



Директор МУИ ДО «МУЦ Кировского
и Ленинского районов»
И.В. Ромашенко

«19» августа 2023 г.

**«Юные Орлята России»
программа летнего лагеря с дневной формой пребывания детей
при муниципальном образовательном учреждении дополнительного
образования
«МУЦ Кировского и Ленинского районов»**

Возраст участников: 7-15 лет
Срок реализации: 18 дней

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название	Программа летнего лагеря с дневной формой пребывания детей «Юные Орлята России»
Тематика	Организация летнего отдыха детей и создание условий для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе.
Наименование организации	Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования «МУЦ Кировского и Ленинского районов».
Адрес организации	150047, г. Ярославль, ул. Кудрявцева, д.26.
Телефон	748853
Ф.И.О. руководителя организации	Ромашенко Ирина Валерьевна, директор МОУ ДО «МУЦ Кировского и Ленинского районов».
Разработчик программы	Исаковская Марина Владимировна – заведующий отделом.
Нормативно-правовое обеспечение	• Конституция РФ; • Трудовой Кодекс РФ; • Конвенция ООН о правах ребенка. • Закон Российской Федерации от 10.07.2012 № 3266-1 «Об образовании». • Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р). Федеральные нормативные законодательные акты 1. Приказ Минздрава России от 13.06.2018 № 327н «Об утверждении Порядка оказания медицинской помощи несовершеннолетним в период оздоровления и организованного отдыха». 2. Федеральный закон от 30.03.1999 г. № 52-ФЗ (ред. от 29.07.2017 г. № 221) «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения» 3. Приказ Роспотребнадзора от 19.07.2007 г. № 224 (ред. от 01.12.2017 г. № 1117) «О санитарно-эпидемиологических экспертизах, обследованиях, исследованиях, испытаниях и токсикологических, гигиенических и иных видах оценок». 4. Постановление Правительства РФ от 23.09.2020 г. № 1527 «Об утверждении Правил организованной перевозки группы детей автобусами». 5. Постановление Правительства РФ от 01.10.2020 г. № 1568 «Об утверждении правил перевозок пассажиров и багажа автомобильным транспортом и городским наземным электрическим транспортом». 6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 13.07.2017 г. № 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления». 7. Федеральный закон Российской Федерации от 23.12.2016 г. № 465-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты РФ в части совершенствования государственного регулирования организаций отдыха и оздоровления детей». 8. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (в ред. 27.12.2019) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации». 9. Перечень основных нормативных правовых актов, необходимых для руководства и использования в работе организациями отдыха детей и их оздоровления (независимо от организационно-правовых форм и форм собственности) при организации отдыха детей и их оздоровления. 10. Постановление от 28.09.2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил сп 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей"». 11. Постановление от 27.10.2020 г. N 32 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил и норм санпин 2.3/2.4.3590-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения"».

Региональное законодательство

1. Закон Ярославской области от 30.06.2015 г.
«О внесении изменений в статью 37 Закона Ярославской области "О временных мерах социальной поддержки граждан, имеющих детей"».
2. Закон Ярославской области от 28.11.2011 г. № 45-з
«О временных мерах социальной поддержки граждан, имеющих детей»,
3. Закон Ярославской области от 08.05.2014 г. № 15-з
«О внесении изменений в Закон Ярославской области "О временных мерах социальной поддержки граждан, имеющих детей"».
4. Закон Ярославской области от 08.10.2009 г. № 50-з
«О гарантиях прав ребенка в Ярославской области» (глава 4).
5. Закон Ярославской области от 19.12.2008 г. № 65-з
«Социальный кодекс Ярославской области» (статья 60)
6. Закон Ярославской области от 16.12.2009 г. № 70-з
«О наделении органов местного самоуправления государственными полномочиями Ярославской области»

Региональные нормативные законодательные акты

1. Постановление мэрии города Ярославля от 06.10.2022 г. № 923
«Об утверждении муниципальной программы "Организация отдыха детей и их оздоровления в городе Ярославле" на 2022 - 2024 годы»
2. Постановление Правительства Ярославской области от 28.12.2021 № 960-п
«О мерах по организации отдыха и оздоровления детей в 2022 году»
3. Постановление Правительства ЯО от 22.12.2017 г. № 949-п (в ред. от 30.01.2020 №58-п)
«Об утверждении Порядка формирования реестра организаций отдыха детей и их оздоровления»
4. Постановление Правительства ЯО от 20.10.2016 г. № 1076-п
«Об утверждении Порядка осуществления мер социальной поддержки в сфере организации отдыха детей и их оздоровления, признании утратившими силу отдельных постановлений Правительства области и частично утратившим силу постановления Правительства области от 05.06.2015 г.
5. Приказ департамента здравоохранения и фармации Ярославской области от 06.04.2016 г. № 393
«О кадровом обеспечении детской оздоровительной кампании».
6. Приказ департамента здравоохранения и фармации Ярославской области от 23.06.2015 г. № 7
«О порядке предоставления социальной услуги по обеспечению детей, в том числе детей-инвалидов, нуждающихся в санаторно-курортном лечении по медицинским противопоказаниям, путевками в санаторно-курортное лечение за счет средств областного бюджета».
7. Постановление Правительства Ярославской области от 29.06.2012 г. № 611-п
«Об утверждении Административного регламента» (ред. от 18.04.2018 г.).
8. Постановление Правительства Ярославской области от 22.12.2009 г. № 1203-п
«Об утверждении порядка предоставления субвенции бюджетам муниципальных районов (городских округов) на обеспечение отдыха и оздоровления детей, порядка предоставления социальной услуги по оплате стоимости пребывания детей и по предоставлению путевок в организации отдыха и оздоровления детей и формы отчета о предоставлении социальной услуги».
9. Постановление Губернатора Ярославской области от 19.11.2009 г. № 610
«Об уполномоченном органе исполнительной власти Ярославской области по организации и обеспечению отдыха и оздоровления детей и внесении изменения в постановление Губернатора области от 22.02.2008 г. № 142».
10. Постановление Правительства Ярославской области от 11.08.2008 г. № 100-п
«Стандарт безопасности

	12.01.2015 г. № 4-п «Об утверждении Порядка предоставления бюджетам муниципальных районов (городских округов) области субвенции на компенсацию части расходов на приобретение путевки в организации отдыха детей и их оздоровления». Муниципальные нормативные законодательные акты 1. Постановление мэрии города Ярославля от 13.05.2016 г. № 671 «О внесении изменений в постановление мэрии города Ярославля от 17.06.2010 г. № 2408». 2. Постановление мэрии города Ярославля от 17.06.2010 г. № 2408 «Об утверждении порядков организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в городе Ярославле». 4. Решение муниципалитета города Ярославля от 05.12.2008 г. № 33 «О дополнительных мерах поддержки отдельных категорий детей в части обеспечения их прав на отдых и оздоровление» 5. Постановление мэрии города Ярославля от 01.04.2009 г. № 807 «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков города Ярославля». 6. Постановление мэрии города Ярославля от 04.10.2012 г. № 2164 (ред. от 14.01.2014 г.). «Об утверждении административного регламента предоставления муниципальной услуги по предоставлению путевок в санатории, загородные детские оздоровительные учреждения круглосуточного пребывания детей, расположенные на территории Ярославской области». Локальные нормативные акты. • Устав образовательного учреждения (приказ департамента образования мэрии города Ярославля от 27.11.2015 №01-05/926) • Положение о летнем лагере с дневным пребыванием детей при МОУ ДО «МУЦ Кировского и Ленинского районов» (от 11.01.2022) • Правила внутреннего распорядка в летнем лагере с дневным пребыванием детей при МОУ ДО «МУЦ Кировского и Ленинского районов» (от 26.04.2022)
Цель программы	Развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.
Задачи программы	• содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности; • познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации; • формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье; • способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности, самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
Методическое обеспечение программы	В основе реализации программы лежит деятельностный подход. Основными методами организации деятельности являются: • Коллективная творческая деятельность (КТД). • Игра (сюжетно – ролевые профессионально – ориентированного

	характера, спортивные, интеллектуально - познавательные). • Социально-психологические тренинги. • Клубная работа, творческие мастерские. • Тематические экскурсии. • Тематические киносеансы. • Спортивные игры и соревнования.
Основные направления	патриотическое; информационно-ознакомительное; спортивно-оздоровительное; содержательно – досуговое.
Сроки проведения	Август 2023 г. (продолжительность смены – 10 дней)
Количество смен	1
Категория участников программы	Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья, в учреждениях разного типа (в общеобразовательных, в учреждениях дополнительного и дошкольного образования). Возраст участников программы: 7- 15 лет.
Кадровое обеспечение программы	1. Начальник лагеря – 1 2. Воспитатели - 2 3. Педагог дополнительного образования - 3 4. Уборщик – 1
Материально-технические условия реализации программы	1. Игровые комнаты с необходимым набором оборудования. 2. Комната отдыха. 3. Игровая площадка. 4. Кабинеты оснащены мультимедийным оборудованием. 5. Бассейн «Sport Line» 6. Локомотивное депо 7. Ботанический сад. 8. Музей огнестрельного и стрелкового оружия. 9. Музей истории пряника. 10. Музей фотографии.
7. Финансовое обеспечение программы	Средства: - МОУ ДО «МУЦ Кировского и Ленинского районов»; - городской бюджет; - областной бюджет;; - родительская плата; - благотворительные взносы родителей.

Каникулярное время в жизни детей и подростков – это особая пора – пора отдыха от учебных занятий в школе, пора максимального количества свободного времени.

Сегодня учреждения дополнительного образования одним из своих приоритетных направлений определяют организацию такого отдыха в каникулы, при котором учащиеся смогли бы не только отдохнуть, но и воплотить свои собственные планы, обнаружить у себя нераскрытые таланты, реализовать свои собственные интересы, приобщить к социокультурным ценностям.

Летняя пора для педагогов – особая ответственность. Им необходимо решить непростой вопрос: как, с помощью каких форм и методов, организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, поправили здоровье, набрались сил, пополнили свои знания, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились в поле зрения взрослых. Важно и также, чтобы выбранные формы и методы занятости и отдыха детей были реалистичны с точки зрения условий конкретного образовательного учреждения.

Такой формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития является летний оздоровительный лагерь при МОУ ДО «МУЦ Кировского и Ленинского районов» детей **«Юные Орлята России»**. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореализации. Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье*. В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности – это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений». Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела: совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов. Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми.

Данная программа **«Юные Орлята России»** является тематической: патриотическое воспитание детей и подростков.

Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности младшего школьника и формирования детского коллектива благодаря следующим факторам:

- интенсивности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;
- эмоциональной насыщенности деятельности;
- комфортно организованному взаимодействию в уже сложившемся коллективе или новом для ребёнка временном детском коллективе;
- возможности для проявления ребёнком самостоятельной позиции.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной лагерной смены (10 дней). Контингент воспитанников лагеря – учащиеся образовательных учреждений в возрасте 7-15 лет, всего 12 воспитанников (условия участия в программе – заявление родителей или законных представителей, медицинская справка о состоянии здоровья).

При составлении программы учитывались традиции и возможности центра (кадровые, материально-технические ресурсы).

Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья, в учреждениях разного типа (в общеобразовательных, в учреждениях дополнительного образования).

Принципы программы

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей при выборе содержания и форм деятельности;
- принцип событийности общелагерных дел и мероприятий, т.е. значительности и необычности каждого события как факта коллективной и личной жизни ребёнка в детском лагере;
- принцип включения детей в систему самоуправления жизнедеятельностью детского коллектива, направленный на формирование лидерского опыта и актуализацию активного участия в коллективных делах;
- принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей, уважения личного мира каждого ребёнка.
- принцип сочетания оздоровительных, развивающих, воспитательных и развлекательных мероприятий: режим дня который позволяет разумно сочетать разные виды деятельности, взаимосвязь мероприятий в рамках тематического дня,
- принцип безопасности: уверенность в отсутствии какой-либо угрозы для жизни и здоровья.

Методической основой

программы смены является *методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова*.

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё – творчески, иначе зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них участвует весь детский коллектив: деление на выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект – на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;
- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;
- деятельность должна быть необычной, непохожей на иные, и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческой деятельности, организуется согласно следующему алгоритму:

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;
- проведение коллективно-творческой деятельности: осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;
- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;
- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.

Критерии эффективности программы

Для того чтобы программа заработала, нужно создать такие условия, чтобы каждый участник процесса (взрослые и дети) нашел свое место, с удовольствием относился к обязанностям и поручениям, а также с радостью участвовал в предложенных мероприятиях. Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии эффективности:

- постановка реальных целей и планирование результатов программы,
- заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат,
- удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы,
- творческое сотрудничество взрослых и детей.

Содержание программы

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

Содержание программы реализуется через патриотическое, спортивно-оздоровительное, содержательно - досуговое, организационное направления.

Направление	Содержание
Патриотический блок	Смена в лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два ключевых дела — одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря.
Спортивно-оздоровительный блок	– ежедневный контроль за состоянием здоровья детей, – утренняя гимнастика, – организация занятий спортом, закаливания, – принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере), – развитие навыков гигиены, – организация полноценного рационального питания, – приобщение детей к здоровому образу жизни, – вовлечение детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность (спортивно-игровые программы, соревнования, пешеходные экскурсии).
Содержательно-досуговый блок	– расширение кругозора, развитие познавательной деятельности, – расширение представлений о профессиях, содержании и условий труда, – развитие интеллектуальных способностей детей, – развитие мышления, памяти, внимания, – формирование навыков культурного поведения и общения, – беседы и мероприятия по охране окружающей среды, по истории города, родного края, – организация массовых мероприятий (праздники, игры, викторины, конкурсы, шоу-программы, коллективно-творческие дела, просмотр фильмом, экскурсии).
Организационный блок	– знакомство детей друг с другом, со взрослыми, – обеспечение детям чувства защищенности, самостоятельности, – формирование групповых норм, ценностей и традиций, – оформление отрядного уголка (название отряда, девиз), утреннее построение, подведение итога дня, – сплочение коллектива (игры).

Содержательная часть блоков направлена на развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации, развитие организаторских, коммуникативных, интеллектуальных и творческих способностей, на адаптацию школьников к жизни в современном обществе.

Механизм реализации программы

Подготовительный этап (до открытия лагеря)	- формирование пакета документов, - разработка программ лагеря, мастер-классов, кружков, мероприятий, маршрутов экскурсий в рамках программы, - создание условий для реализации программы, - установление внешних связей, согласование плана совместной работы с социальными партнерами: социальными учреждениями, культуры и дополнительного образования, предприятиями города, - подбор кадров и проведение инструктивных совещаний с сотрудниками лагеря, - комплектование лагеря, работа с родителями, детьми, - приобретение необходимого инвентаря, - оформление лагеря.
Организационный этап (1 день смены)	Старт смены. - знакомство детей с распорядком дня, с дисциплинарными и гигиеническими требованиями, - приучение детей к доброжелательным и справедливым взаимоотношениям друг с другом и со старшими, - диагностика интересов и ожиданий детей от лагеря. - Ввод в игровой сюжет
Основной этап (2-9 дни смены)	Реализация игрового сюжета Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника) Выход из игрового сюжета
Заключительный этап (10 день смены)	- подведение итогов работы, - диагностика, - рефлексия и анализ, - вручение дипломов, награждение детей.

Режим дня

летнего городского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей
МОУ ДО «МУЦ Кировского и Ленинского районов»

Время	Содержание
08.30	Начало работы лагеря.
08.30-08.40	Прием детей в лагерь. Информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
08.40-08.50	Утренняя зарядка. Танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
08.50-09.00	Прогулка
09.00-09.30	Завтрак
09.30-10.00	Прогулка. Игры на свежем воздухе. Отрядные мероприятия. Игровые программы. Работа кружков.
10.00-12.00	Общелагерные мероприятия
12.00-13.00	Прогулка. Игры на свежем воздухе. Отрядные мероприятия. Игровые программы. Работа кружков.
13.00-13.30	Обед
13.30-14.30	Прогулка. Игры на свежем воздухе. Отрядные мероприятия. Игровые программы. Работа кружков.
14.30	Окончание работы лагеря

Кадровое обеспечение

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией центра. Все участники воспитательного процесса проводят работу с воспитанниками лагеря по общелагерному плану на смену. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение плана работы,

организацию детей для проведения отрядных и лагерных мероприятий, а также занимаются организацией, подготовкой мероприятий (*приложение №1 «Инструктажи»*).

Методическое обеспечение:

- положения, приказы, инструкции, рекомендации, программа лагеря, план работы (*приложение №2 «План-сетка мероприятий летнего лагеря «Юные Орлята России»*),
- должностные инструкции всех участников процесса,
- проведение установочного совещания для всех работающих в течение лагерной смены,
- подбор методических разработок в соответствии с планом работы,
- проведение ежедневных планёрок,
- разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов,
- информационные материалы: схемы, плакаты,
- интерактивные видеофильмы, диски, презентации,
- журнал учета посещаемости детей,
- журнал по технике безопасности,
- инструктажи по ТБ,
- отрядный журнал, анкеты, опросники,
- отрядная газета,
- атрибутика лагеря: эмблема, знаки отличия.

Материально-техническая база лагеря

- Аптечка
- Спортивный инвентарь
- Музыкальный центр
- Компьютер, мультимедийный проектор
- Компьютеры (компьютерный класс)
- Канцелярские принадлежности
- Призы и награды для стимулирования

Ожидаемые результаты программы:

- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной);
- проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.

Диагностика результатов программы:

Система диагностики результатов программы состоит из мнения педагогов, непосредственно реализующих программу, детей-участников программы и мнения независимых взрослых.

Индикаторами диагностики программы являются:

- проявление ценностного отношения к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью;
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
- положительное эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

Для оценки программы со стороны детей используются методы игровой диагностики (*приложение № 3 «Примеры методов игровой диагностики»*), так как они наиболее соответствуют особенностям развития детей данного возраста и показывают максимально точный результат - полученные ребёнком знания и опыт, их мнение, эмоции, реакцию и отношение к конкретной ситуации.

Проанализировать результаты работы всего коллектива лагеря поможет и мониторинговая деятельность, и материалы по рефлексии мероприятий, и отзывы детей и родителей (приложение № 4. «Мониторинговые исследования»).

Виды поощрения воспитанников

В лагере установлены меры поощрения:

- вручение дипломов, грамот, отличительных знаков,
- награждение по номинациям,
- награждение «сладкими призами»,
- вручение подарков воспитанникам лагеря на закрытии лагерной смены.

Список использованных источников и литературы

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. - 80 с.
2. 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.
3. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. - 80 с.
4. 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.
5. Газман О.С. «Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского п/л «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. - М.: Педагогика, 1982 - 96 с.
6. Зубахин А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А. А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. - 336 с.
7. Зубахин А.А. «Равнение на флаг!»: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка»/ А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. Издание 1-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. - 112 с. ил.
8. Иванченко И.В. «Как рождается микрогруппа?»: методическое пособие Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. - 80 с.
9. Киреева А.А. «Нам доверяют матери ребёнка»: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. Издание 2-е, дополненное и переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. - 108 с.
10. Ковалёва А.Г. «Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях»: уч. пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. - М: Собеседник, 2005. - 192 с.
11. 17. Можейко О.В. «Организация аналитической работы с детьми в отряде»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. - 44 с.
12. Можейко О.В. «Педагогическая диагностика в отрядной работе»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. - 56 с.
13. Можейко О.В. «Сто незаданных вопросов»: сборник информационно-методических материалов в помощь отрядному воспитателю «Орлёнка». Издание 2-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2018. - 108 с.
14. Хуснутдинова И. «Орлёнок». Книга вожатого. - М.: Собеседник, 2005. - 352 с.
15. Шевердина О.В. Педагогические условия формирования опыта самопрезентации подростка во временном детском объединении: специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (социальное воспитание в образовательной и высшей школе)»: диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Шевердина Ольга Васильевна; Государственное образовательное учреждение Высшего профессионального образования Костромской Государственный Университет им. Н. А. Некрасова, 2006. - 225 с.
16. Шмаков С.А. «Дети на отдыхе»: приклад. энцикл.: учителю, воспитателю, вожатому - изд., доп. - М., 2001 - 173 с.
17. Шмаков С.А. «Летний лагерь: вчера и сегодня»: метод. пособие. Липецк: Инфол, 2002. - 384 с.

1. Вводный инструктаж. (Начальник лагеря)
2. Инструктаж по правилам дорожного движения. (Воспитатели)
3. Инструктаж во время спортивных мероприятий. (Воспитатели)
4. Инструктаж при организации игр на территории (Воспитатели).
5. Текущие инструктажи (Воспитатели).

План-сетка мероприятий летнего лагеря «Юные Орлята России»

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
Тематический день <i>Организационный период.</i>	Тематический день <i>«Великие изобретения и открытия»</i>	Тематический день <i>«Прикладное творчество и народные ремёсла»</i>	Тематический день <i>«Природное богатство и полезные ископаемые»</i>	Тематический день <i>«Национальная кухня»</i>
<i>«Национальные игры и забавы»</i>				- Экспедиция вкусов» - Мастер-класс «Печенье Черепашки» Бассейн
- Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» - Встреча - Огонёк «Слева друг и справа друг» - Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять - мы идём играть!» - Настольные игры «Играем, общаемся, мыслим»	- Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели» - Экскурсия в локомотивное депо	- Фестиваль народного творчества «Город мастеров» - Креативный марафон «Я художник, я так вижу» - Мастер-класс «Кейк-попсы»	- Исследовательский квест «Природный код» - Экскурсия в Ботанический сад - Мастер-класс «Упаковочная коробка»	
6 день	7 день	8 день	9 день	10 день
Тематический день <i>«Открытые тайны великой страны»</i>	Тематический день <i>«Открытые тайны великой страны»</i>	Тематический день <i>«Национальная кухня»</i>	Тематический день <i>«Великие изобретения и открытия»</i>	Тематический день Выход из игрового сюжета.
- Тематический час «Открываем Россию» - Экскурсия в музей огнестрельного и стрелкового оружия	- Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» - Тематическая программа «Россия - это мы!» - Мастер-класс «Изготовление символа лагеря» Бассейн	- Творческий кулинарный батл «Я - шеф-повар» - Экскурсия в музей истории пряника	- Командный морской бой «Окно в Европу» - Экскурсия в музей фотографии - Мастер-класс «Отрядный пирог»	«4 САМИ: сами придумываем и планируем» и проводим» - Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» - Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» - Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» - Танцевальная программа «В кругу друзей»

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться) «Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка. «Одна картинка - два ответа» Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.
Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности	«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше). «Интересный вагон» Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определённому вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря. «Живая анкета» Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному: - 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто не согласен - топают; - 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определённый ответ на вопрос. Их задача - сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале - подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.

Полученные ребёнком
знания
и социальный опыт

«Чудо-дерево»

Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.

	Знания	Опыт
Листья зелёного цвета	Получил новые знания. Узнал для себя много нового, интересного.	Научился чему-то новому.
Листья жёлтого цвета	- Не вся информация была новой - некоторая информация для меня была новой	- Что-то я умел уже раньше - Что-то я попробовал сегодня впервые
Листья красного цвета	Уже всё знал. Никакой новой информации не получил	Всё что я попробовал делать - уже умел

«Кидаем кубик»

Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил после того или иного дела, используя то число слов/фраз, какое выпало на кубике.

«Сто к одному»

Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек.

Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников - как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы

Эмоциональное состояние
детей

«Живая картина»

Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует - начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.

«Наш отрядный рецепт»

Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).

«Цветной сундук»

Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый - если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой - если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый - если им скучно и хочется домой.

Взаимодействие в команде,
коллективе

«Золотая коллекция»

Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их:

- тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день;

- тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент.

«Кругосветное путешествие»

Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы тамгодились.

«Я и моя команда»

Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем, там, где он считает нужным (с кем-то

рядом, в центре событий, или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.

Метод классической социометрии:

<https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov-obrazets.html>

Приложение № 4. «Мониторинговые исследования»

№	Мероприятие	Ответственный	Дата
1	Совещание с педагогическим коллективом «Мониторинг в лагере»	Психолог	
2	Входное анкетирование	Воспитатели,	
3	Рефлексия мероприятий.	Воспитатели,	В теч. смены
4	Мониторинговое исследование «Выбор»	Воспитатели,	
5	Мониторинговое исследование «Игра в слова»	Воспитатели,	
6	Методика опросника	Воспитатели,	
7	Итоговое анкетирование	Воспитатели,	

ВЫБОР

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 - совершенно согласен

3 - согласен

2 - трудно сказать

1 - не согласен

0 - совершенно не согласен

1. Я жду наступление нового дня в лагере с радостью.

2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.

3. У нас хорошие вожатые.

4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.

5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.

6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.

7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.

8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

$У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

АНКЕТА (на входе)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

Твои первые впечатления от лагеря?

Что ты ждешь от лагеря?
 Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
 В каких делах ты хочешь участвовать?
 Что тебе нравится делать?
 Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
 Кто твои друзья в лагере?
 - Пожалуйста, закончи предложения (фразы):
 Я пришел в лагерь, потому, что
 Я не хочу, чтобы
 Я хочу, чтобы
 Я боюсь, что
 Пожалуйста, напиши также:
 Имя.....Фамилия

Диагностика интересов.

Ответив на вопросы анкеты, ты сможешь интересно организовать нам твой отдых в летнем оздоровительном лагере.
 Чем вы любите заниматься в свободное время?
 Хотели бы Вы получить новые сведения о профессиях? Каких?
 Любите ли вы мастерить поделки своими руками, если «да», то из каких материалов?
 В какие игры вы любите играть?
 Каким видом спорта вы занимаетесь?
 Какие телепередачи вы любите?
 Интересуетесь ли историей нашего города?
 Спасибо за ответы!

МЕТОДИКА ОПРОСНИКА

Детям даётся задание: написать, что, по их мнению, В детском лагере (отряде) хорошо и что плохо, или что радует и что огорчает. При этом не ставятся ориентирующие вопросы.
 Анализ полученной с помощью этой методики информации позволяет увидеть удачные и неудачные дела, характер общения, отношений в лагере, настроения, что является показателем жизнедеятельности детского лагеря.

Мне понравилось	Мне не понравилось
1	1
2	2
И т.д.	И т.д.

«А напоследок я скажу...»

С каким настроением ты прощаешься с лагерем?

Что из смены запомнилось больше всего?
Какое из проведенных дел тебе понравилось больше всего?
Если бы ты был организатором лагеря, что бы ты изменил?
Нравится ли тебе наш отряд?
Что для тебя было самым трудным?
Чему ты научился во время лагерной смены?
Какие проблемы ты хотел бы обсудить в последний день?
Как ты считаешь, мог бы ты время, проведенное в лагере, провести где-нибудь интереснее и полезнее для себя?
Хочешь ли ты на следующий год приехать в наш лагерь?

Фантастический выбор

Детям предлагается подумать, пофантазировать и ответить на вопросы.
Приплыла к тебе Золотая рыбка и спросила: «Чего тебе надобно?» Ответь ей.
Если бы ты стал на час волшебником, что бы ты сделал?
У тебя в руках цветок - семицветик. Отрывай мысленно лепестки: что ты попросишь для себя?
Мы нашли волшебную палочку, которая исполняет все желания, стоит ее только потереть 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.
Результаты данной методики могут быть оформлены письменно: выпускается бюллетень с текстом и рисунками, рассказывающий о характере произведенного выбора. Детям такой бюллетень будет интересен, так как они могут сравнить свои ответы с ответами товарищей. Безусловно, материалы анонимны
Новоселье
Детям предлагается нарисовать свои портреты и «поселить» их в домик, рисунок которого висит в отрядном уголке. Затем дети все вместе раскрашивают дом красками. Эта игра направлена на формирование чувства единения с окружающими. Вожатому следует обратить внимание, какие цвета используют воспитанники, все ли принимают участие в выполнении данного задания, как протекает процесс общения.

АНКЕТА (в конце смены)

Что ты ожидал (а) от лагеря?
Что тебе понравилось в лагере?
Что тебе не понравилось?
С кем из ребят ты подружился?
Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
Было ли скучно в лагере?
Было ли тебе страшно?
Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?

Что бы ты хотел(а) пожелать себе?

Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?

Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.

Самое важное событие в лагере? Было или оно?

Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

- Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что

Я надеюсь, что

Твое имя, фамилия и автограф на память

ИТОГОВОЕ АНКЕТИРОВАНИЕ

Фамилия, имя.

Самое яркое впечатление за эти дни у меня ...

Из дел, проведённых в отряде, мне больше всего понравилось ...

Из дел, проведённых в лагере, мне больше всего понравилось .

Несколько слов о нашем отряде .

Мои впечатления о лагере.

Если бы я был вожатым, то бы я .

Хочу пожелать нашему лагерю ...

Хотел бы ты ещё раз отдохнуть в нашем лагере?

Игровая модель смены

Описание игровой модели смены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную Страну Маленьких и Великих Открытий (далее - Страна Открытий, Страна). Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Поэтому задача ребят - создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Каждый день начинается с нового открытия - новой локации Страны Открытий. Путешествовать по Стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.

Погружение в игровую модель начинается с первого дней смены. Ребята получают информацию о лагере, своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогу первого дня смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы - чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую отправляются путешественники.

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств Страны.

День летит за днём, и путешествие подходит к завершению. А с ним и вопросы: смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания - это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям.

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

Система мотивации и стимулирования детей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как деятельность отрядов не предполагает конкуренции. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности - сладкие призы.

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть разработана и введена на усмотрение педагога, работающего с отрядом. В качестве рекомендаций: ребёнка можно награждать индивидуально грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения. Но если педагог считает, что необходимо ввести систему стимулирования внутри своего отряда, то она должна дополнять игровую модель, а не идти вразрез с ней.

Система самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором вначале педагог определяет объём деятельности, который следует разделить с ребятами, и лишь затем формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развивающего начала для ребёнка;
- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);
- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее - ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Далее в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3-4 человека. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, посильной самостоятельности в принятии решений, выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены. Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.

Обязательным условием является неведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим вожатым находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Организационный период (1 день смены) - орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

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

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>1-й день смены. Организационный период. Тематический день «Национальные игры и забавы»</i>	
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»	Официальный старт смены - открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером и приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. В конце общего сбора дети погружаются в игровую атмосферу. Приложение 1
Встреча - Огонёк «Слева друг и справа друг»	Знакомство ребят традициями и легендами Встречи - Огонёка. Ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях по поводу смены. Приложение 2
Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять - мы идём играть!»	Направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, где игры проводят сами ребята друг для друга. Приложение 3
Настольные игры «Играем, общаемся, мыслим»	Знакомство с различными вариантами настольных игр; возможный турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре. Приложение 4

Основной период (2-9 дни смены) - орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями российского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления индивидуальности каждого ребёнка, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива;
- подготовка и реализация коллективно-творческого дела - совместного праздника.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>2-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»</i>	Экскурсия в локомотивное депо
Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели»	Нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, где ребята могут получить новые знания о различных открытиях и изобретениях, об известных учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать интересное и полезное изобретение. Приложение 5
<i>3-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»</i>	Мастер-класс «Кейк-попсы»
<i>Фестиваль народного творчества «Город мастеров»</i>	Ребята посещают различные творческие площадки, где знакомятся с прикладным творчеством и народными ремёслами, и могут освоить разные техники. К проведению фестиваля рекомендуется подключить местных мастеров-умельцев, преподавателей кружков и секций по прикладному творчеству, народным ремёслам, декоративно-прикладному искусству, художественному творчеству. Приложение 6
<i>Креативный марафон «Яхудожник, я так вижу»</i>	Ознакомившись с разными приёмами креативного мышления, ребята пробуют придумать и создать своё ремесло, которое бы отражало особенности их семейного быта, близкого окружения. Приложение 7

<i>4-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»</i>	Экскурсия в Ботанический сад
Исследовательский квест «Природный код»	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята, погружаясь в игровой сюжет квеста, помогают персонажам разгадать природный код. Приложение 8
<i>5-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»</i>	Мастер-класс «Печенье Черепашки»
<i>«Экспедиция вкусов»</i>	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора - Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию. Приложение 9
<i>6-й, 7-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»</i>	Экскурсия в музей огнестрельного и стрелкового оружия - Тематическая программа «Россия - это мы!» - Мастер-класс «Изготовление символа лагеря»
<i>Тематический час «Открываем Россию»</i>	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают все этапы своего пут, отгадывают название страны, по которой путешествовали, и знакомятся с её символами. Приложение 10

Диалоговая площадка «100 причин любить Россию»	Во время диалоговой площадки ребятам даётся возможность поразмышлять и обсудить, за что можно любить нашу страну, чем она уникальна, почему её нужно развивать, беречь и преумножать её богатства. Приложение 11
8-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	Экскурсия в музей истории пряника
Творческий кулинарный батл «Я- шеф-повар»	Среди участников одного отряда проводится конкурс-батл знатоков национальной кухни. Отвечая на вопросы и выполняя задания, ребята узнают про особенности различных национальных кухонь нашей страны. Победитель отрядного кулинарного батла становится участником в общелагерном кулинарном шоу. Приложение 12
9-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	Экскурсия в музей фотографии Мастер-класс «Отрядный пирог»
Командный морской бой «Окно в Европу»	Морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не два игрока, а несколько команд против ведущего. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе - первом российском императоре - Петре I. Приложение 13
10-й день смены. Выход из игрового сюжета. «4 САМИ: сами придумываем и планируем»	
Общий сбор участников «От идеи - к делу!»	Представление каждым отрядом идей праздника, выработанных во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план её реализации. Каждый отряд получает свое задание по подготовке праздника. Приложение 14
Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе»	Отряды делятся на микрогруппы и детально прорабатывают свой элемент поручения. При необходимости ребята репетируют элементы дела (например, творческий номер). По итогам подготовки участники должны хорошо представлять структуру предстоящего праздника и свою роль в нём. Приложение 15
Итоговый огонёк «От друзей секретов нет»	Подведение итогов смены, обсуждение полученного опыта, пережитых эмоций. Приложение 16

Итоговый период (10 день смены) - «орлята» возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события - большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела;
- поднятие самооценки каждого участника и значимости для него жизни в коллективе с помощью общественного признания его индивидуальных заслуг;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей, за сохранностью личных вещей.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
10-й день смены. Выход из игрового сюжета. «4 САМИ:	

<i>сами придумываем и планируем» и проводим»</i>	
<i>Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»</i>	Закljučается в реализации коллективно-творческого дела - праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Приложение 17
<i>Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!»</i>	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия. Это поможет педагогу зафиксировать самые яркие и запомнившиеся детям моменты, получить их эмоциональный отклик на программу. Педагог может предложить ребятам продолжать и дальше «открывать» и узнавать свою большую и малую Родину и делиться этими знаниями друг с другом. Приложение 18
<i>Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»</i>	Официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов и ответное слово детей. Приложение 19
<i>Танцевальная программа «В кругу друзей»</i>	Направлена на эмоциональный подъём ребят по итогам путешествия по стране. Во время танцевальной программы ребята исполняют общий флешмоб и другие танцы. Приложение 20 Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8Rqfgs55c21PLw

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

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены + игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: площадь при хорошей погоде/ актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора - как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др. - в соответствии с информационной справкой (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади - звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят небольшое вводное слово (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие переходят к тому, что «Мы - Орлята России, мы - часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции» и подводят участников сбора к торжественной части.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (<i>звучит сигнал «Орлёнок» - ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах</i>) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (<i>исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ - ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах</i>) - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (<i>приглашение гостей или администрации лагеря</i>). После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий	Творческий номер может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом, или вожатским составом до начала смены -

номер	это может быть песня, танец, и др. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда - в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря - в таком случае после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

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

2 вариант - игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На ней даётся небольшая информация про это место и дополнительная информация (например, о правилах). Пример станции: станция у столовой - дети знакомятся, где у них будет проходить приём пищи, и кто является сотрудниками столовой, здесь же узнают о том, в какое время они будут питаться, и на этой же станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать там рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

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

Дополнительные материалы:

1. Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/3dBUGkakRUgR8w>
2. Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
3. Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
4. Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/6G5m409krv-ZYw>
5. Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg
6. Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/Adbkgi3PWEpf8g>

План-конспект Встречи - огонька «Слева друг и справа друг»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: огонёк предполагает знакомство ребят с его традициями и легендами. Огонёк - это душевный разговор, позволяющий ребятам обсуждать разные темы. В рамках первого огонька ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях на смену. По итогам огонька педагог вручает отряду волшебную книгу.

Оборудование и материалы: талисман, места для сидения, колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Огонёк - это форма общего разговора, позволяющая сформировать у каждого ребёнка представление об отряде и о себе в этом отряде. Он задаёт эмоциональный настрой, формирует правила и культуру взаимоотношений на все последующие дни.

На «огоньке» педагоги-напарники демонстрируют детям интерес к каждому, доброту, внимательность, учат говорить правду, честно выражать своё мнение и отношения к различным жизненным ситуациям и событиям. Главной темой отдельных частей разговора должно стать: «Давайте проживём эти дни так, чтобы ни у кого не было времени грустить и скучать, давайте попробуем быть самостоятельными и творческими, сделаем нашу жизнь яркой и незабываемой, а наш отряд - самым лучшим отрядом в лагере!» Огонёк можно начать с лирической песни (*например, «Добрый вечер, дорогие ребята» О. Наумова*). Далее необходимо познакомить с традициями проведения огонька. Здесь будет уместен рассказ вожатых о традиции доброго отношения к песне, традиции орлятского круга, вечернего огонька, а в конце разговора - знакомство с традицией вечерней речёвки (*Сборник «Сто незадаанных вопросов», стр.13-17*).

После старта огонька, разговор начинает один педагог - он задаёт схему рассказа. Когда почти половина детей уже расскажет о себе, наступает момент, когда понимаешь, что следующие выступления становятся шаблонными. Здесь второй педагог напоминает: «А помните, я обещал вам рассказать легенду?» Заканчивает свой рассказ словами: «Какие замечательные люди собрались в нашем отряде, какой интересной и радостной будет жизнь нашего отряда. Мы, уверены, что у нас получится сплочённый, дружный отряд, и каждый из вас станет чуточку смелее, взрослее и самостоятельнее! И передаёт слово дальше, следующей части ребят, которые ещё не говорили.

Воспитателю важно помнить, что в ходе разговора у каждого ребенка должно сформироваться положительное отношение к своему отряду, к перспективам совместной жизнедеятельности «Мы вместе!». Так же необходимо подытожить, что подростки узнали о тех законах и традициях, по которым необходимо строить свою жизнь, чтобы стать достойным человеком своей страны. Завершить «огонёк» нужно в орлятском кругу, исполнив песню Сергея Иванова-Гончарука «Разговоры еле слышны», начиная песню со слов:

Слева друг и справа друг - чуть качнётся орлятский круг.

Здесь лишь о главном услышишь слова, руки в размахе крыльев орла:

Справа на плечи, слева на пояс. Тихо звучит о серьёзном твой голос.

Круг неразрывный нельзя разорвать. В центр лишь прощаясь можно ступать.

Исполнение песни «Разговоры еле слышны»

После исполнения песни произносятся слова речёвки:

«День отшумел, и, ночью объятый, лагерь зовёт уснуть. (*говорят все*)

Доброй вам ночи, ребята-орлята! (*говорят девочки*)

Доброй вам ночи, девчата-орлята! (*говорят мальчики*)

Доброй вам ночи, вожатые наши! (*говорят все дети*)

Завтра нам снова в путь. (*говорят все*)

Всем-всем спокойной ночи, мы вас любим очень-очень!» (*говорят все*)

Варианты проведения огонька:

Метод	Описание метода
Метод «неоконченных предложений»	Для этого метода необходимо заготовить листочки с началом предложения и многоточием вместо окончания, а также небольшую коробочку. Все листочки или сворачиваются в трубочку, или сгибаются несколько раз и помещаются в коробочку. Каждый ребёнок, вытащив один листочек, продолжает предложение и после этого передаёт коробочку дальше по кругу. Здесь педагог может задавать уточняющие вопросы, так чтобы ребёнок смог не просто одним словом завершить предложение, а ответить развёрнуто.
Метод «ассоциаций»	Для этого метода необходимо заранее подготовить картинки или предметы, при помощи которых ребята будут вести рассказ о себе и о своих ожиданиях. Для начала разговора ребятам предлагается выбрать себе изображение или предмет, который ему приглянулся больше всего. И после этого предлагается рассказать о себе или о своих ожиданиях через этот предмет или изображение.
Метод «создания рисунка»	Для этого метода необходимо подготовить по листочку на каждого ребёнка и достаточное количество карандашей и фломастеров. Предварительно ребятам даётся время, чтобы схематично изобразить свой рисунок на одной половинке листа «Ожидание от смены». Далее, когда ребята готовы, они по кругу начинают рассказывать о своих рисунках. Этот метод рекомендуется использовать в том случае, если педагог сохранит все рисунки детей, и в конце смены предложит нарисовать им рисунок «Реальность» с таким же обсуждением после творческой части создания изображения. В этом методе педагог может использовать не две половинки одного листа, а два отдельных листа. При этом, когда ребята рисуют второе изображение, сравнивают его с первым только тогда, когда второй рисунок уже готов. Так может получиться интереснее.
Метод «фотографии»	Для этого метода необходимо заранее подготовить 3 рамки для визуального оформления и написать вопросы, которые ребятам будет предложено выбрать. Фоторамки: «Какой будет наш отряд в конце смены?», «Какой буду я в конце смены?», «Какой будет наша смена?» Для начала обсуждения ребёнок выбирает одну из трёх рамок и представляет свой ответ на этот вопрос. Здесь можно дать волю фантазии и поразмышлять на заданную тему.
Метод «открытого микрофона»	Метод предполагает свободное обсуждение по заданной педагогом теме в свободном формате. В качестве условного «микрофона» может выступить талисман или символ огонька. Здесь можно задать ребятам темы такого характера: «Расскажи о себе то, что ещё про тебя не знают ребята», «Поделись своим увлечением, что ты больше всего любишь», «Расскажи нам то, что бы ты хотел, что мы о тебе знали» и т.д.

Дополнительные материалы:

1 Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

2 Сборник «Сто незадаанных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e

3 Песня «Добрый вечер, дорогие орлята», О. Наумова (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/tPDcqCr7dsZwZA>

4 Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

План-конспект марафона интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять - мы идём играть!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: марафон игр..

Краткое описание дела: марафон интересных игр направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, где игры проводят сами ребята друг для друга.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы), медали и сладкие призы победителям, материалы для проведения выбранных игр.

Участники дела: отряд.

Место проведения: стадион.

Особенности организации дела:

Марафон интересных игр лучше всего начать с общего сбора участников смены. На нём ведущие ещё раз обозначают ребятам, что сегодня в течение дня они будут знакомиться с национальными играми, и этот марафон не станет исключением.

Особенность проведения марафона заключается в том, что отряды участвуют в нескольких идущих подряд национальных играх, представленных разными отрядами. От каждого отряда заранее выбирается группа ребят вместе с одним педагогом, которые устаиваются возможности представлять свою игру для других отрядов, подготовленную во время отрядного дела - коллективно-творческой игры «КЛАСИКИ».

Каким образом это будет выглядеть: условно на большой площадке все отряды встают по периметру в свои отрядные круги. Далее в центр круга выходит та группа, которая будет представлять отряд и проводить игру с другими ребятами. По команде эти группы переходят в соседние отряды, которые идут по направлению часовой стрелки и после определённого сигнала ребята представляются и начинают проводить игру для этого отряда, в чьём кругу они находятся. Проходит определённое время, звучит второй сигнал, и группа переходит к следующему отряду, идущему по направлению часовой стрелки. Снова звучит сигнал, и ребята повторяют те же самые действия уже с другим отрядом. Так происходит ровно столько раз, сколько отрядов находится в лагере. Если количество отрядов достаточно большое, то лагерь условно делится пополам. В качестве фразы для перехода может стать совместная кричалка «Раз, два, три, четыре, пять - мы идём играть!»

Дополнительно в рамках проведения марафона отрядам предлагается отметить самые интересные игры и самых ярких ведущих. Каждый отряд перед началом проведения марафона получает комплект небольших медалей (ровно по количеству отрядов). Если ребятам понравилась игра и её проведение - отряд может отметить ведущих медалями. По итогам марафона можно сосчитать количество медалей и наградить ребят сладкими призами.



Дополнительные материалы:

Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/YU-y3IEtSIxVug>

План-конспект вечера настольных игр «Играем, общаемся, мыслим»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: вечер настольных игр.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: вечер настольных игр - это возможность познакомиться с различными вариантами настольных игр и, при желании, устроить турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, комплекты настольных игр, таблички на столы с обозначением названий игр.

Место проведения: просторное помещение или аудитория.

Особенности организации дела: для организации вечера настольных игр педагогам необходимо организовать игровое пространство - это площадки (столы и стулья) с настольными играми и таблички на столы с названиями игр. Если в лагере нет в наличии настольных игр, то педагог может использовать такие игры как:

Название игры

«Морской бой»

Описание

Игру можно провести и самым простым способом: на обычном листе в клетку чертится 2 поля 10x10 клеток и расставляются на одном из полей корабли - один четырёхпалубный (4 клетки), два трёхпалубных (по 3 клетки), три двухпалубных (по 2 клетки), четыре однопалубных (по 1 клетке).

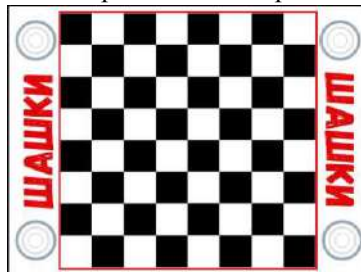
Также можно использовать готовое игровое поле (представлено ниже и находится в приложении):



«Шашки», «Уголки»

Когда нет возможности найти готовую игру, её можно создать самостоятельно. Игровое поле чертится или распечатывается, а в роли шашек могут служить крышки от бутылок двух разных цветов, раскрашенные камешки, жёлуди или ракушки.

Ниже представлен вариант игрового поля для печати ([ссылка на игровое поле представлена в дополнительных материалах](#)):



Модификация игры
«Уголки»

Модификацией игры «Уголки» может стать игра с такими же правилами, но небольшим дополнением на экологическую тематику, где ребятам нужно определённой фишкой встать на определённую клетку.

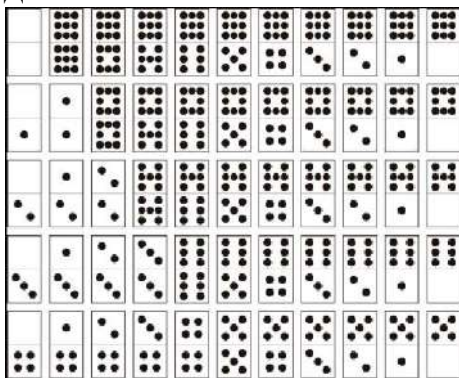
«Лото»

Лото также можно изготовить самостоятельно, распечатав карточки и сделав бочонки в форме обычных квадратных карточек.

6	128	47	63	89	9	13	14	7	164	89	13	22	54	76	84	10	25	4b	51	180
11	120	34	11	32	45	51	77	18	21	159	84	17	130	50	69	4	1	10	25	4b
11	32	45	51	77	18	21	159	84	17	130	50	69	4	1	10	25	4b	51	180	
17	12	88	46	8	7	164	89	13	22	54	76	84	10	25	4b	51	180	120	34	
9	12	24	65	22	37	46	75	90	12	29	32	51	66	6	120	34	65	90	12	
30	61	178	90	8	17	24	65	22	37	46	75	90	12	29	32	51	66	6	120	
37	62	74	185	6	10	32	161	86	9	14	33	67	18	16	38	154	61	73	1	
41	57	62	74	185	6	10	32	161	86	9	14	33	67	18	16	38	154	61	73	
33	48	52	67	4	11	38	58	87	39	45	73	81	11	36	159	63	85	1	1	
71	80	29	142	68	8	10	32	161	86	9	14	33	67	18	16	38	154	61	73	
54	66	72	88	16	140	53	167	88	39	45	73	81	11	36	159	63	85	1	1	
125	49	55	84	27	37	48	56	88	39	45	73	81	11	36	159	63	85	1	1	
15	35	40	69	182	2	14	51	79	85	37	42	58	70	37	42	58	70	37	42	
18	22	58	64	76	13	20	39	160	77	31	40	163	74	82	3	15	22	30	67	
30	56	79	83	12	23	34	166	72	81	16	23	30	56	79	83	12	23	34	166	
10	29	44	68	88	1	2b	149	163	81	16	23	30	56	79	83	12	23	34	166	
13	27	31	42	71	1	2b	149	163	81	16	23	30	56	79	83	12	23	34	166	

«Домино»

Домино также можно изготовить самостоятельно, распечатав карточки. По аналогии можно сделать домино с картинками.



«Кто я?»

Для этой игры ребятам понадобятся стикеры и ручки. На стикере каждый участник игры пишет какого-нибудь известного персонажа и приклеивает его на лоб своему соседу справа. Далее ребята по кругу начинают задавать вопросы про своего персонажа, на которые можно ответить однозначно: да или нет. Если ход сделан и у участника не нашлось варианта ответа, то он передаёт ход дальше. Если участник, задав наводящий вопрос, готов назвать персонажа на своём стикере, и ответ является верным, то этот участник становится победителем игры. Если он называет неверный вариант, то при следующем круге он пропускает ход.

Помимо известных персонажей в игре может быть использована любая другая категория: транспорт, еда, животные, предметы быта и т.д.

«Крестики-нолики»

Игра может быть проведена в формате турнира до нескольких побед или же изменена в формате проведения, когда поле берётся не 3x3 клетки, а, например, 8x8. В таком случае игроки могут получить баллы за непрерывную линию по вертикали, горизонтали или диагонали, состоящую из 4-х символов, а каждый следующий символ, продолжающий эту линию приносит ещё по одному баллу в копилку игрока.

«Слова»

Игра в слова, города и другие варианты - ребята могут тему выбрать самостоятельно.

Играть достаточно легко: человек называет первое слово, а следующий за ним должен назвать другое слово, начинающееся на первую букву предыдущего. Слова повторяться не должны.

Дополнительные материалы: Настольные игры (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/Ixexeo43APq4Lw>

План-конспект нестандартных стартов «Изобретатели и Первооткрыватели»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: весёлые старты + изобретательская игра.

Участники дела: отряды.

Краткое описание дела: нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, где ребята могут получить новые знания о различных открытиях и изобретениях, учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать интересное и полезное изобретение.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела - ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы, материалы для заданий весёлых стартов, «изобретательский наборчик» (канцелярские товары и дополнительные предметы, которые могли бы понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения), конверты с описанием изобретения, столы для каждой команды, знаки качества (по три на каждого участника).

Место проведения: большая просторная площадка.

Особенности организации дела:

Нестандартные старты предполагают прохождение отрядами трёх этапов: 1-й этап - весёлые старты (они не только направлены на работу в команде, но и знакомят ребят с открытиями, изобретениями, учёными, изобретателями и первооткрывателями);

2-й этап - изготовление макета своего изобретения и подготовка рекламы;

3-й этап - представление изобретения.

Особенность проведения первого этапа заключается в том, что отряд, который в задании весёлых стартов прибегает первым, то первым и приступает к изготовлению изобретения. Соответственно, после каждого задания весёлых стартов к изготовлению постепенно по одному отряду подключаются все, кроме последнего. Они на время становятся жителями Страны Маленьких и Великих Открытий и придумывают себе роли (кто они по профессии, сколько им лет, чем они любят заниматься в свободное время и т.д.). Те отряды, которые выигрывают в заданиях весёлых стартов, получают «Изобретательский наборчик» (канцелярские товары и дополнительные предметы, которые могли бы понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения), и конверт с прототипами и описанием будущего изобретения. Далее отряд изучает информацию, придумывает свою интерпретацию и начинает подготовку - одна группа изготавливает макет, а вторая готовит рекламу их изобретения. Для этой работы отрядам необходимы ровные площадки или столы. Само изобретение должно быть интересным, креативным и полезным для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. После того, как все отряды готовы (даётся ограничение по времени), они приступают к представлению и рекламе своих изобретений для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. Перед началом представлений от ведущего следует примерно такая речь:

«Дорогие ребята! Как только вы получили «Изобретательский наборчик», вы стали частью научного сообщества. Ваши сообщества трудились на благо страны и теперь готовы представить свои новейшие изобретения её жителям. Именно им предстоит определить, какое изобретение будет самым полезным и значимым для страны, и выбрать, что будет запускаться в массовое производство. Но прежде чем мы начнём, давайте познакомимся с жителями - они нам немного о себе расскажут (жители рассказывают о своих ролях). Ну а теперь, мы приглашаем для представления первого изобретения научное сообщество «...» (говорится название отряда)». Таким образом все научные сообщества презентуют для жителей свои изобретения, после чего жители отправляются на голосование. У каждого жителя есть по три знака качества, которые они могут отдать или одному конкретному изобретению или трём разным изобретениям.

После голосования определяется одно изобретение, которое будет внедрено в жизнь в Стране Маленьких и Великих Открытий, и научное сообщество получает номинацию «Лучшее изобретение». Все остальные научные сообщества получают другие номинации (например, «самое креативное изобретение», «самое лаконичное изобретение», «самое масштабное изобретение» и т.д.).

Дополнительные материалы: 1. Отечественные изобретения (сайты): <https://www.sites.google.com/view/putevoditel-po-izobreteniyam/%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D1%83%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B8>
<https://porusski.me/2016/10/30/013-23-russkih-izobreteniya/>
<https://zema.su/blog/velikie-izobreteniya-russkikh-foto> Знак качества (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/RjdqCRJV3wS-Yw>

План-конспект фестиваля народного творчества «Город мастеров»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: фестиваль.

Участники: отряд.

Краткое описание дела: фестиваль народного творчества предполагает знакомство с прикладным творчеством и народными ремёслами, и могут освоить разные техники..

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального сопровождения дела (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы), материалы для работы кварталов «Города мастеров» (описаны в содержании), жетоны.

Место проведения: вся территория лагеря.

Особенности организации дела:

Фестиваль народного творчества «Город мастеров» предполагает формат ярмарки, на которой можно зарабатывать бонусы и обменивать их на призы для себя, для небольшой группы или для отряда.

Условно «Город мастеров» разделён на 4 квартала:

- «Познавательный квартал» - квартал, где можно узнать разную информацию о народных промыслах и ремёслах;
- «Мастеровой квартал» - квартал, где можно чему-либо научиться и попробовать сделать;
- «Игровой квартал» - квартал, где можно заработать бонусы за участие и победу в играх;
- «Обменный квартал» - квартал, где можно обменять полученные на других кварталах бонусы.

«Познавательный квартал»

На этом квартале можно заработать по 1 жетону за изученную единицу информации.

Включает в себя несколько площадок с информацией о народных промыслах и ремёслах. Информация может быть представлена в виде плакатов/информационных стендов, в формате видеороликов, в формате презентаций, которые можно посмотреть самостоятельно. Также на «Познавательном квартале» будут несколько человек, которые рассказывают интересные факты о народных промыслах и ремёслах, а также вручают бонусы за изучение информации.

«Мастеровой квартал»

На этом квартале проходят площадки в формате мастер-классов, где ребята учатся и пробуют выполнять какое-то изделие. За это они могут заработать 5 жетонов.

Включает в себя площадки с мастер-классами, где ребята могут научиться лепить (глину можно заменить на пластилин или технику папье-маше), научиться художественной росписи (роспись можно выполнять на досочках, на спилах, на листах бумаги или картона; причём ребята могут научиться сами создавать рисунок, так и могут взять готовый рисунок или форму и её расписать), научиться резьбе (вместо дерева и кости можно использовать круглые или квадратные заготовки свечей или мыла - этот материал более мягкий и резьбу по нему можно делать любой заострённой палочкой, а не ножиком). Если в лагере есть возможность, то ребятам можно провести мастер-класс по плетению кружева на коклюшках, или создать настоящее изделие в одной из техник народных промыслов и ремёсел, если в регионе есть мастера и есть возможность их пригласить на смену.

«Игровой квартал»

На этом квартале расположены площадки, где ребята могут посоревноваться друг с другом, поиграть в игры, зарабатывая за активное участие по 3 жетона, а за победу в игре по 5 жетонов.

Игры на этом квартале предполагают знание ребятами разных фактов про народные промыслы и ремёсла. Если ребёнок затрудняется с выполнением заданий в представленных играх, то он может посетить «Познавательный квартал» и познакомиться с этой информацией, или узнавать её во время участия в играх.

Примеры игр и заданий, которые могут использоваться на этом квартале:

- *Игра по форме мяч в кругу - «горячая картошка».* Ведущий бросает участникам мяч и называет категорию (например, народный промысел, роспись, материал для резьбы, цвета в росписи «Хохлома»), а участникам нужно назвать то, что относится к категории (например, если ведущий сказал «роспись», то участники могут назвать - «Хохлома», «Городецкая роспись», «Гжель» и т.д.). При этом участникам нужно отвечать быстро, а ведущий каждый раз задаёт новую категорию.

- Ребятам на скорость нужно собрать пазл и отгадать, что за народный промысел или ремесло там изображено

- Ребятам на скорость предлагается сплести косичку из верёвочек (это может быть, как индивидуальное задание, так и его выполнение, объединившись в команды)

- *Игра «Креативная змея».* Ведущий задаёт тему «креативной змеи», например, что может быть использовано для художественной резьбы кроме дерева и кости, и подходит к одному из участников. Од должен назвать материал и стать «головой креативной змеи». Встав в самое начало, уже он выбирает к кому подойти следующему. Следующий уже должен назвать новый креативный пример. И так до тех пор, пока все участники не соберутся в единую цепочку. Для более интересной игры, «змея» может придумать кричалку, которую они будут говорить, когда кто-то становится в их главе.

- *Игра «Ремесленная сказка».* Участникам предлагается сочинить сказку следующим образом: первый начинает историю, но не договаривает её до конца. Продолжить её нужно уже следующему участнику. Важно условие, каждому в своё время нужно не только продолжить сказку, но и добавить в неё то ремесло, о котором ещё не шла речь.

- Ребятам предлагается на скорость разгадать кроссворд или ребусы о народных промыслах и ремёслах.

- Ребятам предлагается проявить своё творчество и совместно с командой сочинить стихи про народные промыслы или самим, или с заданной ведущим рифмой.

- Если педагоги, которые организуют Фестиваль народного творчества, знакомы с такими настольными играми, как «Мемори», «Доббль», «Квартет», «Странометр», то эти игры они могут адаптировать и сделать свои версии, включая тему народных промыслов и ремёсел.

«Обменный квартал»

На этом квартале ребята могут обменивать бонусы на призы.

На нём действует три площадки обмена бонусов -

1 площадка - «Для себя» (призы стоимостью в пределах 10 бонусов)

2 площадка - «Вместе с друзьями» (призы стоимостью в пределах 50 бонусов)

3 площадка - «Всем отрядом» (призы стоимостью в пределах 200 бонусов)

При организации Фестиваля народного творчества «Город мастеров» важно учесть то, каким образом будет начинаться работа площадок (лучше всего сделать творческий и яркий общий старт, где ребята смогут познакомиться с расположением и особенностями каждого квартала «Города Мастеров», и качестве символа при открытии города может использоваться ключ), каким образом будет проходить сопровождение всего дела (здесь лучше всего, чтобы ведущий зазывал ребят на тот или иной квартал, предлагал им дополнительный интерактив или брал интервью, а также сообщал о времени обмена бонусов и о завершении работы площадок). На протяжении всего фестиваля может играть задорная народная музыка, которая будет поддерживать хороший эмоциональный настрой во время всего дела. Ведущий может быть наряжен в костюм скомороха.

Дополнительные материалы: Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrj1l1w>

План-конспект креативного марафона «Я художник, я так вижу»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: креативный марафон.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: креативный марафон предполагает знакомство ребят с разными приёмами креативного мышления и создание своего ремесла, которое бы отражало ценности их семьи или близкого окружения.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, бумага, краски, кисточки, материалы заданий (описаны в содержании).

Место проведения: аудитория.

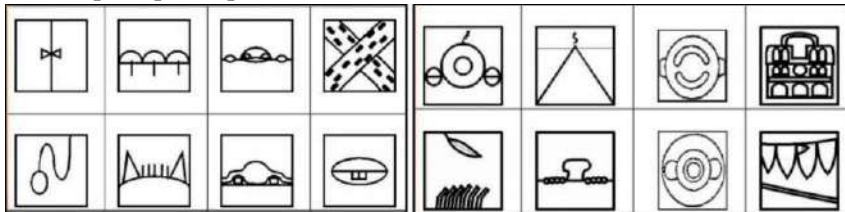
Особенности организации дела:

Начать креативный марафон можно со знакомства ребят с разными приёмами креативного мышления:

1 — Игра «Креативный пинг-понг». Ребятам предлагается выбрать себе пару и встать друг на против друга. Пары в процессе игры могут меняться. Предварительно ведущий с ребятами определяют, как ребята в паре будут передавать друг другу ход (это может быть хлопок по ладошке, или двумя ладошками сразу; или ребята могут передавать какой-то предмет - ручку, карандаш, монетку и т.д. - как будто бы мячик в пинг-понге). После этого объявляется тема, например, ребятам по очереди очень быстро нужно будет называть варианты использования цветного карандаша или пластикового стаканчика, или любого другого предмета (его может назначить ведущий, а могут предложить сами ребята).

2 — Игра «Друдлы». Друдлы - это визуальные загадки, представленные в форме небольших картинок. Задача ребят, придумать как можно более интересный вариант того, на что похожа эта картинка. В этой игре нет неправильных вариантов, все идеи очень интересные и творческие.

Примеры картинок:

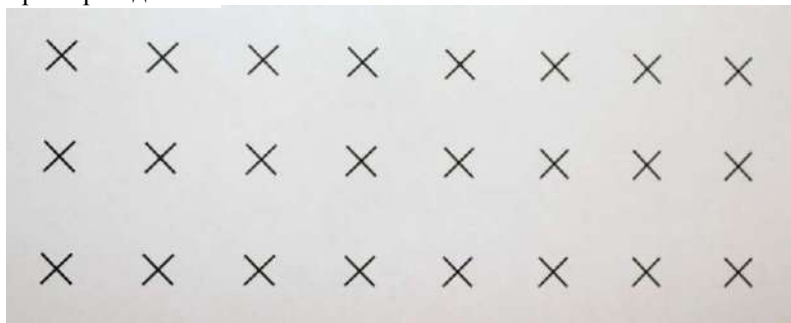


3 — Упражнение «Отпечатки». Для выполнения этого упражнения ребятам потребуется гуашь, кисточки и листочки бумаги, сложенные пополам. На одной половинке листа ребята в произвольном порядке рисуют кляксы разных цветов, после этого, не дав краске высохнуть, они делают отпечаток на второй половине листа. Так получится интересное цветное изображение. Далее ребятам предлагается сделать выставку этих работ и немного пофантазировать - что же можно увидеть на таком рисунке. Получившиеся картинки лучше всего рассматривать издали, при этом поворачивая их разными сторонами через определённые промежутки времени - так в одном изображении можно увидеть разные варианты.

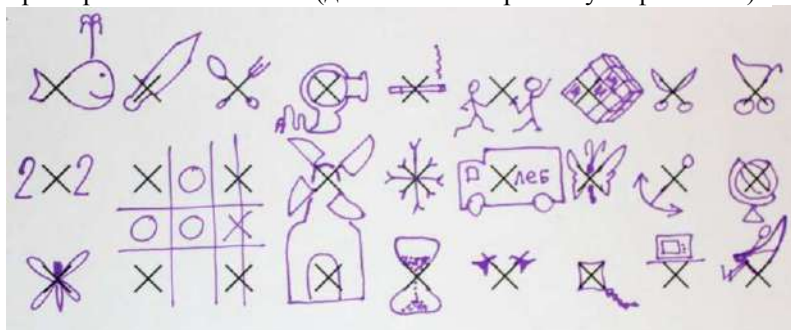


4 - Упражнение «Я художник, я так вижу». Ребятам выдаются небольшие заготовки, которые нужно дорисовать так, чтобы каждый элемент был дополнен разными вариантами.

Пример задания:



Пример его выполнения (даём волю творчеству и фантазии):



После выполнения нескольких подобных упражнений, направленных на развитие креативного мышления, ребятам предлагается вспомнить, какие ремёсла они знают, и поразмышлять о том, какое ремесло они могли бы придумать сами. При этом, когда ребята будут придумывать своё ремесло, стоит учесть ценности (то есть то, что было бы важно) своей семьи и своего близкого окружения. Потому что раньше, в былые времена, старшие передавали молодому поколению своё мастерство, учили их, возвращали из подмастерья до настоящих мастеров семейного дела - будь то плетение лаптей или художественное литьё из металла.

Дальше ребятам предлагается попробовать сделать элемент этого промысла (из тех материалов, которые имеются в наличии) и представить его всем. Для выполнения этого задания ребята могут объединиться в группы, а могут сделать что-то самостоятельно.

Дополнительные материалы:

1 Копилка упражнений на развитие креативности (сайт): <https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2013/11/29/kopilka-uprazhneniy-na-razvitie-kreativnosti>

2.Упражнения для развития креативности (сайт): <https://4brain.ru/blog/creativity-development-exercises/>

План-конспект исследовательского квеста «Природный код»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: исследовательский квест.

Участники: отряд...

Краткое описание дела: исследовательский квест предполагает знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята, посредством погружения в игровой сюжет квеста, помогают персонажам разгадать природный код.

Оборудование и материалы: столы и стулья для станций и Сказочного лесного тира, материалы для обеспечения площадок (описаны в самих площадках), жетоны, конверты с заданием по разгадыванию природного кода, колонка, микрофон, ноутбук и фонограммы для старта квеста и общего музыкального фона игры.

Место проведения: вся территория лагеря.

Особенности организации дела:

Природный код - это некая шифровка, которая содержит в себе кладезь информации и знаний.

Задача отрядов - разгадать природный код.

Что им для этого необходимо сделать: вернуть всё на свои места и получить подсказки к разгадке природного кода.

Кто во всём этом может помочь отрядам - сказочные персонажи.

Сказочный персонаж, которому помогли, даёт ребятам подсказку - где искать конверт с заданием.

Ребята могут самостоятельно искать конверты, которые спрятаны на всей территории лагеря, не прибегая к подсказкам от сказочных персонажей, но так им будет сложнее, потому что сказочный персонаж даёт им открытую подсказку - где находится конверт.

Как только отряд находит конверт и выполняет задание - ответ необходимо отправить ЭКО-другу (по выбранной социальной сети). Если ответ верный, то отряд получает один элемент природного кода/подсказку на его разгадку.

Также в квесте есть Сказочный лесной тир, который возглавляет старичок-лесовичок - там можно приобрести некоторые необходимые предметы. Получить нужный предмет можно в том случае, если команда 2 раза подряд из 5 попыток выигрывает в игре «Рыцарь-принцесса-дракон» (модификация игры «Камень-ножницы-бумага»). Если использованы все 5 попыток, и есть хотя бы одна победа - отряд получает также какой-то предмет, но не тот, за которым они пришли. И если использованы все 5 попыток и нет ни одной победы - отряд уходит без ничего. Жетон на 5 попыток им даёт тот персонаж, к которому они пришли, и который попросил их ему помочь.



Первоначально у отрядов есть по 10 жетонов - на тир (это 2 игры).

ПРИРОДНЫЙ КОД:

Природный код может быть зашифрован разными способами - это может быть шифр, это может быть пазл, это может быть ребус, это может быть кроссворд и т.д. Выбор шифровки природного кода зависит от организаторов.

За основу природного кода можно взять различные стихи, цитаты, высказывания. Вот небольшой пример:

- Всё в мире и в природе должно быть на своих местах. Нарушение баланса ведёт к исчезновению уникального мира. Поэтому человек и природа должны быть как единое целое, как один единый организм.

- К тому, кто был глух к природе с детства, кто в детские годы не подобрал выпавшего из гнезда птенца, не открыл для себя красоты первой весенней травы, к тому потом с трудом достучится чувство прекрасного, чувство поэзии и простая человечность. В.А. Сухомлинский

- В природе все мудро продумано и устроено, всяк должен заниматься своим делом, и в этой мудрости — высшая справедливость жизни. Леонардо да Винчи

- Книга природы есть неисчерпаемый источник познаний для человека. Вольтер

- Не случайно утром вспыхивают росы
Светляками на ладонях у листвы,
Так глядит на нас природа, будто просит
Нашей помощи, защиты и любви.
Е. Евтушенко

- Птицы и звери, цветы и деревья зывают к человеку: сбереги, сохрани, где стоишь, где живешь, - на расстоянии взгляда и голоса, хотя бы на расстоянии вытянутой руки. Д.С. Лихачев

- Давайте, люди, любить планету.
Во всей Вселенной похожей нету.
И.Мазин

- .. Леса без птиц
и земли без воды.
Всё меньше
Окружающей природы.
Всё больше -
Окружающей среды.

Р. Рождественский

ЗАДАНИЯ В КОНВЕРТАХ:

Животные - звери, птицы, насекомые (что не так?):

- странный вид - несколько животных стали единым целым, нужно помочь определить, кто есть, кто.

Для этого задания понадобятся картинки с животными (звери, птицы, насекомые) и карточки с интересными названиями. Например, СТРЕКОВЕЙ - в нём зашифрована стрекоза и муравей (соответственно две картинки к этой карточке должны быть такими), ПЧЁЛК - пчела и волк, ЛИСАЯЦ - лиса и заяц, ЖУРАДИЛ - журавль и крокодил и т.д.

- странное место обитания разных животных - найти им привычную для них среду.

Для этого задания делается один большой круг из картона, на котором расположено несколько секторов - среда обитания. Также в конверте находятся несколько прищепок с изображением тех или иных животных, которых нужно расселить в привычную среду обитания - прикрепить прищепку к нужному сектору.

- спрятались, слились, стали незаметными - необходимо найти животных.

Для этого задания понадобятся картинки с изображениями животных разных вариантов: когда животное похоже на какой-то элемент растения, когда несколько животных нарисованные линиями и нужно найти всех, или, когда животные хорошо замаскировались и их просто необходимо увидеть и обвести.

- оставили после себя послание - надо разгадать, расшифровать.

Для этого задания можно использовать разные загадки, ребусы, головоломки про животных

- находятся в опасном расположении - спасти животных.

Для этого задания понадобятся картинки-паззлы (2 элемента как одна картинка). На этих картинках животные расположены таким образом изначально, что один второго может съесть. Надо перераспределить паззлы так, чтобы оба животных могли спокойно находиться рядом друг с другом.

Растения — деревья, кустарники, травы, грибы, ягоды (что не так?):

- плоды, листья не там

Для этого задания понадобятся картинки с прикреплёнными на них изображениями плодов, листьев - но в перепутанном варианте. Ребятам нужно будет вернуть всё на свои места.

- съедобное/не съедобное

Для этого задания понадобятся карточки с изображением и названием ягод и грибов и две карточки с вариантами - съедобное и не съедобное. Карточки с изображениями отряду нужно будет разложить на две части.

- отгадать, что это

Для этого задания понадобятся карточки с фотографиями или оригинальные части растений - листочки, иголки, шишки, и т.д. По этим карточкам или частям растений ребята должны определить, что это за растение или к какому растению относится то, что изображено.

В общем и целом - что не так?

Для этого задания ребятам предлагается картинка, на которой нужно найти тот или иной природный объект и понять, что с ним не так - то есть в чём ошибка или чем нужно помочь. Например, птенец выпал из гнезда или его нужно накормить, фантик валяется на дороге, детёныш животного замёрз - его нужно согреть, повесить кормушку для птиц и т.д.

- накормить

- полить

- перебинтовать

- пересадить

- сделать домик, убежище

- починить

ПОМОЩЬ СКАЗОЧНЫМ ПЕРСОНАЖАМ:

Работа с персонажами.

- если злой персонаж - он попросит транспорт или навигацию. Транспорт или навигацию можно разыграть в тире. Транспорт получен - значит герой стал добрее и может дать подсказку, где искать конверт. Если стал добрее, значит можно у него попросить задание, которое поможет вернуть предметы добрым персонажам.

- если добрый персонаж - он попросит укрытия от злодеев. Выполненное задание считается за помощь в укрытии и даёт жетоны на тир. После того, как персонажу помогли - ему нужно вернуть то, что ему принадлежит. А это находится у злого персонажа. Как вернули то, что принадлежит - можно получить подсказку, где искать конверт.

Злой персонаж	Транспорт или навигатор	Задание на получение предмета	Предмет, который они хранят
Баба Яга	Ступа с метлой	Сделать более современными ступу, метлу и избушку на курьих ножках (задание на креативность)	Перо
Кощей Бессмертный	Указатель	Сыграть в рифмы, слова или фигуры (задание на логику и смекалку)	Корыто



Кикимора Болотная



Леший



Волшебный клубок



Яблочко на блюдечке с
золотой каёмочкой



Заплести большую косу из верёвок (задание на командную работу)

Собрать веточки и шишки, придумать и провести игру
(задание на организаторские способности)



Самоходная печь



Стрела



Добрый персонаж	Задание в помощь	Предмет, который нужно вернуть	Кто забрал предмет
Жар-птица	Придумать 10 вариантов, на что похож рисунок	Перо	Баба Яга
Золотая Рыбка	Определить на слух, сколько спичек лежит в коробке	Корыто	Кощей Бессмертный

Щука	Первоначально каждый каждому в отряде пожимает руку. Затем все закрывают глаза, ведущий выбирает одного человека, который подходит ко всем и жмёт им руку, после чего встаёт на своё место. Ведущий даёт команду открыть глаза и задаёт вопрос - кто же им пожал руку.	Самоходная печь	Кикимора Болотная
Царевна-лягушка ft	Ребята играют с персонажем в игру «Нос, пол, потолок». Ведущий называет эти слова и показывает на них указательным пальцем, периодически запутывая. Задача ребят внимательно слушать, показывать верно и не сбиться.	Стрела	Леший

Итого 8 персонажей - 8 подсказок, где найти конверт. Причём 4 злых персонажа - дают подсказку, которая обозначает примерное расположение конверта, а 4 добрых персонажа дают подсказку с точным расположением конверта.

Соответственно в игре одновременно может участвовать 4 отряда, чтобы была возможность свободного перемещения. У каждого отряда все карточки, задания, конверты и всё, что необходимо в игре - одного цвета.

При необходимости увеличить количество отрядов желательно по той же самой схеме добавить сказочных персонажей. При добавлении одного отряда требуется добавить 2 персонажа - одного злого, одного доброго.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ СКАЗОЧНОГО ЛЕСНОГО ТИРА:

Необходимые предметы:

- ступа с метлой
- яблочко на блюдечке с золотой каёмочкой
- волшебный клубок
- камень на распутье

Дополнительные ненужные предметы:

- Ковёр самолёт
- Летучий корабль
- Сапоги-скороходы
- Избушка на курьих ножках
- Карета из тыквы



Дополнительные материалы:

1 Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrj1l1w>

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора - Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию; с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.

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

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

Игровое поле настольного игры «Экспедиция вкусов»

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

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

Травянистое бобовое растение, которое завезли западные купцы во времена Петра I. Сначала фасоль считали украшением цветников, но потом раздобыли. Фасоль иногда

САХАРНАЯ СВЕКЛА

Появилась на русском столе при Петре I. Двулетнее корнеплодное растение, которое

Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свёкла одна из самых урожайных культур.



САХАРНАЯ СВЕКЛА

Появилась на русском столе при Петре I. Это однолетнее травянистое растение. Фасоль является одним из самых популярных овощей. Она используется в кулинарии для приготовления салатов, супов, гарниров. В России фасоль начали выращивать в XVII веке. Петру I эта культура понравилась, поэтому он приказал завезти её в Россию.



ПОМИДОР

Это однолетнее травянистое растение. Помидоры завезли в Россию из Америки. Сначала их считали ядовитыми, но потом выяснилось, что это очень вкусный и полезный овощ. В России помидоры начали выращивать в XVIII веке. Петру I они понравились, поэтому он приказал завезти их в Россию.



какую температуру можно выдерживать капусту?



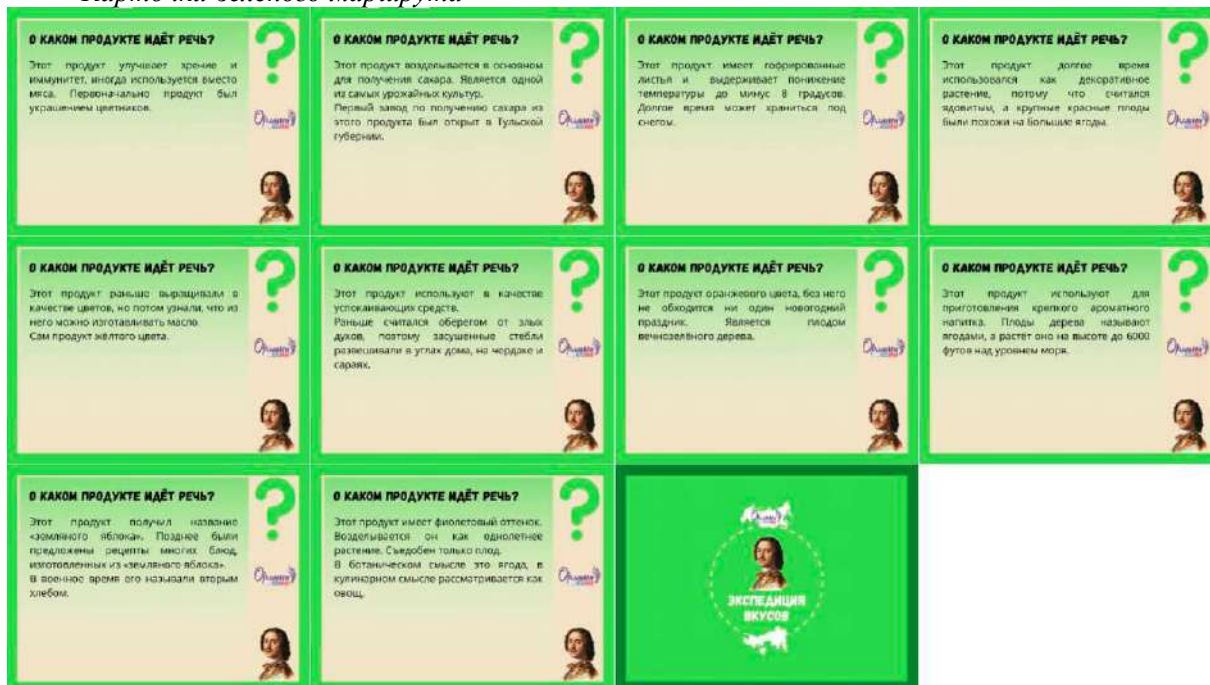
какие сорта капусты помидоры?





Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Карточки зелёного маршрута



Перед началом игры отряд делится на несколько команд - от 3 до 5-ти - в зависимости от количества детей в классе. Каждая команда придумывает своё название, и создают фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика, сделанного в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I кораблестроение приобрело регулярный характер и большие масштабы. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. После того, как кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции - Россию (картинка сверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам озвучиваются правила игры.

Правила игры:

Мы привыкли использовать в пищу многие растения и продукты и мало кто задумывался о том, как они появились в нашей стране, благодаря кому мы имеем возможность их выращивать и употреблять в повседневной жизни. Сегодня мы расскажем о том, что страна приобрела благодаря Петру Великому.

Каждому экипажу корабля (это те команды, на которые разделились ребята внутри отряда) предстоит совершить экспедицию до Европы и вернуться обратно в страну, при этом узнать, какие продукты завёз Петр I.

Происходить путешествие будет следующим образом: все команды ставят свои корабли на стартовую позицию. После этого начинается 1 раунд игры.

Педагог вытягивает карточку красного цвета и демонстрирует её ребятам (карточки можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ на вопрос, представленный на этой же карточке. Этот листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

1 Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

2 Игровое поле настольной игры (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/hgDcpTqVRZ_M5A

3 Карточки красного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/S_QMIZOOHNE_0A

4 Карточки зелёного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/HAwNnlmu-VMNQ>

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический час предполагает подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. В рамках него ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней и отгадывают название страны, по которой они путешествовали - эта страна - Россия. И как только ребята узнают страну, педагог раскрывает не только название, но и информацию о символах нашей страны - Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

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

Место проведения: аудитория.

1. Введение в тематический час	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно сообщение от невидимых жителей. В своём сообщении жители говорят о завершении путешествия и предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали. И для этого вручают им ещё один элемент карты (<i>фрагмент того федерального округа, где ребята проживают</i>).
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов - федеральных округов. А так сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php - на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион вашего федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую они собирают и по которой они путешествовали - это Россия. Если отряд догадался, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если не догадался, то педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа должно стать следующее: ребятам необходимо собрать карту и назвать страну, по которой они путешествовали.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопрос о том, как ребята догадались, что они путешествовали по России. После ответа ребят - переходит дальше. Всем отрядом вспоминают, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, рассуждают о том, чем же ещё богата и славится Россия.
4. Официальные и неофициальные Государственные символы России	После обсуждения педагог выводит ребят на то, что всё, что они узнали от невидимых жителей - это неофициальные национальные символы России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну - это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на 3 группы и каждой группе дать свой символ - его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом, представляет всему отряду. После представления каждого символа важно с ребятами обсудить, почему важно беречь символ и относится к нему с

	уважением.
5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час обратной связью от ребят - какие открытия они сегодня совершили - одно Великое Открытие (что нового узнали про страну) и одно Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).

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

Карта РФ по федеральным округам - предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день - один элемент). Один элемент карты - ваш федеральный округ - необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей.

Логотипы тематических дней - предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип - белый круг с оранжевым кольцом предназначен для вашего федерального округа и перед его размещением на вашем субъекте, на него необходимо наклеить герб региона. Если карту удаётся распечатать большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. Так продолжается до окончания - в итоге, на каждом федеральном округе будет все 7 логотипов, и на вашем федеральном округе будет ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ - помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

1 Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

2Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/UFqINxgX7AQ7SA>

3Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): https://disk.yandex.ru/i/5aC5L8IU_55RTQ

4Логотипы тематических дней (макеты для печати): <https://disk.yandex.ru/i/ZCdf9FbEcSE2YQ>, <https://disk.yandex.ru/i/b5ZA0PYadNIvdg>

5Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlArVdFLRDNxHg>

6Карта России триколор (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/OTbQOYoyxzIhmQ>

7Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/5T2XZWfjc4tnpA>

8Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение): https://disk.yandex.ru/i/Vw5rFr_ApP9hg

План-конспект диалоговой площадки «100 причин любить Россию»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: диалоговая площадка.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: диалоговая площадка - это возможность ребят поразмышлять о своей малой Родине и о своей стране. Она позволяет ребятам посмотреть на неё с разных точек зрения, понять свою пользу и сопричастность к общему делу, к своему многонациональному народу, его истории и культуре, его национальному достоянию.

Оборудование и материалы: бумага, фломастеры, цветные карандаши, ручки, распечатанные картины и тексты песен, ватман, краски, кисточки.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Диалоговая площадка рассматривается через призму путешествия ребят по Стране Маленьких и Великих Открытий. То, что они узнавали каждый день - это и есть в совокупности наша страна, наша Родина.

Педагог предлагает ребятам поразмышлять о том, что такое Родина, как они понимают это слово. Прежде, чем ребята будут рассказывать о своём понимании, каждый может нарисовать небольшой рисунок «Родина», где как раз попробует раскрыть своё понимание.

После того, как ребята представят своё видение, что такое Родина, можно им подсказать, что о Родине писали очень многие поэты и писатели. Обсудить, почему Родину называют - мамой, матерью, матушкой. Здесь может быть применён метод «Открытого микрофона», когда ребята высказываются те, кто пожелает.

После этого, педагог предлагает ребятам разделить на несколько групп и стать автором своего стихотворения о Родине, вложив в него то, за что они любят свою Родину. Далее каждая группа представляет своё стихотворение. Может получиться и так, что все стихотворения удастся объединить вместе и сделать одно общее от отряда.

Обсуждать то, за что каждый ребёнок любит свою Родину можно и используя различные картины известных художников или детские рисунки. Любовь к Родине можно выразить и с помощью песни. И здесь педагог может предложить ребятам всем вместе исполнить песни о Родине - о природе, о домашних питомцах, о семье и т.д.

Завершить обсуждение можно тем, что каждый из нас важен для своей страны; к тому делу, которое выбрал для себя человек, нужно относиться ответственно и с душой. Один из способов закрепить всё то, что ребята говорили на диалоговой площадке - оформить на отрядном уголке плакат «100 причин любить Россию».

Примеры картин, которые можно использовать для обсуждения:



Иван Шишкин, «Утро в сосновом лесу»



Олег Бороздин, «Праздник в Сосновке»

Иван Шишкин, «Рожь»	Борис Кустодиев, «Масленица»
Виктор Васнецов, «Богатыри»	Исаак Левитан, «Золотая осень»

Примеры песен, которые можно использовать в рамках диалоговой площадки

«То берёзка, то рябина» То берёзка, то рябина, Куст ракиты над рекой: Край родной, навек любимый, Где найдёшь ещё такой?!	«Я живу в России» Ой, лели-ле-ли-ле-ли Лели, ой, лели-ле-ли, ой Ой, лели-ле-ли-ле-ли Лели, ой, лели-ле-ли, ой Лели-ле-ли на-нара, на-на-на-на Нара, на-на-на-нара, на-на-на Я живу в России Где дубы и клены Где белые березы и сады зелены Где жара и стужа После ливня лужи Где в сугробы снега Окунусь с разбега Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год лишь лето Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год зима А в России есть и то, и это А в России от веселья кругом голова Где-то, где-то круглый год лишь лето Где-то, где-то круглый год зима А в России есть и то, и это	«Россия, мы дети твои» Любуюсь тобой ярко залитой солнцем, За гладью озер золотые поля. И в первых словах навсегда остается Земля, где я вырос Россия моя! И космоса даль и простор океана, Нас манят загадочной силой своей, Но ждет нас Россия, любя и прощая, Как матери любят своих сыновей. Россия, мы дети твои Россия, нужны нам твои голоса Россия, мы дети твои Россия, нужны нам твои голоса Пусть льются знамена над миром И с именем гордым твоим Мы все твои дети, Россия А значит, мы победим! Россия, мы дети твои Россия, нужны нам твои голоса Россия, мы дети твои Россия, нужны нам твои голоса
Где найдёшь ещё такой?!		
Где найдёшь ещё такой?!		
От морей до гор высоких, Посреди родных широт, Всё бегут, бегут дороги, И зовут они вперёд. Всё бегут, бегут дороги, И зовут они вперёд. И зовут они вперёд. Солнцем залиты долины, И куда ни бросишь взгляд, Край родной, навек любимый, Весь цветёт, как вешний сад. Край родной, навек любимый, Весь цветёт, как вешний сад. Весь цветёт, как вешний сад. Детство наше золотое		

Всё светлее с каждым днем, Под счастливою звездою Мы живём в краю родном! Под счастливою звездою Мы живём в краю родном! Мы живём в краю родном! https://youtu.be/Eg1J-XTt7M	А в России от веселья кругом голова Ой, лели-лели-лели Лели, ой, лели-лели оой Ой, лели-лели-лели-лели, ой Лели-лели, ой, лели-лели Зимние гулянья и блины с икрою Да баранки с маком я люблю, не скрою Развернись гармошка и не понарошку Самовары с чаем с медом нас встречают Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год лишь лето Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год зима А в России есть и то, и это А в России от веселья кругом голова Где-то, где-то круглый год лишь лето Где-то, где-то круглый год зима А в России есть и то, и это А в России от веселья кругом голова https://youtu.be/kvqcgQNxsK8	Пусть весны твои будут пахнуть дождями И смехом детей каждый день озарит. Пусть в сердце любовь и добро будут с нами И родины имя так гордо звучит. Россия, мы дети твои Россия, нужны нам твои голоса Россия, мы дети твои Россия, нужны нам твои голоса https://zvukipro.com/2399-detskie-pesni-pro-rossiju-patrioticheskie.html
--	--	---

План-конспект творческого кулинарного батла «Я - шеф-повар»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческий кулинарный батл.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: творческий кулинарный батл предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.

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

Место проведения: аудитория.

1. Приветствие участников, старт творческого кулинарного батла	Творческий кулинарный батл начинается с приветствия команд-участниц (в команде может быть от 3 до 5 человек), где они называют своё название и девиз (на это можно дать время в самом начале дела) и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать команды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд - это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят - отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первая ответившая правильно получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После того, как вопрос озвучен, на экране появляются 2 варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те, кто ответил правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят есть основные фразы, которые необходимы при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 формата и отдаёт членам жюри для ознакомления Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку, где находятся несколько ребусов-подсказок. Задача команды, определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, они приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек, который будет моделью, для которой будут создавать костюм, а также 2-3 человека, которые будут презентовать свою модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается станцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками - в зависимости от того, как

отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д.

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

Дополнительные материалы:

1 Презентация игры (презентация): <https://disk.yandex.ru/i/YYChJFCEK4vh4g>

2 Бланк для составления рецепта (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/81REOJ6BrD9dhA>

3 Карточки с ребусами (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/OQsVkYjVFisSig>

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

5 Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/yyJlyrqM4cXKsQ>

План-конспект командного морского боя «Окно в Европу»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: интеллектуальная игра.

Участники: отряд.

Краткое описание дела: командный морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не 2 игрока, а несколько команд против ведущего и одного главного игрового поля. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе - первом российском императоре - Петре I.

Оборудование и материалы: таблица игрового поля (пустая, которую видят участники), колонки, микрофон, ноутбук, фонограммы с фоновым звуком, рейтинговая таблица для фиксации баллов или жетоны, материалы для выполнения заданий (будут зависеть от выбора задания).

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела: каждый отряд для участия в игре лучше всего разделить на несколько команд - это будут экипажи кораблей. Каждому экипажу необходимо придумать своё название, выбрать капитана корабля и сочинить небольшую кричалку.

Пример игрового поля и расположения кораблей на игровом поле (*расположение кораблей находится только у ведущего игры*):

Каждая клетка корабля - это какой-либо вопрос или творческое задание, которое выполняют все экипажи кораблей одновременно.

Если дан верный ответ или задание сделано правильно, то экипажи получают по 2 балла, и плюс один балл тому экипажу, который выполнил задание быстрее остальных. Если задание сделано не верно или ответ на вопрос не правильный, то баллов они не получают.

Тот экипаж, который при выстреле попадает в корабль - правильно сделанное задание или верный ответ на вопрос приносят этому экипажу увеличение баллов. Четырёхпалубный корабль за верный ответ приносит в сумме 8 очков, трёхпалубный корабль - 6 очков, двухпалубный - 4, однопалубный - 2. Если экипаж промахивается, то он не получает баллы и ход переходит к следующему экипажу.

Начать игру можно следующим образом:

«То академик, то герой,

То мореплаватель, то плотник,

Он всеобъемлемой душой

На троне вечный был работник.

(А. С. Пушкин)

Мы не случайно начали с этого эпиграфа, потому что наша игра будет посвящена 350-летию со дня рождения великого русского императора - Петра I. За годы своего правления Петр I провел глобальные реформы, целью которых было поднять отсталую Россию до уровня передовых западных стран». Рекомендуется сделать презентацию с фото о Петре I, и его основными видами деятельности. После того, как ребята понимают, что за игра их ждёт, можно рассказать правила игры.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А		1		5						
Б				6				2		
В										
Г					17	18	19	20		
Д	11	12	13							
Е										3
Ж							14			
З			7	8			15			
И	9						16			
К	10				4					

Примеры вопросов, которые можно использовать в игре:

1. Какое занятие больше приходилось по душе маленькому Петру? (военные игры).
2. В какое увлечение со временем перерос детский интерес? (в настоящий интерес военными науками).
3. По какой причине Петр Великий не был схож ни с одним монархом того времени из европейского класса? (он любил трудиться).
4. Укажи, сколько профессий освоил Пётр Первый? (14).
5. Какое ремесло так и не далось Петру Первому? (плетение лаптей).
6. В какой день Петр Великий повелел праздновать Новый год? (1 января).
7. Вспомни, от какого фактического события повелел Пётр Великий продолжить летоисчисление? (от Рождества Христа).
8. Отметь, как благодаря Петру Первому поменялся внешний вид знатного народа, купцов, зажиточных горожан? (Петр ввел запрет на ношение бороды и русского платья).
9. Пётр Первый был последним царём, но первым...? (императором).
10. На какой реке Петр Великий впервые начал плавать? (Москва-река).
11. По какому плану продвигалось создание Петербурга? (проводились прямые улицы с ровными линиями домов).
12. В чём основная заслуга Петра перед Российским государством? (он стал создателем русского флота).
13. Назовите несколько продуктов, которые завёз Пётр Первый в Россию. (картофель, сахарная свёкла, подсолнухи, помидоры, баклажаны, мяту, савойскую капусту, мандарины, апельсины, лимоны, кофе, чай).
14. В какой стране Пётр Первый учился морскому и корабельному делу? (в Голландии).
15. Каким ростом обладал Пётр Первый? (2 метра 4 сантиметра).
16. Обувь какого размера носил Пётр Первый? (38 размер).
17. В каком возрасте Пётр Первый вступил на Русский престол? (в 10 лет).
18. В каком возрасте Пётр первый начал править самостоятельно (в 17 лет).
19. Пётр Первый запретил жителям вбивать скобы и гвозди в каблуки на обуви. Почему? (он беспокоился за сохранность новой деревянной мостовой).
20. Пётр Первый приказал перешить пуговицы с мундиров на рукава. Для чего он это сделал? (Одежда была сшита из дорогого сукна, и для того, чтобы солдаты не вытирали рот о рукава, там разместили пуговицы).
21. Как называется первый российский музей, открытый Петром Первым? (Кунсткамера).
22. За что Пётр Первый получил титул Великий? (за многочисленные преобразования в России и придания государству статуса ведущей европейской державы).
23. Пётр Первый был инициатором открытия первого учебного заведения для девочек. Как оно называлось? (Институт благородных девиц).
24. Куда выводит «окно», прорубленное Петром Первым? (в Европу).
25. Основателем какого города стал Пётр Первый? (Санкт-Петербург).
26. Как называли выпускников Морской академии? (гардемаринами).
27. Пётр первый запрещал неучам жениться, пока те не освоят .? (цифири и геометрии).
28. Как называлась первая русская печатная газета? (Ведомости).
29. 8 февраля Пётр Первый учредил Российскую академию наук. А какой праздник сейчас выпадает на 8 февраля? (День российской науки).
30. Кто управлял государством до самостоятельного правления Петра Первого? (его сестра - регентша Софья).
31. Петром Первым была проведена реформа армии. Сколько после реформы длилась служба в армии? (25 лет).
32. Под каким именем Пётр Первый отправился за границу? (Пётр Михайлов).
33. Какое изобретение при Иване Третьем использовали как устрашение, а при Петре Первом как украшение и развлечение? (порох).
34. Из Голландии в Москву Пётр Первый прислал мешок. Что было в это мешке? (картофель).
35. Как назывался самый первый учебник по математике? (Арифметика).
36. Сооружение, с которого началось строительство Санкт-Петербурга. (Петропавловская крепость).

37. Как называли призывников в регулярную армию Петра Первого? (рекруты).
38. Во время правления царевны Софьи Пётр Первый жил с матерью в подмосковном селе. Там он командовал войском. Как называлось это войско? (потешное).
39. Кто был преемницей Петра Первого? (его жена Екатерина).
40. В каком городе проходила коронация всех Российских императоров? (в Москве).
41. Как звали любимую лошадь Петра Первого? (Лизетта).
42. Что чаще всего напоминали головные боры при Петре Первом? (крыши домов в различных странах мира).
43. При Петре Первом появился документ, где были сформулированы правила построения военных. Как назывался этот документ? (воинский устав).
44. Кем трудился Петр Первый в Голландии и в Англии? (плотником).
45. Что Пётр Первый мог построить самостоятельно? (корабль).
46. Какой правитель придумал к обуви прикреплять коньки? (Пётр Первый).
47. Какие цветы были завезены Петром Первым из Голландии? (тюльпаны).
48. Кого при Петре Первом на корабль брали только в редком случае? (женщин).
49. Каким музыкальным инструментом Пётр Первый владел виртуозно? (фортепиано).
50. Что устанавливали на реке Неве, чтобы в зимнее время никто не смог попасть в Санкт-Петербург? (рогатки).
51. Для чего был построен выход к Балтийскому морю? (для торговли).
52. Назовите известный памятник Петру Первому в Санкт-Петербурге. (Медный всадник).
53. Что привязывали к ногам бойцам войска, чтобы те отличали правую и левую стороны? (сено к левой ноге, солому к правой ноге).
54. Петра Первого увлекала стоматология. Что же ему так нравилось делать? (выдирать больные зубы).
55. Какое название носил первый военный корабль? (Орёл).
56. От какого титула отказался Пётр Первый? (император Востока).
57. Какое название получила первая поездка Петра Первого за границу? (Великое Посольство).
58. Чем Пётр Первый предпочитал есть еду? (руками, так как не управлялся с ножом и вилок).
59. Каких насекомых боялся Пётр Первый? (тараканов).
60. Сколько весила самая тяжёлая медаль в эпоху правления Петра Первого? (более 7 кг. Её вешали на шею и закрывали на замок, чтобы невозможно было снять. Это медаль была в качестве наказания, и проносить её нужно было целую неделю).

Примеры заданий, которые можно использовать в игре: сбор паззла, задание на соотнесение, на определение недостающего или лишнего, задание на отгадывание по фрагменту и т.д.

План-конспект общего сбора участников «От идеи - к делу!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: планирование и распределение обязанностей КТД.

Участники: отряд.

Краткое описание дела: общий сбор участников заключается в том, чтобы объединить все идеи ребят по организации большого совместного праздника, составить план и распределить поручения по его подготовке.

Оборудование и материалы: флипчарт, колонка, микрофон, маркеры, бумага.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Общий сбор начинается с жеребьёвки отрядов - кто с кем будет организовывать праздник. Если отрядов чётное количество, то образуются пары отрядов, если нечётное - то тройки и пары. При небольшом количестве отрядов в лагере - праздник проводится один на всех. Общий сбор начинается с приветственного слова ведущего (предисловие) и обозначения правил сбора:

- когда говорит один - все внимательно слушают;
- каждая идея - интересная, нет неправильных идей;
- есть 2 минуты шума - это значит, что внутри своего отряда можно пообсуждать;
- незаписанная мысль - потерянная мысль - все идеи будем записывать;
- правило поднятой руки;
- правило активности.

По итогам того, как обозначены правила общего сбора, определяются те, кто будут записывать все представленные отрядами идеи.

Отряды презентуют свои идеи по очереди, друг за другом. Все идеи записываются в общую таблицу таким образом, что если есть у отрядов что-то одинаковое, то идея пишется один раз, и напротив неё после каждого повторения ставится галочка. Это будет обозначать, что многим отрядам эта идея интересна и она точно будет взята в подготовку общего совместного праздника.

Помимо этого, отряды могут ещё и проголосовать за те идеи, которые они хотели бы оставить, какие объединить, а от каких можно было бы отказаться. Для обсуждения используется правило «2 минуты шума», чтобы ребята смогли внутри отряда прийти к общей договорённости и представить решение единое от команды своего отряда.

По итогам обсуждения ведущий ещё раз структурирует и озвучивает, к какому варианту ребята смогли прийти совместно и помогает разложить подготовку праздника на конкретные шаги - что необходимо для этого сделать.

Отряды выбирают пункты плана по подготовке праздника, за которые они хотели бы отвечать. Ответственные отряды фиксируются на общей таблице и проверяется, всё ли ребята вспомнили, чтобы праздник состоялся и был интересным.

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

Дополнительные материалы:

1. Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект времени отрядного творчества «Создаём праздник вместе»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: работа по группам по подготовке КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию своего элемента организации общего праздника.

Оборудование и материалы: зависят от содержания КТД.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Так как времени на подготовку общего праздника у отряда не так много, педагогам следует направить детей таким образом, чтобы они смогли со своими заданиями справиться быстро и легко, и не потерять интерес во время подготовки. Кроме того, детей должно интересовать то, что они делают: важно любое дело сделать в первую очередь интересным для ребёнка, чтобы каждый почувствовал свой вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить про то,

- как площадка будет выглядеть - будет ли у неё какое-либо обозначение, оформление, нужен ли стол, флипчарт или что-то другое;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку - сидеть, стоять...;
- кто и как будет встречать гостей, какой внешний вид и что нужно для встречи - раздатка, микрофон или что-то ещё;
- чем будет наполнена площадка - выставка, интерактив, кто будет вести всё это, кто помогать и в чём будет заключаться их помощь;
- как будет завершаться площадка, кто её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы» и кто будет их готовить.

До момента деления отряд на пары и микрогруппы, педагог совместно с ребятами вспоминает основную задачу, которая стоит перед ними. После этого отряд делится на несколько групп, и распределяет обязанности.

Во время работы каждой группы педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые им нужно помочь решить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными к выполнению.

Как только все задания группами сделаны, отряд объединяет содержание своей площадки воедино и репетирует. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись тогда, когда к ним придёт другой отряд.

Для проведения площадки отряд желательно разделить на 2 части так, чтобы каждая группа ребят смогла быть самостоятельной и суметь организовать деятельность площадки. Таким образом, у ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После того, как ребята знают, кто и за что отвечает, и по итогам репетиции педагог даёт положительный настрой ребятам на организацию своей площадки. Он помогает им собраться и понять, что они справятся со всем и рядом на протяжении всего праздника с ними будут их старшие товарищи - педагоги.

Дополнительные материалы:

Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект итогового огонька «От друзей секретов нет»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: итоговый огонёк - это возможность подвести итоги смены, итоги развития и изменения каждого человека в отряде.

Оборудование и материалы: свечки или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Итоговый огонёк должен стать для ребёнка значимым событием, поэтому его важно подготовить качественно. Для создания атмосферы помещение, где будет проводиться огонёк, должно быть украшено - это могут быть стяги, фонарики, развешенные фотографии со смены, на которых есть все ребята; важно учесть и музыкальное сопровождение - плавная и красивая музыка (фонограмма) или гитара.

Относительно содержания огонька педагогу важно понимать, что он желает увидеть по итогам смены и к какому результату и выводам ему необходимо привести детей.

Если педагогу важно увидеть то, что стало для ребёнка важным и ценным, то огонёк можно провести следующим образом: педагог заранее распечатывает в нескольких экземплярах логотипы всех тематических дней и изображения ценностей, которые были заложены в программу смены (Родина, семья, команда, здоровье, познание, природа), и раскладывает их в центре круга. Ребятам во время огонька предлагается выбрать то изображение, которое ему кажется самым значимым и пояснить свой выбор. При этом свой рассказ он может начать так: «Если бы я написал книгу о смене, то моя книга была бы о ...», «Я выбрал рисунок с ребятами потому что, ...» и т.д.

Если педагогу важно увидеть то, как изменился ребёнок, и каким он стал, то он может провести огонёк следующим образом: педагог заранее готовит небольшую коробочку, где подготовлены начала фраз, которые ребятам необходимо продолжить. Фразы могут начинаться так: «Мне кажется, что до смены я был ..., а сейчас стал ...», «На смене у меня лучше началось получаться ...», «На смене я научился ...» и т.д.

Если педагогу важно увидеть то, какой эмоции получили дети от смены и какое событие для них стало самым значимым, то для проведения огонька он может воспользоваться таким способом: ребятам предлагается нарисовать прямо на огоньке небольшие рисунки о том, какой была их смена и какие события им больше всего запомнились. После этого ребята показывают свои рисунки всему отряду и рассказывают о том, что они изобразили на этом рисунке.

Чтобы ребята не уставали друг друга слушать можно исполнить с ними песню, стоя в кругу или поменять своё местоположения, пройтись и посмотреть вывешенные фотографии - это даст возможность ребятам немного переключиться и быть готовыми дальше воспринимать других ребят.

Завершить огонёк можно «Клубком благодарностей». Отряд встаёт в круг, и педагог, передавая клубок (наматывает при этом часть ниточки на палец или на руку) предлагает сказать кому-то из отряда слова благодарности или комплимент, причём сделать это нужно так, чтобы у каждого человека в руках побывал такой клубочек, и каждый ребёнок смог получить свою благодарность. После того, как клубок прошёл весь круг, педагог разрезает ниточки и предлагает соседу справа (как они стоят по кругу) повязать эту ниточку у ребят на запястье. Пока сосед завязывает эту ниточку на три узелка, ребёнок, которому её завязывают, загадывает по одному желанию на каждый узелок. И после того, как у всех ребят повязаны ниточки, педагог может сказать о том, что «.э та ниточка - как символ нашей дружбы и единой команды. Все желания, которые загаданы в нашем дружном круге, имеют свойство сбываться. И если вдруг ниточка развязалась и потерялась, то это значит, что наше желание уже сбылось или сбудется совсем скоро».

И по традиции огонёк завершается песней «Разговоры еле слышны» и вечерней речёвкой. Дополнительно педагог может сделать каждому ребёнку небольшой сюрприз (это может быть фотография или оригами с пожеланиями).

Дополнительные материалы:

1 Сборник «Сто незадаанных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e

2 Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

План-конспект праздничного калейдоскопа «По страницам нашей книги»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: реализация КТД - совместного праздника.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп заключается в реализации коллективно-творческого дела - совместного праздника по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

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

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

1 - вступление, речь ведущих, заряд на праздничное настроение.

2 - первая часть площадок (работают первые группы, вторые участвуют).

3 - перерыв, творческий номер, возможно какие-то общие игры и конкурсы или флешмобы.

4 - вторая часть площадок (работают вторые группы, первые участвуют).

5 - общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа - условный яркий финал (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё).

За счёт того, что все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела - для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть внимательным и видеть всю ситуацию, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

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

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

Дополнительные материалы:

Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект итогового сбора участников «Нас ждут новые открытия!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: итоговый сбор участников предполагает анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (*в этом поможет волшебная книга*) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это поможет педагогу увидеть самые яркие и запомнившиеся детям моменты, которые были в смене, а также их эмоциональный отклик о смене в целом. В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую Родину, и делиться этими знаниями друг с другом.

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 - Первым делом отряд вспоминает о том, с чего началось путешествие по стране и как оно проходило. В этом педагогу могут помочь такие приёмы:

- *Игра «Рассказываем сказку».* В данном приёме все ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что было в течение смены. Но сделать это таким образом, что каждый человек по цепочке называет по одному предложению, в продолжении рассказа предыдущего человека, выстраивая цепочку событий, которая произошла с ребятами. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить, педагог подсказывает им.

- *Приём «Создание киноплёнки».* В данном приёме педагог предлагает выстроить в логической цепочке имеющиеся фотографии каждого дня смены и подписи к ним, что изображено на кадре.

- *Приём «Читаем волшебную книгу».* В данном приёме ребятам предлагается ещё раз прочитать волшебную книгу и выписать оттуда то, как проходило их путешествие.

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

- *Способ «Лайки».* На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего и после этого пояснит ребятам, почему именно эти события стали для них самые яркие.

- *Способ «Обмен местами в кругу».* Ребятам предлагается встать в круг и после фраз педагога «Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (перечисляет каждый раз по одному делу)» занять новое место, если то событие, которое назвал педагог ребёнку действительно понравилось. Данный способ немного похож на живую анкету и педагогу сразу видно, кому из ребят что больше всего запомнилось.

3 - Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие - созданием общего праздника. Здесь ребятам предлагается вспомнить, как проходила подготовка к празднику, как прошёл сам праздник, какие были самые удачные моменты, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложил, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо и т.д.

4 - По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о своём путешествии - создать афишу-коллаж об их путешествии, которую они разместят на орлятском уголке в своём классе. Ребята вырабатывают идеи, что бы они хотели на ней разместить, как она будет выглядеть - затем приступают к её изготовлению. Для создания афиши ребята могут объединиться в небольшие группы - для удобства работы. Для создания афиши-коллажа педагогу необходимо заранее подготовить все материалы - ватманы, краски, кисточки, фломастеры, стаканчики с водой, клей, ножницы, фотографии со смены, цветную бумагу и картон, возможно различные журналы, плакаты - которые больше не нужны и из них можно что-нибудь вырезать. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж.

5 - Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого - пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/значок. Причём, ребят может награждать не только педагог, но и дети сами могут придумать и сделать друг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к выводу, что вокруг много всего интересного, и приятно для себя открывать что-то новое каждый день.

Дополнительные материалы:

1 Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

2 Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/>

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: линейка закрытия смены предполагает официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может быть наполнена творческими номерами, ответным словом детей и напутственным словом педагогов.

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

Место проведения: аудитория.

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади - звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят небольшое вводное слово (<i>которое может содержать информацию об итогах смены, о достижениях отрядов, о содружестве, о путешествии</i>).
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих, следует награждение участников смены - это могут индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательно командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены - используемые в качестве награды для победителей.
3. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Далее ведущие подводят к тому, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются 1-2 ребёнка, которые смогли себя проявить на смене лучше всего и педагог, который будет выступать в роли помощника. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. (звучит сигнал «Орлёнок») - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь) - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какая-либо другая традиция, к которой пришли отряды в течение смены.

Дополнительные материалы:

1Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFhG>

2Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QN0tZN0ikZ0w>

3 Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/6G5m409krv-ZYw>

4Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg

5.Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/J_ncdKVCAG_1qA

План-конспект танцевальной программы «В кругу друзей»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: танцевальная программа подводит итоги путешествия ребят по Стране Маленьких и Великих Открытий и включает в себя музыкальные игры и конкурсы.

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

Место проведения: просторная площадка - на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Примеры музыкальных игр и конкурсов, которые можно использовать при организации танцевальной программы.

1 - «Найди человека». Пока играет музыка, ребята танцуют, водят хороводы и передвигаются по залу. Как только музыка останавливается, от ведущего звучит команда «Найди и объединись с тем, кто...» и называет любой признак, по которому ребята могут объединиться. За эти признаки можно взять цвета в одежде (кто в чёрном, у кого есть белый цвет, у кого на одежде есть зелёный цвет и т.д.), наличие хвостиков или косичек (по количеству), название школы или города (кто откуда приехал) и т.д.

2 - «Кошкин дом». Ребята делятся на пополам - одна команда - кошки, вторая команда - мышки. Кошки встают на расстоянии друг от друга и образуют круг, взявшись за руки и подняв их вверх - это «кошкин дом». Пока играет музыка, мышки пробегают под руками, забегают внутрь этого домика, но как только музыка останавливается, мышкам нужно успеть выбежать из круга, пока кошки не опустили руки вниз. Кто не успел - становится с кошками в общий круг.

3 - «Стоп музыка». Пока играет музыка ребятам предлагается передавать друг другу по кругу какой-либо предмет. Музыка выключается, и на ком останавливается предмет, тот человек выходит в центр круга и под песню показывает танцевальные движения, а все ребята за ним повторяют. Задание можно усложнить, и запустить в обе стороны два предмета. В таком случае в центр смогут выйти и показывать движения уже двое ребят.

4 - «В движении». От каждого отряда на сцену приглашаются по одному самому быстрому, смелому и танцующему человеку. На него за кулисами надеваются ленточки разных цветов определённого количества, которое знает только ведущий. Как только начинается музыка, ребята выбегают из-за кулис и начинают на сцене очень быстро двигаться и танцевать, поворачиваясь к отрядам разными сторонами. Задача отряда, посчитать, сколько ленточек прикрепили на их представителя.

5 - «Музыкальф». Ребята находятся на одной половине зала, ведущий стоит по центру. Ведущий про себя произносит алфавит, и отряды в определённый момент его останавливают. Он называет букву, на которой он остановился, и ребятам необходимо на эту букву вспомнить и спеть строчку из песни. Если ребята не могут вспомнить песню, они могут перебежать на другую сторону просто так, но ведущий может их поймать. Кого поймали - становится новым ведущим, и игра продолжается по тому же алгоритму.

6 - «Музыкальный крокодил». На сцену приглашаются по несколько ребят из каждого отряда, и каждая группа прослушивает в наушниках куплет и припев известной песни. Их задача, прослушав песню, изобразить её мимикой и жестами так, чтобы отряд догадался, какая же песня у них была.

7 - «Повтори ритм». Ведущий показывает ребятам определённый ритм (здесь могут быть задействованы ладошки, коленки, ступни - можно хлопать, топать, прыгать и т.д.). Задача отрядов - постараться этот ритм воспроизвести.

8 - «Оркестр». Каждый отряд загадывает любую детскую песню и пробует её мелодию воссоздать с помощью подручных средств - руг, ног и предметов, которые есть в помещении. Задача других отрядов по такому оркестру отгадать, что за песню загадал отряд.

9 - «Зеркало». Ребятам предлагается встать друг на против друга, образуя как бы отражение в зеркале. Как только включается музыка, каждой паре необходимо танцевать и показывать движения, зеркально отражая друг друга, при этом можно сделать что-то весёлое и постараться рассмешить своё отражение. Как только музыка останавливается, ребята ищут себе новую пару и снова начинают танцевать.

10 - «Музыкальное ассорти». Ребятам предлагается занять удобное место в помещении и стараться обыгрывать разные мелодии - быстрые, медленные, танцевальные и не очень. При этом песни сменяются достаточно быстро, а ребятам необходимо практически не останавливаясь продолжать танцевать.