.

*Мониторинг* - вопрос или несколько вопросов, задаваемые через определенные промежутки времени (в условиях временного коллектива, в начале, середине и конце смены) цель - получить представление о динамике оценок, мнений, ценностей в течение смены.

*Ранжирование* - проставить номера по порядку (значимости для себя) перечисленным высказываниям о . . . , нравственным категориям и т.п.

## **Методика «Коммуникативные и организаторские склонности»**

(В.В. Синявского, В.А. Федорошина)

Предназначена для выявления коммуникативных и организаторских склонностей личности (умение четко и быстро устанавливать деловые и товарищеские контакты с людьми, стремление расширять контакты, участие в групповых мероприятиях, умение влиять на людей, стремление проявлять инициативу и т. д.).

Инструкция: на каждый вопрос следует ответить «да» или «нет». Если вы затрудняетесь в выборе ответа, необходимо все-таки склониться к соответствующей альтернативе (+) или (-).

Методика содержит 40 вопросов, на каждый из которых обследуемый должен дать ответ «да» или «нет». Время выполнения методики 10-15 мин. При этом отдельно определяется уровень коммуникативных и организаторских склонностей.

Текст опросника

1. Много ли у Вас друзей, с которыми Вы постоянно общаетесь?
2. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
3. Долго ли Вас беспокоит чувство обиды, причиненное Вам кем-то из Ваших товарищей?
4. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
5. Есть ли у Вас стремление к установлению новых знакомств с разными людьми?
6. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
7. Верно ли, что Вам приятнее и проще проводить время с книгами или за каким-либо другим занятием, чем с людьми?
8. Если возникли какие-либо помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от них?
9. Легко ли Вы устанавливаете контакты с людьми, которые

значительно старше Вас по возрасту?

10. Любите ли Вы придумывать и организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?

11. Трудно ли Вы включаетесь в новую для Вас компанию?

12. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было бы выполнить сегодня?

13. Легко ли Вам удается устанавливать контакты с незнакомыми людьми?

14. Стремитесь ли Вы добиваться, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?

15. Трудно ли Вы осваиваетесь в новом коллективе?

16. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обязанностей, обязательств?

17. Стремитесь ли Вы при удобном случае познакомиться и побеседовать с новым человеком?

18. Часто ли в решении важных дел Вы принимаете инициативу на себя?

19. Раздражают ли Вас окружающие люди и хочется ли Вам побыть одному?

20. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?

21. Нравится ли Вам постоянно находиться среди людей?

22. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?

23. Испытываете ли Вы чувство затруднения, неудобства или стеснения, если приходится проявить инициативу, чтобы познакомиться с новым человеком?

24. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?

25. Любите ли Вы участвовать в коллективных играх?

26. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов,

затрагивающих интересы Ваших товарищей?

27. Правда ли, что Вы чувствуете себя неуверенно среди малознакомых Вам людей?

28. Верно ли, что Вы редко стремитесь к доказательству своей правоты?

29. Полагаете ли Вы, что Вам не доставляет особого труда внести оживление в малознакомую Вам компанию?

30. Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе?

31. Стремитесь ли Вы ограничить круг своих знакомых небольшим количеством людей?

32. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?

33. Чувствуете ли Вы себя непринужденно, попав в незнакомую Вам компанию?

34. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?

35. Правда ли, что Вы не чувствуете себя достаточно уверенным и спокойным, когда приходится говорить что-либо большой группе людей?

36. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?

37. Верно ли, что у Вас много друзей?

38. Часто ли Вы смущаетесь, чувствуете неловкость при общении с малознакомыми людьми?

39. Правда ли, что Вас пугает перспектива оказаться в новом коллективе?

40. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Ключ для обработки данных по методике «Коммуникативные и организаторские склонности»

Коммуникативные склонности

(+) Да 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37

(–) Нет 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39

Обработка результатов теста.

Определяются уровень коммуникативных склонностей в зависимости от набранных баллов по данному параметру. Максимальное количество баллов – 20. Подсчитываются баллы по коммуникативным склонностям с помощью ключа для обработки данных «Коммуникативные и организаторские склонности».

За каждый ответ «да» или «нет» для высказываний, совпадающих с отмеченными в ключе, приписывается один балл. Экспериментально установлено пять уровней коммуникативных склонностей. Примерное распределение баллов по этим уровням показано ниже.

Сумма баллов: 4 – Очень низкий (рецептивный); 8 – Низкий (конформный); 12 – Средний (репродуктивный); 16 – Высокий (продуктивный); 20 – Высший (креативный)

Испытуемые, получившие оценку 1-4 балла, характеризуются низким уровнем проявления коммуникативных склонностей.

Набравшие 5-8 баллов имеют коммуникативные склонности на уровне ниже среднего. Они не стремятся к общению, предпочитают проводить время наедине с собой. В новой компании или коллективе чувствуют себя скованно. Испытывают трудности в установлении контактов с людьми. Не отстаивают своего мнения, тяжело переживают обиды. Редко проявляют инициативу, избегают принятия самостоятельных решений.

Для испытуемых, набравших 9-12 баллов, характерен средний уровень проявления коммуникативных склонностей. Они стремятся к контактам с людьми, отстаивают свое, однако потенциал их склонностей не отличается высокой устойчивостью. Требуется дальнейшая воспитательная работа по формированию и развитию этих качеств личности.

Оценка 13-16 баллов свидетельствует о высоком уровне проявления коммуникативных склонностей испытуемых. Они не теряются в новой обстановке, быстро находят друзей, стремятся расширить круг своих

знакомых, помогают близким и друзьям, проявляют инициативу в общении, способны принимать решения в трудных, нестандартных ситуациях.

Высший уровень коммуникативных склонностей (17-20 баллов) у испытуемых свидетельствует о сформированной потребности в коммуникативной деятельности. Они быстро ориентируются в трудных ситуациях. Непринужденно ведут себя в новом коллективе.

Подсчитывается количество совпадающих с ключом ответов по каждому разделу методики, затем вычисляются оценочные коэффициенты отдельно для коммуникативных и организаторских способностей по формуле:  $K = 0,05C$ , где  $K$  - величина оценочного коэффициента,  $C$  – кол-во совпадающих с ключом ответов.

Оценочные коэффициенты могут варьироваться от 0 до 1. Показатели, близкие к 1, говорят о высоком уровне коммуникативных и организаторских способностях, близкие к 0, - о низком уровне. Первичные показатели коммуникативных и организаторских способностей могут быть представлены в виде оценок, свидетельствующих о разных уровнях изучаемых способностей.

**Результаты данной диагностики учитываются при определении групп для проектной деятельности.**

## **Методика № 2**

**«Оценка уровня сформированности экологической культуры учащихся»**

### **Задание 1.**

Цель: выявление факторов развития интереса, других мотивов отношения учащихся к природе.

Перечислите в порядке убывания по степени значимости для себя, что влияет на Ваше отношение к природе:

- ❖ непосредственное общение с природой;

- ❖ чтение книг о природе;
- ❖ уроки биологии, географии, физики и т.д.
- ❖ посещение музеев (краеведческих, художественных);
- ❖ участие в практических делах по охране природы;
- ❖ телевизионные передачи;
- ❖ кинофильмы о природе;
- ❖ беседы и лекции о природе, ее охране.

### **Задание 2.**

Цель: выявление интереса к экологическим проблемам, уровня экологических знаний.

Ответьте на вопросы:

- 1.Что такое природа?
- 2.Что значит охранять природу?
- 3.Что означает красный цвет Красной книги?
- 4.Назовите экологические проблемы мира? России и Оренбургской области?
- 5.Что называют легкими планеты? Почему?
- 6.Правильно ли делить растения и животных, на полезных и вредных?
- 7.Что лично ты можешь сделать для охраны природы?

### **Задание 3.**

Цель: выявления отношения к природе и ее охране.

Среди предлагаемых вариантов ответов необходимо пометить выбор «+»

- 1.Как Вы относитесь к природе?
  - а) бережно;
  - б) ответственно
  - в) безразлично;
  - г) с любовью;
  - д) неопределенно.
- 2.Чем обусловлено Ваше отношение к природе?
- 3.Что является главным фактором загрязнения окружающей среды?

- а) транспорт;
- б) промышленность;
- в) сельское хозяйство;
- г) деятельность человека;
- д) атомные электростанции.

4. Кто, на Ваш взгляд, в первую очередь должен заниматься решением экологических проблем?

- а) правительство
- б) министерство охраны природы;
- в) каждый человек;
- г) специалисты в области охраны окружающей среды;
- д) партия «зеленых»;
- е) наука.

5. Существует ли, по Вашему мнению, такая экологическая информация, которую не стоит распространять широко?

- а) да;
- б) скорее да, чем нет;
- в) скорее нет, чем да;
- г) нет.

6. На ком лежит наибольшая ответственность за нарушение экологического равновесия?

- а) руководителях промышленных предприятий;
- б) министерствах;
- в) каждом конкретном человеке;
- г) ученых;
- д) системе образования.

7. Что, на Ваш взгляд, лежит в основе экологической культуры?

- а) страх за свое собственное будущее, за все живое на земле;
- б) стремление сохранить все многообразие природы;
- в) здоровье будущих поколений;



за животными.

**4. В ботаническом саду Вы скорее всего**

А) будете любоваться тропическими растениями; Б) захотите получить отросток для выращивания дома.

**5. Просматривая книгу о грибах, Вы больше обратите внимание**

А) на то, как они устроены; Б) на то, как их лучше сохранить на зиму.

**6. Будучи селекционером, Вы бы предпочли выводить новые сорта**

А) цветочных культур; Б) плодовых культур.

**7. Купив календарь природы, Вы сначала прочтете**

А) стихи хороших поэтов о природе; Б) заметки из блокнота натуралиста.

**8. Получив диплом ученого-агронома, Вы предпочли бы работать**

А) в лаборатории; Б) на опытной станции.

**9. Вы бы завели собаку**

А) чтобы ухаживать за ней; Б) для охраны квартиры.

**10. Вы предпочтете прочесть**

А) книгу о красоте природы; Б) книгу, которая учит ухаживать за растениями и животными.

**11. Если бы Вы работали в лесном хозяйстве, то предпочли бы**

А) следить за ростом и развитием деревьев; Б) руководить заготовкой ценной древесины.

**12. Если Вас пригласят провести выходной на даче с фруктовым садом, то Вы предпочтете доехать туда**

А) в мае; Б) в августе.

### КЛЮЧ:

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>А</b>	э	п	к	э	к	э	э	к	п	э	к	э
<b>Б</b>	к	п г	п	п	п г	п г	к	п	п г	п	пг	пг

Примечание:

Э – эстетический тип мотивации;

К – когнитивный тип мотивации;

П – практический тип мотивации;

Пг – прагматический тип мотивации.

### **Мониторинг естественнонаучной грамотности обучающихся**

«Мониторинг формирования и оценки функциональной грамотности» - Г. С. КОВАЛЕВА, руководитель Центра оценки качества образования ФГБНУ «Институт стратегии развития образования Российской академии образования», 2019 .

Естественно-научная грамотность обучающихся определяется как основная цель естественнонаучного образования и отражает способность человека применять естественнонаучные знания и умения в реальных жизненных ситуациях, в том числе в случаях обсуждения общественно значимых вопросов, связанных с практическими применениями достижений естественных наук.

Задания, объединенные в тематические блоки, составляют измерительный инструментарий естественно-научной грамотности. Типичный блок заданий для учащихся разных классов (5-9 классы) включает в себя описание реальной ситуации, представленное, как правило, в проблемном ключе, и ряд вопросов-заданий, связанных с этой ситуацией. При этом каждое из заданий классифицируется по следующим параметрам:

- компетентность, на оценивание которой направлено задание - Компетентность;
- тип естественнонаучного знания, затрагиваемый в задании - Отношение;
- контекст - Контекст;
- познавательный уровень (или степень трудности) задания – Знания.



## Мониторинг личностного роста

*Личностный рост* выступает качественным показателем позитивного развития ребенка в реальных условиях, реального времени, в конкретной деятельности (а не общих параметров развития личности подростка) и критерием качества воспитания, интегрирующим позитивные влияния детского объединения, личности педагога дополнительного образования.

Личностный рост воспитанника – критерий и комплексный показатель качества образовательной деятельности объединения; динамики развития и формирования возрастных и индивидуальных качеств в педагогически организуемой деятельности.

В научно-методической деятельности лагеря дневного пребывания разработаны качественные показатели личностного роста воспитанника, которые являются основой системы педагогического диагностирования.

1. Приоритетно положительное отношение к знаниям – человеческой ценности.

2. Конкретные формы проявления индивидуальной познавательной активности, инициативности, потребности творческого освоения и познания окружающего мира (авторские и коллективные проекты, исследовательская

деятельность, участие в олимпиадах, смотрах, конкурсах, акциях и т. д.).

3. Позитивное отношение к природе, Человеку (источникам жизни на земле), проявление актов помощи, заботы.

4. Сформированность отношения труду как потребности Человека и развития общества; овладение практическими трудовыми умениями, навыками в различных видах туристско-краеведческой образовательной деятельности.

5. Освоение социальных, правовых норм человеческих отношений, общения, опыта совместной деятельности общественно и лично значимой.

6. Развитие важных человеческих качеств: воли, характера, чести, человеческого достоинства, самостоятельности, ответственности в реальных делах, поступках.

7. Личностное освоение гуманистических традиций учреждения, общности, опыта, форм организации творческой жизнедеятельности.

8. Выявленные индивидуальные способности, возможности, черты характера как важный ориентир раннего профессионального самоопределения – показателя личностного роста.

9. Осознание индивидуальной успешности в коллективе педагогов и сверстников, и наличие реального поля успешности (творческого дела, действий, поступков).

В обобщенном виде личностный рост воспитанника характеризуем как новую позицию ребенка – члена детского объединения. Формирование этой позиции – процесс индивидуальный.

## Мониторинг сформированности социальной компетентности

Мониторинг сформированности социальной компетентности — это процесс, который позволяет оценить и развить образовательные процессы. Он помогает выявить существующие проблемы, определить их реальные причины и тенденции развития.

Для диагностики социальной компетентности используют различные методы, например наблюдение, тестирование, анкетирование, самостоятельные и групповые работы, контрольные работы, индивидуальные задания.

### Психодиагностический комплекс для оценки социальной компетентности учащихся

Методика	Выявляемые компоненты социальной компетентности
Тест эгоцентрических ассоциаций	<ul style="list-style-type: none"><li>Способность изъясняться, выражать свои эмоции, мнения и желания в социально приемлемой форме;</li><li>способность поставить себя на место другого и разрешать конфликты в соответствии с ситуацией;</li><li>ориентация на равноправные межличностные отношения.</li></ul>
Тест «Размышляем о жизненном опыте» Щурковой Н.Е.	<ul style="list-style-type: none"><li>Наличие жизненных ориентаций и целей;</li><li>принятие социально-нравственных ценностей межличностного взаимодействия, социальная ответственность.</li></ul>
Диагностика социальной компетентности А. М. Прихожан	<ul style="list-style-type: none"><li>Самостоятельность, уверенность в себе;</li><li>отношение к своим обязанностям;</li><li>развитие общения;</li><li>организованность, развитие произвольности;</li><li>интерес к социальной жизни, наличие увлечений.</li></ul>

#### Социальная компетентность включает следующие компоненты:

Когнитивный компонент	Эмоциональный компонент	Поведенческий компонент
<ul style="list-style-type: none"><li>Представления детей о труде взрослых, об общественной значимости труда, о необходимости беречь результаты труда;</li><li>представления о нормах, правилах жизни в обществе, выраженных в понятиях: «можно», «нельзя», «плохо», «хорошо», «нужно»;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Отношение ребенка к эмоциональному состоянию сверстнику и взрослому эмоционально положительное;</li><li>отношение благородности, отзывчивости, сочувствия, соучастия;</li><li>отношение ребенка к сверстнику строится в</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Умение ребенка получать необходимую информацию, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, взаимодействуя в системах «ребенок-ребенок» «ребенок-взрослый»;</li><li>умение принимать участие в коллективных</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• понимание ребенком настроения партнера по его вербальному и невербальному признаку;</li> <li>• понимание ребенком последствий своих и чужих поступков, их влияния на эмоциональное состояние других людей.</li> </ul>	<p>соответствии с их желаниями и интересами;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• отношение ребенка к эмоциональному состоянию сверстнику и взрослому эмоционально положительное;</li> <li>• умение самостоятельно находить решение в конфликтных и проблемных ситуациях.</li> </ul>	<p>делах, включаться в совместные трудовые поручения со взрослыми и оказывать помощь;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.</li> </ul>
--	--	--

### **Мониторинг личностного развития учащихся**

**Мониторинг личностного развития учащихся** предполагает отслеживание динамики развития таких качеств, как терпение, воля, самоконтроль и участие в общих мероприятиях.

*Технология определения личностных качеств* обучающегося заключается в следующем: совокупность измеряемых показателей (терпение, воля, самоконтроль, самооценка, интерес к занятиям, конфликтность, тип сотрудничества) оценивается по степени выраженности (от минимальной до максимальной). Для удобства выделенные уровни обозначаются баллами. В качестве методов диагностики личностных изменений ребенка можно использовать наблюдение, анкетирование, тестирование, диагностическую беседу, метод рефлексии, метод незаконченного предложения и другие.

Технология мониторинга личностного развития ребенка требует документального оформления полученных результатов на каждого ребенка. С этой целью педагог оформляется диагностическая карта *учета динамики личностных качеств развития воспитанников*.

**Терпение** оценивают по способности переносить допустимые по возрасту нагрузки в течение определённого времени:

- Высокий уровень — терпения хватает на всё занятие (8–10 баллов).
- Средний уровень — на большую часть занятия (5–7 баллов).

- Низкий уровень — менее чем на половину занятия (менее 5 баллов).

**Воля** оценивается по способности активно побуждать себя к практическим действиям:

- Высокий уровень — волевые усилия всегда побуждаются самим ребёнком (8–10 баллов).

- Средний уровень — чаще самим ребёнком, но иногда с помощью педагога (5–7 баллов).

- Низкий уровень — волевые усилия ребёнка побуждаются извне (менее 5 баллов).

**Самоконтроль** оценивают по умению контролировать свои поступки:

- Высокий уровень — ребёнок постоянно контролирует себя сам (8–10 баллов).

- Средний уровень — периодически контролирует себя сам (5–7 баллов).

- Низкий уровень — ребёнок не контролирует себя самостоятельно (менее 5 баллов).

**Участие в общих мероприятиях** оценивают по умению воспринимать общие дела как свои собственные:

- Высокий уровень — инициативен в общих делах (8–10 баллов).

- Средний уровень — участвует при побуждении извне (5–7 баллов).

- Низкий уровень — избегает участия в общих делах (менее 5 баллов).

Для мониторинга используют наблюдение, анкетирование, тестирование, диагностическую беседу и другие методы.

Результаты мониторинга фиксируют в диагностической карте учёта личностных качеств развития учащегося. Её заполняют дважды в течение учебного года, при необходимости можно делать это чаще.

Полученные срезы позволяют последовательно фиксировать

поэтапный процесс изменения личности каждого ребенка, а также планировать темп индивидуального развития.

К оценке перечисленных в карточке личностных качеств может привлекаться сам обучающийся. Это позволит, во-первых, соотнести его мнение о себе с теми представлениями окружающих людей; во-вторых, наглядно показать ребенку, какие у него есть резервы для самосовершенствования.

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Оценка в баллах
<b>1. Организационно-волевые качества</b>			
1. Терпение	Способность переносить допустимые по возрасту нагрузки в течение определенного времени	а) высокий уровень – терпения хватает на все занятие	8-10 баллов
		б) средний уровень – на большую часть занятия	5-7 баллов
		в) низкий уровень – менее чем на половину занятия	менее 5 баллов
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	а) высокий уровень – волевые усилия всегда побуждаются самим ребенком	8-10 баллов
		б) средний уровень – чаще самим ребенком, но иногда с помощью педагога	5-7 баллов
		в) низкий уровень – волевые усилия ребенка побуждаются извне	менее 5 баллов
3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки	а) высокий уровень – ребенок постоянно контролирует себя сам	8-10 баллов
		б) средний уровень – периодически контролирует себя сам	5-7 баллов
		в) низкий уровень – ребенок не контролирует себя самостоятельно	менее 5 баллов
<b>2. Ориентационные качества</b>			
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	а) высокий уровень – нормальная	8-10 баллов
		б) средний уровень – заниженная	5-7 баллов
		в) низкий уровень – завышенная	менее 5 баллов
2. Интерес к занятиям в объединении	Осознанное участие ребенка в освоении	а) высокий уровень – постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	8-10 баллов

	образовательной программы	б) средний уровень – периодически поддерживается самим ребенком	5-7 баллов
		в) низкий уровень – продиктован ребенку извне	менее 5 баллов
<b>3. Поведенческие качества</b>			
1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	а) высокий уровень – пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	8-10 баллов
		б) средний уровень – сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	5-7 баллов
		в) низкий уровень – периодически провоцирует конфликты	менее 5 баллов
2. Тип сотрудничества (отношение учащегося к общим делам объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	а) высокий уровень – инициативен в общих делах	8-10 баллов
		б) средний уровень – участвует при побуждении извне	5-7 баллов
		в) низкий уровень – избегает участия в общих делах	менее 5 баллов

70-56 высокий уровень

55-35 средний уровень

34-0 низкий уровень

## СЦЕНАРИИ

### Игры для лагеря

#### 1. ИГРА «ДВА КОРАБЛЯ»

Сцена оформляется флажками на флагштоках, на сцене - штурвал. Звучат песни о море.

Ведущий: Дорогие ребята!

Придет время, и вы станете настоящими солдатами, отважными пехотинцами, смелыми десантниками, быстрыми летчиками, бесстрашными моряками. Сегодня мы с вами отправимся в путешествие на корабле. Игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс будет оцениваться. За отличные результаты команде будет присуждаться звездочка. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество звездочек. Оценочная система (еще один вариант) - флаги расцвечивания. Команде - победительнице - красный флаг. Команде проигравшей - синий флаг. Выигрывает та команда, которая набрала больше красных флажков. Для игры-путешествия необходимо укомплектовать команды (по 10 человек - 5 мальчиков и 5 девочек).

Выполняйте! (на сцену выходят команды).

Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.

**1 ЗАДАНИЕ.** Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны *собрать название своего корабля*. Время пошло... (названия "**Быстрый**" и "**Ветерок**" ребята до игры не знают).

Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами. Будут звучать вопросы, а *из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы*. Договорились? Тогда слушайте: (каждая команда получает пакет с буквами: б,е,с,к,о,з,ы,р,к,а)

а) домашнее животное (коза);

- б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
- в) молочный продукт (сыр);
- г) жесткое покрытие на продуктах, на книгах и тетрадах (корка);
- д) неисправная готовая продукция (брак);
- е) рабочее платье моряков (роба);
- ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
- з) головной убор матроса (бескозырка);

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

**2 ЗАДАНИЕ. *Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики*** - кто быстрее и лучше. Пока выполняется задание, ведущий читает свод морских законов, которым мы следуем в игре.

1. Сам утопай, а друга спасай.
2. Помни, только смелым покоряются моря.
3. Скуку за борт.
4. Улыбка - флаг корабля, а здоровый смех - настроение экипажа.
5. Никогда не хмуриться.
6. Крепи дружбу морским узлом.

Жюри оценивает сделанный кораблик.

**3 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС сигнальщиков*** (без помощи голоса, только мимикой и жестами) сигнальщики должны передать своим командам шифровки:

- а) 7 футов под килем,
- б) Попутного ветра и т.д.

**4 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС лоцманов***. Для того, чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

**5 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС болельщиков***. Приглашаются на сцену по 2 болельщика от каждой команды. Их задача - шагать по сцене и на каждый

шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Ведущий: Ребята, вы знаете, конечно, что когда вы сыты, настроение лучше и работа идет веселее.

*Здравствуй, милая картошка,  
Низко бьем тебе челом!*

*Даже дальняя дорожка  
Нам с тобою нипочем!*

Вряд ли найдется человек, который не любил бы картошку. Редкое блюдо обходится без этого замечательного продукта. Вы, наверно, догадались, что сейчас начнется конкурс поваров. От его искусства зависит настроение команды. Пожалуйста, повара, пройдите к этим столикам и послушайте задание.

**6 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС поваров.** Вы должны быстро и качественно очистить эти картофелины, чтобы было меньше кожуры, а затем красиво нарезать кубиками. (Музыкальная пауза. Конкурс оценивается.) Спасибо поварам!

**7 ЗАДАНИЕ.** Поели - теперь все матросы собрались в кубрике, чтобы попеть. **Песенный аукцион. Тема: море.** Команды должны спеть хотя бы одну строчку из песен. Побеждает та команда, которая вспомнит больше песен о море.

**8 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС врачей.** Перевязать голову члену экипажа. Побеждает тот, кто быстрее и качественнее справится с этим заданием.

**9 ЗАДАНИЕ.** Вы, ребята, умеете быстро строиться, дружно и четко выполнять команды. А *хорошо ли вы знаете морской язык?* Этот конкурс для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам названия, а вы должны будете перевести его на морской язык.

(Ведущий поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- 1) Комната - каюта,
- 2) Кухня - камбуз,
- 3) Лестница - трап,
- 4) Передняя часть корабля (нос) - бак,
- 5) Задняя (корма) - ют,
- 6) Столовая - кают-компания,
- 7) Пол - палуба,

8) Окно - иллюминатор,

9) Повар - кок,

10) Веревка - канат.

**10 ЗАДАНИЕ. Показ домашнего задания.** Ребята должны составить рассказ, слова в котором начинались бы только с букв "М" и "С" и проинсценировать свой полученный рассказ.

**11 ЗАДАНИЕ. "Аврал на корабле".** Проводится *морская комбинированная эстафета*

1) Перетягивание каната

2) Метание в цель

3) Передача мячей

4) Эстафета с кеглями

(Подводятся итоги.)

Ведущий: Итак, наше путешествие подходит к концу, на горизонте показалась земля. И наш корабль вошел в бухту веселья и находчивости. Большое спасибо членам команд и болельщикам. Наше путешествие предлагаю закончить веселой песней. (Например, "Если с другом вышел в путь").

## **2. ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»**

### ***Вариант 1***

Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

### **Подготовка к игре.**

1. Рисуются поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

### ***Картина***

***Жили-были***

***Видеоклип***

***Я+ТЫ=МЫ***

***Сломанный телевизор***

***Ля-ля-ля Жу-жу-жу***

***Черный ящик***

***Хочу домой***

***Почемучки***

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.

3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.

4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.

5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).

### **Правила или условия игры.**

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "X" и "O" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

### **Ход игры.**

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками".

Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "X" и "O").

2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.
3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "X", на другой "O". Это будут конкурсные оценки.
4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:
  - по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;
  - подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.
5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.
6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.
7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие переменки (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама).
8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

### **Советы организаторам игры.**

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.
2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).
3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники и болельщики.

4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер. Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети.

Примерное содержание конкурсов.

**1. КАРТИНА.** Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.

**2. ЖИЛИ - БЫЛИ.** Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тех местах, где в сказки появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторений. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд.

**3. ВИДЕОКЛИП.** Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип

**4. Я+ТЫ=МЫ.** Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:

- а) по цвету волос (от светлых к темным),
- б) по алфавиту первых букв имен,
- в) по размерам обуви (от меньшего к большему),
- г) по цвету глаз (от темных к светлым),
- д) по цвету носок (по цвету радуги).

После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.

**5. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР.** Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ушко называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется, назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.

**6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ.** У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытащить по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:

а - азартная,	е - елочная,	л - любовная,	п - папуасская,
атасная	ерундовая	любопытная	приключенческа
б - бурная,	ж - жалобная,	м - морская,	я
бредовая	жизненная	мужественная	р - русская,
в - вредная,	з - забойная,	н - необычная,	разбойничья
вольная	звонкая	настойчивая	с - собачья,
г - грубая,	и - игровая,	о - обеденная,	страшная
гулящая	истерическая	опасная	т -
д - дубовая,	к - козлиная,		танцевальная,
деревенская	комсомольская		тихая

у -  
ультрамодная,  
убойная  
ф - флотская,  
фазендовая  
х - хитрая,  
хищная  
ц - царская,  
цоевская  
ч - чукотская,  
человечная  
ш - шикарная,  
шухарная  
э - эскадронная,  
эскимосская  
ю - юморная,  
южная  
я - язвительная,  
ябедная

Каждая из команд должна пропеть, примерно, по три песни разной тематики. Оценивается артистичность, сплоченность команд.

**7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК.** На сцену выносятся черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-то (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, назовет то, что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команд. (Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также - не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют своими вопросами вопросы предыдущих членов команды.

**8. ПОЧЕМУЧКИ.** Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова "Почему?". Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово "не знаю" употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответа предыдущего члена команды. Например: "Почему в нашей школе нет видеомэгнитофона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "Почему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему

нет рыбы?"- ответ "Потому, что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?". Ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?". Ответ - "Жизнь такая!".

Вот и получается: "В школе нет видеомэгнитофона, потому-то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Командам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.

**9. ХОЧУ ДОМОЙ.** Всем играющим завязывают глаза. В разнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ»

### **ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»**

#### ***Вариант 2***

Предлагаем вашему вниманию еще один вариант игры "Крестики-нолики" для младших школьников. И основан он будет на семи любимых сказках.

**КОНКУРС 1. "Марья-Искусница"** (русская народная сказка).

Как известно, Марья-Искусница отличалась умением вышивать ковры изумительной красоты. В соответствующем конкурсе предлагается нарисовать портреты героев народных сказок: Бабы-Яги и Кощея-Бессмертного.

Каждой команде выдается лист ватмана, разрезанный на 9 частей. Каждому члену команды - своя часть. Части нумеруются так же, как и поле игры. Каждый из участников должен нарисовать свою часть общего портрета. После этого лист складывается соответственно номерам.

Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер.

В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

#### КОНКУРС 2. "Винни-Пух и все, все, все" (А.А.Милн).

Главный герой сказки, Винни-Пух, очень любит рассказывать о себе различные истории. В этом конкурсе командам предлагается следующее задание: команды выстраиваются в две колонны по обе стороны от ведущего. Первый участник начинающей команды начинает рассказ на заданную тему и продолжает его в течении 20 секунд. После этого слово передается противоположной команде, которая начинает свой рассказ с последней фразы предыдущего рассказчика и так далее. Каждая команда должна развивать только свой сюжет.

В этом конкурсе команда "крестиков" рассказывает о том, как Винни-Пух ходил в гости к Кролику. Рассказ должен вестись от лица Винни-Пуха. Команда "ноликов" рассказывает о том, как Кенга мыла Пятачка. Рассказ ведется от лица Пятачка. После того, как все играющие примут участие в этом конкурсе, жюри оценивает остроумие, находчивость, связанность сюжета и т.п.

#### КОНКУРС 3. "Маленький Мук" (В.Гауф).

Если бы не умение Маленького Мука соотнести различные события и расставить все по свои местам, то он никогда бы не сумел избавиться от ослиных ушей. Участникам конкурса предлагается попробовать свои силы в решении таких же задач. Обеим командам выдается на руки пустая кроссвордная сетка без номеров:

XXX        XXX        XXX

XXX        XXX        XXX

Далее командам (в среднем темпе) зачитывается пять слов, которые им требуется отгадать и расставить в данной сетке. Команды предупреждаются о

том, что конкурс проводится на время, а определения слов повторяться не будут.

Определения слов (сказочные):

1. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковёр)
2. Событие, произошедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
3. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
4. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
5. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

Ш А П К А  
XXX Т XXX О XXX  
О Л О В О  
XXX А XXX Е XXX  
С С О Р А

Выигрывает команда, выполнившая задание более быстро и полно.

КОНКУРС 4. "Конек-Горбунок" (сказка Ершова).

На многие вопросы пришлось ответить Коньку-Горбунку ради своего хозяина. Участники игры должны ответить на целый ряд вопросов. Вопросы задаются всем участникам игры по очереди; первому участнику начинающей команды, затем первому участнику противоположной и т.д. На обдумывание не более 10 секунд:

Варианты вопросов:

- 1) На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
- 2) В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
- 3) Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
- 4) У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
- 5) Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)

- 6) Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
- 7) Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
- 8) Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
- 9) Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
- 10) Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
- 11) Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
- 12) Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
- 13) За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
- 14) Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
- 15) Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
- 16) Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
- 17) Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
- 18) За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Выигрывает команда, давшая больше правильных и развернутых ответов.

#### КОНКУРС 5. "Огниво" (Г.-Х.Андерсен)

В подземелье, куда спрятано огниво и деньги и куда опускался солдат, сидели три собаки. Они были уверены, что любой вошедший в подземелье - лишний. В этом конкурсе участники должны определить лишнее из четырех названных слов. Ведущий зачитывает четыре слова, а первые два участника из обеих команд должны назвать лишнее по их мнению. После чего зачитываются слова для второй пары участников и т.д.

Варианты слов:

- Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградника, Лук Порей (не ягода)

- Артемон, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла - не кукла)
  - "Оле-Лукойе" ,"Кошка, которая гуляла сама по себе", "Маугли", "Рикки-Тики-Тави" ("Оле-Лукойе" - автор - не Киплинг)
  - "Сказка о рыбаке и рыбке", "Айболит", "Двенадцать месяцев", "Сказка о золотом петушке" ("Двенадцать месяцев" - не стихотворение)
  - Элли, Стелла, Гингема, Бастинда (Элли - не волшебница)
  - "Семь Симеонов", "Белоснежка и семь гномов", "Сказка о мертвой царевне", "Семь подземных королей" ("Сказка о мертвой царевне" - в стихах)
- КОНКУРС 6. "Городок в табакерке"

Пока Миша не попал в табакерку и не задал свои вопросы Мальчику-колокольчику, он не смог узнать, что внутри табакерки.

В этом конкурсе играющие должны угадать, что находится в "Черном ящике" с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только "да" или "нет". Сперва свои вопросы задает одна команда для своего предмета (каждый член команды может задать свой вопрос), а потом другая. Участники игры предупреждаются, что в ящике находятся предметы, имеющие прямое отношение к русским народным сказкам. Для одной команды в ящике приготовлена скатерть (скатерть-самобранка), для другой - игла (жизнь Кощея Бессмертного). Выигрывает команда, отгадавшая свой предмет. Если ни одной из них не удалось дать правильный ответ, то выигрывает команда, которая была ближе к правильному ответу. Это определяет жюри.

#### КОНКУРС 7. "Мальш и Карлсон". (А.Лингренд)

В этой сказке Карлсон постоянно похваляется и хвастается своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он и в самом деле самый воспитанный, в меру упитанный и т.д. Что это, как не хорошая реклама. И в этом конкурсе командам предлагается прорекламирывать два предмета, которые они получают от ведущего.

Варианты предметов: а) метла, б) клубок шерсти.

На подготовку конкурса командам дается по минуте. По окончании конкурса жюри оценивает, какая команда лучше справилась с предложенным заданием.

#### КОНКУРС 8. "Незнайка и его друзья" (Н.Носов).

Много интересного узнал Незнайка во время своих приключений. Участникам конкурса предлагается перечислить названия сказок, в которых одним из действующих лиц является царь (король). Участники конкурса дают ответы в порядке, аналогичном порядку конкурса N\_ 2. Выигрывает команда, назвавшая больше таких сказок.

#### КОНКУРС 9. "Алиса в стране чудес" (Л.Кэрролл).

Любопытная Алиса всегда старалась докопаться до самой сути вопросов. Порой у нее получалось очень интересная логическая цепочка. Правила этого конкурса аналогичны правилам конкурса "Почемучки" (см. 1-й вариант игры "Крестики-нолики"). Чем остроумнее ответ участников, тем выше оценки жюри. Варианты вопросов командам: "Почему у Бабы-Яги костяная нога?", "Почему Щука исполняла желания Емели?", "Почему Конек - Горбунок помогал Иванушке - Дурачку?"

Форма игры "Крестики-нолики" проста и легка в повторении. Ее удобно применять на уроках обобщающе-повторительной темы. Стоит только приложить немного умственных усилий и эта игра выручит вас в самых затруднительных делах.

#### ***Игровое ассорти.***

В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организуют сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

#### **1. Узел**

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

## ***2. Сантики - фантики - лимпомпо***

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

## ***3. Арам-шим-шим***

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза,

а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

#### **4. Охотники**

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

#### **5. Летел лебедь**

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочерёдно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

#### **6. 100 пионеров**

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,  
100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И вместе делают вот так!

Затем водящий поочерёдно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отряде .....и вместе делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде .....делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

### ***7. Себе - соседу***

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

### ***8. Месим, месим тесто***

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

### ***9. Ты - я - я***

Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

"Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, о - я - о."

Когда произносят звук "о" - наклоняются вперёд. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее...

### **10. Телеграмма**

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

### **11. Контакт**

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и

тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

## **12. Тыр - тыр**

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")

Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)

Бац! - артиллерия, (хлопок)

Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)

Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

## **Игры в помещении**

### **1: Волшебная цепочка**

Ведущий называет любое слово, а игроки должны придумать слова, которые бы начинались с этой буквы. Например, ведущий говорит: »Придумайте слова, которые бы начинались с буквы «р». Игроки: «река, репка, рак, радуга, радио». Выигрывает тот, кто больше придумает количество слов на эту букву.

### **2: Поймай камушек**

Ребенок берет пять камушков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол. Подкинутый камушек ловит и снова кидает его вверх. Быстро берет со стола один камушек и ловит подкинутый. Игра продолжается, пока не соберет со стола все камушки.

### **3. Аукцион**

Ведущий называет любое слово. А игроки должны придумывать слова, которые бы начинались с последней буквы. Побеждает тот, кто придумает больше всех слов.

#### **4. Что изменилось?**

На столе расставляются в определенной последовательности несколько предметов (мяч, скакалка, гантели и др.) спортивного инвентаря. Детям предлагается подойти и запомнить, как стоят эти предметы. Затем дети поворачиваются и идут к противоположной стороне стола и поворачиваются спиной. В это время воспитатель переставляет предметы и предлагает вернуться и посмотреть, что изменилось. Кто быстрее определит изменения, тот и выигрывает.

#### **5. Найди и промолчи**

Ученики находятся в комнате, лицом к воспитателю. Воспитатель показывает детям ленточку и предлагает ее найти, после того, как он ее спрячет. Тот, кто найдет ленточку, должен подойти к воспитателю, тихо сказать, где спрятана ленточка, и стать на свое место. Затем воспитатель предлагает повернуться всем спиной и закрыть глаза. В это время ленточку прячут. По сигналу "Можно открыть глаза!" дети расходятся по комнате в поисках ленты. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут ленточку. Побеждает тот, кто первый обнаружит ленточку, а также отмечаются дети, проявившие наибольшую выдержку, наблюдательность и сообразительность.

#### **6. Арифметические кубики**

Для игры нужны 3 кубика. Каждый бросает их по 3 раза. Если среди выпавших чисел окажутся одинаковые, они складываются (например, выпало 3, 5 и 3, играющий сумму  $3+3=6$ , а если выпадут все разные числа, допустим 5, 2 и 3 - они не учитываются). Если же случится так, что после очередного броска все 3 числа окажутся одинаковыми (например, 4,4 и 4), то сумма этих чисел еще и удваивается. Побеждает тот, у кого в результате трех бросков окажется наибольшая сумма чисел.

### **7. Не замочив ноги**

В комнате, на полу, нарисован ручеек. Ребенок должен перепрыгнуть ручеек в самом широком месте так, чтобы не замочить ноги.

### **8. Пройди по линии**

На полу рисуется линия. Участникам игры завязываются глаза. Их задача - пройти по этой линии ни разу не оступившись. Выигрывает тот, кто "ровнее" всех прошел.

### **9. Попади в мишень**

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20 см, за попадание в которые мячом даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

### **10. Прыгни дальше**

На полу расставить 4 - 6 игрушки на расстоянии 15 см одну от другой. Прыгнуть вдоль игрушек как можно дальше, отталкиваясь двумя ногами. Длину прыжков определяют по игрушкам.

### **11. Да или нет**

Игроки выбирают ведущего. Он загадывает слово. Это может быть предмет, человек, фрукт, животное. Другие игроки стараются отгадать загаданное слово, ставя ведущему вопросы, на которые он должен отвечать: "Да" или "Нет". Если он не может дать точного ответа, то говорит: "Не знаю". Кто отгадает слово - тот становится ведущим.

### **12. Испорченный телефон**

Дети выбирают ведущего. Все остальные игроки садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий очень тихо (на ухо) говорит тому, кто сидит первым в ряду, какое-нибудь слово, а тот передает его следующему и так до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается. У последнего игрока

ведущий спрашивает: "Какое слово ты услышал?". Если ребенок скажет слово, предложенное ведущим, значит "телефон исправный". Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с конца), какое они услышали слово. Так находят того, кто "испортил телефон". Кто не правильно передал слово, занимает место ведущего.

### **13. Угадай, кто это**

Дети выбирают ведущего. Потом игроки должны каким то образом следить за кем-нибудь со своих товарищей. Каждый выбирает себе свой объект. Они должны запомнить цвет его волос, глаз, особенности одежды, цвет обуви. Ведущий вызывает одного из игроков, тот поворачивается спиной к остальным и описывает объект своего наблюдения. Но описывает он, не поворачиваясь к детям. Когда игрок закончит описание, игроки должны отгадать, кто это был. Выигрывает тот, кто правильно узнает своего товарища.

### **14. Кто это?**

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие названия фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.

### **15. Отгадывание теней**

Один из игроков садится вблизи светлой, по возможности не заставленной стены, лицом к ней. Сзади, в нескольких шагах, устанавливается свечка или тусклая лампа. Кто-нибудь из игроков должен проходить между спиной сидящего и лампой. Лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень. Сидящий, не оборачиваясь, по тени должен

угадать кто прошел у него за спиной. Угаданный садится на его место и начинает отгадывать тени.

И т. д.

### **16. В настроении**

Ведущий шепотом, на ухо, одному из игроков говорит, какое выражение лица ему надо изобразить, для передачи того или другого настроения: "Сделай счастливое лицо" или "Сделай грустное лицо". Все остальные игроки отгадывают "настроение".

### **17. Предметы**

Дети приносят с собой какие-нибудь небольшие предметы и складывают их в одно место. Далее выбирают одного из игроков, который становится спиной к предметам. Ведущий, указывая на один из предметов, спрашивает: "Что делать тому, кому принадлежит этот предмет?". Все игроки видят это предмет, но один стоит к нему спиной и не знает, на чей предмет указывает ведущий. Задание этого игрока - назначить "штрафы", задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить предмет.

### **18. Четыре угла**

Один игрок выходит из комнаты, другие дети договариваются, к какому углу каждый будет "приписан". Когда позовут назад в комнату ребенка, который вышел за двери, те спрашивают: "Что ты сделаешь с этим углом?". Он может ответить, например, так: "С этим углом я хочу потанцевать, а остальные пропойт нам песню", или "А этот угол пусть попрыгает со мной на одной ноге", или "С этим углом хочу поиграть в снежки". После этого все дети разбегаются по своим углам и - если это будет возможно, исполняют пожелания ведущего.

### **19. Живое - неживое**

Ведущий называет вперемешку живые и неживые предметы, а дети отвечают хором только "живое", а на "неживое" молчат. Выигрывают дети, которые меньше всех ошиблись.

## **20. Ухо, горло, нос**

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: "Каждый будет закрывать то, что буду называть". Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

## **КТД - "Ромашка"**

### ***Младший возраст***

Всем вам, уважаемые коллеги, конечно же известна простейшая форма КТД - "Ромашка". Мы хотим представить набор заданий для "Ромашки" - конкурсы для ребят разных возрастов.

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.
2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг" : - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.
7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентельмены.
9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.
10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".
11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шарик, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.
12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.
13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.
14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.
15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне придут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".
16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.
17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.
18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:

а) Шла собака по роялю,

Говори примерно так...

б) Вы слышали? На базаре

Чудо-птицу продавали...

в) В зоопарке плачет слон -

Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -

Почему сердит Федот?

д) Царь издал такой указ:

"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

## **КТД - "Ромашка"**

### ***Средний возраст***

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта": - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.
2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.
3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."
4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.
5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".
6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников»
7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнуры быстросрастворимые.
8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.
9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.
10. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.

11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.

12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.

13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.

14. Досочините рассказ:

а) "Дятел высунул голову из дупла...

... В бухту входил эсминец".

б) "Дождь смыл все следы...

... На кровати лежал отбойный молоток".

в) "Костер давно потух...

... Балкон выкрасили в зеленый цвет".

г) "Кактус сбросил колючки...

... Начиналось лунное затмение".

д) "Айсберг возвышался над морем...

... Мухи попрятались в щели".

15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.

16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.

17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.

18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон

включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".

19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.

20. Расшифруйте название отряда:

- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.
- ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.
- ЧУР, ОХ, УРА.
- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.
- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.