Приложение 1,2

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №16 С УИОП»

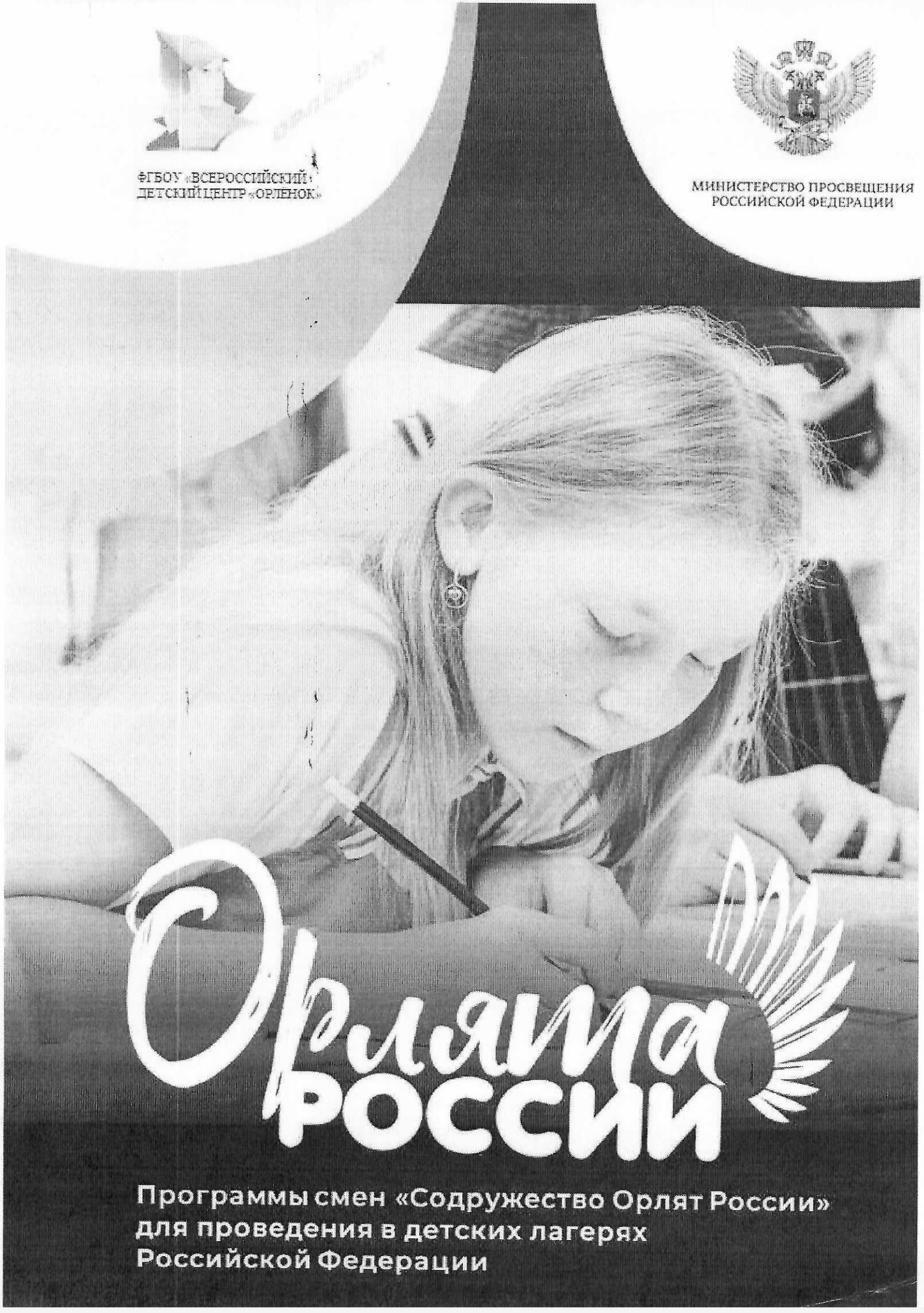
УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ №16 с УИОП»
_____Т.А. Ентальцева
«30» мая 2023г.

Подпрограмма
Лагеря с дневным пребыванием
«Содружество Орлят России»

г. Лысьва
2023

ФГБОУ «ВСЕРОССИЙСКИЙ ДЕТСКИЙ ЦЕНТР «ОРЛЁНОК»

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Орлята России

Программы смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ





А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина,
Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева

Программы смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации

Краснодар
«Новация»
2022

УДК 379.8.37.03

ББК 77.4.77.56

О 62

О 62 Программа смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации / методическое пособие для организаторов детского отдыха / А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева. – Краснодар: Новация, 2022. – 283с.

ISBN 978-5-00179-023-5

Пособие раскрывает содержание, аспекты подготовки кадров и организационные вопросы программ летних смен пришкольного и регионального лагерей в рамках Программы развития социальной активности учащихся младших классов «Орлята России».

Методические материалы могут быть использованы в работе с младшими школьниками, не являющимися участниками Программы «Орлята России». В материалах представлена логика организации смены в детском лагере от пояснительной записки до план-сетки тематических дней и конкретных дел.

В основе игрового сюжета программ – игра-путешествие по России.

УДК 379.8.37.03

ББК 77.4.77.56

ISBN 978-5-00179-023-5

© А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева.

© ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

Содержание программы

Раздел I. Введение 4
Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программ летних смен ... 7
Раздел III. Понятийный аппарат 8
Раздел IV. Целевой блок 10
Раздел V. Модель смены 11
Раздел VI. Система диагностики результатов 12
Раздел VII. Информационно-методическое обеспечение программы 18
Раздел VIII. Кадровое обеспечение программы 21
Раздел IX. Ресурсное обеспечение программы 21
Список использованных источников и литературы 23
Пояснительная записка смены пришкольного лагеря 26
Пояснительная записка смены регионального лагеря 142

Раздел I. Введение

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности – это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.).

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.*

Смена в детском лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». 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, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российского движения школьников на следующий учебный год.

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.

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.**

Игровые технологии

Игровые технологии – это организованный процесс игровой коммуникации (общения) субъектов (общностей) с целью осуществления воздействия на объект совместной игровой деятельности. Результаты использования игровых технологий: совместный труд души (переживания, сочувствие, солидарность), совместный труд познания (взаимопонимание в ходе освоения законов развития мира природы и человеческого общества), совместная радость поиска и открытия непознанного ранее (И. И. Фришман, Игровые технологии в работе вожатого).

Особенности игровых технологий. Все следующие за дошкольным возрастом периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность, средний – общественно полезная, старший школьный возраст – учебно-профессиональная) не вытесняют, а продолжают игру, усложняя ее по мере развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одна из самых сложных задач в педагогической практике. Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, при этом ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра позволяет также проигрывать отношения, существующие в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её многоплановым уровнем, с возможностью вхождения в роли, недоступные в обыденной реальности, позволяет ему углублять восприятие Другого и даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я».

Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. *(Энциклопедия образовательных технологий [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://stavcvr.ru/metod-kopilka/Г.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf (Дата обращения: 27.12.2021))*

Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программ летних смен

Программы летних лагерей реализуются на муниципальном (пришкольный лагерь), региональном (региональный лагерь), федеральном (ВДЦ «Орлёнок) уровнях.

Участниками становятся ученики 1-4 классов общеобразовательных организаций, в течение учебного года принимавшие участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

Смена в пришкольном лагере рассчитана на участие 1 и 2 классов – детей в возрасте 6-8 лет.

Смена в региональном лагере – участие 3 и 4 классов – детей в возрасте 8-11 лет.

Смена в ВДЦ «Орлёнок» предполагает участие 4 классов – победителей конкурсного отбора на участие в программе смены – детей в возрасте 9-11 лет.

Раздел III. Понятийный аппарат

Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде. *(Федеральный закон № 273 «Об образовании в Российской Федерации»).*

Социальная активность младшего школьника – способность ребёнка включаться в специфические для его возраста виды деятельности, которые способствовали бы получению результатов, значимых для других и для себя (в плане становления социально значимых черт личности). В содержательном плане она проявляется в исполнительности и элементах инициативы, когда ребёнок включается в решение тех или иных задач, которые могут быть оценены с точки зрения ценности для общества, а главным образом для становления качеств личности, знаний и умений самого ребёнка. *(Ситаров В.А., Маралов В.Г. Статья «Социальная активность личности (Уровни, критерии, типы и пути её развития)» /Научный журнал Московского гуманитарного университета «Знание. Понимание. Умение» №4 – 2015г.)*

Событийность – это принцип, предполагающий, что для эффективного воспитания необходимо повседневную, будничную жизнь детей насыщать яркими, запоминающимися ему событиями, которые были бы привлекательны для детей и обладали бы при этом достаточным воспитательным потенциалом. *(Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник /Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С.30)*

Педагогическое событие – момент реальности, в котором происходит личностно-развивающая, целе- и ценностно-ориентированная встреча взрослого и ребёнка, их событие. *(Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник /Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С.30)*

Коллективное творческое воспитание – это система работы, строящаяся на основе отношений творческого содружества воспитателей и воспитанников как старших и младших товарищей. *(Библиотека Коммунарство [Электронный ресурс] Режим доступа: http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivakol.html (Дата обращения: 30.11.2021))*

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия и творческих способностей каждого участника деятельности, интеллектуальное развитие, а также формирование организаторских способностей. *(Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел – М.: Педагогика, 1989. – 208 с.)*

Коллективно-творческие дела – это один из типов форм организации воспитательной деятельности, основное средство современной методики воспитания. Их важнейшие особенности: практическая направленность, коллективная организация, творческий характер. *(Иванов И.П. Звено в бесконечной цепи. – Рязань, 1994. –с.29-34)*

Самостоятельность – обобщенное свойство личности, проявляющееся в инициативности, критичности, адекватной самооценке и чувстве личной ответственности за свою деятельность и поведение. *(Словарь психологических качеств и свойств [Электронный ресурс] Режим доступа: https://ht-lab.ru/knowledge/dictionaries/slovar-psikhologicheskikh-kachestv-i-svoystv/3721/ (Дата обращения: 30.11.2021))*

Детский коллектив – группа детей, в которой создаётся система высоконравственных и эстетически воспитывающих общественных отношений, деятельности и общения, способствующая формированию личности и развитию индивидуальности каждого её члена. *(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.)*

Ценность – значимость для людей тех или иных объектов и явлений. *(Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник /Под ред. Н.Л. Селивановой. – М.: Изд-во: АНО Издательский Дом «Педагогический поиск», 2016. – С.47).* Ценностные основания, рассматриваемые в рамках реализации программы: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

Игра – важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию. *(Фришман И.И. Программа «Игра – дело серьёзное» Научно-практический центр Центрального Совета Союза пионерских организаций СССР).*

Раздел IV. Целевой блок

Цель – развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.

Задачи:

- 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;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

Предполагаемые результаты программы:

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

При построении педагогического процесса *для младших школьников в летнем лагере необходимо* ***учитывать следующие принципы:***

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей младших школьников 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.

Раздел V. Модель смены

Смена в детском лагере длится 14 дней и включает в себя три периода: организационный (1 и 2 дни смены), основной (с 3 по 12 дни смены), итоговый (13 и 14 дни смены). В зависимости от длительности летних смен в конкретном регионе, данную программу можно провести в более короткие сроки (от 7 до 12 дней). При этом педагогам, реализующим программу смены важно сохранить целевой блок и достичь предполагаемых результатов.

Модель смены имеет одинаковую структуру для лагерей всех уровней и выглядит следующим образом:

Таблица №1 «Модель смены»

1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап
Организационный период смены	Основной период смены			Итоговый период смены
Старт смены. Ввод в игровой сюжет	Реализация игрового сюжета	Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника)	Выход из игрового сюжета	Подведение итогов смены. Перспективы на следующий учебный год.

Отличие смен разного уровня – муниципального, регионального и федерального – заключается в разнице игровых сюжетов, используемых способов и приёмов, соответствующих конкретной возрастной категории участников ***(Пояснительные записки регионального и пришкольного лагерей).***

Инвариантной составляющей содержания программы, обязательной для смен всех уровней, является работа с Государственными символами Российской Федерации и ценностными ориентирами – *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье*. Данная работа происходит за счёт

реализации ключевых дел смены, режимных моментов, игрового сюжета, разговора с детьми и собственного примера педагогического коллектива лагеря.

Вариативность программы заключается в возможности дополнения её региональным компонентом того или иного субъекта Российской Федерации.

Раздел VI. Система диагностики результатов

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

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

Таблица №2 «Примеры методов игровой диагностики»

Индикатор	**Название и описание методов игровой диагностики**
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 просить 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 определенному 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.

<table>
<tr><td></td><td>«Живая анкета»

Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному:

- 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто не согласен – топают;

- 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.</td></tr>
<tr><td>Полученные ребёнком знания и социальный опыт</td><td>«Чудо-дерево»

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

<table>
<tr><th></th><th>Знания</th><th>Опыт</th></tr>
<tr><td>Листья зелёного цвета</td><td>«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</td><td>«Научился чему-то новому»</td></tr>
<tr><td>Листья жёлтого цвета</td><td>- «Не вся информация для меня была новой»

- «Некоторая информация для меня была новой»</td><td>- «Что-то я умел уже раньше»

- «Что-то я попробовал сегодня впервые»</td></tr>
<tr><td>Листья красного цвета</td><td>«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»</td><td>«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»</td></tr>
</table>
«Кидаем кубик»

Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что</td></tr>
</table>

	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 там пригодились. **«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

Для оценки программы со стороны педагогов рекомендуется проведение педагогического совещания по итогам реализации смены (для регионального лагеря и смены в ВДЦ «Орлёнок») и написание эссе по конкретным вопросам (для педагогов, работающих в пришкольном лагере).

Вопросы педагогического совещания и эссе соотносятся с предполагаемыми результатами программы и индикаторами диагностики, представленными выше. Кроме того, для педагогов важно увидеть проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: бережное отношение к своей жизни и здоровью, самообслуживание, безопасное поведение. Рассматриваются данные вопросы как по каждому ребёнку, так и по коллективу в целом. Качественный анализ смены даёт дополнительные материалы для грамотного планирования педагогом своей

деятельности в рамках Программы «Орлята России» на следующий учебный год.

Проходить итоговое педагогическое совещание может в разных формах – конференция, круглый стол, дискуссия, с использованием творческих или игровых приёмов. Пример использования игровых элементов в рамках итогового совещания: перед педагогическим коллективом находится игровое поле «Морского боя». Команды педагогов по очереди делают ход и выбирают определённую клетку на поле. За каждой клеткой скрывается задание или вопрос, необходимый для анализа деятельности.

Оценка реализации программы со стороны внеотрядных педагогов/родителей может быть проведена следующим образом:

- 1 вариант – оценка реализуемых дел смены со стороны старшего вожатого/методиста/наставника, где оценивается качество дела и его содержание, качество работы педагога, включённость детей в процесс и др.;
- 2 вариант – обратная связь о смене в форме анкеты со стороны родителей (законных представителей) детей;
- 3 вариант – обратная связь со стороны педагогов-психологов, работающих в смене с детьми, педагогами и родителями.

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и педагогов, реализующих программу. Оценка со стороны взрослых проводится на усмотрение организации, реализующей смену. Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98-100% детей и педагогов.

Раздел VII. Информационно-методическое обеспечение программы

Перед началом смены силами отдела обеспечения реализации программы «Орлята России» с педагогическим коллективом проводятся методические занятия и консультации, имитационно-ролевые и деловые игры, необходимые для качественной подготовки педагогов к работе с детьми.

Таблица №3 «Необходимый уровень готовности педагогов к реализации программы»

Должен знать	Должен уметь	Должен подготовить
Цели, задачи и механизмы реализации программы, содержание её ключевых событий и особенности их реализации	Мотивировать детей к активному участию в событиях программы, вовлекать их в совместную творческую деятельность	Распечатать необходимые материалы для отрядных и общелагерных дел
Содержание основных нормативно-правовых документов	Проводить инструктажи по безопасности жизнедеятельности	Оформить встречный отрядный уголок и изготовить «сюрпризки» (небольшие подарки/сувениры, сделанные своими руками)
Содержание инструкций по обеспечению безопасности жизнедеятельности ребёнка	Оказывать первую доврачебную помощь	Подготовить перечень методов игровой диагностики для ежедневного анализа дня с детьми (Примеры в таблице №2)
Психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста	Вести конструктивный диалог с родителями или законными представителями ребёнка	Подготовить адаптированные сценарии отрядных дел (с учётом регионального компонента)
Логику развития	Проводить с детьми	Проверить наличие и

лагерной смены	игры различной направленности	готовность канцелярских товаров, спортивного и игрового инвентаря
Методику коллективно-творческой деятельности по И.П. Иванову	Организовывать отрядную и общелагерную деятельность	
Методику организации и проведения игр	Проводить аналитическую работу с детьми	
Основные методы и приёмы по активизации деятельности детей к участию в предлагаемой деятельности	Адаптировать сценарии дел для своего отряда (с учётом регионального компонента и индивидуальных особенностей детей)	
Способы и приёмы проведения с детьми анализа дня, дела, ситуации	Проводить педагогический анализ	
Особенности взаимодействия с родителями детей	Составлять сценарии дел	
Особенности работы с Государственными символами РФ, символикой лагеря и отряда	Оперативно решать возникающие педагогические ситуации	

Образовательное направление информационно-методического обеспечения программы:

1. На установочном педагогическом совещании до начала смены происходит презентация программы: цель, задачи, предполагаемые результаты, категория участников и ключевые события смены. Важной частью является единое понимание педагогами смысловой составляющей смены, их готовность к реализации смены на качественном уровне.

Ответственный за подготовку и проведение установочного педагогического совещания:

- пришкольный и региональный лагерь – старший вожатый лагеря/школы совместно с представителем от ВДЦ «Орлёнок» или Лиги вожатых РДШ;
- ВДЦ «Орлёнок» – административные группы детских лагерей Центра совместно со специалистами отдела обеспечения реализации программы «Орлята России».

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

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

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

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

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

Информационное направление информационно-методического обеспечения программы:

1. Портфолио программы, включающее утверждённый текст программы, пояснительные записки к сменам, сценарии или план-конспекты ключевых дел смен, систему диагностики.

2. Материалы установочного и итогового педагогических совещаний, памятки и дидактические материалы к реализуемым делам смены на уровне отряда и на уровне лагеря.

3. Информационные стенды для детей и педагогов с основной информацией по смене.

4. Электронная методическая библиотека программы с необходимыми материалами и литературой и быстрым доступом для поиска и скачивания.

Раздел VIII. Кадровое обеспечение программы

В реализации программы смены принимают участие педагоги, чьи классы являются непосредственно участниками Программы «Орлята России». Дополнительно в реализацию программы могут быть привлечены вожатые и специалисты Всероссийского детского центра «Орлёнок», Всероссийского проекта «Лига вожатых», Молодёжной общероссийской общественной организации «Российские студенческие отряды», советники директоров по воспитанию – «Навигаторы детства».

Одно из важных условий реализации программы – самообучение и повышение квалификации педагогов, совместное участие в планировании смены с учётом регионального компонента:

- участие в краткосрочном обучении по подготовке к проведению смены;
- участие в круглых столах и педагогических совещаниях;
- обмен опытом за счёт взаимопосещений отрядных дел.

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 10 детей. В помощь к реализации программы могут быть подключены старшеклассники, но они не несут юридической ответственности за детей, находящихся в отрядах.

При необходимости, для мотивации и стимулирования педагогов, реализующих смену в лагере или школе, может быть введена система роста и «бонусов». Это позволяет педагогам развиваться и более качественно вкладываться в работу смены.

Раздел IX. Ресурсное обеспечение программы

Для реализации программы лагерь/школа должны быть оснащены следующим образом:

Таблица №4 «Ресурсное обеспечение»

Помещения, площадки	помещения для отрядной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов
	помещения для общелагерных дел с местами для сидения и без них (актовый и спортивный залы)
	открытые площадки с возможностью проведения отрядных дел (с местами для сидения и без них)

	открытые площадки с возможностью проведения общелагерных дел (площадь, стадион, сцена)
	помещения и площадки для дополнительных возможностей и индивидуальных запросов ребёнка (библиотека, кабинет психолога, творческая мастерская, зимний сад и др.)
	гостиная/вожатская или кабинет для проведения педагогических совещаний, сборов, размещения актуальной информации и плана на день для вожатых и других педагогов
	столовая (или пункт питания) со всем необходимым оборудованием
	помещения для личной гигиены (туалеты, душевые)
	в лагере с постоянным пребыванием детей – жилые помещения со всем необходимым оборудованием, медицинский пункт, камеры хранения
Оборудование и инвентарь	аппаратура для общелагерных и отрядных мероприятий: колонки, микрофоны, стойки для микрофонов, проекторы и экраны, рабочие ноутбуки, флагшток для поднятия флага РФ
	столы/парты, стулья, скамейки/банкетки
	спортивный и игровой инвентарь, канцелярские принадлежности на каждый отряд
	аппаратура для работы педагогов: рабочие компьютеры, принтеры, флешки
Другое	при необходимости – костюмы, декорации

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. Афанасьев С.П. «Что делать с детьми в загородном лагере?» / С. Афанасьев, С. Коморин, А. Тимонин. – М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.

3. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.

4. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

5. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

6. Газман О.С. «Каникулы: игра, воспитание» / Под ред. О.С. Газмана – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.

7. Газман О.С. «Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского п/л «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. – М.: Педагогика, 1982 – 96 с.

8. Ершова Л.В. Организационно-педагогические условия социализации ребенка во временном внешкольном объединении: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук/ Ершова Людмила Викторовна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 1995. – 183.

9. Зубахин А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.

10. Зубахин А.А. «Равнение на флаг!»: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка»/ А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. Издание 1-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с. ил.

11. Иванов И.П. Воспитательная работа комсомольцев с пионерами в средней школе: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук. — Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1955.

12. Иванов И.П. О сущности воспитательной работы в начальных классах // Педагогика начальной школы: XXI Герценовские чтения. – Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1968.

13. Иванченко И.В. «Как рождается микрогруппа?»: методическое пособие Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.

14. 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.

15. 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.

16. Лутошкин А.Н. «Как вести за собой» / А.Н. Лутошкин, под ред. Б.З. Вульфова. – М.: Просвещение, 1986 – 208 с.

17. Можейко О.В. «Организация аналитической работы с детьми в отряде»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 44 с.

18. Можейко О.В. «Педагогическая диагностика в отрядной работе»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2017. – 56 с.

19. 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.

20. Панченко С.И. «День за днём в жизни вожатого». – М.: Издательский дом «Народное образование», 2008. – 354 с.

21. Сайфутдинова Л.Р. Формирование коммуникативной культуры подростков в условиях временного детского объединения: специальность 13.00.02. «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)»: диссертация на соискание учёной степени кандидата педагогических наук/ Сайфутдинова Лариса Рафиковна; Костромской государственный университет им. Н.А. Некрасова. – Кострома, 2001. – 209 с.

22. Столярова В.В. «Развитие детской активности и инициативы»: методическое пособие. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.

23. Фришман И.И. Игровое взаимодействие в детских объединениях: специальность 13.00.01. «Общая педагогика, история педагогики и образования»: диссертация на соискание учёной степени доктора педагогических наук/ Фришман Ирина Игоревна; Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 2001. – 340 с.

24. Хуснутдинова И. «Орлёнок». Книга вожатого. – М.: Собеседник, 2005. – 352 с.

25. Чукина М.В. «Сказки-подсказки»: методическое пособие / М.В. Чукина, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 64 с.

26. 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.

27. Шмаков С.А. «Дети на отдыхе»: приклад. энцикл.: учителю, воспитателю, вожатому – изд., доп. – М., 2001 – 173 с.

28. Шмаков С.А. «Летний лагерь: вчера и сегодня»: метод. пособие. Липецк: Инфол, 2002. – 384 с.

29. Шмаков С.А. «Лето, каникулы, лагерь»: экспресс-учеб. пособие: учителю, воспитателю, вожатому. Липецк: Ориус, 1995. – 142 с.

30. Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры: специальность 13.00.01. «Общая педагогика»: диссертация на соискание учёной степени доктора педагогических наук / Шмаков Сталь Анатольевич; Липецкий государственный педагогический институт. – Москва, 1997. – 409 с.

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, согласно всем шести этапам КТД (по И. П. Иванову): совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Введение

Смена в пришкольном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета. В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

Содержание данной смены может быть реализовано как в одном конкретно взятом классе-отряде, так и во всех отрядах, находящихся в пришкольном лагере. Поскольку ребята являются участниками программы «Орлята России», предполагается, что они стремятся жить по законам и традициям содружества «орлят», исполняют «орлятские» песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка».

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены — 6-8 лет — и временными рамками (дети находятся в лагере не полный день). 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. Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно добавлять экскурсии, посещение творческих студий, кванториумов, технопарков, музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров, а также мероприятия, связанные с региональными компонентами и тематикой дня.

Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2022 году, станут: Год культурного наследия народов России, год 350-летия со дня рождения Российского императора Петра I, 100-летие Пионерской организации.

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

Рекомендуемый режим дня:

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

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 первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, его территории, а также своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней 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 (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

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/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены. 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 классе 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. Дальше 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 3-5 человек. 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/учителем находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Организационный период (1-2 дни 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).

Формы ключевых событий и дел	**Краткое описание**
1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов.	
Игровой час «Играю я – играют друзья»	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление

(уровень отряда) ***Приложение 1***	лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» *(уровень лагеря)* ***Приложение 2***	Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPrlA3iQ
2-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 3***	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsg
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» *(уровень отряда)* ***Приложение 4***	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q

Основной период (3-12 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 каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива.

Ключевые события и дела	**Описание ключевых дел**
3-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» *(уровень отряда)* ***Приложение 5***	Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q
Игровая программа «Мы – одна команда!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 6***	Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg
4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	

Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» *(уровень отряда)* ***Приложение 7***	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ
Театральный час «Там, на неведомых дорожках» *(уровень лагеря)* ***Приложение 8***	Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз – экспромт на сцене от вожатых. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LQfSyuiJ_Y2hhA
5-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
Танцевальный час «В ритмах детства» *(уровень отряда)* ***Приложение 9***	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHISl9bSg61ILQ
Танцевальная программа «Танцуем вместе!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 10***	Направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KwUmg7dWrocJJA
6-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Научно-познавательные встречи «Мир науки	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или

вокруг меня» *(уровень отряда)* ***Приложение 11***	представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yRWJO0i0YS6QCQ
Конкурсная программа «Эврика!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 12***	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg
7-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» *(уровень отряда)* ***Приложение 13***	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/b5iAaxsONaQVPQ
Экологический час «Создание экологического постера и его защита» *(уровень лагеря)* ***Приложение 14***	Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внеся туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LB_Asljve5d5Lw
8-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Мастер-классы «Умелые ручки»	Посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они

(уровень отряда) ***Приложение 15***	смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6ynOcadUdFOcjw
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 16***	Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IOrdPcfQhBYQ8g
9-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» *(уровень отряда)* ***Приложение 17***	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/1a6_12zFbSHMPw
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» *(уровень лагеря)* ***Приложение 18***	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E9wXi1fVKNYKMQ
10-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию»	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о

(уровень отряда) ***Приложение 19***	Государственных символах нашей страны. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/OOoIwLsOz2oUkw
Телемост «Содружество орлят России» *(уровень лагеря)* ***Приложение 20***	Онлайн-встреча с участниками смены «Содружество орлят России» в разных регионах. Орлята делятся впечатлениями, общаются, танцуют общий флешмоб. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/U81-rYy0WQqkvQ
Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» *(уровень лагеря)* ***Приложение 21***	Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/7CGpICAtwuNTPg
11-й день смены. Тематический день «Я и моя семьЯ»	
Творческая мастерская «Подарок своей семье» *(уровень отряда)* ***Приложение 22***	Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwjA
Гостиная династий «Ими гордится Россия» *(уровень отряда/лагеря)* ***Приложение 23***	Творческая встреча ребят с представителями семейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники, и др.). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IyFOAoeXmXIIh1w
12-й день смены. Тематический день «Я и мои друзьЯ»	

Большая командная игра «Физкульт-УРА!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 24***	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N_GiNW3VpH92dQ
Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!» *(уровень отряда и лагеря)* ***Приложение 25***	Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. В завершение выбираются представители от отряда, которые на общем сборе представляют отрядные идеи, выработанные во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план по её реализации. Каждый отряд получает поручение по подготовке праздника. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/_QLltTbgcRgBpA

Итоговый период (13-14 дни 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.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
13-й день смены. Тематический день «Я и моя РоссиЯ»	
Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» *(уровень отряда)* ***Приложение 26***	Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/1I8ewmek8YiM5Iw
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» *(уровень лагеря)* ***Приложение 27***	Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/MbCu1kFwlvQtrQ
14-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.	
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» *(уровень отряда)* ***Приложение 28***	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились. В качестве работы на последействие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше

	открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/5ePp4dFFX1uCCg
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» *(уровень лагеря)* ***Приложение 29***	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA

Рекомендуемая план-сетка смены пришкольного лагеря

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
Организационный период смены. Формирование отрядов Игровой час «Играю я – играют друзья» Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»	**Погружение в игровой сюжет смены** Тематический час «Открывая страницы интересной книги» Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!»	**Тематический день «Национальные игры и забавы»** Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Игровая программа «Мы – одна команда!»	**Тематический день «Устное народное творчество»** Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» Театральный час «Там на неведомых дорожках»	**Тематический день «Национальные и народные танцы»** Танцевальный час «В ритмах детства» Танцевальная программа «Танцуем вместе!»	**Тематический день «Великие изобретения и открытия»** Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» Конкурсная программа «Эврика!»	**Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»** Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» Экологический час «Создание экологического постера и его защита»
8 день	**9 день**	**10 день**	**11 день**	**12 день**	**13 день**	**14 день**
Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла» Мастер-классы «Умелые ручки» Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	**Тематический день «Национальная кухня»** Настольная игра «Экспедиция вкусов» Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»	**Тематический день «Открытые тайны великой страны»** Тематический час «Открываем Россию» Телемост «Содружество орлят России» Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»	**Тематический день «Я и моя семьЯ»** Творческая мастерская «Подарок своей семье» Гостиная династий «Ими гордится Россия»	**Тематический день «Я и мои друзьЯ»** Большая командная игра «Физкульт-УРА!» Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!»	**Тематический день «Я и моя РоссиЯ»** Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»	**Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета** Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»

Приложение 1 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

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

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

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

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

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

2 – Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на …» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на …» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

- «Я – дрозд и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);

- «У меня нос и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);

- «У меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);

- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

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

7 – Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать

электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

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

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая

конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

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

15 – Игра «Фотография».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-Ра-Бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка, либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера).

Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы: одни – Земляне (те, кто по игровому сюжету остался на планете), другие – Космонавты (те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса). Разделить их можно с помощью картинок: человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

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

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

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

Свой ответ даёт группа «Земляне».

Ведущий *(обращаясь к группе «Космонавты»)*: «Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники – бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!».

Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

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

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

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

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

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

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

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

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

Ведущий: «Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома».

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

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

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

2 – Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров».

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, мячик.

Сценарий игровой программы:

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

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

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается Осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. Осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок *(покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней)*. И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?»

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

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

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

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

Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает мяч

любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя.

Ведущий: «Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец! И какой мой сосед слева молодец»! А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец»! И дарим всем аплодисменты».

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 2 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой *(ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах).*
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни *(ссылка на песни находится в дополнительных материалах).* Как только отряд

	занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку *(ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах)*.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие *(ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах)*. Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь *(может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней)*. Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. *(звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах)* - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! *(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах)* - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!

	- Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... *(приглашение гостей или администрации лагеря).* После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий номер	Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы): https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg
- Обучающее видео по растанцовке (видео): https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw
- Государственный гимн РФ (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw

Приложение 3 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

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

Степень авторства: *авторская разработка.*

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал

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

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

2-й шаг – Определение установок на подготовку творческого номера. Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления *(обычно это 2-3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5-7 минут)* и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке *(название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран)*. Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд *(класс)* формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – Подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важно. Отряду нужно договориться:

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

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

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

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

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

5-й шаг – Готовность к выступлению. Перед выступлением важно положительно настроить ребят: это могут быть добрые слова-пожелания или свои отрядные традиции – сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления, или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз

проверить их внешний вид *(прически, единый стиль/костюмы, обувь)*, наличие микрофонов, и помочь занять свои места за кулисами.

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение): https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA

Приложение 4 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект тематического часа

«Открывая страницы интересной книги»

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

Степень авторства: *авторская разработка.*

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: актовый зал

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить небольшой ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу *(ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах)*, которую им вручили на творческой встрече орлят: все одномоментно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» *(ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах)* или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, они попадают в неизвестную страну.

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

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

- записать на видео название и девиз отряда;

- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;

- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;

- разгадать кроссворд/ расшифровать картинки/ собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;

- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;

- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;

- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в Стране, потому что интересуется новостями;

- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше – занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;

- каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;

- каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;

- каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речёвку;

- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;

- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Звук волшебства (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/kRNbW4Wge10Nfw

Приложение 5 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: просторное помещение.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу *(ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах)* и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны – национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети получают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием *(ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах)*. Задача ребят – изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно ее нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.

4. Определение отрядной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой выбирается одна игра – самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов	Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего. Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/4j4cFmd0Wnpcig

Приложение 6 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

1. Старт игровой программы	Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз *(кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду).* Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни *(ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах)* и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе»

	(демонстрация), вторая группа – «Мы» *(демонстрация)*, третья группа – «Команда» *(демонстрация)*. Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!» После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.
2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»	Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа: ***1 – Игра «Сырная история»*** *Реквизит:* мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями). *Описание игры:* перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы

картона с проделанными в них отверстиями.

2 – Игра «Держи равновесие»

Реквизит: гимнастические палки по количеству участников в отряде.

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

3 – Упражнение «Кочки»

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

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

4 – Упражнение «Паутинка»

Реквизит: верёвка, колокольчики.

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

5 – Задание «Электрическое поле»

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

	одной на два участника). *Описание задания:* внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы. ***6 – Задание «Шишка в центре»*** *Реквизит:* листок с заданием, мелок, газета, шишки. *Описание задания:* это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено – разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты». При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.

3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»	Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка *(ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах)*, которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками *(это зависит от количества отрядов в лагере)*, занимают свободную площадку, и внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.
4. Подведение итогов дела	Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы): https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg
- Обучающее видео по растанцовке (видео): https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w

Приложение 7 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект конкурса знатоков «Ларец народной мудрости»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
2. Деление на команды	Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с

	региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

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

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

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	**Сказки:** - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы» - «Мужик и барин» - «Репка» - «Колобок» - «Летучий корабль» - «Каша из топора» - «Зайкина избушка» - «Вершки и корешки» - «Курочка Ряба» - «Царевна Несмеяна» - «Жихарка» - «Федот-стрелец» - «Финист – ясный сокол» **Былины:** - «Илья Муромец и Соловей-разбойник»	1) Отгадать сказку или былину по картинке или по её элементу. 2) Отгадать сказку или былину по фразе из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былину по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.

	- «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» - «Вольга и Микула Селянинович» - «Добрыня Никитич и Алёша Попович»	
«Пословицы и поговорки»	- Без труда не вынешь и рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровых дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился – там и пригодился. - Глаза боятся, а руки – делают. - Грамоте учиться – всегда пригодится. - Делу время – потехе час. - Добрый человек добру и учит. - Жизнь дана на добрые дела. - Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги. - Один в поле не воин. - При солнышке тепло, при матушке добро. - Семь раз отмерь, один отрежь. - Скучен день до вечера, коли делать нечего. - Старый друг лучше новых двух. - Терпенье и труд всё перетрут. - Труд человека кормит, а лень портит. - Человек без друзей – что дерево без корней.	1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.

«Песни и потешки»	**Песни:** Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь – успокой, Приди щука – убаюкай, Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку, Приди свинка – дай перинку, Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, каравай! Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех! Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. Молодиченька Невеличенька – Сама с вершок, Голова с горшок. Молодичка-молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк. Жили у бабуси Два весёлых гуся, Один – серый, другой –	1) Вставить пропущенные слова. 2) Исполнить песню или потешку. 3) Отгадать песню или потешку по мелодии. 4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке. 5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами. 7) Нарисовать сюжет песни или потешки.

	белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся! Мыли гуси лапки В луже у канавки, Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке. Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке! Вот кричит бабуся: «Ой, пропали гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси!» Выходили гуси, Кланялись бабусе, Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе. Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе! **Потешки:** Зайка серый наряжается, Видно в гости собирается. Вымыл носик, вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер сухо. Надел бантик, стал он франтик. Сорока – белобока Летела издалёка К малым птенчикам, К своим детушкам. Детки малые пищат,	

	Есть хотят, пить хотят. Мишка – топтыжка По лесу гулял. Мишка – топтыжка Малину искал. Сердится мишка, Рычит и топочет: Нету малины, А кушать он хочет! Лисонька – лисичка, Ты где была? В деревне. Лисонька – лисичка, Что ты там делала? Стерегла уточек, Стерегла курочек. Как у Яшки у кота Шубка очень хороша: На груди манишка, На ногах штанишки, На пушистых лапках Коготки-царапки. Яша – котик озорной, Он веселый и смешной: Любит мячик он гонять, На подушечке лежать.	

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Пример оформления игрового поля (изображение): https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA
- Пример оформления элементов игры (изображение): https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A

Приложение 8 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада со сценой.

Сценарный ход дела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону *(каждый – своего цвета)*. В течение 5-ти минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку *(как пазл)* и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки *(ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах)*. Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступать к следующему этапу.
2. Подготовка инсценировки и репетиция	Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того как образы созданы и герои готовы,

	начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления: 1 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её. 2 вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики. 3 вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конферанса и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды. На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут.
4. Творческое задание – экспромт	После всех представлений на сцену приглашаются вожатые. Они становятся участниками театрального шоу «Экспромт» *(ссылка на перечень сказок для театра «Экспромт» находится в дополнительных материалах)*. Каждый получает свою новую роль и определённую фразу, которую он будет говорить каждый раз, когда назовут его персонажа. Как только все роли разобраны, ведущий начинает спектакль.
4. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/jP0RpzyKg4Cm3w
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ

Приложение 9 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые – это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т.д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.

2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.

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

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.) – это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе: маленькие дети быстро устают.

Дополнительные материалы:

- Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео): https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg
- Песня для флешмоба (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg

Приложение 10 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: большая просторная площадка.

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео): https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ
- Перечень используемых песен (фонограммы): https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw

Приложение 11 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект научно-познавательных встреч

«Мир науки вокруг меня»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

Подготовительный этап	Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий *(ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах)*. На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить *(песню, танец или что-то сделанное своими руками)*. На подготовку ребятам отводится

	10-15 минут.
Знакомство и общение с интересным человеком	К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки». Ход встречи может быть таким: 1 – Представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово); 2 – Общение гостя с детьми по теме; 3 – Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли зрителей и помощников; 4 – Мотивация детей на знакомство с конкретной наукой и её дальнейшее изучение; 5 – Обратная связь от детей.
Подведение итогов	Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей – какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также небольшой творческий подарок для гостя.

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Интересные и занимательные опыты (сайт): http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00

Приложение 12 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд сообщает своё название и девиз *(или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы).* После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.
2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания	Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» *(таблицей, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее)* и «волшебниками» *(вспомогательными способами изменения предмета/объекта/ проблемы).* На примере этой таблицы ребята

	разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять и соединить правые руки, и крикнуть «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выставляют баллы. После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.
3. Конкурсная программа решения заданий	После озвучивания правил команды получают первое задание. Примеры заданий: 1 – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» 2 – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» 3 – «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким

	образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?» 4 – «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Предложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские животные» 5 – «Нам с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановить. Как можно другим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?» После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.
4. Подведение итогов, награждение	По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номинациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

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

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

- всё должно остаться так, как было;

- или должно исчезнуть вредное, ненужное качество;

- или появиться новое, полезное качество.

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

Методика ТРИЗ:

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

Структура (для взрослых)	**Прошлое**	**Настоящее**	**Будущее**
Надсистема	Что окружало предмет/ объект/ проблему раньше	Что окружает предмет/ объект/ проблему на данный момент	Что будет окружать предмет/ объект/ проблему в будущем
Система	Каким был раньше предмет/ объект/ проблема	Сам предмет/ объект/ проблема	Что ждёт предмет/ объект/ проблему в будущем
Подсистема	Из чего состоял предмет/ объект/ проблема раньше	Из чего состоит предмет/ объект/ проблема сейчас	Из чего будет состоять предмет/ объект/ проблема в будущем

Пример (для детей)	**Прошлое**	**Настоящее**	**Будущее**
Что окружает?	Весна, лето – время посадки	Дом, дерево, земля, воздух	Зима – всё под снегом
Что это?	Росток репки	Репка	Кусочки репки на тарелке
Из чего состоит?	Семечко, корешки	Листья, корешки, плод в кожуре	Готовый плод без листьев, корешков и кожуры

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

- «Дели-Давай» – любит всё объединять или делить, дробить, разъединять;

- «Ускоритель-Замедлитель» – любит всё ускорять или замедлять;

- «Фея-Наоборот» – любит делать всё наоборот;

- «Сударыня Матрёшка» – любит размещать одну вещь внутри другой;

- «Замри-Отомри» – он может неподвижную, жесткую, неизменяемую вещь сделать складной, раздвижной, танцующей и т. д., одним словом, подвижной, динамичной;

- «Великан-Кроха» – любит для получения интересной идеи попробовать всё увеличить или уменьшить. Тогда можно увидеть задачу совершенно по-новому!

Дополнительные материалы:

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

- http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf
- https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz
- https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
- https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prosto-schastlivyh-lyudej/

Приложение 13 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект экскурсии в дендропарк «Кладовая природы»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

1 – прибытие в парк/лес/к водоёму, инструктаж, определение цели;

2 – разделение на группы, распределение исследовательских заданий;

3 – выполнение исследовательских заданий, подготовка представлений результатов;

4 – экскурсионная часть – представление каждой группой результатов своего задания;

5 – обобщение педагогом информации каждой группы;

6 – подведение итогов.

Примеры исследовательских заданий:

1 – Найти, отметить, нанести на карту, сориентироваться на местности;

2 – Собрать информацию об объекте или явлении;

3 – Сравнить, сопоставить, соотнести объекты/явления/действия/ результаты;

4 – Изучить, определить;

5 – Понаблюдать;

6 – Сосчитать;

7 – Сфотографировать;

8 – Нарисовать, срисовать, изобразить объекты или явления;

9 – Придумать способ исследования/сохранения/ донесения результатов.

С каким материалом можно работать:

1 – Деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки;

2 – Грибы, ягоды, шишки, жёлуди, орехи, любые другие плоды;

3 – Веточки, камешки, ракушки, песок, земля, глина, кора;

4 – Звери, птицы, насекомые, их голоса, внешний вид, поведение, следы;

5 – Карта местности, журналы и книжки, интернет, дидактические карточки.

По итогам проведения исследовательских заданий каждая группа должна выступить со своими результатами. Общую логику экскурсии ведёт педагог. Важно во время экскурсии пробудить интерес детей к изучению природы, наблюдению за ней.

В помощь педагогу:

Виды экскурсий

По содержанию	Обзорные (рассматриваются разные темы)
	Тематические (рассматривается одна тема)

По цели	Вводные (вводят в тематику)
	Текущие (по мере изучения темы)
	Обобщающие (после изучения темы)
По особенностям организации познавательной деятельности	Иллюстративные
	Исследовательские
По тематикам	Ознакомление с многообразием органического мира
	Наблюдение за явлениями природы в различное время года
	Исследование объектов живой/неживой природы
	Ориентирование на местности
	Ознакомление с формами земной поверхности
	Ознакомление с полезными ископаемыми
	Экологические экскурсии
	Экскурсии в краеведческий музей, на выставки

Значение экскурсий

Образовательное	Углубление, расширение знаний, понятий об отдельных предметах и явлениях природы
	Формирование целостного мировоззрения о взаимоотношениях в природной среде
	Проверка теоретических знаний на практике
	Приобретение навыков самостоятельной исследовательской работы
Развивающее	Развитие наблюдательности, внимания, сообразительности
	Развитие умения сравнивать и анализировать
	Развитие интереса к изучению природы

Воспитательное	Эстетическое воспитание
	Воспитание патриотизма, любви к природе
	Воспитание культуры поведения в природе, аккуратности, ответственности
	Воспитание бережного отношения к природе

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Самое интересное о природном наследии ЮНЕСКО в России (сайт): https://greenpeace.ru/stories/2022/02/05/samoe-interesnoe-o-prirodnom-nasledii-junesko-v-rossii/

Приложение 14 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект экологического часа

«Создание экологического постера и его защита»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

5 минут	Отводится на то, чтобы ребята вспомнили то, что они делали во время экскурсии на природу и структурировали эту информацию
5 минут	Отводится на то, чтобы придумать идею экологического постера
20 минут	Отводится на изготовление экологического постера
15 минут	Отводится на представление экологического постера своего отряда

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1 этап – актуализация и структурирование информации.

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

2 этап – выработка идеи экологического постера.

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

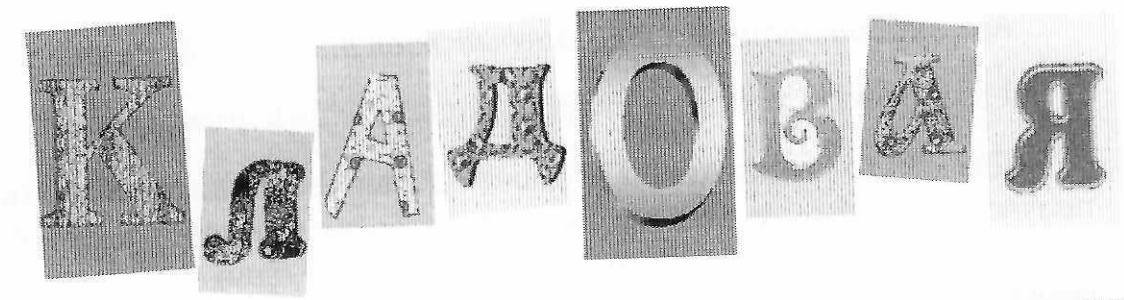
3 этап – создание экологического постера.

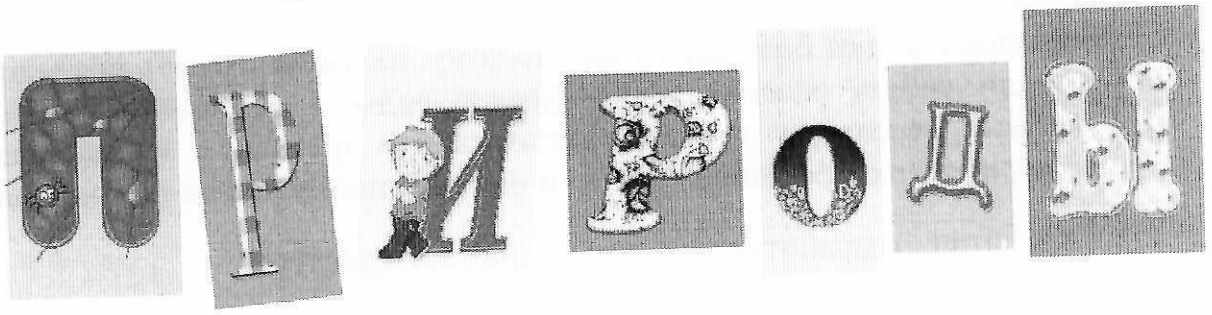
В рамках этого этапа за 20 минут ребятам нужно постараться отразить свою идею на постере, обязательно включив туда объект или объекты исследования, изученную по ним информацию и выводы. Всё остальное предоставляется на усмотрение отряда. Кроме того, из отряда выбираются два-три представителя, которые будут презентовать постер для других ребят.

4 этап – представление экологического постера.

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

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


Кладовая


Природы

Приложение 15 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект мастер-классов «Умелые ручки»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: отряд.

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

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

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

Особенности организации дела:

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

Для организации мастер-классов отряды могут посетить в своём населённом пункте дома творчества, различные кружки и секции, где педагоги дополнительного образования проведут для ребят полноценные занятия и создадут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия. Кроме того, таких педагогов-умельцев можно пригласить в пришкольный лагерь и организовать мастер-классы на территории школы. В таком случае с ними необходимо проговорить все особенности проведения мастер-класса – какое потребуется оборудование, что может предоставить пришкольный лагерь, а что педагогу, проводящему мастер-класс, необходимо принести с собой.

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Примеры мастер-классов, которые можно организовать самостоятельно (видео):

- https://youtu.be/IJDBLtINirk
- https://youtu.be/vEydWJsaxIQ
- https://vk.com/video-62044401_456239638
- https://vk.com/video-62044401_456239578
- https://youtu.be/fFnUYeaKyvk
- https://youtu.be/If4lOlo_7Jw
- https://youtu.be/t6sp2xwTWxk
- https://youtu.be/2iwymKkzq-4
- https://vk.com/video-54750512_456239084
- https://vk.com/video-54750512_456239088
- https://vk.com/video-54750512_456239092

Приложение 16 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

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

Степень авторства: *авторская разработка.*

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игра по станциям направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

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

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

Особенности организации дела:

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

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

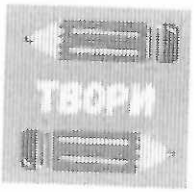
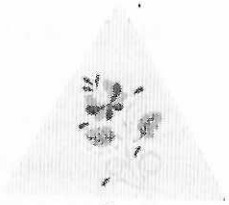
«Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё – новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал.

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

Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.



Примеры возможных заданий и станций:

Задание / Станция			
 Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок/ деревянных заготовок/ изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывает орнамент, который изображают на выбранной форме.	На станции ребята пробуют составить цветовые гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветовой палитры каждого вида росписи.
 Изделия из ткани	Под руководством педагога ребята выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).	Из предложенных ниток, верёвочек и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.	На станции ребятам предстоит собрать паззлы с изображением определённой вышивки.
 Изделия из металла	На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.	Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.	На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изображении изделие.

 Игрушки	На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше.	Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.	На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.
 Резьба	На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые формочки).	Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.	На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная резьба.
 Изделия из бересты	На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения.	Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из нарезанных полосок бумаги путём переплетения разными способами.	Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA
- Логотипы станций (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/o2jIPVl0NDhbGg
- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg

Приложение 17 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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.

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

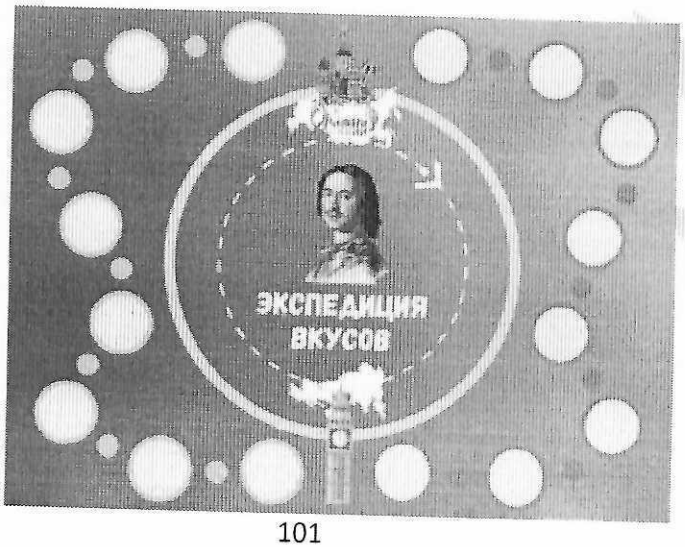
Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

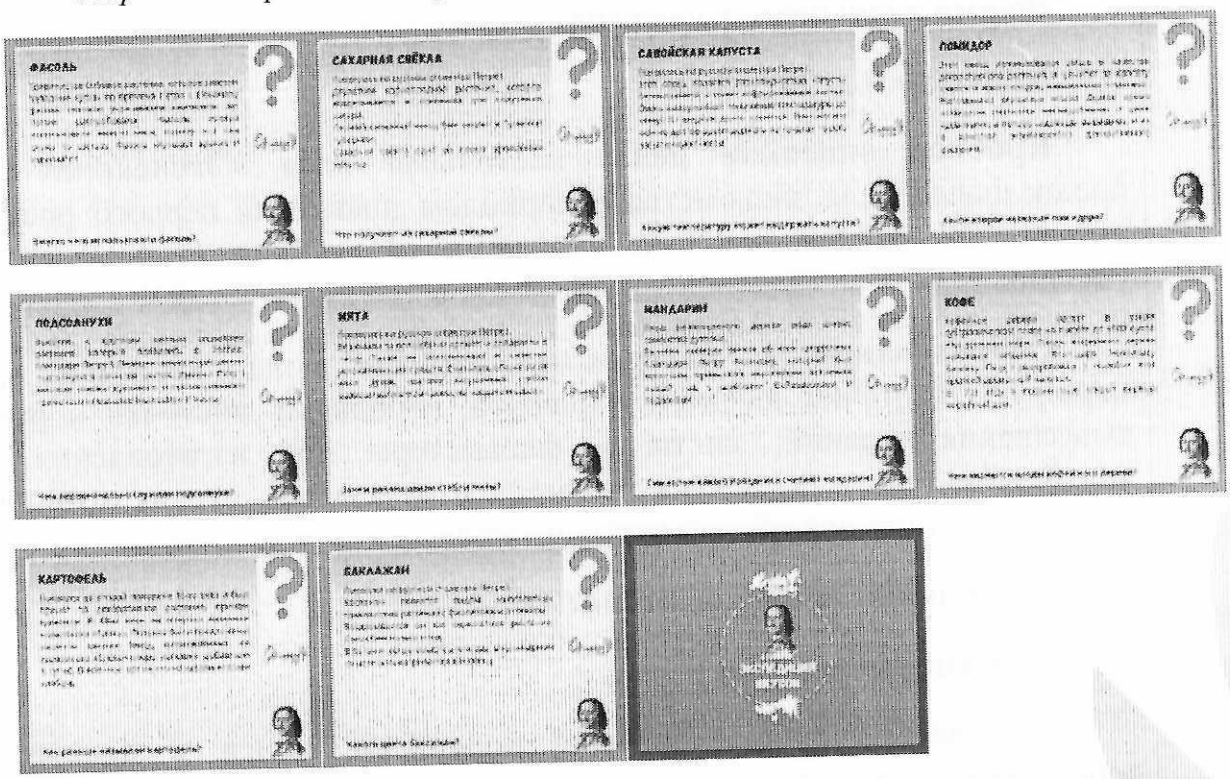
Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»



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

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

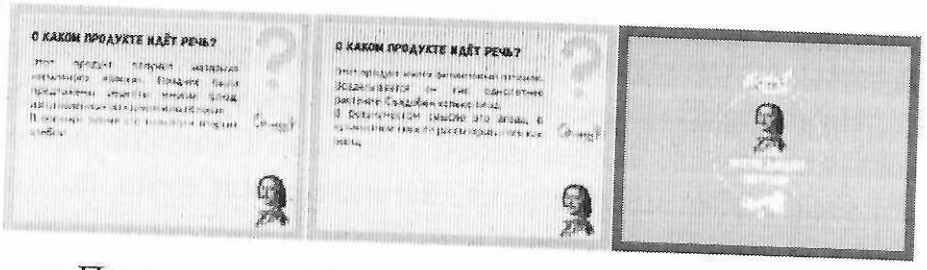
Карточки красного маршрута



Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Карточки зелёного маршрута





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

Правила игры:

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

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

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

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ
- Игровое поле настольной игры (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/YoGPS9U8l4fJeg
- Карточки красного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/dV7lF49LgTxCnw
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/7iSH-RK5JKmXiQ

Приложение 18 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект костюмированного кулинарного шоу

«Шкатулка рецептов»

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

Степень авторства: *авторская разработка.*

Форма дела: шоу.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу	Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение

	10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная	Ребятам предлагается протанцевать небольшой

пауза «Фруктовый салат»	флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками, в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация): https://disk.yandex.ru/i/gdkL7cKPuKjuGQ
- Бланк для составления рецепта (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/sdeW80vHYq62Ug
- Карточки с ребусами (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/RVVR_MqcTmiiiA
- Жетоны (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/hH1TvohVS2IrNg
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/GcWBqHx3RxM5Pw

Приложение 19 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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: подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны и угадывают ее название. Педагог рассказывает о главных символах России – это Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематический час	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты *(фрагмент того федерального округа, где ребята проживают)*.
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую

	они собирают и по которой они путешествовали — Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.
4. Официальные и неофициальные Государственные символы России	После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.

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

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

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

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

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

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

- Логотипы тематических дней (макеты для печати): https://disk.yandex.ru/i/tzYA2LqYCtC--w, https://disk.yandex.ru/i/QjyqctFROhPMzQ
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/iQziWWMuojskeg
- Карта России триколор (изображение): https://disk.yandex.ru/i/9YKGhRNTWCd69Q
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение): https://disk.yandex.ru/i/UeilT0g-T-U3cw
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение): https://disk.yandex.ru/i/dsE8BtlsZwzQVA

Приложение 20 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект телемоста «Содружество Орлят России»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: телемост.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видеоконференцсвязь с другими пришкольными лагерями в регионе, реализующими данную программу смены, в целях общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

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

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

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

Сама встреча может быть построена следующим образом:

1 – Ведущий встречи приветствует всех участников и предлагает ребятам представиться: дружно сказать название и девиз их отряда, а также рассказать, из какой они школы и в каком классе учатся.

2 – Ведущий коротко обрисовывает суть сегодняшней встречи, демонстрирует фоторяд с кадрами путешествия орлят и приглашает их поделиться впечатлениями о Великих и Маленьких Открытиях.

3 – Каждый класс рассказывает остальным, что им запомнилось больше всего, что они узнали о той стране, по которой происходило их путешествие.

4 – Далее ведущий может задать вопрос, как ребята догадались, что они путешествовали именно по России.

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

При организации такой видеоконференцсвязи важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (zoom или какая-то другая платформа) и что необходимо подготовить заранее (камера, ноутбук, проектор, микрофон, колонки и т.д.);

- чтобы встреча была максимально интересной и полезной, важно продумать сценарный план, установить правила. Например, название каждого отряда подписывается при подключении к конференции; на протяжении всей встречи у всех отрядов включены камеры, но микрофон включается только при желании что-то сказать, и т.д.;

- необходимо заранее протестировать систему: сделать это можно накануне с педагогами, либо же провести подключение за 15-20 до телемоста.

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

Приложение 21 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект праздничной танцевальной программы

«В кругу друзей»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: просторное помещение.

Особенности организации дела:

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

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

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Фонограмма «Полёт шмеля» Н. Римского-Корсакова (фонограмма): https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20-%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F

Приложение 22 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематику творческой мастерской	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Эти жители – их семьи, их друзья, их страна. Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье: https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи» Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»: https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF

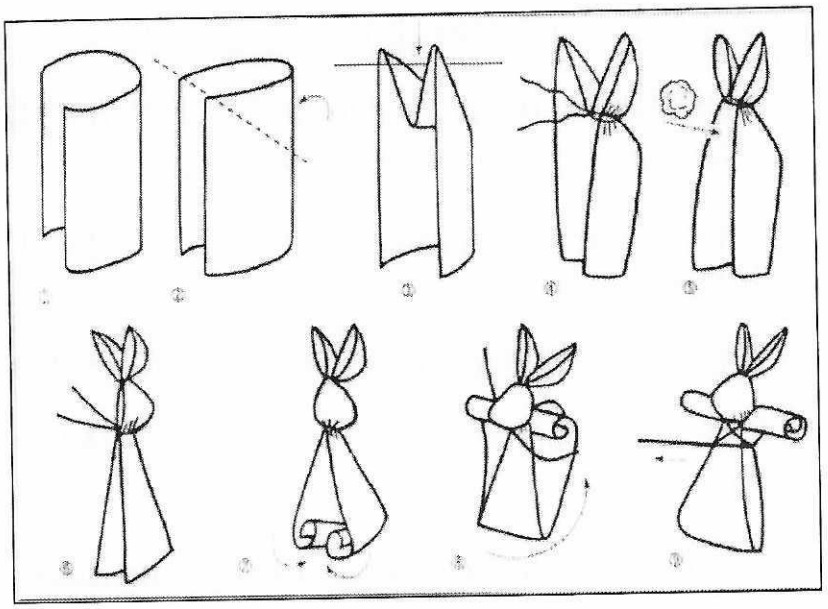
	https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf
2. Изготовление подарка	Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками. Для оптимальной организации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены ниже). Во время выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда их создавали.

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

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

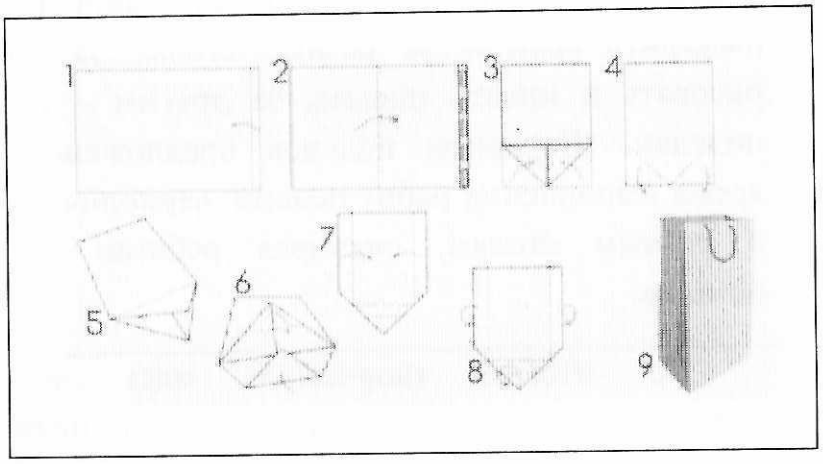
1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакуют в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:



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

Схема изготовления бумажного пакетика:



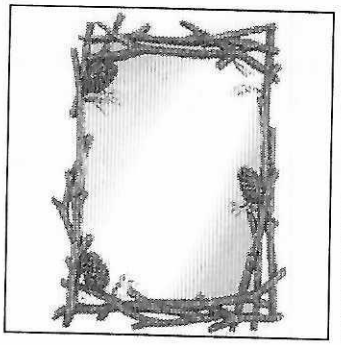
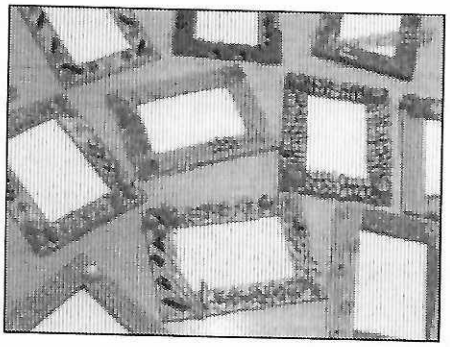
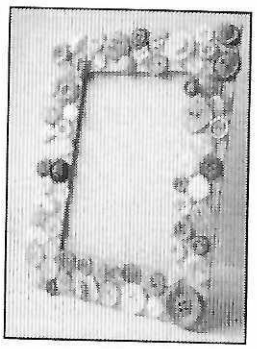
Для изготовления бумажного пакетика потребуется листок бумаги, клей и ленточки для ручек.

2 вариант – Фото-рамка:

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

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

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

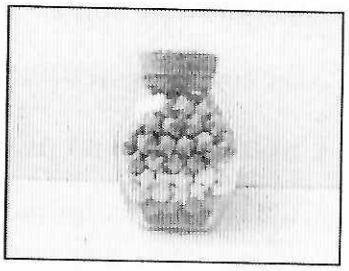
3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:

- цветная соль;

- записки с пожеланиями;

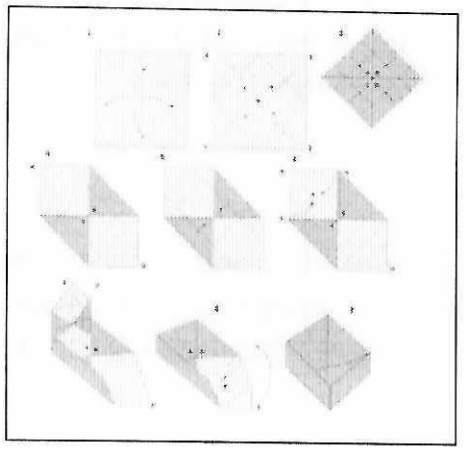
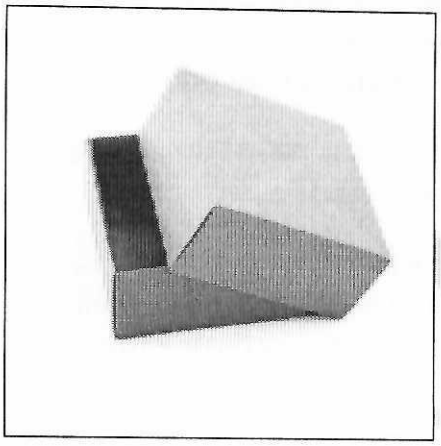
- звёздочки или сердечки (оригами или просто вырезанные).





4 вариант – Коробочка с «сюрпризом»

Схема изготовления коробочки:

Приложение 23 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект гостиной династий «Ими гордится Россия»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: гостиная.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Стихотворения о родном крае (сайт): https://bugaga.ru/pozdravlenya/stihi/1146755704-stihi-o-rodnom-krae-dlya-detey-shkolnogo-vozrasta.html

Приложение 24 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

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

Степень авторства: *авторская разработка.*

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

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

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

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

Сценарный ход дела:

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

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

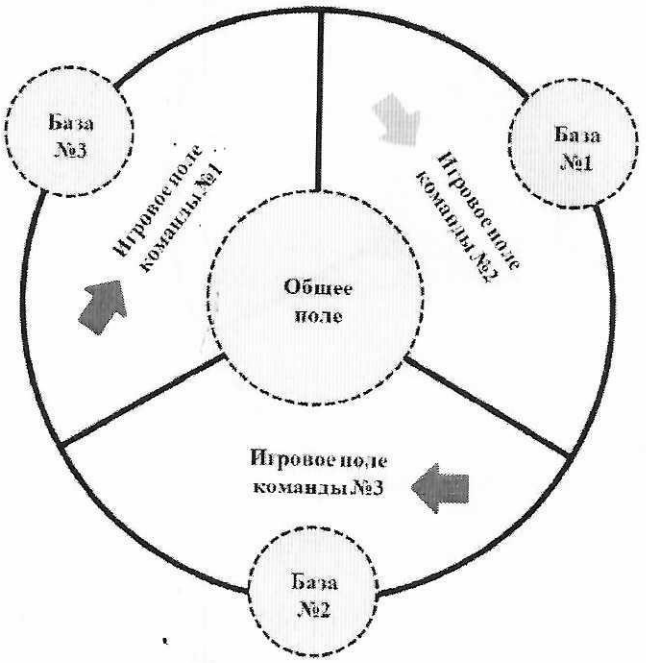
- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);

- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);

- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае представители другой команды могут их «осалить» (то есть догнать и задеть). Если игрока задели, он замирает неподвижно на месте до тех пор,

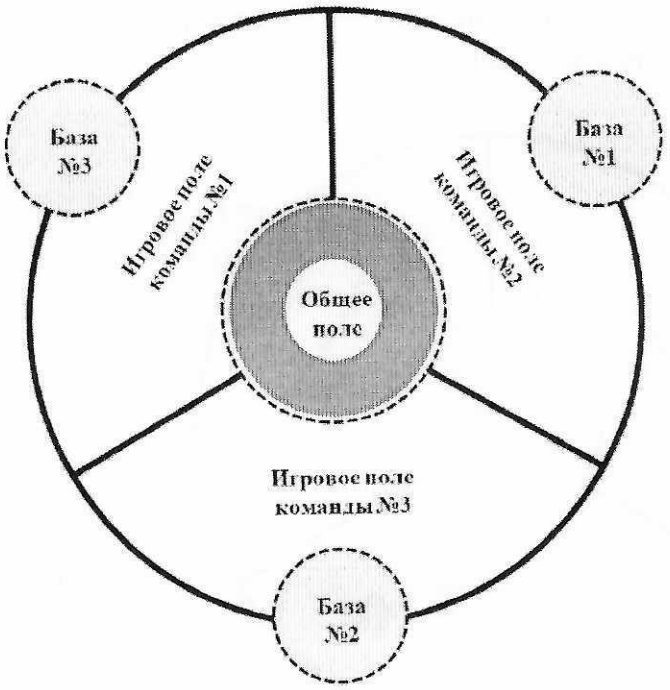
пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.



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

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

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



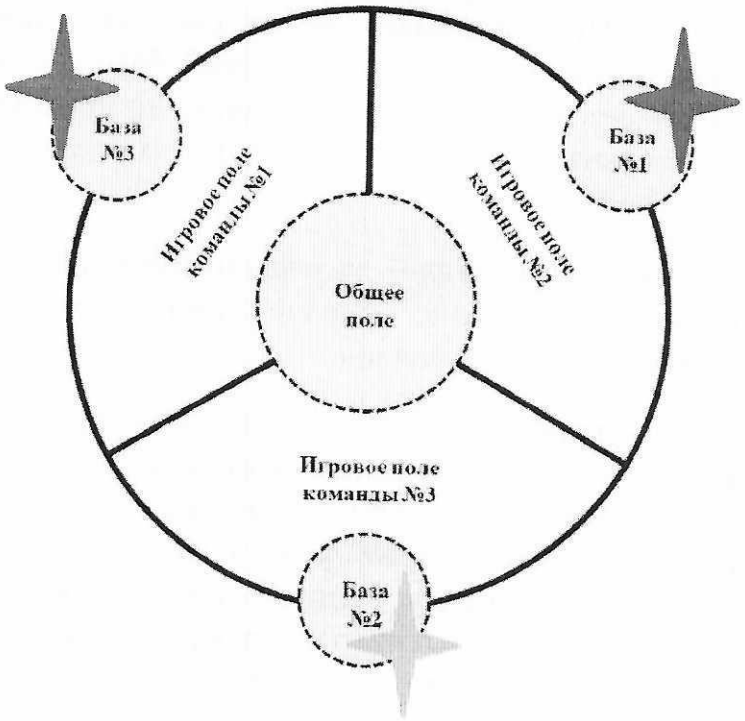
Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора – это базы с предметами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);

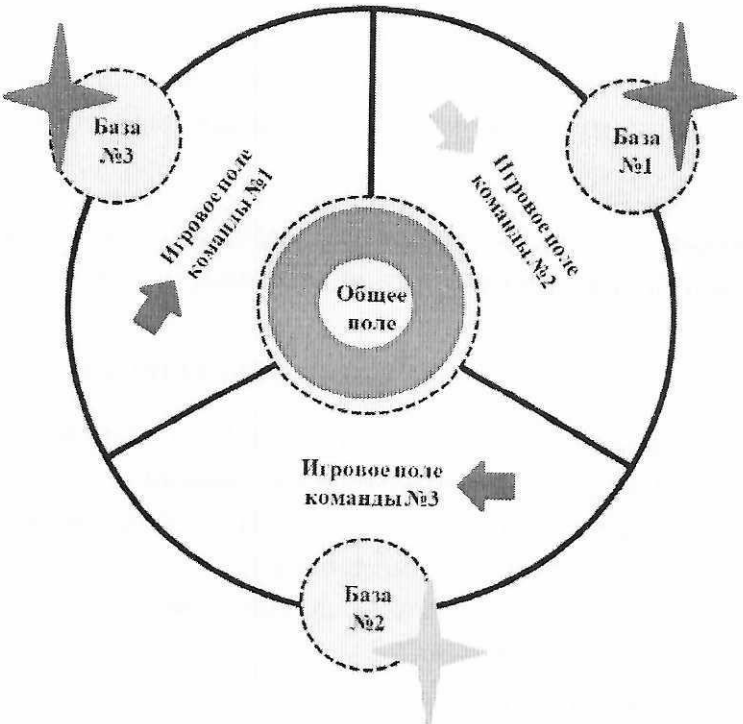
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);

- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

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



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



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

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

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

Параллельно выполнению командных заданий по свистку на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается три человека. По итогам выполнения индивидуального задания ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл –3 место. Каждый раз команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов на каждой базе.

Представленные варианты можно заменить или дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет	Варианты заданий
Шишки	- Выложить из них какую-либо схему или рисунок - Собрать самую высокую башню - Найти интересное и креативное применение шишке - Забросить шишки в ведро - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом
Камешки	- Раскрасить - Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы) - Определить, на что похож камешек - Передавать друг другу, держа локтями - Построить пирамиду
Веточки или	- Построить шалаш

палочки	- Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу) - Построить фигуру - Сделать оркестр - Соорудить самый прочный плот
Листья	- Сделать костюм - Собрать самую длинную гирлянду - Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту – её название и обозначение - Сделать поделку
Пластиковые бутылки	- Установить как кегли и сбить их - Сделать плавательное средство - Придумать уникальное полезное применение - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки - Построить башню
Крышки от бутылок	- Сыграть партию шашек, используя крышки - Сложить картину из крышек разных цветов - Передавать воду в крышечках по цепочке - Построить пирамидку - Сделать гирлянду из крышек
Пластиковые стаканчики	- Установить как в тире и попытаться сбить с определённого расстояния - Создать телефонную связь - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе
Пластиковые тарелки	- Попробовать запустить их как можно дальше - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда - Собрать большой шар - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек
Пластиковые ложки	- Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой - Передавать шишку с помощью ложки в зубах - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках) - Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро

	- Парами – держа ложку – перенести камешки
Мячики	- Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды - Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера – пример» (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед… и т.д.) - Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка с лучами», и перебрасываться мячом от одних концов «звездочки» к другим - Дать футбольный пас, всем по одному разу
Воздушные шарики	- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе - Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скрепляя их подручными средствами - Из длинных шариков сделать фигуры - Надувая и тут же отпуская шарики, стараться направить их в ведро
Спички	- Соорудить башню - Не дотрагиваясь до рассыпанных спичек и не передвигая их, сосчитать их количество - Эстафетное слово (сложить слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке) - Выложить спички в одну полоску от общего поля до базы (своей/ на своём поле) - Построить плот из спичечных коробков
Прищепки	- Соорудить самую прочную конструкцию - Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать») - Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не «лежало», а «стояло» - Прикрепить прищепки на прибегающих на базу противника (см. схему) - Соорудить самую длинную прищепочную линию, которая держится на весу
Мелки	- Что-то нарисовать - Провести две параллельные линии и пройти по ним как по мостику - Встать всей команде максимально плотно, так чтобы занимать как можно меньше площади. Педагог для сравнения с другими командами обводит площадь мелком - Начертить линию и с закрытыми глазами пройти по

	ней - От края поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник - Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке с заданием пройти только по одному цвету
Газеты, бумага, картон	- Сделать летательный аппарат - Сделать домик для команды - Сделать самый большой самолётик/кораблик - Сделать оригинальный костюм
Нитки, верёвочки	- Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки - Сплести самую прочную косичку - Завязать из веревок 10 разных узлов - Связать самую длинную верёвку - Прыгать через веревку как через скакалку
Покрывало	- Поместиться на покрывале - Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью фломастера или скотча) и всей командой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик - Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал - Перенести на покрывале человека
Крупа, макароны, горох	- Рассортировать - Выложить картинку «Наш отряд» - Сделать бусы - Разделить на равные по весу кучки - Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать
Дополнительные задания*	- Представить слово «Команда» десятью разными способами – выложить, сфотографировать, нарисовать и т.д. - Найти 5 объектов одного цвета
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки *(могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).*

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

№	**Пример задания**
1	В тазике с водой, в котором плавает пустой стаканчик, можно по очереди класть камешки. Тот, после чьего камешка стаканчик утонул, получает наименьшее количество баллов

2	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
3	Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
4	Разгадать кроссворд
5	Собрать пазл
6	Разгадать ребус
7	Пройти лабиринт
8	Надуть шарик
9	Кинуть кубик
10	Отгадать загадку
11	Повторить ритм или движение
12	Найти пару для объекта
13	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок
14	Сдуть спички за черту
15	Отпить из стаканчика ровно половину воды
16	Определить предмет на ощупь
17	Решить головоломку
18	Составить как можно больше слов из букв одного слова
19	Найти пару персонажам
20	Отгадать мелодию
21	Заплести косичку
22	На глаз определить, какой длины предмет
23	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
24	Отгадать изображение по фрагменту
25	Придумать применение какому-либо предмету
26	Сложить самолётик и запустить – кто дальше
27	Решить математический диктант: на поле размером 3 на 3 клетки ставится точка («муха»), после чего педагог забирает листочки и диктует передвижения точки по клеточкам, которые нужно мысленно представлять (например, 1 клетка вверх, 2 клетки вправо, 1 – вниз и т.д.) в конце нужно сказать, где оказалась муха. Ответы проверяются затем на поле.
28	Выразить предложенное слово мимикой и жестами
29	Вытащить самую длинную спичку
30	Отгадать загаданное слово из представленных
31	Отгадать, в какой руке предмет
32	Запомнить расположение предметов
33	Найти отличия в изображениях

Приложение 25 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект времени отрядного творчества и общего сбора

«От идеи – к делу!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: время отрядного творчества и общий сбор.

Участники дела: отряд и все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: аудитории и актовый зал.

Сценарный ход дела:

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

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

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

- когда говорит один, все внимательно слушают;

- каждая идея – интересная, нет неправильных идей;

- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;

- «незаписанная мысль – потерянная мысль» – все идеи записываются;

- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;

- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас.

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 26 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект подготовки к празднику «Создаём праздник вместе»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

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

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;

- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;

- кто и как, в каком виде, должен встречать гостей;

- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон или что-то ещё;

- чем будет наполнена площадка – выставка, интерактив;

- кто будет вести площадку, кто помогать, и в чём будет заключаться их помощь;

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): http://kommunarstvo.ru/bibliotcka/bibivacnt.html

Приложение 27 к пояснительной записке пришкольного лагеря

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: все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

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

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

1 – вступление, речь ведущих, создание праздничной атмосферы;

2 – первая часть площадок (работают первые группы, вторые участвуют);

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

4 – вторая часть площадок (работают вторые группы, первые участвуют);

5 – общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа - как эмоциональный финал смены (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё).

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivacnt.html

Приложение 28 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

- *Игра «Рассказываем сказку».* Ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведется по очереди, при этом каждый человек говорит только одно предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им напоминает.

- *Приём «Создание киноплёнки».* Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями.

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

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

- *Способ «Лайки».* На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» *(то есть приклеить сердечки)* к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить.

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 29 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения

	можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. *(звучит сигнал «Орлёнок»)* - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! *(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)* - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда/ лагеря за время смены.

Дополнительные материалы:

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

Пояснительная записка смены регионального лагеря

Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, согласно всем шести этапам КТД (по И. П. Иванову): совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Введение

Смена в региональном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета, совместного творчества взрослых и детей (для ребят 4-х классов это является и завершением обучения в начальной школе) и завершением участия в программе «Орлята России». В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

С учётом того, что участники смены являются участниками программы «Орлята России», это значит, что они живут по законам и традициям содружества орлят, исполняют орлятские песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка». Объединяет ребят-орлят общий флешмоб.

Смена в региональном лагере, как и смена в пришкольном лагере, основывается на игровой модели «Путешествие в страну маленьких и великих открытий», но отличается насыщенностью событийного ряда, так как региональный лагерь предполагает круглосуточное пребывание детей. Участники смены – дети 8-11 лет, учащиеся 3-4 классов общеобразовательных учреждений начального общего образования. Каждый день смены имеет логически завершённый сюжет, но связан со следующим днём спецификой игровой модели. Ежедневно запланированы три ключевых дела, часть которых реализуется на уровне отряда, а часть на уровне лагеря. В завершение основного периода смены ребятами отрабатывается алгоритм коллективно-творческого дела, что соотносится с демонстрационно-закрепляющим этапом основного периода согласно логике развития смены. Всё остальное время в течение дня расписано с учётом режимных моментов, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно включать дела с региональным компонентом и тематикой дня.

Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смен в 2022 году, станут: Год культурного наследия народов России, год 350-летия со дня

рождения Российского императора Петра I, 100-летие Пионерской организации.

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

Рекомендуемый режим дня:

07.30 – Подъём, ВЛГ (время личной гигиены)	Возможен утренний радиоэфир с песнями, настраивающими ребят на бодрый и продуктивный день.
08.15-08.30 – Утренняя гигиеническая гимнастика	Предполагает выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
08.30-08.50 – Утренний информационный сбор лагеря	Перекличка отрядов, информация о дне, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
09.00-09.45 – Завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация может звучать по радио.
10.00-12.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций	Два часа рекомендуется разделить на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
12.00-13.00 – Оздоровительные процедуры	Рекомендуются различные подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных, воздушных ванн.
13.00-14.00 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00-15.30 – ПЧМ (полтора часа молчания) или тихий час	Во время ПЧМ мы отдыхаем сами и даём отдохнуть другим.
15.40-16.20 – Полдник	-
16.40-18.40 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа	Два часа рекомендуется разделить на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут.

кружков и секций	Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
19.00-19.45 – Ужин	Знакомство отрядов с меню, представленным на ужин.
20.00-20.45 – Вечерний сбор отряда, орлятский круг	Вечерний сбор – время для подведения итогов дня, его анализа, спокойного общения и песен, настраивающих на сон.
21.00 – II ужин	-
21.30 – Отбой	Перед сном – традиционная «Сказка на ночь»

Описание игровой модели смены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную страну. Новый день начинается с нового открытия – новой локации неизвестной страны. Помогают открывать страну её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержания игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог даёт задания ребятам, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены, а именно с общего сбора участников «Здравствуй, лагерь». Это дело, дающее старт смене и направленное на знакомство с территорией и инфраструктурой лагеря. Во время общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» каждый отряд находит предназначенную ему волшебную книгу, и узнаёт, что открыть эту книгу может только настоящая команда. Для того чтобы стать такой командой, в течение двух первых дней ребята проходят испытания: придумывают название и девиз отряда, рисуют эмблему, представляют творческую визитку, играют в игры на сплочение. После этого ребята открывают волшебную книгу – и таким образом оказываются в неизвестной стране.

В книге ребята обнаруживают послание от невидимых жителей неизвестной страны. Жители просят их о помощи: «... для того, чтобы страна существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Детям говорят, что теперь они могут общаться с жителями неизвестной страны с помощью книги. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит; также она может дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию. Но прежде чем ребята приступят к разгадке тайн, с помощью книги они знакомятся с правилами и традициями, которые приняты в неизвестной стране.

На протяжении основного периода смены ребята общаются с помощью книги с жителями неизвестной страны, постепенно раскрывая её тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатства этой страны.

Постепенно путешествие подходит к концу. Но знакомство со Страной не заканчивается: каждый день в ней можно открывать что-то новое. Но как же сделать это, если их путешествие завершается? Жители страны дают совет: собрать воедино все подсказки, которые они получили за эти несколько дней, и угадать, по какой стране они путешествовали. Ребята ещё раз вспоминают, с чем они знакомились, собирают карту воедино и догадываются, что всё это время путешествие проходило по родной России. Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник в честь открытия страны.

В завершение путешествия по стране ребятам предлагается создать афишу-коллаж по мотивам их путешествия. Это мероприятие одновременно является подведением итогов смены и анализом пережитых детьми событий.

Описание системы 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 соперничества. 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. 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.

Описание системы 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. Дальше 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 3-5 человек. 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.

Описание содержания смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно на них строится база игровой модели. В зависимости от планирования дня в смене конкретным лагерем могут быть добавлены дополнительные дела/события, созвучные логике смены.

Участники смены предварительно не знакомятся с содержанием всей смены, а постепенно узнают о том, что их ждёт в течение дня, с помощью книги, которую они открывают утром.

Организационный период (1-2 дни смены) – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться, 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 через творческие визитки отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Ключевые события и дела	**Описание ключевых дел**
1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов.	
Игровой час «Играю я – играют друзья» *(уровень отряда)* ***Приложение 1***	Проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; а также игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/bIIE3spScVVBodg
Общий сбор участников	Официальный старт смены – открытие с

«Здравствуй, лагерь» *(уровень лагеря)* ***Приложение 2***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E-gdyXg-fB_Sxw
Вечерний огонёк «Слева друг и справа друг» *(уровень отряда)* ***Приложение 3***	Знакомство ребят традициями и легендами вечернего огонька. Ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях по поводу смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/m3lysEnxFVbwag
2-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.	
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» *(уровень отряда)* ***Приложение 4***	Дело начинается с волшебной книги, открыв которую, ребята видят послание от жителей неизвестной страны. Также жители знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6v-4_CA3HG7krA
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» *(уровень отряда)* ***Приложение 5***	Подготовка отряда к творческой встрече, оформление отрядного уголка, придумывание названия, эмблемы отряда и других его атрибутов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/EAdNJa6ljk4YxQ

Творческая встреча орлят «Давайте познакомимся!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 6***	Знакомство отрядов друг с другом, презентацию визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, которые принимают участие в реализации смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/kxsByhNBMlxANg

Основной период (3-12 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**
3-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
Коллективно-творческая игра «КЛАССики» *(уровень отряда)* ***Приложение 7***	В рамках дела ребята знакомятся с национальной игрой. В процессе творческих заданий участники узнают, как в игру играли раньше, как она изменилась сейчас и как можно заинтересовать игрой окружающих. После этого ребята готовятся к проведению этой игры на марафоне интересных игр. Ссылка на материалы дела:

	https://disk.yandex.ru/i/0XYxn7YLLGGrZw
Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 8***	Направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, где игры проводят сами ребята друг для друга. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/D2CtEvQHQIUh7w
Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим» *(уровень отряда/лагеря)* ***Приложение 9***	Знакомство с различными вариантами настольных игр; возможный турнир по шашкам/шахматам/ морскому бою или любой другой настольной игре. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/xwP9oSC6YqC5qQ
4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	
Костюмированная эстафета «Бабушкины сказки» *(уровень лагеря)* ***Приложение 10***	Костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народными сказами и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословицами и поговорками. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yUE5-IZov8U2dA
Музыкальная гостиная «Давайте-ка споём!» *(уровень отряда)* ***Приложение 11***	Знакомство ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Om0gh7P-LoDWIg
Спектакль живого действия «Гора	Участники смены вовлекаются в творческий процесс – знакомятся с проектом «Гора самоцветов» и сами становятся персонажами мультфильмов, снятых по

самоцветов» *(уровень лагеря)* ***Приложение 12***	известным сказкам. Все ребята задействованы в театрализованном действии. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/UU-3TB5ZCJhLfw
5-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
Мастер-классы «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 13***	Направлены на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации. Посещая разные площадки с мастер-классами, ребята не только знакомятся с историей танца, но и разучивают его элементы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/_v4_UsHiGvtTuw
Танцевальный час «Ловите ритм!» *(уровень отряда)* ***Приложение 14***	Разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» в стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/fX5o2UFGl1Z7aA
Стартинейджер «Танцуют все!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 15***	Вечерняя танцевальная программа позволит ребятам продемонстрировать всё то, чему они научились за день, а также создать положительный настрой на следующие дни. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/XGWwJUqwh1gqtg
6-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели» *(уровень лагеря)* ***Приложение 16***	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.

	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/CLtdBGIB3eHqrA
Командный морской бой «Окно в Европу» *(уровень лагеря)* ***Приложение 17***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/cG8fqjsJWTOEew
Вечерний тематический огонёк «Если бы я был волшебником» *(уровень отряда)* ***Приложение 18***	В рамках данного огонька ребятам предлагается пофантазировать, какое изобретение они хотели бы создать и чем это изобретение было бы полезно людям. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/z2qKYD-x139pLA
7-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Исследовательский квест «Природный код» *(уровень лагеря)* ***Приложение 19***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/iL4qAQc0Iv_WAg
Кейс-турнир «ЭКОЛОГиЯ» *(уровень отряда)* ***Приложение 20***	Ребята делятся на небольшие команды для решения экологических кейсов и представления своих результатов для других команд. Задача участников найти наиболее экологичное решение той или иной ситуации, рассмотрев её с разных сторон.

	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/z2gr0msccOBxZg
Эко-дефиле «4 стихии» *(уровень лагеря)* ***Приложение 21***	Участники инсценировки должны дефилировать в костюмах, которые ребята изготовили самостоятельно из подручных средств и природных материалов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Ew3FiqgJwaldTQ
8-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Фестиваль народного творчества «Город мастеров» *(уровень лагеря)* ***Приложение 22***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/2Ew026dSX8Zubw
Креативный марафон «Я художник, я так вижу» *(уровень отряда)* ***Приложение 23***	Ознакомившись с разными приёмами креативного мышления, ребята пробуют придумать и создать своё ремесло, которое бы отражало особенности их семейного быта, близкого окружения. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/s2D91NAjgwibYQ
Киновечер «Мастера на все руки» *(уровень лагеря)* ***Приложение 24***	Киновечер предполагает просмотр различных фильмов или киноэпизодов, их обсуждение и по возможности – знакомство с режиссёрской или съёмочной группой. Цель мероприятия – показать ребятам, что создание фильма/мультфильма/ видеоролика – достаточно трудоёмкий процесс, но за всем этим стоят люди, которые когда-то

	попробовали что-то создать. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/_4ZtVFB69CnlyA
9-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» *(уровень отряда)* ***Приложение 25***	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/TUK_kgchyQYscw
Творческий кулинарный батл «Я – шеф-повар» *(уровень отряда)* ***Приложение 26***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/OXxOFNSvIdlqlg
Кулинарное шоу «Книга необычных рецептов» *(уровень лагеря)* ***Приложение 27***	В шоу участвуют по одному представителю от каждого отряда. В процессе ребята создают «Книгу необычных рецептов». Само дело состоит из нескольких этапов: - участвуют только представители отрядов; - привлекается группа поддержки; - участвует весь отряд. Для участия в шоу можно привлечь известных шеф-поваров (или шеф-повара столовой детского лагеря) – как в качестве жюри, так и в качестве гостя, с которым ребята могут пообщаться. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/-

	eKU7nLKwQwXLQ
10-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию» *(уровень отряда)* ***Приложение 28***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/jCHpcWk4q6whPQ
Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» *(уровень отряда)* ***Приложение 29***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/jR0U1brshzmmkw
Телемост «Содружество орлят России» *(уровень лагеря)* ***Приложение 30***	Онлайн-встреча с участниками смены «Содружество орлят России» из разных регионов. В рамках встречи орлята делятся впечатлениями, общаются, танцуют общий флешмоб. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oaZtBfUc6fxq9Q
Танцевальная программа «В кругу друзей» *(уровень лагеря)* ***Приложение 31***	Направлена на эмоциональный подъём ребят по итогам путешествия по стране. Во время танцевальной программы ребята исполняют общий флешмоб и другие танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8Rqfgs55c21PLw
11-й день смены. Выход из игрового сюжета. «4 САМИ: сами придумываем и планируем»	

Время отрядного творчества «Юные выдумщики» *(уровень отряда)* ***Приложение 32***	Цель данного часа – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. Выбираются представители от отряда, которые презентуют идею праздника на общем сборе участников смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/3fbFlUBhOTE4DA
Общий сбор участников «От идеи – к делу!» *(уровень лагеря)* ***Приложение 33***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/rlqslvTqVyfXKg
Вечер-экспромт «Мы – единая команда» *(уровень лагеря)* ***Приложение 34***	Во время вечера ребята вместе со своим отрядом в формате «здесь и сейчас» отрабатывают этапы коллективно-творческого дела, чтобы ещё раз вспомнить и закрепить их в памяти. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oYYlg1alsiIA1g
12-й день смены. «4 САМИ: сами готовим»	
Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе» *(уровень отряда)* ***Приложение 35***	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 нем. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Nv6fylThgBSwuA

Итоговый огонёк «От друзей секретов нет» *(уровень отряда)* ***Приложение 36***	Подведение итогов смены, обсуждение полученного опыта, пережитых эмоций. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/cz7vc11YYD2bHw

Итоговый период (13-14 дни 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**
13-й день смены. «4 САМИ: сами проводим»	
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» *(уровень лагеря)* ***Приложение 37***	Заключается в реализации коллективно-творческого дела – праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/uDmF5DT3o8SSgw
Праздничная дискотека	Является завершением коллективно-творческого

«Оставляем вам на память» *(уровень лагеря)* ***Приложение 38***	дела, ярким эмоциональным событием. В рамках праздничной дискотеки ребят ждёт работа различных площадок, фотозон, игр и конкурсов, где они смогут весело и с пользой провести время, общаясь и танцуя со своими друзьями. Кульминационным моментом станет создание послания будущим «орлятам». Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/Pwgbv6zbaOKfhQ
14-й день смены. «4 САМИ: сами подводим итоги»	
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» *(уровень отряда)* ***Приложение 39***	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KLFh4_sg9czTsQ
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» *(уровень лагеря)* ***Приложение 40***	Официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов и ответное слово детей. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/S63xKECQvXgCnA

Рекомендуемая план-сетка смены регионального лагеря

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
Заезд. Формирование отрядов Игровой час «Играю я – играют друзья» Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» Огонёк «Слева друг и справа друг»	**Погружение в игровой сюжет смены** Тематический час «Открывая страницы интересной книги» Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Творческая встреча орлят «Давайте познакомимся!»	**Тематический день «Национальные игры и забавы»** Коллективно-творческая игра «КЛАССики» Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!» Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим»	**Тематический день «Устное народное творчество»** Костюмированная эстафета «Бабушкины сказки» Музыкальная гостиная «Давайте-ка споём!» Спектакль живого действия «Гора самоцветов»	**Тематический день «Национальные и народные танцы»** Мастер-классы «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!» Танцевальный час «Ловите ритм!» Стартинейджер «Танцуют все!»	**Тематический день «Великие открытия»** Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели» Командный морской бой «Окно в Европу» Тематический огонёк «Если бы я был волшебником, то …»	**Тематический день «Природное богатство»** Исследовательский квест «Природный код» Кейс-турнир «ЭКОЛОГиЯ» Эко-дефиле «4 стихии»
8 день	**9 день**	**10 день**	**11 день**	**12 день**	**13 день**	**14 день**
Тематический день «Народные ремёсла» Фестиваль народного творчества «Город мастеров» Креативный марафон «Я художник, я так вижу» Кино-вечер «Мастера на все руки»	**Тематический день «Национальная кухня»** Настольная игра «Экспедиция вкусов» Творческий кулинарный батл «Я – шеф-повар» Кулинарное шоу «Книга необычных рецептов»	**Тематический день «Открытые тайны великой страны»** Тематический час «Открываем Россию» Диалоговая площадка «100 причин любить Россию» Телемост «Содружество орлят России» Танцевальная программа «В кругу друзей»	**Выход из сюжета «4 САМИ: Сами придумываем»** Время отрядного творчества «Юные выдумщики» Обший сбор участников «От идеи – к делу!» Вечер-экспромт «Мы – единая команда»	**«4 САМИ: Сами готовим»** Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе» Итоговый огонёк «От друзей секретов нет»	**«4 САМИ: Сами проводим»** Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» Праздничная дискотека «Оставляем вам на память»	**«4 САМИ: Сами подводим итоги»** Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»

Приложение 1 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

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

Помимо отдельных игр существуют игровые программы. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и уже включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку они становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно чередовать спокойный и активный виды деятельности и ограничивать время до 30-45 минут.

Представленная ниже подборка игр включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а в основе игровых программ лежит авторский игровой сюжет.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

2 – Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на …» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на …» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

- «Я – дрозд и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);

- «У меня нос и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);

- «У меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);

- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

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

7 – Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать

электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

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

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая

конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

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

15 – Игра «Фотография».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-Ра-Бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и «Космодром», небольшая дощечка, либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера).

Описание игровой программы: Предварительно ребята делятся на две группы: одни – Земляне (те, кто по игровому сюжету остался на планете), другие – Космонавты (те, кто по игровому сюжету отправился на покорение космоса). Разделить их можно с помощью картинок: человечек на планете и космонавт на ракете.

Сценарий игровой программы:

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

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

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

Свой ответ даёт группа «Земляне».

Ведущий (обращаясь к группе «Космонавты»): «Ваш удивительный полёт подходит к завершению. Добро пожаловать домой, на Землю! На космодроме вас ждут ваши родственники – бегите скорее навстречу к ним, они вас очень долго ждали и уже соскучились!».

Ребята обеих групп сходятся, приветствуют друг друга, обнимаются, обмениваются добрыми словами.

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

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

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

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

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

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

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это как будто минус один строительный материал). Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

Ведущий: «Ну вот, весь строительный материал на месте, теперь можно приступать к строительству дома».

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

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

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

2 – Игровая программа «Путешествие на необитаемый остров».

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, мячик.

Сценарий игровой программы:

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

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

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается Осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. Осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок *(покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней).* И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?»

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

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

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

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

Далее ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает

мяч любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться ребятам нельзя.

Ведущий: «Ну вот, и еда наша готова! Получилось удивительное путешествие! Давайте поздравим друг друга и скажем: «Какой мой сосед справа молодец»! «И какой мой сосед слева молодец»! А теперь погладим себя по голове и скажем: «А я-то какой молодец»! И дарим всем аплодисменты».

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 2 к пояснительной записке регионального лагеря

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

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой *(ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах).*
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни *(ссылка на песни находится в дополнительных материалах).* Как только отряд

	занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку *(ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах)*.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие *(ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах)*. Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят небольшое вводное слово *(может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней)*. 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. *(звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах)* - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! *(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах)* - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!

	- Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... *(приглашение гостей или администрации лагеря).* После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий номер	Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю.	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

1 вариант. Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно-гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое чаще всего проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, 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 станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой — дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 3 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечернего 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: знакомство ребят с традициями и легендами вечернего огонька. 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: свечки или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

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 проявляют интерес, доброту и внимательность к каждому, учат говорить правду, честно выражать своё отношения к различным жизненным ситуациям и событиям. Одна из главных тем на первом огоньке: «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 ребят с традициями огонька: традицией доброго отношения к песне, традицией орлятского круга, а в конце разговора – с традицией вечерней речёвки (Сборник «Сто незаданных вопросов», стр.13-17).

Начинает огонек один из двух педагогов – он задаёт схему рассказа о себе. Когда примерно половина детей представится, кто-то может заскучать.

В этот момент второй педагог возвращает интерес группы с помощью легенды. В конце он говорит: «Какие замечательные люди собрались в нашем отряде, какой интересной и радостной будет жизнь нашего отряда! Мы уверены, что у нас получится сплочённый, дружный коллектив и каждый из вас станет чуточку смелее, взрослее и самостоятельнее!» – После чего передаёт слово ребятам, 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. Также необходимо повторить те правила и традиции, которыми нужно руководствоваться в жизни, чтобы стать достойным человеком своей страны. Завершить предлагается в орлятском кругу, с песней Сергея Иванова-Гончарука «Разговоры еле слышны», начиная 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.

После 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. Свернутые или сложенные листочки помещаются в коробку. Каждый ребёнок, вытащив один листочек, продолжает предложение и после этого передаёт коробочку дальше по кругу. Здесь педагог может задавать уточняющие вопросы, чтобы ребёнок смог ответить достаточно 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. На одной половинке листа участник схематично рисует «Ожидание от смены». Когда все 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. В этом методе могут использоваться не две половинки, а два отдельных листа. В конце смены «Ожидания» сравнивается с «Реальностью».
Метод «фотографии»	Для этого метода необходимо заранее подготовить три рамки для визуального оформления и написать вопросы, которые будут предложены ребятам. Фоторамки определяют три темы: «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	Метод предполагает свободное обсуждение по

«открытого микрофона»	заданной педагогом теме в свободном формате. В качестве условного «микрофона» может выступить выбранный талисман или символ огонька. Здесь можно задать такие темы: «Расскажи о себе то, чего 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:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Сборник «Сто незаданных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e
- Песня «Добрый вечер, дорогие орлята», О. Наумова (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/tPDcqCr7dsZwZA
- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

Приложение 4 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект тематического часа

«Открывая страницы интересной книги»

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

Степень авторства: *авторская разработка.*

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: актовый зал

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить маленький ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах), которую им вручили на творческой встрече орлят: например, все одномоментно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах) или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, происходит волшебство – они попадают в неизвестную страну. Книга становится своеобразным порталом, отправляющим ребят в Страну Маленьких и Великих Открытий.

Особенность книги заключается в том, что ребята видят только одно послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по Стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

Примеры творческих заданий, которые могут дать жители Страны *(первое задание может содержаться в тексте послания, а остальные задания педагог вклеивает в книгу в тот момент, пока ребята выполняют*

задание, или это могут аудиопослания от жителей Страны, которые педагог включает после выполнения ребятами задания):

- записать на видео название и девиз отряда;

- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;

- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;

- разгадать кроссворд/ расшифровать картинки/собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;

- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;

- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;

- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в стране, потому что интересуется новостями;

- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше – занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;

- каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;

- каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;

- каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речёвку;

- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;

- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Звук волшебства (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/LvpW4qKnDTbX4Q

Приложение 5 к пояснительной записке регионального лагеря

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

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: время отрядного творчества.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка отряда к творческой встрече, оформление отрядного уголка названием, эмблемой отряда и другими составляющими.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, материалы для оформления отрядного уголка, иные материалы и костюмы для подготовки творческой визитки, стулья по количеству участников и 2-3 стола для подготовки оформления на отрядный уголок.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела: во время отрядного творчества ребятам нужно подготовить творческую визитку и оформить отрядный уголок. Для того чтобы работа шла продуктивно, предлагается разделить отряд на небольшие группы. Так как на протяжении учебного года у класса уже сформировалось своё название, девиз и эмблема, то ребята, которые возьмутся за оформление отрядного уголка, могут сразу приступать к своей задаче. Все остальные устраивают мозговой штурм на тему, как интересно и творчески представить отряд. Как только задача определена, часть ребят занимаются проработкой номера (придумывают движения танца или сюжет сценки), а оставшаяся часть ребят придумывать символику/атрибуты для всего отряда – единый стиль. При необходимости, если в лагере есть костюмерная, третья группа может выбрать костюмы и реквизит для выступающих, а также подготовить необходимое музыкальное и визуальное сопровождение творческого номера.

Как только все группы готовы, отряд воссоединяется и начинается общая репетиция номера. Здесь важно проработать музыкальное и визуальное сопровождение (если оно предполагается), отрепетировать работу с микрофонами и все сценические передвижения.

Необходимо также провести генеральную репетицию на сцене в костюмах, чтобы ребята чувствовали себя уверенно.

При подготовке творческого номера важно учитывать:

- индивидуальные способности ребят;

- максимальное участие всего отряда в номере и участие хотя бы одного из взрослых напарников для помощи в непредвиденной ситуации;

- закладываемые в номер смыслы: они должны отражать суть отряда и не противоречить смыслам смены;

- номер должен сопровождаться музыкой и визуальными образами России.

После репетиции творческого номера отряд возвращается к отрядному уголку и дорабатывает его совместно – там могут появится, например, ладошки каждого участника с пожеланиями на смену, добрые слова, рисунки и т.д.

Приложение 6 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект творческой встречи орлят «Давайте познакомимся!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал.

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

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

2-й шаг – Определение установок на подготовку творческого номера. Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (обычно это 2-3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5-7 минут) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (класс) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

*3-й шаг – **Подготовка визитки*** начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное. Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;

- визуальном оформлении сцены (декорации, видеоряд, футажи, картинки);

- реквизите для номера;

- музыкальном сопровождении номера (живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов);

- об игре со светом (затемнение, мигание, спецэффекты);

- о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть.

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

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

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

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

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

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

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

Приложение 7 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект коллективно-творческой игры «КЛАССики»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: коллективно-творческая игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: коллективно-творческая игра знакомит ребят с национальными играми и забавами. В процессе выполнения заданий ребята узнают, как в национальную игру играли раньше, какие изменения появились сейчас и как можно заинтересовать игрой окружающих. Выбрав одну игру, ребята готовятся к представлению ее на марафоне интересных игр.

Оборудование и материалы: мелки, карточки с национальными играми, материалы для проведения национальных игр (описаны в самих играх).

Место проведения: просторное помещение или открытая площадка с ровной поверхностью.

Особенности организации дела:

Дело начинается с общего сбора отряда, где ребята открывают волшебную книгу и находят послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий *(ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах)*.

Название «КЛАССики» отражает многогранность игры:

1 – КЛАССики – как традиционная детская игра, с нарисованными мелом на дороге клетками и числами в них.

2 – КЛАССики – как игра для класса – единого коллектива.

3 – КЛАССики – как классная, интересная игра.

В соответствии с этим предлагается следующий сценарий коллективно-творческого дела.

Рекомендуется проводить игру на улице, на ровной площадке *(в случае плохой погоды игра может пройти в холле лагеря или в зале)*. На этой площадке педагог заранее рисует традиционные «классики».

Каждая клетка «классиков» содержит в себе одну из национальных игр. Играя, ребята знакомятся с разными играми; одну из них они выбирают для марафона интересных игр. Проводить эти игры могут и сами ребята, ознакомившись предварительно с правилами и посоветовавшись с педагогом.

Та игра, которая больше всего запомнилась и понравилась ребятам, предлагается к проведению на несколько отрядов. Ребята могут дополнить игру новыми правилами и деталями. Делают это они в микрогруппах, чтобы получить больше интересных и необычных идей.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/YU-y3IEtSIxVug

Приложение 8 к пояснительной записке регионального лагеря

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.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: марафон интересных игр направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, в котором 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.

Место проведения: стадион.

Особенности организации дела:

Марафон интересных игр лучше всего начать с общего сбора участников смены, на котором ведущие напоминают, что сегодняшний день, и собственно марафон, посвящен знакомству с национальными играми.

Сущность марафона заключается в том, что все отряды последовательно играют во все представленные игры. От каждого отряда заранее выбирается группа ребят вместе с педагогом, которые презентуют свою игру для других отрядов, подготовленную во время отрядного дела – коллективно-творческой игры «КЛАССики».

По периметру большой площадки все отряды встают в свои отрядные круги. 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 движутся по часовой стрелке, и по сигналу начинают проводить для них игру. Через определенное время звучит второй сигнал, и группа переходит к следующему отряду, идущему по часовой стрелке. Алгоритм повторяется столько раз, сколько отрядов находится в лагере. Если количество отрядов достаточно большое, лагерь условно делится пополам. В качестве фразы для перехода может стать совместная кричалка: «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!»

Дополнительно в рамках марафона отрядам предлагается отметить самые интересные игры и самых ярких ведущих. Каждый отряд перед началом проведения марафона получает комплект небольших медалей (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

Приложение 9 к пояснительной записке регионального лагеря

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 разными играми и при желании устроить турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре.

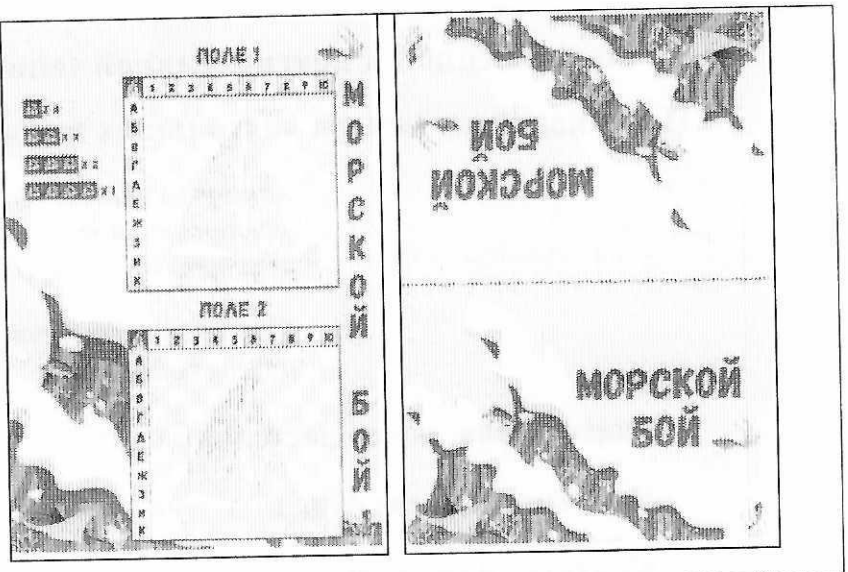
Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, комплекты настольных игр, таблички на столы с обозначением названий игр.

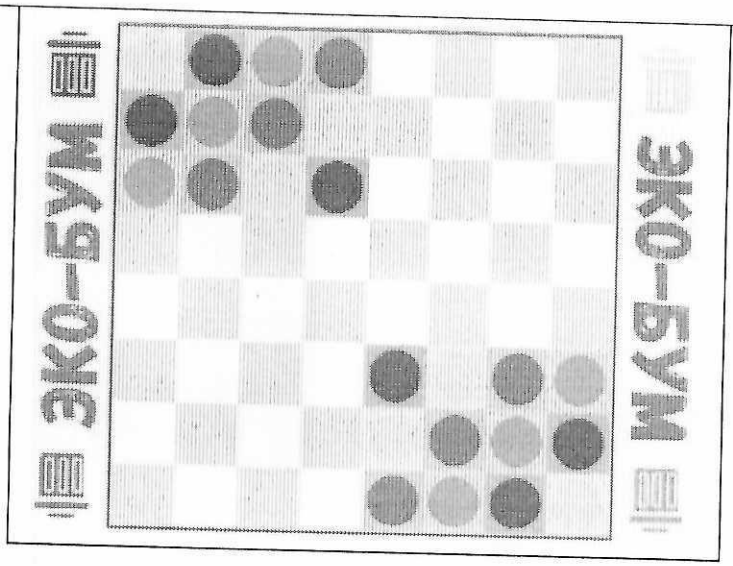
Место проведения: просторное помещение или аудитория.

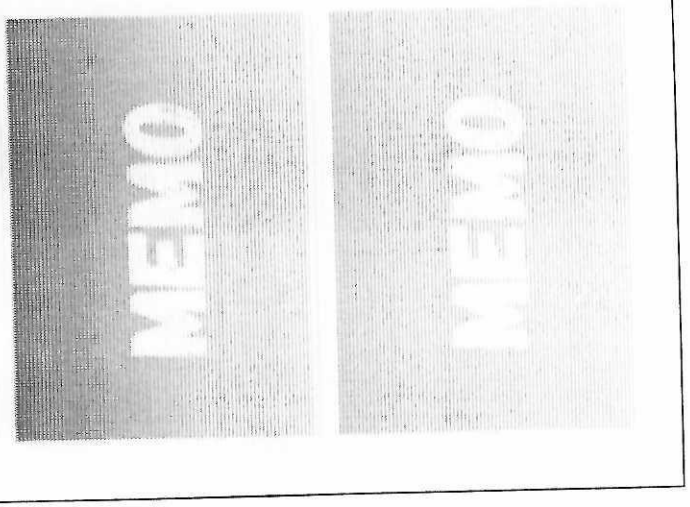
Особенности организации дела:

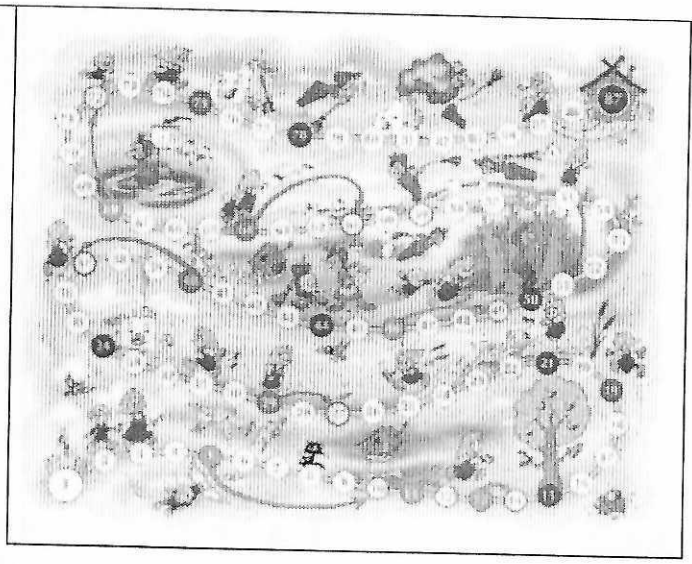
Для проведения вечера настольных игр нужно организовать игровое пространство: площадки (столы и стулья) с настольными играми и таблички на столах с названиями игр. Если в лагере нет в наличии настольных игр, педагог может использовать следующие популярные игры:

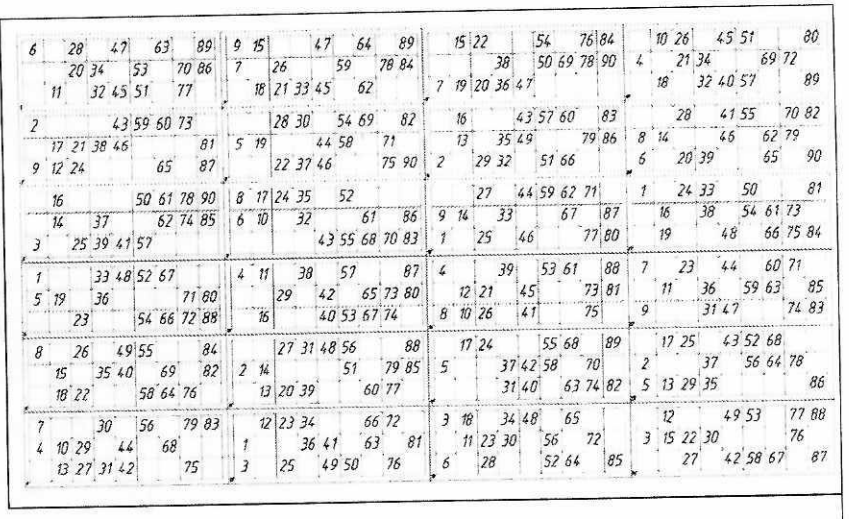
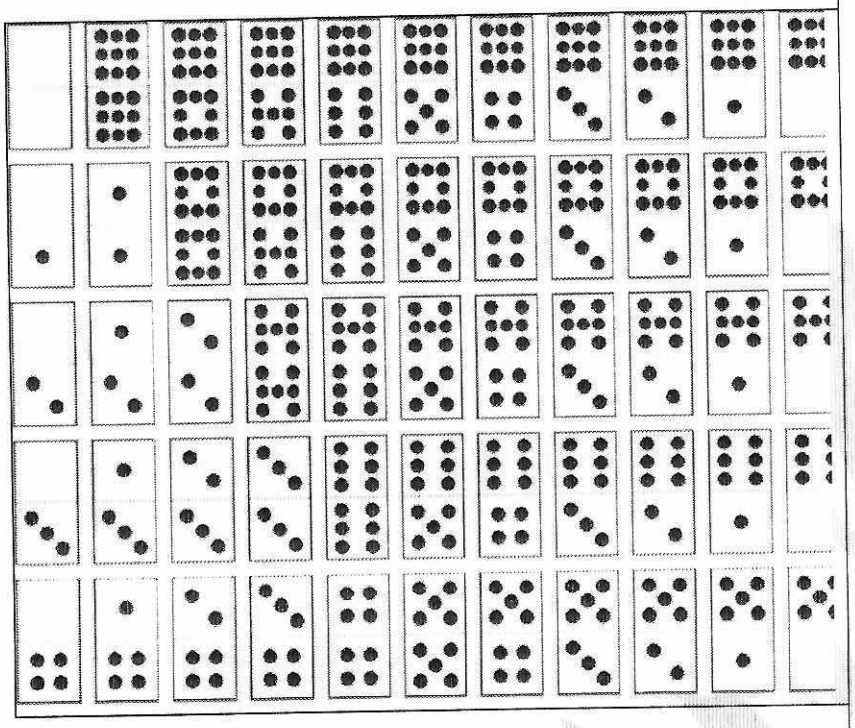
Название игры	Описание
«Морской бой»	Игру можно провести и самым простым способом: на обычном листе в клетку чертится два поля размером 10х10 клеток и расставляются на одном из полей корабли – один четырёхпалубный (4 клетки), два трёхпалубных (по 3 клетки), три двухпалубных (по 2 клетки), четыре однопалубных (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 выступить 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. Ниже представлен вариант игрового поля и двух вариантов фишек для печати *(ссылка на игровое поле представлена в дополнительных материалах)*:

	
«Мемори»	«Мемори» – это игра, которую можно очень легко создать самостоятельно. Для игры нужны 25 пар одинаковых картинок. Правила игры можно легко найти в интернете. Суть игры: открывая за один ход только две карточки, ребята должны собрать как можно больше повторяющихся вариантов. Ниже представлен вариант карточек для печати – сторона для размещения картинки и лицевая сторона с названием игры *(ссылка на карточки представлена в дополнительных материалах, а также можно в основу вставить свои изображения)*:

	
Любая игра-«бродилка»	Поле для этой игры с любой тематикой можно легко найти в интернете. Ниже представлены варианты, которые можно использовать для игр. Кубик и фишки можно взять от готовых игр или изготовить самостоятельно.

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

	
«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 имя какого-нибудь известного персонажа и приклеивает его на лоб своему соседу справа. Ребята по кругу задают вопросы о своем персонаже, на которые можно ответить только 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 масштабе (поле занимает не 3х3 клетки, а, например, 8х8). 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»	Играя в слова, ребята могут выбрать тему самостоятельно. Играть достаточно легко: человек называет первое слово, а следующий за ним должен назвать другое слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего. Слова повторяться не должны.

Дополнительные материалы:

- Настольные игры (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/Ixexeo43APq4Lw

Приложение 10 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект костюмированной эстафеты «Бабушкины сказки»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: костюмированная эстафета.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народными сказами и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословицами и поговорками, игру с образами и персонажами устного народного творчества.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), столы и необходимые материалы на каждую станцию (описаны ниже), костюмы и дополнительные материалы для изготовления элементов образа, карточки с русскими народными и национальными сказками.

Место проведения: стадион.

Особенности организации дела:

До начала участия в костюмированной эстафете отряд открывает волшебную книгу и видит там новое послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах).

В основе эстафеты лежит известная многим игра «Крокодил». По ходу игры отряд преодолевает небольшую полосу препятствий, собирая на своём пути атрибуты и элементы костюмов. Добежав до финиша, ребята вытягивают карточку с одной из русских сказок и стараются создать образы ее героев.

Далее, используя собранный реквизит, отряд старается мимикой и жестами изобразить сюжет сказки так, чтобы остальные отряды смогли ее отгадать. Чем удачнее ребята изобразят своих персонажей, тем легче остальным будет отгадать сказку. Сложность заключается в том, что им обязательно использовать все атрибуты и элементы костюмов, которые им достались на станциях полосы препятствий.

Полоса препятствий может включать в себя различные задания на смекалку, знания и интеллект, связанные с народными сказками, пословицами, поговорками, былинами и другими элементами устного народного творчества. Варианты заданий, которые могут быть предложены отрядам на полосе препятствий:

- продолжить начало пословиц и поговорок или найти их окончание среди предложенных вариантов;

- по элементу картинки отгадать сказку, былину;

- отгадать персонажа по фразе, которую он сказал;

- всем вместе спеть народную песню;

- отгадать пословицу по нескольким картинкам;

- разгадать ребусы;

- коллективно рассказать сказку – каждый по одному предложению;

- собрать картинки одной сказки в правильной последовательности;

- придумать свою сказку по обложке (или по какой-либо картинке).

Варианты сказок, которые можно взять для инсценировки (сказки педагог может выбрать и самостоятельно):

- «Волк и семеро козлят»;

- «Гуси – лебеди»;

- «Маша и медведь»;

- «Морозко»;

- «Мужик и медведь» («Вершки и корешки»);

- «По щучьему веленью»;

- «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»;

- «Сивка-Бурка»;

- «Снегурочка».

Варианты атрибутов, которые можно использовать:

- элементы одежды;

- бумажные маски;

- различный игровой инвентарь – мячи, скакалки, обручи и т.д.;

- канцелярские принадлежности.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Перечень русских народных сказок (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/xbuHfVLamcLabA

Приложение 11 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект музыкальной гостиной «Давайте-ка споём!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: музыкальная гостиная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: музыкальная гостиная знакомит ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, фонограммы), при необходимости – проектор и экран с презентацией или видео, карточки с заданиями.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела:

До момента начала дела педагогу важно особенным образом украсить помещение – расставить необходимую мебель *(лучше, если это будут мягкие пуфики или коврики)*, разложить по всему помещению тряпичных или самодельных кукол разных народов, развесить на ленточках или ниточках изречения устного народного творчества – одним словом, создать атмосферу.

Рекомендуемый вариант начала: ребята за пределами помещения берутся за руки и бесшумно, чтобы не спугнуть таинство, которое их ждёт, идут цепочкой в помещение, где уже звучит соответствующая музыка.

Для начала ребята садятся в один общий круг, и педагог начинает рассказ-беседу с ребятами на тему, как создавалась народная песня, как она развивалась на протяжении нескольких столетий *(ссылка на информацию находится в дополнительных материалах)*.

После рассказа педагог спрашивает у ребят, пели ли им в детстве мамы или бабушки потешки, прибаутки, колыбельные. Ребята делятся своим опытом, вместе вспоминают часто исполняемые и любимые с детства песенки. Несколько подсказок для такого обсуждения педагог может взять на сайте с народным фольклором *(ссылка на этот сайт находится в дополнительных материалах)*.

Но не только потешки, прибаутки и колыбельные мы слышали в детстве: в ходу были и разные считалочки во время игр. Здесь ребятам предлагается разделиться на пары и вспомнить по одной-две считалки, которые они знают. После небольшой работы в парах ребятам предлагается поделиться считалками с другими и попробовать рассчитаться для следующего задания.

Ещё одним любимым жанром являются частушки: их поют на разных праздниках, гуляниях, их знают бабушки и дедушки. И для следующего задания педагог предлагает ребятам разделиться на несколько групп и всем вместе придумать частушки. Спустя 5-10 минут работы в группе ребята своими командами исполняют собственные частушки. Педагог для этого может заранее подготовить рифмы и фонограмму для исполнения частушек.

Завершить музыкальную гостиную можно самостоятельным исполнением знакомых ребятам народных песен *(«Валенки», «Калинка» и др.)* или использовать для этого караоке и дружно завершить музыкальную гостиную.

Дополнительные материалы:

- Информация о народной песне и её появлении (сайт): https://tehnowar.ru/270912-Russkaya-narodnaya-pesnya-Kto-ee-pridumal.html.
- Народный фольклор (сайт): http://www.poemsonalltimes.ru/narodnyi-folklor.

Приложение 12 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект спектакля живого действия «Гора самоцветов»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: интерактивный спектакль.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: спектакль живого действия – это возможность познакомиться с проектом «Гора самоцветов» и стать персонажами мультфильмов, снятых по известным сказкам.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы, проектор, экран, видео, заставка.

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада с возможностью просмотра видео.

Особенности организации дела:

Отрядам предстоит немного пофантазировать и всей командой придумать продолжение в форме театральной постановки – развязку мультфильма из серии «Гора самоцветов».

Отрядам объявляют, что все они попробуют себя в роли авторов произведения и, возможно, в роли актёров. Ребят просят очень внимательно смотреть мультфильм, чтобы в определённый момент, когда его поставят на паузу, они смогли предложить свои варианты завершения той или иной серии.

Как только ребята готовы, ведущий включает первый мультфильм для просмотра. В момент, когда завершается основная часть, до наступления развязки ведущий ставит фильм на паузу (ведущему лучше заранее просмотреть все мультфильмы и определить, в какой момент необходимо ставить на паузу). После этого даётся 1-2 минуты на «общий шум» (время, когда они могут придумать сценарные ходы), после чего ребята начинают по очереди предлагать варианты завершения мультфильма. На сцену приглашаются самые смелые ребята, которые готовы представить свою версию.

Другой вариант проведения: каждый отряд придумывает своё продолжение и пробует разыграть на сцене окончание мультфильма. В таком случае отрядам даётся 5-10 минут на подготовку.

Как только варианты завершения сюжета показаны, ведущий начинает обсуждение: почему ребята выбрали то или иное продолжение мультфильма.

По итогам обсуждения ведущий включает вторую часть мультфильма, и ребята видят исходный вариант развязки сюжета.

Мультфильмы, которые можно взять из серии «Гора самоцветов»:

- «Жихарка»;

- «Шейдулла-лентяй»;

- «Кот и лиса»;

- «Умная дочка»;

- «Про ворона»;

- «Лис и дрозд»;

- «Про собаку Розку»;

- «Ну, вот ещё!»;

- «Проделки лиса».

Дополнительные материалы:

- Проект «Гора самоцветов» (сайт): https://www.youtube.com/playlist?list=PLZwvWi3HaFP8-mnHq5eGK9s8ygqV92G3e

Приложение 13 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект мастер-классов

«Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальные мастер-классы направлены на знакомство ребят с национальными и народными танцами России/ региона Российской Федерации.

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

Место проведения: большая просторная площадка с ровной поверхностью, на улице или в помещении.

Особенности организации дела: Танцевальные мастер-классы предполагают знакомство ребят с народными и национальными танцами страны. То, каким образом можно организовать танцевальные мастер-классы и какие танцы выучить с детьми, представлено в видео (ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на следующих сайтах:

- https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii
- https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse
- https://colledg70.ru/p/do/folkSinging/vid_tanz.pdf
- https://www.perunica.ru/istoria/735-russkie-narodnye-tancy.html

При организации танцевальных мастер-классов важно максимально менять способы подачи информации и виды деятельности: где-то ребята потанцевали в одном общем кругу, где-то в кругу своего отряда, где-то им показывают движения, и они повторяют, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент начался ручеёк, где ребята перемещаются по всей территории площадки и т.д.

Дополнительные материалы:

- Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео): https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ
- Перечень используемых песен (фонограммы): https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw

Приложение 14 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект танцевального часа «Ловите ритм!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые – это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т.д. Такие движения дети могут испóлнять без особых усилий.

2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.

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

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т.п.) – это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе: маленькие дети быстро устают.

Дополнительные материалы:

- Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео): https://disk.yandex.ru/d/bRIgKiibL-r9pg
- Песня для флешмоба (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/bRIgKiibL-r9pg

Приложение 15 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект стартинейджера «Танцуют все!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: стартинейджер.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: стартинейджер – дело, которое подводит итог тематического дня «Народные и национальные танцы России». Мероприятие позволит ребятам продемонстрировать всё то, чему они научились за день, а также создать положительный настрой на ближайшие дни.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая просторная площадка.

Особенности организации дела: При организации стартинейджера необходимо учесть следующее:

- стартинейджер – не просто дискотека, а организованная танцевальная программа с разными заданиями и конкурсами для отрядов и индивидуальных участников;

- важно придумывать движения с учетом возраста участников;

- песни для стартинейджера лучше всего использовать русские или на национальном языке народов нашей страны;

- если организуются конкурсные задания, важно наградить ребят, желательно всех, используя разные номинации;

- задания для стартинейджера могут быть следующими: «Гонка за лидером» (движения показывают капитаны команд, а задача отрядов максимально точно и синхронно их повторять), «Хоровод» (можно использовать материал, с которым дети познакомились на мастер-классах), «Ручеёк» (также является элементом народного танца), «Танцы народов мира» (здесь может включаться национальная музыка народов нашей страны, а ребятам в своих кругах предлагается исполнить танец) и т.д.

Приложение 16 к пояснительной записке регионального лагеря

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 и изобретательская игра.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, во время которой ребята могут получить знания об открытиях и изобретениях, современных учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать новое 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: командная игра-эстафета, знакомство ребят с открытиями, изобретениями, именами ученых, изобретателями и первооткрывателями;

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

3-й этап – представление изобретения.

Отряд, который в задании весёлых стартов прибегает первым, немедленно приступает к изготовлению своего изобретения. То же делают и другие отряды. Отряд, который прибежал последним, выполняет особую

функцию. Ребята на время становятся жителями Страны Маленьких и Великих Открытий и выбирают себе роли, придумывая, 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 могут понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения), и конверт с прототипами и описанием будущего изобретения. Далее отряд 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.

Когда все отряды готовы (время для подготовки оговаривается ведущими), они приступают к представлению своих изобретений для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий.

Перед началом представлений ведущий произносит примерно такую 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 себе от имени своих персонажей). Ну а теперь, мы приглашаем для представления первого изобретения научное сообщество… (называется первый отряд)».

Таким образом все научные сообщества презентуют жителям свои изобретения, после чего жители отправляются на голосование. У каждого жителя есть по три знака качества, которые они могут отдать 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:

- 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%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

Приложение 17 к пояснительной записке регионального лагеря

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 дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: командный 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.

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 нужно 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)*:

	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					

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

Если дан верный ответ или задание сделано правильно, то экипажи получают по два балла, плюс один балл тому экипажу, который выполнил задание быстрее остальных. Если задание выполнено неверно или ответ на вопрос неправильный, то баллов они не получают.

Тот экипаж, который при выстреле попадает в корабль, при правильно выполненном задании или верном ответе на вопрос получает дополнительные баллы. 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.

Примерный вводный текст для ведущего:

«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 провёл глобальные реформы, целью которых было поднять отсталую Россию до уровня передовых западных стран».

Рекомендуется сделать презентацию с фото о Петре I, его эпохе и достижениях, основных видах деятельности. После этого ведущий знакомит ребят с игрой.

Примеры вопросов, которые можно использовать в игре:

1. Какое занятие любил больше всего маленький Петр? (Военные игры).

2. В какое увлечение со временем перерос детский интерес? (В настоящий интерес к военным наукам).

3. По какой причине Петр Великий не был схож ни с одним монархом того времени из европейского класса? (Он любил трудиться).

4. 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. От какого фактического события повелел Пётр Великий продолжить летоисчисление? (От Рождества Христова).

8. Отметьте, как благодаря Петру Первому изменился внешний вид знати, 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 научился плавать? (Москва-река).

11. По какому плану создавался город 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, мята, савойская капуста, мандарины, апельсины, лимоны, кофе, чай).

14. В какой стране Пётр Первый учился морскому и корабельному делу? (В Голландии).

15. Какой рост был у Петра Первого? (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? (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 дорого сукна, и для того, чтобы солдаты не вытирали носы и губы 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 достижение государством 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 отмечается 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 оружие, а при Петре Первом – еще и как 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. В детстве Пётр Первый жил с матерью в подмосковном селе и 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 уборы при Петре Первом? (Крыши домов в разных странах мира и корабли).

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. Какое сооружение Пётр Первый мог построить самостоятельно? (Корабль).

46. Какой правитель придумал прикреплять к обуви коньки? (Пётр Первый).

47. Какие цветы были завезены Петром Первым из Голландии? (Тюльпаны).

48. Кого при Петре Первом на корабль брали только в исключительном случае? (Женщин).

49. Каким музыкальным инструментом Пётр Первый владел виртуозно? (Он в совершенстве владел военным барабаном).

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 с другими государствами).

52. Назовите известный памятник Петру Первому в Санкт-Петербурге. (Медный всадник).

53. Что привязывали к ногам рекрутов, чтобы те отличали правую и левую стороны? (Сено к левой ноге, солому к правой).

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. Каким прибором Пётр Первый предпочитал есть? (Руками, так как не управлялся с ножом и вилкой).

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 провинившемуся в качестве наказания и закрывали на замок, чтобы невозможно было снять. Носить её нужно было целую неделю).

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

Приложение 18 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечернего тематического огонька

«Если бы я был волшебником»

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: вечерний тематический огонёк на конкретно заданную тему. Ребятам предлагается пофантазировать, какое изобретение они хотели бы создать и чем это изобретение могло быть полезно людям.

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

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

В течение дня ребята знакомились со многими открытиями, реформами и изобретениями, узнавали и фантазировали. На данном огоньке предлагается обсудить открытия российских ученых-изобретателей и пользу, которую они принесли всему человечеству. Здесь предполагается прямая работа с ценностными ориентирами детей: *забота, польза, труд, Родина, семья.*

Атрибутом огонька может стать книга заклинаний и волшебная палочка.

Варианты обсуждения на огоньке:

- Начать с фразы «Если бы я был волшебником, я бы создал такое изобретение, которое будет полезно людям в …» и описать его пользу для человечества. Далее пользу нужно обозначить одним словом на листке бумаги и положить в коробку или баночку.

- Задать вопрос: «Если бы твоё изобретение было полезно людям, то в какой сфере?» Детям предлагаются для выбора варианты, заранее заготовленные на листках и разложенные в середине круга.

- Вопрос для обсуждения: «Если бы ты был волшебником, то какую роль сыграли бы твои изобретения в будущем? И для кого были бы они предназначены – для себя, для родных близких и друзей или для всего человечества?»

Дополнительно во время проведения тематического огонька могут использоваться изображения полезных изобретений, сделанных взрослыми людьми и детьми. Также можно познакомить ребят с песнями «Чудо», «Самая главная в жизни профессия – быть человеком».

В рамках тематического огонька педагогам важно не только послушать детей, но и поделиться своим мнением, обязательно поясняя его. Можно во время огонька затронуть и тему творческой адаптации уже существующих изобретений – как можно рационализировать их, сделать ещё более полезными и значимыми для общества.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Сборник «Сто незаданных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e
- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

Приложение 19 к пояснительной записке регионального лагеря

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 дела: несколько отрядов лагеря.

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 шифровка, которая содержит в себе кладезь информации и знаний.

Задача отрядов – разгадать природный код.

Для этого необходимо найти конверты с заданием, спрятанные по всей на территории лагеря. Ребята могут искать конверты самостоятельно, но это достаточно сложно. Дать подсказку о местонахождении конвертов могут сказочные персонажи, которым предварительно нужно помочь.

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

Также в квест входит Сказочный лесной тир, который возглавляет Старичок-Лесовичок: там можно приобрести некоторые необходимые предметы. У отряда есть пять попыток. Если команда два раза подряд побеждает в игре «Рыцарь-Принцесса-Дракон» (модификация игры «Камень-Ножницы-Бумага»), она получает то, за чем пришла. Если из пяти раундов

выигран только один — отряд получает какой-то предмет, но не по своему выбору. А если использованы все пять попыток и нет ни одной победы, отряд уходит без ничего. Жетон на пять попыток выдает тот персонаж, к которому они пришли за подсказкой.



Первоначально отряду выдаётся 10 жетонов на 2 игры в тире.

ПРИРОДНЫЙ КОД:

Природный код может быть зашифрован разными способами: цифровой или буквенный шифр, пазл, ребус, кроссворд и т.д. Выбор шифровки природного кода зависит от предпочтений организаторов.

За основу природного кода можно взять 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, 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 взывают 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 – найди, что не так:

- Несколько животных перепутались, нужно помочь определить, кто есть кто.

Для этого задания понадобятся картинки с животными (звери, птицы, насекомые) и карточки со странными названиями. Например, СТРЕКОВЕЙ – в нём зашифрованы стрекоза и муравей (соответственно нужно найти их изображения), ПЧЁЛК – пчела и волк, ЛИСАЯЦ – лиса и заяц, ЖУРАДИЛ – журавль и крокодил, и т.д.

- Нужно найти для животных правильную среду обитания.

Для этого задания делается один большой круг из картона, на котором расположено несколько секторов — среды 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 внутри картинки.

Для этого задания понадобятся картинки со скрытыми изображениями животных: когда животное похоже на какой-то элемент растения, когда несколько животных замаскированы с помощью рисуночной техники, или, когда они просто хорошо спрятались.

- Послание от фауны, которое надо разгадать, расшифровать.

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

- Животные находятся в опасности и нужно их спасти.

Для этого задания понадобятся особые картинки-пазлы. На этих картинках животные расположены таким образом, что один может напасть на другого. Надо переложить пазлы так, чтобы оба животных могли спокойно находиться рядом друг с другом.

Растения – деревья, кустарники, травы, грибы, ягоды – пойми, что не так:

- Плоды, листья располагаются не там, где надо.

Для этого задания понадобятся картинки с прикреплёнными на них изображениями плодов и листьев. Ребятам нужно будет вернуть всё на свои места.

- «Съедобное/несъедобное».

Для этого задания понадобятся карточки с изображением и названием ягод и грибов и две карточки с вариантами – «съедобное» и «несъедобное». Карточки с изображениями отряду нужно будет разложить на две части.

- «Отгадай растение».

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?»

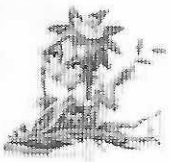
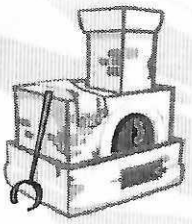
Для этого задания ребятам предлагается картинка, на которой нужно найти тот или иной природный объект и понять, что с ним не так, чем можно помочь природе, растению или животному. Например, птенец выпал из гнезда; фантик валяется на тропинке; лиса попала в капкан; детёныш животного замёрз; птицам зимой нечего есть и т.д.

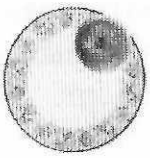
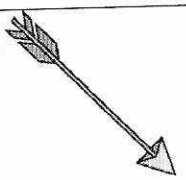
ПОМОЩЬ СКАЗОЧНЫМ ПЕРСОНАЖАМ:

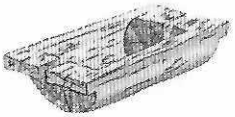
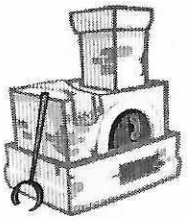
Работа с персонажами.

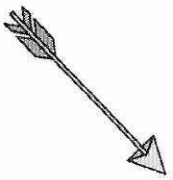
- «Злой» персонаж может потребовать транспорт или навигацию. (Их можно разыграть в тире). Когда требование выполнено, герой стал добрее и может дать подсказку, где искать конверт. Также нужно попросить у подобревшего «злодея» задание, которое поможет вернуть предметы добрым персонажам.

- «Добрый» персонаж может попросить защиты и укрытия от злодеев. Выполненное задание даёт жетоны на тир. После того как персонажу помогли, ему нужно вернуть то, что отобрал у него «злой» персонаж. После этого можно получить подсказку от «доброго», 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 	Волшебный клубок 	Заплести большую косу из верёвок (задание на командную работу)	Самоходная печь 
Леший	Яблочко на	Собрать веточки и шишки,	Стрела

	блюдечке с золотой каёмочкой 	придумать и провести игру (задание на организаторские способности)	

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 	Все члены отряда пожимают друг другу руки, стараясь запомнить пожатие каждого. Затем все закрывают глаза, ведущий	Самоходная печь 	Кикимора Болотная 

	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 пожал им руку.		
Царевна-лягушка 	Ребята играют с персонажем в игру «Нос, пол, потолок». Ведущий поочередно указывает на эти три предмета, одновременно называя – то правильно, то неправильно. Задача ребят внимательно слушать, показывать верно и не сбиться.	Стрела 	Леший 

Итого предлагается восемь персонажей и восемь подсказок, где найти конверт. Причём четыре злых персонажа дают подсказку, которая обозначает примерное расположение конверта, а четыре добрых персонажа дают подсказку с точным расположением конверта.

Соответственно в игре одновременно может участвовать четыре отряда, чтобы была возможность свободного перемещения. У каждого отряда все карточки, задания, конверты и всё, что необходимо в игре оформлены в одном цвете.

При необходимости увеличить количество отрядов добавляются и сказочные персонажи (по схеме «один добрый, один злой»).

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ СКАЗОЧНОГО ЛЕСНОГО ТИРА:

Необходимые предметы:

- ступа с метлой;

- яблочко на блюдечке с золотой каёмочкой;

- волшебный клубок;

- камень на распутье.

Дополнительные ненужные предметы:

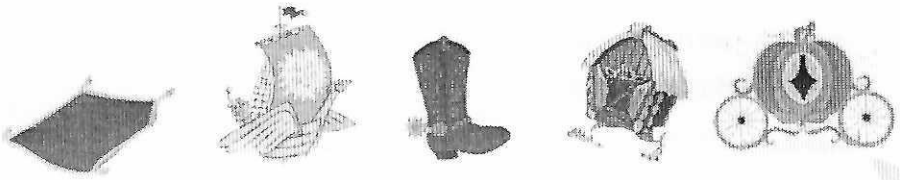
- Ковёр-самолёт;

- Летучий корабль;

- Сапоги-скороходы;

- Избушка на курьих ножках;

- Карета из тыквы.



Дополнительные материалы:

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

Приложение 20 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект кейс-турнира «ЭКОЛОГиЯ»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: кейс-турнир.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: решение детьми кейсов экологической направленности. Задача участников – найти наиболее экологичные решения той или иной ситуации, рассмотрев её с разных сторон.

Оборудование и материалы: распечатанные кейсы, листы формата А2 или А3, наборы фломастеров и цветных карандашей, клей, ножницы, цветная бумага и цветной картон, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, флипчарт, секундомер или песочные часы, карточки красного, жёлтого и зелёного цветов на каждого участника, рейтинговая таблица для выставления баллов, аппаратура для просмотра видео (это может быть телефон, планшет или ноутбук).

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Отряд предварительно делится на микрогруппы по количеству заготовленных кейсов. Лучше всего, если в группе будет от трёх до пяти человек.

Каждая группа получает лист формата А2 или А3, набор фломастеров и цветных карандашей, клей, ножницы, цветную бумагу и цветной картон – этот набор понадобится им для выполнения решения кейса, которое они должны оформить художественно.

На каждого участника заранее готовятся по три карточки – красного, жёлтого и зелёного цвета. Это карточки для голосования по итогам презентации решения кейса. Красная карточка – *не согласен, есть свой вариант, который готов озвучить*. Жёлтая карточка – *есть уточняющий вопрос к выступающим*. Зелёная карточка – *полностью согласен с решением группы.*

Дополнительно для кейс-турнира понадобятся часы или секундомер (так, чтобы время, отведённое на решение и ответ, видели все); флипчарт или

доска, куда группа может прикрепить своё решение, а также таблица, в которую записывается итоговое количество баллов каждой команде.

Система выставления баллов за решение кейса:

- максимальный балл – 100, выставляется в том случае, если команда нашла решение, представила его интересно и смогла ответить на уточняющие вопросы участников;

- 90 баллов – если группа нашла решение, но не смогла ответить на уточняющие вопросы;

- 80 баллов – если группа затрудняется представить своё решение кейса, но пробует это сделать.

Примерные варианты кейсов:

Кейс «Очистка воды»

Команде предлагается посмотреть мультфильм «Смешарики. Большое маленькое море» (ссылка на мультфильм https://www.ivi.ru/watch/smeshariki/72234) и ответить на следующие вопросы:

- Какую экологическую проблему пришлось решать смешарикам?

- По какой причине возникла эта проблема?

- Как смешарикам удалось её решить?

- Как можно утилизировать отходы? Предложите несколько вариантов решения этой проблемы.

Кейс «Равновесие в природе»

Команде предлагается посмотреть мультфильм «Сова» по мотивам одноименной сказки Виталия Бианки (ссылка на мультфильм http://mults.info/mults/?id=2900) и ответить на вопросы:

- Почему сова рассердилась на старика? Приходилось ли вам бывать в ситуации обиженной совы, чувствовать себя непонятым? Как бы вы поступили на её месте?

- Что заставило старика понять свою ошибку?

- Что произошло, когда сова перестала летать на луг?

- Что пришлось сделать старику?

- Простила ли старика сова?

- Как все восстановилось в природе?

- Какая связь между совой и чаем старика? Составьте цепочку.

(Сова – мыши – шмели – клевер – корова – молоко – чай).

- Каким образом можно было бы избежать конфликта между стариком и совой?

- Предположите, как нужно было бы поступить старику, если бы сова его не простила?

Примерное решение:

В своей сказке «Сова» Виталий Бианки показал, как всё в природе взаимосвязано. Если удалить из цепочки питания хоть один элемент, нарушается целая экосистема, что приводит к экологической катастрофе. Очень важно понимать это и не вмешиваться в природный круговорот. От бережного отношения к природе зависит будущее нашей планеты, а значит, и всего человечества. Кроме этого, мы можем извлечь из этой сказки урок нравственности. Очень важно со всеми жить в мире, никого не обижать: ни людей, ни птиц, ни животных. Нужно стараться помочь им, тогда и ты не останешься один в беде.

Кейс «Эко-санитары»

Сережа вернулся из путешествия по Европе и с удовольствием делился впечатлениями: «Там такая красота!» Одноклассники слушали с интересом, но им было немного обидно. Ведь в России тоже много красивых городов и уникальных природных объектов. Вдруг Сережа сказал: «А еще там везде чисто, и нигде никакого мусора». Ребята задумались. А учительница, услышав их разговор, взяла с полки уже знакомую им книгу Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц» и прочла маленький отрывок: «Есть такое правило. Встал поутру, умылся, привел себя в порядок – и сразу же приведи в порядок свою планету, иначе она вся зарастет баобабами».

Ответьте на следующие вопросы:

- Откуда берется мусор?

- Какова обстановка с загрязнением среды в месте, где вы живёте?

- Чисто ли у вас во дворе дома, школы, детского сада, в вашем районе, селе, поселке, городе?

- В чем экологическая опасность замусоривания?

- Как поведение людей влияет на чистоту окружающей нас среды?

- Что можно сделать, чтобы вокруг нас стало чище? Обоснуйте свои предложения.

Примерное решение:

Ухудшение экологической ситуации представляет определенную угрозу здоровью человека. Дети должны осознать, что выполнение привычных требований взрослых в наши дни может уберечь их от болезней, а иногда и спасти жизнь. Нельзя мусорить на улице, так как это ухудшает экологию и отрицательно сказывается на здоровье человека, животных и растений. Каждый человек должен стремиться содержать в чистоте свой двор, улицу, город.

Кейс «Букет цветов»

В один из детских лагерей отдыха по выходным дням приезжали родители. Дети встречали их букетиками полевых цветов. В лагере 700 детей. Значит, в неделю они собирали примерно 700 букетов. Последствия сказались очень скоро. Какие? Что можно сделать для изменения ситуации?

Примерное решение:

Если каждую неделю дети будут срывать так много полевых цветов, то их количество на территории может резко сократиться. В результате гибели цветов могут пострадать животные, которые используют их как пищу или способ маскировки. Можно не срывать цветы, а любоваться ими вместе с мамами и папами. Можно заменить букеты цветов на поделки из природного материала, изготовленные ребятами, при этом не срывая живые цветы.

Кейс «Охрана водоёмов»

Команде предлагается посмотреть фрагмент мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена» (Третья серия, с 10 по 15 мин.) и ответить на вопросы:

- С какой проблемой столкнулись герои мультфильма?

- Приходилось ли вам в жизни встречать подобные водоёмы? Какой была ваша реакция?

- Как вы думаете, что сказала бы вода, если бы она умела говорить?

- Что явилось источником загрязнения реки?

- Подумайте, какие ещё бывают причины загрязнения водоёмов?

- Каковы могут быть последствия таких загрязнений?

- Какой выход нашёл крокодил Гена?

- Что бы вы предложили в данной ситуации?

- Как вы думаете, как можно добиться того, чтобы вода в водоемах была чистой?

- Как люди должны вести себя возле побережья водоема?

Примерное решение:

В мультфильме «Чебурашка и крокодил Гена» затронута очень важная на сегодняшний день проблема загрязнения окружающей среды. Проблемами очистки воды занимаются учёные-экологи. Загрязнение водоемов опасно для всего живого. Чтобы уберечь реки, озёра от загрязнения, сточные воды фабрик и заводов пропускают через очистные сооружения. Строятся и такие предприятия, на которых вообще не бывает сточных вод. Как могут дети принять участие в охране воды? — Это совсем несложно. Нужно не загрязнять водоёмы, где мы отдыхаем, напоминать об этом взрослым, экономить чистую воду в домах. Каждый человек должен беречь воду!

Кейс «Маленький ёжик»

Коля и Петя после уроков гуляли по осеннему парку. Около большого дерева они увидели маленького ёжика. Коля сказал:

– Какой хорошенький! Я заберу его домой.

– Но его дом здесь, оставь его. В парке ему лучше будет, – возразил Петя.

– Ты думаешь, что у меня ему будет плохо? Я буду заботиться о нём, кормить.

– Всё равно оставь.

– Тогда ты мне больше не друг! – обиделся Коля и ушёл.

– Пока, малыш! Беги к своей маме! – попрощался с ёжиком Петя.

Вопросы:

- Кто, по-вашему, прав?

- Какие чувства у вас вызывает Коля? Петя?

- С кем из них вы бы хотели дружить?

- Как бы вы поступили в данной ситуации?

Примерное решение:

Ежа надо оставить в парке, в привычной естественной среде. Неизвестно, как отреагируют родители на то, что сын принёс ежа домой. Животное может оказаться на улице и погибнуть.

Кейс «В лесу родилась ёлочка...»

Накануне Нового года семья обсуждала проведение предстоящего праздника.

– Папа, я придумал: ты купишь ёлку, и мы нарядим её. На ветви повесим разноцветные шары и гирлянды, макушку украсим звездой. И в новогоднюю ночь Дед Мороз положит мне под ёлочку подарок, – радовался Ваня.

– Да, такая нарядная ёлочка принесёт в наш дом праздничное настроение, – ответил папа.

Алёна, сестра Вани, возразила:

– А я против покупки живой ели. Вырубка деревьев наносит нашей планете большой вред. Подумай, Ваня, что станет с Землей, если люди не будут беречь и охранять природу. Нельзя рубить ели!

– Не рубить ёлочку? – удивился мальчик. – Что же я буду наряжать? Куда Дед Мороз положит мой подарок в новогоднюю ночь?

– Праздник пройдёт быстро, и тысячи елей окажутся выброшенными.

Тут в разговор вмешалась мама:

– Так давайте купим искусственную елку. И не надо будет рубить ели.

Алёна торопливо заговорила:

– Нам в школе говорили, что пластиковые елки начинают вредить окружающей среде ещё с момента своего создания, поскольку при их производстве в атмосферу выделяется очень много вредных веществ. Так что изготовление искусственной ели наносит больший вред природе, чем вырубка настоящей.

– Неужели нет другого способа украсить дом к празднику? Неужели ради нескольких дней вы готовы нанести вред природе? – забросала родных вопросами Алёна.

Каким образом можно подготовиться к празднику?

Дополнительные материалы:

- Экологические сказки для начальной школы (сайт): https://infourok.ru/metodicheskaya-kopilka-ekologicheskie-skazki-dlya-mladshih-shkolnikov-2682281.html
- Экологические сказки для младших школьников (сайт): https://multiurok.ru/index.php/files/ekologhichieskiie-skazki-dlia-mladshikh-shkol-niko.html

Приложение 21 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект эко-дефиле «4 стихии»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: эко-дефиле.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: отряд создает костюмы из подручных и природных материалов. Ребята придумывают небольшую легенду по теме и инсценируют её, при этом участники инсценировки дефилируют в изготовленных костюмах.

Оборудование и материалы: материалы для изготовления костюмов, оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, футажи и видеофоны).

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Дело начинается с этапа подготовки: сначала внутри своего отряда, а затем совместно с несколькими другими отрядами.

Лагерь предварительно делится на четыре группы-стихии – Земля, Огонь, Воздух, Вода.

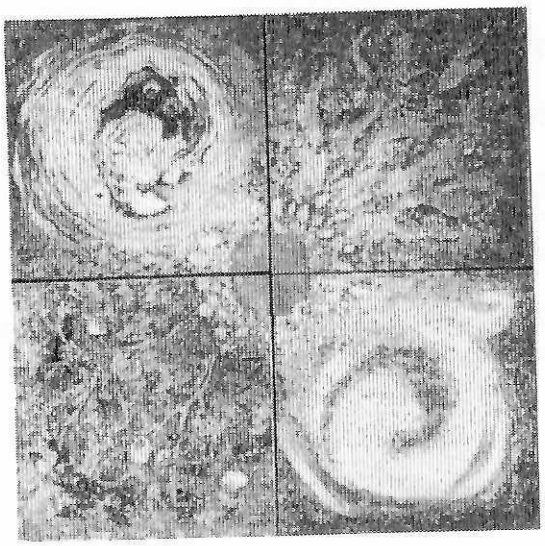
- Стихии «Земля» соответствует коричневый и зелёный цвет;

- Стихии «Огонь» – красный, жёлтый и оранжевый цвет;

- Стихии «Вода» – изумрудный, голубой и синий цвет;

- Стихии «Воздух» – белый, кремовый или коралловый и голубой цвет.

Образы четырех стихий:



Каждая группа отрядов собирается отдельно, придумывает легенду о своей стихии и определяет по одному персонажу легенды на каждый отряд. Например, стихия воды: морская нимфа, Посейдон, капелька и льдинка – четыре персонажа легенды о стихии воды. Как только сама легенда и персонажи к ней придуманы, они распределяются по отрядам. Проходит первая репетиция представления. Ключевую координацию отрядов берут на себя педагоги.

После этого каждый отряд расходится на свои отрядные места и ребята начинают изготавливать костюм или костюмы для определённых персонажей. Педагогу важно, чтобы ребята смогли проявить самостоятельность и креативность. Как только костюмы и персонажи отрядов готовы, можно провести совместную репетицию уже в костюмах.

В проведении самого дела важно учесть следующее:

- Все четыре выступления по стихиям должны быть объединены общим сюжетом со связующими звеньями и логическим завершением: могут проходить в формате театрального действия, хореографического номера и др.

- Между выступлениями могут быть органично вкраплены различные интерактивы со зрителями, чтобы ребята могли сменить вид деятельности.

Дополнительные материалы:

- Пример танца «4 стихии» (видео): https://youtu.be/ZGWmNotmgYA
- «Сам себе мастер: как сделать костюм своими руками?» (сайт): https://sam.mirtesen.ru/blog/43048228858/Kak-sdelat-detskiy-karnavalnyiy-kostyum-svoimi-rukami---klassnyi

Приложение 22 к пояснительной записке регионального лагеря

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 дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: посещение детьми различных творческих площадок, где они знакомятся 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, группы или для отряда.

Условно «Город мастеров» разделён на четыре квартала:

- «Познавательный квартал» – место, где можно узнать о народных промыслах и ремёслах;

- «Мастеровой квартал» – где можно чему-либо научиться и попробовать сделать своими руками;

- «Игровой квартал» – где можно заработать бонусы за участие и победу в играх;

- «Обменный квартал» – где можно обменять полученные на других кварталах бонусы.

«Познавательный квартал»

На этом квартале можно заработать по одному 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» рассказывают о народных промыслах и ремёслах и вручают бонусы за изучение информации.

«Мастеровой квартал»

На этом квартале проходят площадки в формате мастер-классов, где ребята практически осваивают азы какого-то ремесла или техники. За это они могут заработать 5 жетонов.

Включает в себя площадки с мастер-классами, где ребята могут лепить (глину можно заменить на пластилин или технику папье-маше), научиться художественной росписи (роспись можно выполнять на досках, спилах, листах бумаги или картона, по готовому шаблону или собственному рисунку), научиться резьбе (вместо дерева и кости можно использовать круглые или квадратные заготовки свечей или мыла). Если в лагере есть такая возможность, ребятам можно провести мастер-класс по плетению кружев на коклюшках или создать настоящее изделие в одной из техник народных промыслов и ремёсел.

«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 узнать нужную информацию, или постигать её в процессе игры.

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

- *Игра по типу «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 этой категории (например, если ведущий сказал «роспись», то участники могут ответить «хохлома», «городецкая роспись», «гжель» и т.д.). При этом участникам нужно отвечать быстро, а ведущий каждый раз задаёт новую категорию.

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

- Ребятам предлагается на скорость сплести косичку из верёвочек (это может быть как индивидуальное задание, так и командное).

- *Игра «Креативная змея».* Ведущий задаёт тему – например, что может быть использовано для художественной резьбы, кроме дерева и кости, и подходит к одному из участников. Тот должен назвать материал и стать «головой креативной змеи», переместившись в начало цепи. Теперь он выбирает, к кому следующему подойти. Следующий должен назвать новый креативный пример и занять место «головы». И так до тех пор, пока все участники не соберутся в единую цепочку. Для более интересной игры, «змея» может придумать кричалку и декламировать ее, когда кто-то становится «головой».

- *Игра «Ремесленная сказка».* Участникам предлагается коллективно сочинить сказку на ремесленную тему. Рассказывать надо по очереди: первый начинает, второй продолжает, третий подхватывает, и так далее. Важное условие для каждого рассказчика: нужно не только продолжить сказку, но и успеть добавить в неё то ремесло, о котором ещё не шла речь.

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

- Команде дается задание сочинить стихи про народные промыслы – произвольно или с заданной ведущим рифмой.

- Если педагоги, которые организуют Фестиваль народного творчества, знакомы с такими настольными играми, как «Мемори», «Доббль», «Квартет», «Странометр», они могут адаптировать эти игры к теме 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» (в пределах 50 бонусов)

3 площадка – «Всем отрядом» (в пределах 200 бонусов)

При организации Фестиваля народного творчества «Город мастеров» рекомендуется:

- придумать яркий общий старт, где ребята смогут познакомиться с расположением и особенностями каждого квартала «Города Мастеров» (в качестве символа при открытии города может использоваться ключ);

- организовать грамотное сопровождение всего дела (ведущий может зазывать ребят на тот или иной квартал, предлагать им дополнительный интерактив, брать интервью, а также объявлять о времени обмена бонусов и завершении работы площадок).

- продумать музыкальное сопровождение (задорная народная музыка будет поддерживать эмоциональный настрой на протяжении 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/it6W4LXDkrji1w

Приложение 23 к пояснительной записке регионального лагеря

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: знакомство ребят с разными приёмами креативного мышления и создание своего собственного ремесла.

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

Место проведения: аудитория.

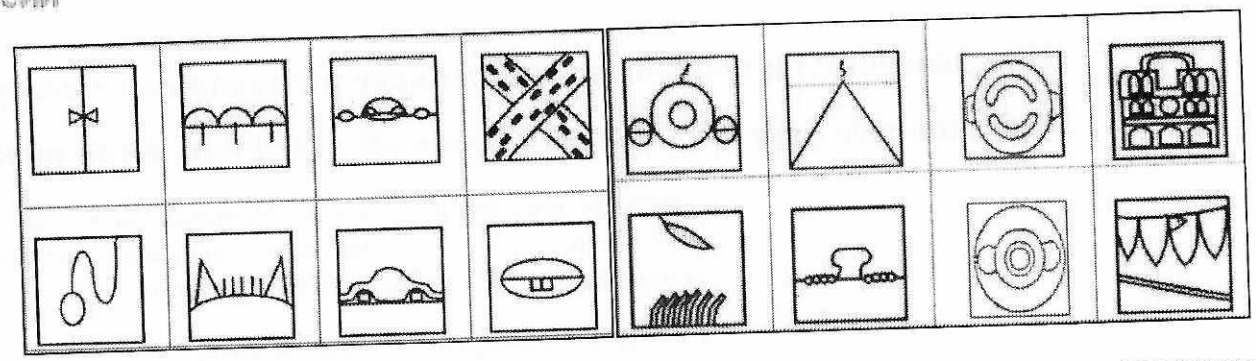
Особенности организации дела:

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

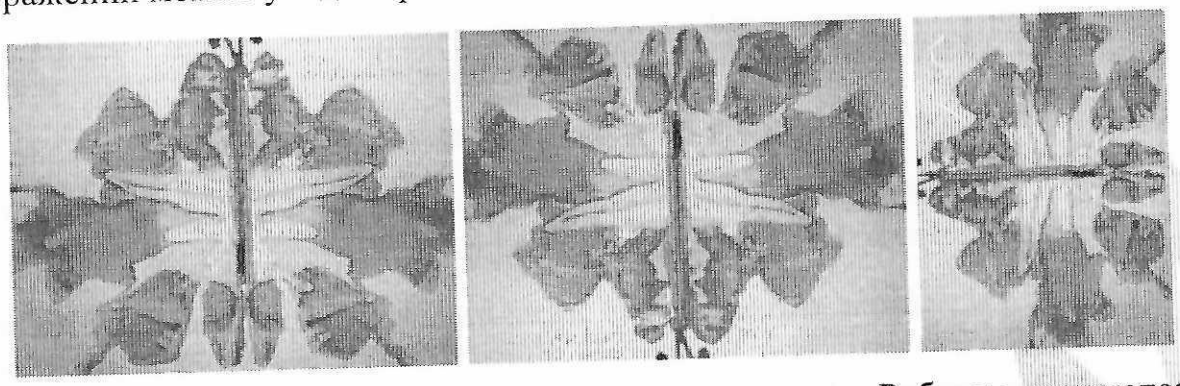
1 – Игра «Креативный пинг-понг». Ребятам предлагается выбрать себе пару и встать друг на против друга. Пары в процессе игры могут меняться. Предварительно ведущий с ребятами договариваются, как ребята в паре будут передавать друг другу ход (это может быть хлопок ладошкой по ладошке, или двумя ладошками сразу; или ребята могут передавать друг другу предмет – ручку, карандаш, монетку и т.д., как мячик в пинг-понге). После этого объявляется тема. Например, ребята по очереди, очень быстро, должны назвать 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 виде небольших картинок. Задача ребят придумать, на что похожа эта картинка, стараясь задействовать максимум фантазии. В этой игре нет неправильных вариантов, все идеи принимаются как интересные и творческие.

Примеры картинок:

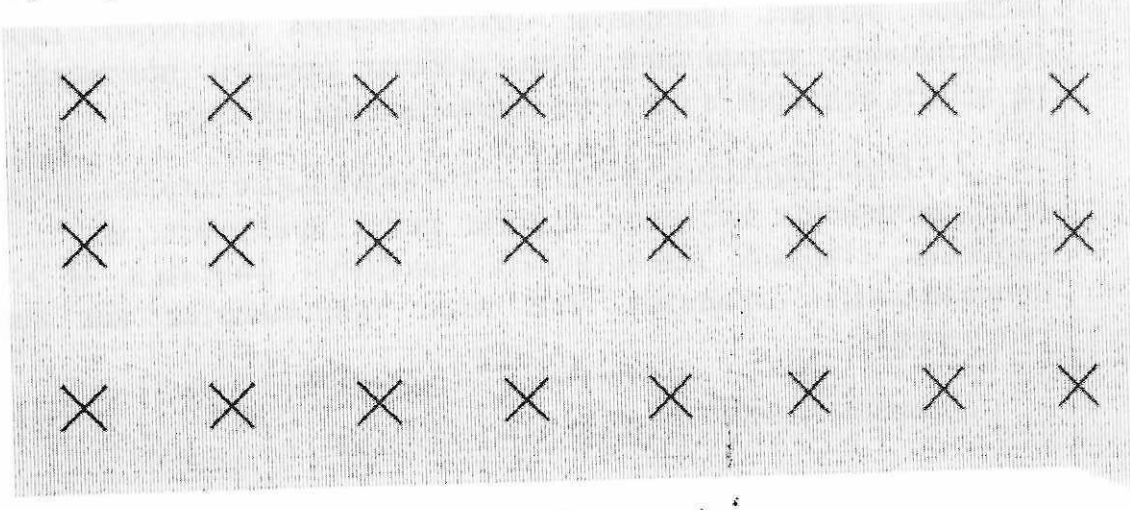


3 – Упражнение «Отпечатки». Для выполнения этого упражнения ребятам потребуется гуашь, кисточки и листочки бумаги, сложенные пополам. На одной половинке листа ребята рисуют произвольные кляксы разных цветов, после чего, не дав краске высохнуть, прижимают одну половинку к другой. Получается симметричное цветное изображение. Дальше ребятам предлагается сделать выставку этих работ и немного пофантазировать, что бы могло быть на них изображено. Получившиеся картинки лучше всего рассматривать издалека и меняя ракурсы – так в одном изображении можно увидеть разные живописные полотна.

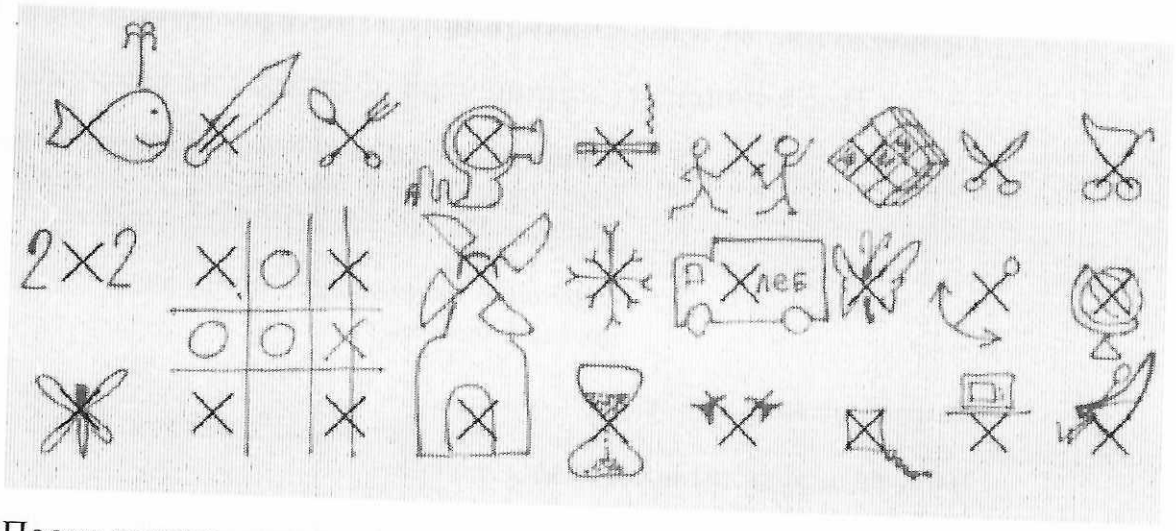


4 – Упражнение «Я художник, я так вижу». Ребятам выдаются небольшие заготовки, которые нужно дорисовать так, чтобы каждый элемент был частью отдельного нового изображения.

Пример задания:



Пример (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. 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:

- Копилка упражнений на развитие креативности (сайт): https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2013/11/29/kopilka-uprazhneniy-na-razvitie-kreativnosti
- Упражнения для развития креативности (сайт): https://4brain.ru/blog/creativity-development-exercises/

Приложение 24 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект киновечера «Мастера на все руки»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: киновечер.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: киновечер знакомит ребят с фильмами про народные промыслы и ремёсла, ремесленников и мастеров или с процессом создания фильма/мультфильма.

Оборудование и материалы: проектор, экран, ноутбук, колонки, микрофон, заранее скачанные фильмы; при необходимости – столы и стулья по количеству участников, пластилин, фотокамера, фон для создания мультфильма, лампочки для освещения, листы, кисточки, краски, ноутбук для монтирования пластилинового мультфильма из фотографий.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Киновечер может быть организован двумя способами:

1 способ – кинолекторий с обсуждением.

В рамках кинолектория ребята смотрят фильмы/мультфильмы или эпизоды из них про народные промыслы и ремёсла или фильмы про ремесленников и мастеров своего дела.

Важно при организации такого кинолектория рассказать ребятам небольшую предысторию фильма или эпизода из него, и предложить вопросы для последующего обсуждения: так они будут смотреть фильм намного внимательнее.

Примеры того, что можно посмотреть с ребятами:

- https://www.youtube.com/channel/UC1z3jm65F03SFzIhKvN9czg – Фильмы про искусство, ремесло и мастеров
- https://smotrim.ru/brand/21845 – Фильмы серии «Дороги старых мастеров»

- https://youtu.be/FuLlr-JfgGQ – Проект «МультиРоссия» – «Ремёсла России»
- https://vk.com/video/playlist/-187361370_6 – Мультфильмы из цикла «Народные промыслы России».
- https://vk.com/video/playlist/-187361370_4 – Экскурс в историю народных промыслов.
- https://vk.com/video/playlist/-187361370_1 – Познавательные мультфильмы.
- https://www.tvc.ru/channel/brand/id/8/show/episodes/episode_id/53647 – Программа АБВГДейка «Народные промыслы России».
- https://my.mail.ru/mail/vasil12345678/video/myvideo_mult_/218.html – Мультфильм «Волшебная птица», 1953 г.

2 способ – знакомство с процессом создания фильма/мультфильма.

Здесь возможны два варианта. В лагерь можно пригласить интересных людей, которые занимаются созданием фильмов или мультфильмов и могут рассказать об этом творческом процессе (по возможности дать небольшой мастер-класс). Второй вариант – предложить детям посмотреть видео по созданию рисованных или пластилиновых мультфильмов и попробовать создать что-то своими руками.

Приложение 25 к пояснительной записке регионального лагеря

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; а также 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-корабликов (оригами), столы по количеству команд, стулья по количеству участников, стол для общего игрового поля.

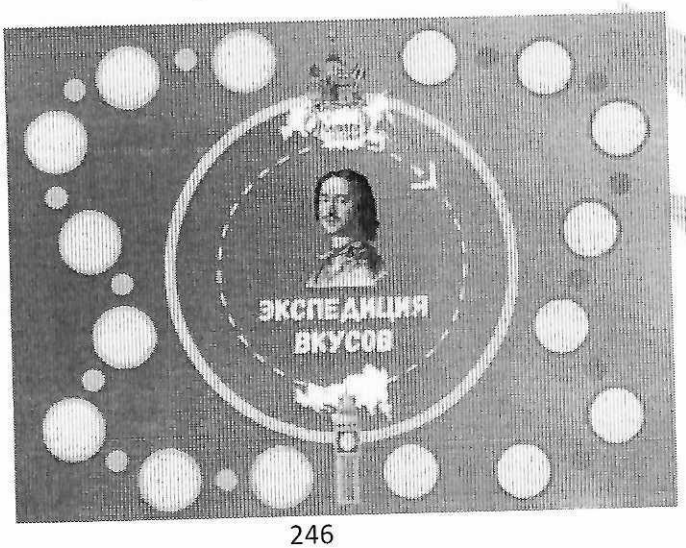
Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

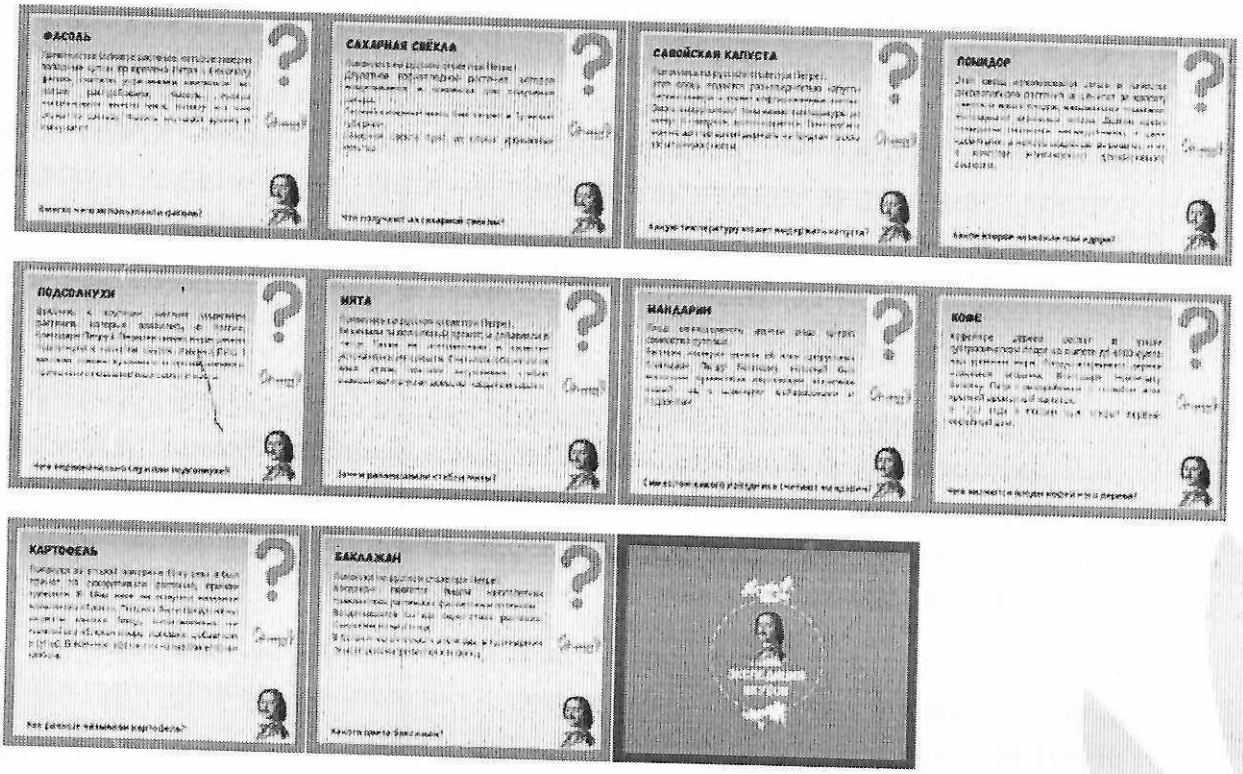
Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»



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

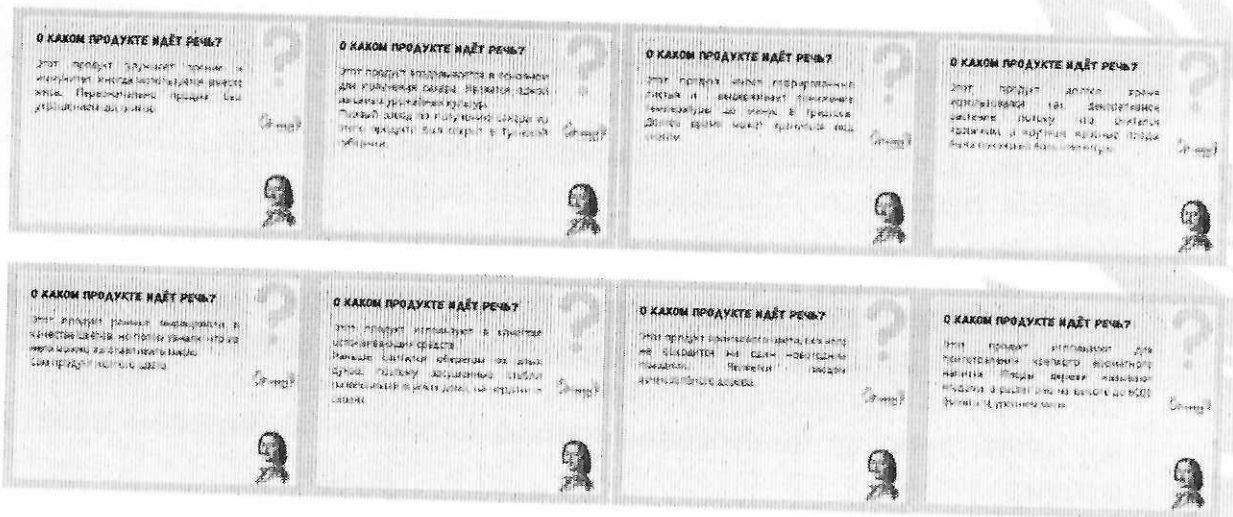
Красные карточки содержат информацию о продуктах, завезённых Петром I в Россию, и вопросы по ним.

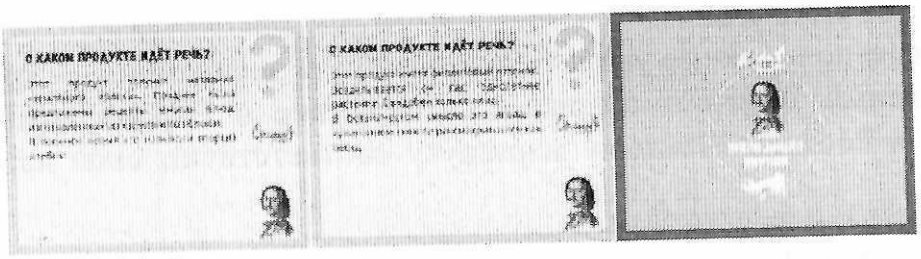
Карточки красного маршрута



Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Карточки зелёного маршрута





Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трех до пяти, в зависимости от количества детей в классе. Каждая команда придумывает своё название и создает фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I был создан российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. Когда кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции — Россию (картинка вверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам объясняются 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 в Европу и обратно и узнать, какие продукты завёз Петр I.

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

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

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

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

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

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Игровое поле настольной игры (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/hgDcpTqVRZ_M5A
- Карточки красного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/S_0MIZOQHNF_0A
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/HAwNnlmu-_VMNQ

Приложение 26 к пояснительной записке регионального лагеря

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: 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.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт творческого кулинарного батла	Кулинарный батл начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение

	10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме

	кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается протанцевать 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:

- Презентация игры (презентация): https://disk.yandex.ru/i/YYChJFCEK4vh4g
- Бланк для составления рецепта (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/81REOJ6BrD9dhA
- Карточки с ребусами (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/OQsVkYjVFisSig
- Жетоны (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/unk-YGXkQewmfg
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/yyJlyrqM4cXKsQ

Приложение 27 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект кулинарного шоу «Книга необычных рецептов»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: творческий кулинарный батл.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: определение самой яркой и креативной кулинарной команды лагеря.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, макеты страниц в книгу, карточки с ингредиентами, фломастеры, краски и кисточки, карточки для изображения ингредиентов мимикой и жестами, продукты и посуда, фартуки и перчатки, мягкий и лёгкий предмет для игры, жетоны для голосования.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

Команды, которые участвуют в шоу – команды-победительницы творческого кулинарного батла «Я – шеф-повар». Эти команды находятся на сцене, а группа поддержки, их отряды – в зале.

Каждой команде предстоит собрать свою книгу необычных рецептов, которая будет состоять их четырех разделов:

1 раздел – «Холодные блюда» (салаты, бутерброды);

2 раздел – «Супы»;

3 раздел – «Горячие блюда»;

4 раздел – «Десерты и напитки».

По итогам каждого этапа команда оформляет один раздел книги.

Задания, которые могут быть даны командам:

1 этап «Холодные блюда» – команды вытягивают по 5 ингредиентов или продуктов (которые написаны на свёрнутых листочках). Их задача – придумать свой интересный рецепт салата или бутерброда, используя все 5 составляющих. Свой рецепт они помещают в первый раздел книги с

перечислением ингредиентов, описанием приготовления и рисунком, как должен выглядеть их салат или бутерброд.

Пока команды выполняют это задание, залу предлагается вспомнить и рассказать пословицы, поговорки или скороговорки про еду.

2 этап «Супы» – на данном этапе команды придумывают свой рецепт супа и его название. Рецепт так же вписывается в книгу.

Пока команды выполняют задание, остальным ребятам ведущий предлагает разыграть сценки по книге Григория Остера «Книга о вкусной и здоровой пище людоеда».

3 этап «Горячие блюда» – команды вытягивают карточки с названием блюда и его составляющими. Задача команды мимикой и жестами изобразить все ингредиенты. Задача отряда – понять, что это за ингредиенты и предположить, какое горячее блюдо из них готовят. После этого отряд размещает рецепт в книге, а команды переходят к следующему заданию.

4 этап «Десерты и напитки» – командам предлагается оформить свой десерт из настоящих продуктов. У них в запасе разные фрукты (чищеные, не чищеные, нарезанные), зубочистки, сок, сахар, взбитые сливки, плоские тарелки и стаканы. В то время пока отряды работают с одним разделом книги, команды готовят креативное оформление десерта. Далее эти десерты фотографируются, распечатываются и в виде иллюстраций помещаются в последний раздел книги.

После того как все готовы, отряды демонстрируют, что у них получилось, и сравнивают результаты. После этого команды представляют свои работы по десертам.

Последним этапом становится завершение оформления книги рецептов. В это время залу предлагается поиграть в игру: передавать на скорость предмет по двум половинам зала (что-то большое, мягкое и лёгкое, желательно в форме какого-то продукта). Далее команды представляют свои книги рецептов и ребятам предлагается проголосовать за самую креативную (голосование можно провести самыми разными способами).

Для участия в шоу можно пригласить известного шеф-повара своего населённого пункта или лагеря, в качестве одного из экспертов или вип-гостя, с которым ребята смогут пообщаться.

Приложение 28 к пояснительной записке регионального лагеря

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. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за прошедшие дни, и догадываются, что это Россия. После этого педагог рассказывает о главных символах нашей страны – Государственном гербе РФ, Государственном гимне РФ и Государственном флаге РФ.

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематический час	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты (фрагмент того федерального округа, где ребята проживают).
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их

	федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую они собирают и по которой они путешествовали – Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.
4. Официальные и неофициальные Государственные символы России	После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь

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

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

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

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

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати): https://disk.yandex.ru/i/UFqlNxgX7AQ7SA

- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): https://disk.yandex.ru/i/5aC5L8IU_55RTQ
- Логотипы тематических дней (макеты для печати): https://disk.yandex.ru/i/ZCdf9FbEcSE2YQ, https://disk.yandex.ru/i/b5ZA0PYadNIvdg
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ): https://disk.yandex.ru/i/OlArVdFLRDNxDg
- Карта России триколор (изображение): https://disk.yandex.ru/i/OThQOYoyxzIhmQ
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение): https://disk.yandex.ru/i/5T2XZWfjc4tnpA
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение): https://disk.yandex.ru/i/Vw5rFr_APp9hg

Приложение 29 к пояснительной записке регионального лагеря

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, посмотреть на неё с разных точек зрения, почувствовать 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.

Педагог предлагает ребятам поразмышлять о том, что такое Родина, как они понимают это слово. Можно предложить ребятам нарисовать рисунок на эту тему, а затем поделиться своими чувствами и мыслями.

Можно рассказать, что к теме Родины обращались многие великие поэты и писатели и обсудить, почему Родину называют мамой, матерью, матушкой. Разговор может быть построен в форме «Открытого микрофона», когда ребята высказываются по желанию.

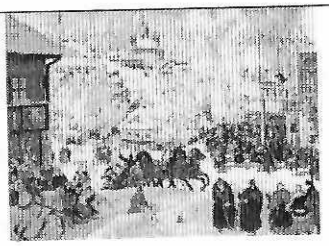
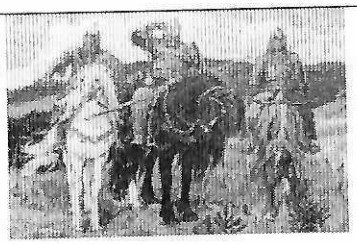
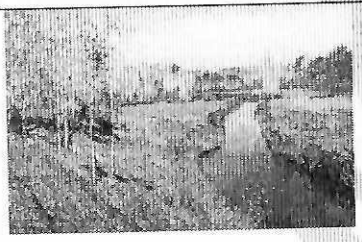
После этого педагог предлагает ребятам разделиться на несколько групп и вместе сочинить стихотворение о Родине. Каждая группа сочиняет и представляет своё стихотворение. Может получиться и так, что все стихотворения удастся объединить в одно общее от отряда.

К теме Родины можно подключить и картины известных художников, и известные песни. Педагог может предложить ребятам всем вместе спеть песни о Родине, о природе, о домашних питомцах, о семье и т.д.

Завершить обсуждение можно утверждением, что каждый из нас значим для своей страны, и очень важно найти в ней свое место, добрых друзей и дело по душе.

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:	**«Я живу в России»** Я живу в России, Где дубы и клены, Где белые березы и сады зелены, Где жара и стужа,	**«Россия, мы дети твои»** Любуюсь тобой, ярко залитой солнцем, За гладью озер золотые поля. И в первых словах

Край родной, навек любимый, Где найдёшь ещё такой?! От морей до гор высоких, Посреди родных широт, Всё бегут, бегут дороги, И зовут они вперёд. Солнцем залиты долины, И куда ни бросишь взгляд, 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! https://youtu.be/Eg1J-XTtt7M	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. 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! https://youtu.be/kvqcgQNxsK8	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, 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. 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! https://zvukipro.com/2399-detskie-pesni-pro-rossiju-patrioticheskie.html

Приложение 30 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект телемоста «Содружество Орлят России»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: телемост.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видеоконференцсвязь с другими пришкольными лагерями в регионе, реализующими данную программу смены, в целях общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

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

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

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

Сама встреча может быть построена следующим образом:

1 – Ведущий встречи приветствует всех участников и предлагает ребятам представиться: дружно сказать название и девиз их отряда, а также рассказать, из какой они школы и в каком классе учатся.

2 – Ведущий коротко обрисовывает суть сегодняшней встречи, демонстрирует фоторяд с кадрами путешествия орлят и приглашает их поделиться впечатлениями о Великих и Маленьких Открытиях.

3 – Каждый класс рассказывает остальным, что им запомнилось больше всего, что они узнали о той стране, по которой путешествовали.

4 – Далее ведущий может задать вопрос, как ребята догадались, что они путешествовали именно по России.

5 – После обсуждения ребята все вместе произносят заранее приготовленную кричалку или танцуют флешмоб, который выучили на смене.

При организации такой видеоконференцсвязи важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (zoom или какая-то другая платформа) и что необходимо подготовить заранее (камера, ноутбук, проектор, микрофон, колонки и т.д.);

- чтобы встреча была максимально интересной и полезной, важно продумать сценарный план, установить правила. Например, название каждого отряда подписывается при подключении к конференции; на протяжении всей встречи у всех отрядов включены камеры, но микрофон включается только при желании что-то сказать, и т.д.

- необходимо заранее протестировать систему: сделать это можно накануне с педагогами, либо же провести подключение за 15-20 до телемоста.

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

Приложение 31 к пояснительной записке регионального лагеря

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: все отряды лагеря.

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 «Объединись с тем, кто…» и называет любой признак, по которому ребята могут объединиться (цвет глаз и одежды, наличие хвостиков или косичек, название школы или родного города, наличие домашних животных и т.д.)

2 – «Кошкин дом». Ребята делятся на две группы: одна – кошки, вторая – 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 свободно 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, ребята передают друг другу по кругу какой-либо предмет. Музыка выключается: тот, у которого в руках предмет, выходит в центр круга и под песню показывает танцевальные движения, а все ребята за ним повторяют. Задание можно усложнить и

запустить два предмета в обе стороны. В таком случае в центр смогут выйти и показывать движения уже двое ребят.

4 – «В движении». От каждого отряда на сцену приглашаются по одному быстрому, смелому танцору. За кулисами на них надевают разноцветные ленточки, количество которых знает только ведущий. Как только начинается музыка, танцоры выбегают из-за кулис и начинают танцевать, поворачиваясь к публике разными сторонами. Задача отряда посчитать, сколько ленточек прикрепили на их представителя.

5 – «Музыкальф». Ребята находятся на одной половине зала, ведущий стоит в центре. Ведущий произносит про себя алфавит, в определённый момент его останавливают. Он называет букву, на которой остановился, а ребята должны вспомнить песню на эту букву и спеть пару фраз. Если ребята не могут вспомнить песню, они бегут на другую сторону зала и ведущий может их поймать. Кого поймали, тот 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, что это за песня.

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 какую-нибудь детскую песню и пробует воспроизвести ее с помощью подручных средств – рук, ног и предметов, которые есть в помещении. Задача других отрядов догадаться, что за песню загадал отряд.

9 – «Зеркало». Ребятам предлагается встать друг напротив друга. Как только включается музыка, пара старается делать синхронные 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 перед «зеркалом».

10 – «Музыкальное ассорти». Ребятам предлагается непрерывно танцевать под разные музыку (быструю, медленную, ритмичную и т.д.), выражая движениями характер композиции. При этом песни сменяются достаточно быстро, и ребята должны моментально реагировать.

Приложение 32 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект времени отрядного творчества «Юные выдумщики»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: выработка идей КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: суть мероприятия – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. Совместным решением определяется общая идея и составляется план по её реализации.

Оборудование и материалы: волшебная книга, бумага, ручки, карандаши, фломастеры, ватман, краски, кисточки.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела:

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

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? – эти и другие вопросы педагог обсуждает с ребятами во время отрядного творчества. «Всё, что мы с вами делаем – любой праздник, любое событие – должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными открытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» – такими вопросами педагог подводит ребят к работе над идеями праздника. Для начала можно провести с ними несколько игр.

Первой игрой может быть «Креативный пинг-понг». Ребята встают друг напротив друга и по команде педагога начинают по очереди излагать идеи, передавая ход хлопком по ладошке. При этом педагог может называть темы – игры, песни, устное народное творчество, изобретения и открытия, танцы и т.д. После того как ребята в одной паре поработали по одной теме, они могут

поменяться партнерами и обсуждать предложения по другой теме. В результате дети обмениваются своими самыми интересными идеями.

Вторая игра – это «Интересная сказка». Ребятам предлагается придумать историю о том, как они организовали и провели праздник, – как если бы это уже произошло. Кто-то один начинает рассказывать, второй подхватывает и дополняет идею первого, рассказ передается третьему и т.д. Так по очереди, друг за другом, ребята рассказывают о том, как они организовали большой праздник. Педагог записывает все идеи, потому что среди них могут оказаться вполне подходящие для реализации.

Все свои идеи ребята фиксируют, готовят для презентации на общем сборе и выбирают для этого отрядных представителей.

Дополнительные материалы:

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

Приложение 33 к пояснительной записке регионального лагеря

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 дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: объединение идей по организации большого совместного праздника, составление плана и распределение поручений по его подготовке.

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

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

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

- когда говорит один, все внимательно слушают;

- каждая идея – интересная, нет неправильных идей;

- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;

- «незаписанная мысль – потерянная мысль» – все идеи записываются;

- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;

- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас.

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 34 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект вечера-экспромта «Мы – единая команда»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: вечер-экспромт.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: цель вечера-экспромта – эмоционально разгрузить ребят в период подготовки общего праздника. Для вечера подойдут самые разные задания и «жанры», главное, чтобы все они были веселые и легкие.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование *(ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы)*, детские караоке, дополнительный реквизит *(прописан в содержании)*.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Пример творческих заданий:

1 – Песенный батл: ребятам нужно по очереди вспоминать песни с заданным словом или на заданную тему, и хором их исполнять.

2 – Дружное караоке песен по выбору.

3 – Знакомое с детства стихотворение прочесть как рэп под предложенную фонограмму.

4 – Гиннес-шоу: выявить рекордсменов лагеря в разных видах деятельности – заплетание косичек на скорость; самое долгое кручение обруча; максимальное количество набитых теннисных мячиков или прищепок, запущенных в таз; самая высокая башня или самый прочный мост из спичечных коробков или газет, и другие рекорды Гиннеса вечера-экспромта.

5 – «Найди отличия». Представители каждого отряда выходят на сцену с каким-нибудь предметом в руках. Они встают в определённые позы и на время замирают. Зрители запоминают, как расположены и одеты участники, что у них в руках и т.д., а потом закрывают глаза или отворачиваются. В это время участники могут сменить место, позу, поменяться элементом одежды

или атрибутом. После команды ведущего отряды вновь смотрят на участников и по очереди говорят, что изменилось. А участники сообщают правильный ответ.

6 – «Шаробол». Для этой игры каждому отряду потребуются покрывала и большой легкий мячик (можно взять тот, которым обычно играют на пляже). Задача отрядов – перекидывать друг-другу мяч таким образом, чтобы вся команда держалась обеими руками за покрывало и мяч не падал на пол или на землю.

7 – «Вы в эфире». Ребятам предлагается представить, что они известные блогеры и могут продержаться в течение минуты, рассказывая всё, что они знают по той или иной теме. Ведущий называет тему и объявляет: «Три… два… один… вы в прямом эфире!». Темы могут быть такими: пословицы и поговорки, русские народные сказки, отечественные изобретения и открытия и т.д.

Составляя сценарий, организаторы должны обеспечить чередование видов деятельности, чтобы не утомить детей.

Приложение 35 к пояснительной записке регионального лагеря

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 элемента общего праздника.

Оборудование и материалы: зависят от содержания КТД.

Место проведения: отрядное место или аудитория.

Особенности организации дела:

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

При подготовке своей площадки на праздник важно решить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;

- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;

- кто и как, в каком виде, должен встречать гостей;

- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон и т.д.;

- чем будет наполнена площадка: выставка, интерактив, что-то другое;

- кто будет вести площадку, кто – помогать, и в чём будет заключаться их помощь;

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

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

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

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

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

После репетиции педагог подбадривает детей, помогает им собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и что рядом с ними будут их старшие товарищи – старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт): http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivacnt.html

Приложение 36 к пояснительной записке регионального лагеря

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, оценить динамику развития и изменения каждого человека в отряде и почувствовать дружескую поддержку всего отряда.

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

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

Итоговый огонёк должен стать для каждого участника 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 всех участников смены; душевная музыка (фонограмма или гитара).

Содержание огонька зависит от целей, которые ставит для себя педагог. Если во главу угла ставятся моральные ценности, 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 может начинаться так: «Если бы я написал книгу о смене, то моя книга была бы о…», «Я выбрал этот рисунок, потому что…» и т.д.

Если педагогу важно отметить личностные изменения ребенка, он может заранее подготовить листочки с началом фраз, которые предлагает продолжить ребятам. Фразы могут начинаться так: «Мне кажется, что до смены я был …, а сейчас стал…», «На смене у меня лучше начало получаться…», «На смене я научился …» и т.д.

Если педагогу важно получить эмоциональный отклик детей от смены, понять, какое событие для них стало самым значимым, он может предложить ребятам нарисовать смену и главные события на ней. После этого ребята по очереди показывают и комментируют свои рисунки.

Чтобы ребята не уставали друг друга слушать, можно в паузах спеть с ними песню, стоя в кругу, предложить поменяться местами, посмотреть вывешенные фотографии.

Завершить огонёк можно «Клубком благодарностей». Отряд встаёт в круг; педагог берет в руки клубок ниток, наматывает немного себе на палец и просит кого-нибудь из детей поблагодарить его или сказать комплимент. После этого клубок передается следующему участнику, и ему также говорят что-нибудь хорошее. Суть в том, чтобы клубочек побывал в руках у каждого человека, и каждый ребёнок смог получить свою благодарность. После того как клубок прошёл весь круг, педагог разрезает ниточки и предлагает: «Повяжите эту ниточку на руку соседу слева». Пока сосед завязывает 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, что эта ниточка – символ нашей дружбы и единой команды. «Все желания, которые загаданы в дружном круге, имеют свойство сбываться. И если вдруг ниточка развязалась и потерялась, то это значит, что наше желание уже сбылось или сбудется совсем скоро».

По традиции огонёк завершается песней «Разговоры еле слышны» и вечерней речёвкой. Дополнительно педагог может сделать каждому ребёнку небольшой сюрприз (его фото или оригами с пожеланиями).

Дополнительные материалы:

- Сборник «Сто незаданных вопросов» (текстовый документ): https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9&dl=5952c4fb8bbf81526e
- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

Приложение 37 к пояснительной записке регионального лагеря

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: все отряды лагеря.

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, создание праздничной атмосферы.

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

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

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

5 – общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа - как эмоциональный финал смены (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё).

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 38 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект праздничной дискотеки «Оставляем вам на память»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: праздничная дискотека.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничная дискотека, являющаяся эмоциональным финалом смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), световая аппаратура, награды индивидуальные и отрядные.

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

Особенности организации дела:

В дискотеку включаются задания и конкурсы, которые не вошли в стартинейджер и танцевальную программу, а также просто свободные танцы.

Обязательная часть программы – большой флешмоб, который отряды учили в течение всей смены, и интерактив, во время которого ребята смогут оставить свои пожелания друг другу, отрядам, педагогическому составу или следующим сменам.

Во время праздничной дискотеки можно провести танцевальный конкурс (на скорость, синхронность, зажигательность и т.д.), в котором отряды могут показать себя в разных танцевальных стилях.

Также в лагере можно выбрать Короля и Королеву Танцев и в конце вручить им самодельные короны, медали и сладкие призы. Для этого от каждого отряда делегируются мальчик и девочка, которые пройдут конкурсные испытания:

1. Претенденты от отряда на звание Короля и Королеву Танцев должны заранее подготовить и представить танцевальный номер на определенную тему.

2. Следующий этап – танцы, исполняемые спонтанно, под «случайную» музыку. Здесь будет оцениваться умение чувствовать и выражать музыку и ритм.

3. Завершающий этап в конкурсе «Король и Королева Танцев» — испытание с группой поддержки. Задача конкурсантов ярко и при этом синхронно танцевать вместе со всем своим отрядом.

В завершение дискотеки педагоги могут поздравить своих ребят с успешной организацией совместного праздника и подарить им свой творческий номер-сюрприз.

Приложение 39 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект итогового сбора участников

«Нас ждут новые открытия!»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (в этом поможет волшебная книга) и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия.

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

- *Игра «Рассказываем сказку».* Ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведется по очереди, при этом каждый человек говорит только по одному предложению, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им помогает.

- *Приём «Создание киноплёнки».* Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями.

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

2 – После того как ребята смогли восстановить все события, которые с ними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу

итогового сбора – эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

- *Способ «Лайки».* На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить.

- *Способ «Обмен местами в кругу».* Ребятам предлагается встать в круг и после фраз педагога «Поменяйтесь местами те, кому понравилось … (называет каждый раз по одному делу)» занять новое место. Данный способ немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось.

3 – После эмоциональной оценки событий ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Дети вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложился, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо, и т.д.

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

5 – Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого, пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/значок. Дети так же могут придумать и изготовить друг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к выводу, что вокруг много всего интересного и приятно открывать для себя новое каждый день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w
- Шаблоны грамот и медалей (сайт): https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/

Приложение 40 к пояснительной записке регионального лагеря

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

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

Степень авторства: *творческая переработка идей других педагогов.*

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые выходят на растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательно командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения

	можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. *(звучит сигнал «Орлёнок»)* - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! *(спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь)* - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда за время смены.

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы): https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg
- Обучающее видео по растанцовке (видео): https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/6G5m409krv-ZYw
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/J_ncdKVCAg_1qA

УТВЕРЖДАЮ
Директор «МБОУ СОШ №16 с УИОП»
_____ Т.А. Ентальцева
«30» мая 2023г.

Лагерь с дневным пребыванием
«СОТРУЖЕСТВО ОРЛЯТ РОССИИ»

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
1.06	2.06	5.06	6.06	7.06	8.06	9.06
Организационный период смены. Формирование отрядов	Погружение в игровой сюжет смены *Музей (1 и 5 отряд)*	Тематический день «Национальные игры и забавы» *Музей (2 отряд) Оч.ручки/играмека*	Тематический день «Устное народное творчество» *Музей (4 отряд)*	Тематический день «Национальные и народные танцы» *Музей (3 отряд) Оч.ручки\играмека*	Тематический день «Великие изобретения и открытия» *Музей (6.7.8отряд) играмека*	Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые» *Флешмоб 11.00 Театр*
8 день	9 день	10 день	11 день	12 день	13 день	14 день
13.06	14.06	15.06	16.06	19.06	20.06	21.06
Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла» *Оч.ручки*	Тематический день «Национальная кухня» Песни	Тематический день «Открытые тайны великой страны» *Пение/оч.ручки*	Тематический день «Я и моя семьЯ» *Пение/играмека*	Тематический день «Я и мои друзьЯ» *Пение/оч.ручки*	Тематический день «Я и моя РоссиЯ» *Пение/играмека*	Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета
15 день	16 день	**УРА!!! КАНИКУЛЫ**				
22.06	23.06					
Тематический день «День памяти »	Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»					