

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Кувайская средняя общеобразовательная школа»
Новосергиевского района Оренбургской области

Принята	на	«СОГЛАСОВАНО»	«УТВЕРЖДАЮ»:
заседании	:		Директор
педагогического		Начальник лагеря	МОБУ «Кувайская СОШ»
совета	от	Снегирева Т.М.	С.А.Урбисинова
16.05.2024г.			
Протокол № 6			



Программа лагеря дневного пребывания «Радуга»
физкультурно-спортивной направленности

Автор:
Снегирева Т.М.
Начальник лагеря

Кувай -2024

Содержание программы

Информационная карта

Нормативно-правовое обеспечение

1. Пояснительная записка

Актуальность программы

Новизна программы *

Отличительные особенности программы

Направленность программы

Адресат программы

Цель и задачи программы

Ожидаемые результаты

Принципы реализации программы

Технологии воспитательной деятельности

Методы реализации программы

2. Содержание программы

Этапы реализации программы

Направления деятельности в рамках программы

Модель игрового взаимодействия

Система детского самоуправления*

Система мотивации и стимулирования

План-сетка смены

3. Ресурсное обеспечение программы

Кадровое обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение

Материально-техническое обеспечение программы

4. Механизм оценивания эффективности реализации программы

5. Факторы риска

6. Система обратной связи

7. Список используемой литературы

8. Приложения

Информационная карта программы

Название программы

Программа летнего оздоровительного лагеря «Радуга» с дневным пребыванием детей на базе МОБУ «Кувайская СОШ»

Наименование организации

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение «Кувайская средняя общеобразовательная школа»

Адрес организации

Оренбургская область, Новосергиевский район, с. Кувай, ул. Школьная 50.
Индекс 461217.

Телефон организации

8-3533-99-37-23

Руководитель организации

ИО директора Урбисина Светлана Анатольевна

Начальник ЛДП, автор программы

Снегирева Татьяна Михайловна

Нормативно-правовое обеспечение

1. Конституция РФ (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
2. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;

3. Закон РФ «О защите прав потребителей» от 07 февраля 1992 г. № 2300-1;
4. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании»;
5. Федеральный закон «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 №323-ФЗ;
6. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»
7. Федеральный закон от 29.12.2010 №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
8. Федеральный закон от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
9. Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
10. Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
11. Планом основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р);
12. Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации от 26. 12.2017 № 1642);
13. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.)
14. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

15. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления»;
16. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р);
17. Примерная рабочая программа воспитания для организаций отдыха детей и их оздоровления (подготовлена ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Смена» на основе Примерной рабочей программы воспитания для общеобразовательных организаций, разработанной Федеральным государственным бюджетным научным учреждением «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования».
18. Устав МОБУ «Кувайская СОШ»;
19. Положение о лагере дневного пребывания;
20. Экспертное заключение о приёме лагеря.

1.Пояснительная записка

Программы, реализуемые в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей, должны быть направлены на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии, а также в занятиях физической культурой и спортом;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического,

военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;

- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- подготовку спортивного резерва и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки, в том числе из числа учащихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе, формирование общей культуры учащихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов учащихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Согласно приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" выделяют 6 основных направленностей дополнительных общеобразовательных программ: техническая, естественнонаучная, физкультурно-спортивная, художественная, туристско-краеведческая, социально-гуманитарная. Программа ЛДП на базе МОБУ «Кувайская СОШ» базируется на физкультурно- спортивном направлении.

1.1 Актуальность программы

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей,

приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности. Лагерь – это новый образ жизни детей, новый режим с его особым романтическим стилем и тоном. Это жизнь в новом коллективе, это, наконец, новая деятельность. Ведь не зря в известной песне О. Митяева поется: «Лето – это маленькая жизнь!», а значит, прожить ее нужно так, чтобы всем: и детям и тем, кто будет организовывать отдых, было очень здорово. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. Проблемы организации летнего оздоровительного отдыха вытекают из объективных противоречий:

- между потребностью семьи и государства иметь здоровое, сильное подрастающее поколение и неудовлетворительным состоянием здоровья современных детей;
- педагогической заботой, контролем и желанием детей иметь свободу, заниматься саморазвитием, самостоятельным творчеством.

1.2 Новизна программы

Программа летней смены ЛДП «Радуга» направлена на:

- формирование у детей навыков здорового образа жизни,
- приобщение детей к физкультуре, спорту, здоровому образу жизни,
- привитие любви к физической культуре и спорту,
- формирование у детей знаний о видах спорта, Олимпийских играх, о спортивных чемпионах и т.д.
- формирование личности гражданина и патриота России.

Новизна программы заключается в интеграции физкультурно-оздоровительной деятельности учащихся и процесса оздоровления посредством вовлечения детей в интеллектуальную, спортивно-игровую деятельность. Содержание данной программы построено таким образом, что дети параллельно получают теоретические знания, знакомятся с правилами здорового образа жизни и применяют их в различных видах деятельности, направленных на достижение основной цели программы.

Программа ЛДП «Радуга» физкультурно–спортивной направленности, приобщая обучающихся к здоровому образу жизни и занятий физкультурой и спортом, которая тесно связана с нравственным, трудовым, интеллектуальным, эстетическим воспитанием, так как учит дисциплинировать себя, вырабатывает твердый характер, четко выполнять нормы и правила спортивной этики, уважать соперника, судей, развивает умение бороться до победы, не проявлять зависти к победителям, не теряться при поражениях, искренне радоваться победам товарищей. Программа опирается на спортивные достижения и традиции МОБУ «Кувайская СОШ», которые формировались не одним поколением учащихся.

Целесообразность программы раскрывается во всех аспектах образовательного процесса – воспитании, обучении, развитии. Новизна программы прослеживается в широком приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества, участия детей в управлении детским оздоровительным лагерем:

- Организация кружковой деятельности, отдыхающие, будут вовлечены в работу по интересам.
- Активное участие в мероприятиях, проводимых совместно с Кувайской сельской библиотекой и сельским Домом культуры.
- Социальное сотрудничество с Кувайским ФАП.

1.3 Отличительные особенности программы

Лагерь размещается на базе муниципального образовательного бюджетного учреждения Кувайская средняя школа. В основу организации закладываются здоровьесберегающие технологии, реализующиеся в игровой форме.

Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря.

Основная идея программы ЛДП «Радуга» - представление возможностей для развития физкультурно-спортивных способностей, через занятия спортом, через творческие занятия, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе и представляет собой одну смену.

Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается легенда лагеря, согласно которой все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами.

Принципы организации педагогического процесса в рамках проекта:

- принцип взаимодействия воспитателей и воспитанников;
- принцип коллективной деятельности;
- принцип самореализации ребенка в условиях детского лагеря;
- принцип самостоятельности.

1.4 Направленность программы

В лагере создаются условия для обучения, отдыха и развлечений, планируется культурно-оздоровительная и экскурсионная деятельность.

Лагерь работает по основному направлению: физкультурно-оздоровительная.

А так же:

- Экологическое,
- Нравственно-эстетическое,
- Гражданско-патриотическое,
- Общекультурное.

1.5 Адресат программы

Учащиеся школы в возрасте от 7 до 14 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

1.6 Цель и задачи программы

Цель программы – создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровления детей, через организацию отдыха и развлечения, физкультурно-оздоровительную и экскурсионную и культурную деятельность.

Задачи программы:

Образовательные:

1. познакомить с историей физической культуры и спорта, развитием физической культуры, его видами, значением для жизни людей;
2. формировать навыки здорового образа жизни;
3. формировать отрицательное отношение к вредным привычкам.

Воспитательные:

1. формировать ценностное отношение к своему здоровью и здоровому образу жизни;

2. воспитывать дружеские отношения, взаимовыручку, взаимопонимание в коллективе;
3. воспитывать стремление быть здоровым и выполнять правила здоровьесбережения.
4. Развивающие:
 1. развивать коммуникативные умения и навыки;
 2. развивать навыки самостоятельности детей;
 3. развивать эмоциональную сферу детей.

1.7 Ожидаемые результаты

Главным результатом деятельности спортивно-оздоровительного лагеря является развитие ребенка.

Результатами успешной деятельности лагеря будут следующие показатели развития детей:

По окончании смены дети и подростки должны:

Знать:

- о необходимости сохранения физического здоровья, начиная с раннего возраста;
- о значении упражнений ОФП в развитии физических способностей и совершенствовании функциональных возможностей организма;
- правила безопасного поведения во время занятий в спортивном зале и спортивной площадке;
- упражнения для развития физических способностей (скоростных, силовых, координационных, выносливости, гибкости);
- игровые упражнения, подвижные игры и эстафеты с элементами лёгкой атлетики, баскетбола, волейбола, футбола и других подвижных игр.

Уметь:

- применять на практике приобретенные знания о правилах ведения здорового образа жизни: занятие спортом, правильное питание, отказ от вредных привычек;

- соблюдать меры безопасности и правила профилактики травматизма на занятиях ;
- технически правильно выполнять контрольные упражнения (двигательные тесты);
- контролировать своё самочувствие (функциональное состояние организма) во время занятий;
- выполнять обязанности судьи в подвижных и спортивных играх.

Иметь навыки:

1. здорового образа жизни, правил личной гигиены
2. межличностного общения и коллективного взаимодействия посредством спортивно- оздоровительной деятельности;
3. групповой работы и ответственности за себя и своих друзей.

Личностный результат:

- установка на безопасный, здоровый образ жизни;
- дружеские взаимоотношения в коллективе;
- проявление сопереживания, сочувствия по отношению к другому
- ориентация на ценности красоты, здоровья, любви к родному краю, труда и творчества

Метапредметный результат:

- сформированы коммуникативные умения и навыки;
- навыки самостоятельности детей;
- умения дифференцировать и передавать эмоции

Предметный результат:

- овладение умениями организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, полезные привычки, подвижные игры и т.д.)
- знают историю физической культуры и спорта;
- имеют представление о физической культуре и спорте, его видах, значении для жизни людей;
- навыки групповой деятельности;

- упражнения для развития физических способностей, игровые упражнения, подвижные игры и эстафеты.

1.8 Принципы реализации программы

1. Безусловная безопасность всех мероприятий
2. Учет особенностей каждой личности
3. Возможность проявления способностей во всех областях досуговой и творческой деятельности всеми участниками лагеря
4. Достаточное количество оборудования и материалов для организации всей деятельности лагеря
5. Распределение эмоциональной и физической нагрузки в течение каждого дня.
6. Четкое распределение обязанностей и времени между всеми участниками лагеря
7. Моделирование и создание ситуации успеха при общении разных категорий детей и взрослых
8. Ежедневная рефлексия с возможностью для каждого участника лагеря высказать свое мнение о прошедшем дне.

1.9 Технологии воспитательной деятельности

- традиционные методы: (беседа, наблюдение, поручение, конкурсы рисунков, плакатов, утренники, праздники, экскурсии).

Метод интерактивного обучения (социально-психологические тренинги, ролевые игры, дискуссии), в которых дети не просто «проходят» что-то, а проживают те или иные конкретные ситуации. Одним из важнейших средств и методов организации воспитательного пространства является создание органов детского самоуправления-самостоятельности в проявлении инициативы, принятии решения и его самореализации.

- технология командообразования включает в себя серию специально организованных игр, упражнений, конкурсов, направленных на сплочение

коллектива, с целью снижения уровня тревожности, формирования благоприятного психологического климата, выработки коллективных ценностей.

- Технология предъявления педагогического требования (по Н.Е. Щурковой). Педагогическое требование – это предъявление школьникам культурных норм отношения к человеку, труду, познанию, прекрасному, обществу. Предъявление требования сочетает в себе и обязанность, и свободу выбора, и внутренне неприятие или даже протест. Задача педагога – превратить требование в свободно проявляемое отношение. Требование как метод воспитания применяется главным образом для организации жизнедеятельности детей в условиях недостаточно высокого уровня развития коллектива, несформированности навыков самоуправления
- Игровые технологии основаны на активизации и интенсификации деятельности детей.

Игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, обладает огромным потенциалом для активизации и интенсификации жизнедеятельности в ДОЛ.

- Технология создания ситуации успеха. Успех, прежде всего, связан с чувством радости, эмоционального подъема, которые испытывает человек в результате выполненной работы. В результате этого состояния формируются новые мотивы к деятельности, меняется уровень самооценки, самоуважения.

1.10 Методы реализации программы

Основными методами организации деятельности являются:

- ✓ Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);

- ✓ Методы театрализации (реализуется через костюмирование, обряды, ритуалы);
- ✓ Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- ✓ Метод коллективной творческой деятельности (КТД)

2. Содержание программы смены

2.1 Этапы реализации программы

1. Подготовительный этап (апрель – май).

Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;
- разработка программы деятельности летнего пришкольного лагеря с дневным пребыванием детей и подростков;
- подготовка методического материала для работников лагеря;
- подбор кадров для работы в летнем пришкольном лагере;
- формирование нормативно-правовой базы пришкольного лагеря.
- подготовка материально-технического обеспечения.

2. Организационный этап

- зачисление детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.

3. Основной этап.

вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел.

4. Заключительный этап

подведение итогов смены, поощрение талантливых детей;

- анализ предложений детей, родителей, педагогов, внесенных по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

5. Аналитический (постлагерный)

2.2 Направления деятельности в рамках программы

№ занятия	Раздел и тема занятия	Количество часов	
		Теоретические	практические
1-3	ЗОЖ. Входящая диагностика. Состязание «Быстрее! Выше! Сильнее!»	1	2
4	Гигиена и здоровье. Закаливание организма	1	
5 – 6	Легкая атлетика – царица спорта. Как стать сильным, быстрым, ловким. Бег на короткие, средние и длинные дистанции. Легкоатлетические эстафеты	1	1
7 – 8	Прыжки. Соревнования по прыжкам	1	1
9 – 10	Марафонская и спринтерская дистанции. Соревнования.	1	1

11 – 12	Метание, техника и соревнования	1	1
13- 14	Соревнования по многоборью (гимнастика, стрельба и бег)	1	1
15- 16	Игра пионербол. Соревнования.	1	1
17 - 18	Настольный теннис. Соревнования по настольному теннису.	1	1
19 - 20	Баскетбол. Соревнования.	1	1
21 - 23	Народные игры и забавы	1	2
24	Выходная диагностика, анкетирование	1	
	ИТОГО	12	12

Раздел 1. ЗОЖ.

Теория: Понятие ЗОЖ - здоровый образ жизни. Факторы, влияющие на здоровье.

Практика: Учимся соблюдать правила здорового образа жизни. Игры с соблюдением правил техники безопасности. Игры в команде – учимся нести ответственность перед другими игроками.

Раздел 2. Гигиена и здоровье. Закаливание организма.

Теория: Понятие гигиены. Гигиена и правильный образ жизни. Охрана здоровья. Понятие закаливания. Способы закаливания организма.

Практика: Ежедневное соблюдение элементарных правил личной гигиены.
Утренняя зарядка на свежем воздухе.

Раздел 3. Легкая атлетика.

Теория: Вид спорта – лёгкая атлетика. История возникновения. Правила лёгкой атлетики.

Практика: Бег на короткие, средние и длинные дистанции.
Легкоатлетические эстафеты. Выполнение правил во время эстафет.

Раздел 4. Прыжки.

Теория: Прыжки - дисциплина технических видов легкоатлетической программы. Техника выполнения.

Практика: Соревнования по прыжкам с применением техник выполнения.

Раздел 5. Марафонская и спринтерская дистанции.

Теория: Беговые виды лёгкой атлетики. Правила. История олимпийских игр.

Практика: Соревнования по бегу с выполнением правил для обеспечения способности поддерживать высокую скорость на дистанции, выносливость.

Раздел 6. Метание.

Теория: Метание – спортивные упражнения в легкой атлетике. Виды метания. Правила.

Практика: Соревнования по метанию с применением правил и техник безопасности.

Раздел 7. Многоборье.

Теория: Спортивная дисциплина – многоборье. История. Виды многоборья. Правила.

Практика: Соревнования по многоборью (гимнастика, стрельба и бег) с применением правил выполнения дисциплин.

Раздел 8. Пионербол.

Теория: Пионербол — подвижная игра с мячом. Правила игры, варианты.

Практика: Соревнования по пионерболу с применением правил игры. Возможность проявить себя в команде.

Раздел 9. Настольный теннис.

Теория:Настольный теннис – олимпийский вид спорта. Описание игры.

[Инвентарь и игровая зона.](#) Правила игры.

Практика:Соревнования по настольному теннису с выполнением правил игры.

Раздел 10: Баскетбол.

Теория:Баскетбол – спортивная командная игра с мячом. История. Правила.

[Основные элементы игры.](#)

Практика:Соревнования по баскетболу с применением правил игры.

Возможность проявить себя в команде.

Раздел 11. Народные игры.

Теория:Игры народов. Русские народные игры : городки, лапта, казаки – разбойники и др. Правила игр.

Практика:Командные игры, дающие возможность проявить себя в коллективе. Изучение русской культуры.

2.3 Модель игрового взаимодействия

Игровая модель смены ЛДП "Радуга" состоит в создании особой атмосферы творчества, красоты, радости от созидания, игр и общения, нацеленной на развитие творческих способностей детей. С первого дня смены ребята погружаются в эту атмосферу с удовольствием, и с большой радостью каждый день открывают для себя новое, активно участвуют в мероприятиях, играх, создают прекрасное, импровизируют, придумывают оригинальные идеи, получают позитивные эмоции. Как итог - оформляют школьную выставку своих оригинальных рисунков - результат творческих индивидуальных и коллективных поисков и вдохновения в течении всей смены.

2.4 Система детского самоуправления

Формированию сплочённого коллектива способствуют не только интересные мероприятия, но и правильная организация системы самоуправления в лагере. Делегирование детям полномочий и ответственности поможет создать обстановку, при которой каждый ребенок ощутит свою сопричастность к решению задач, стоящих перед коллективом. Высшим органом детского самоуправления лагеря дневного пребывания «Радуга» является сбор всех отрядов, который проходит ежедневно и обсуждает вопросы жизни коллектива, проблемы, которые возникают в организации деятельности детей. Координатором совета дела является воспитатель данного отряда. Комиссии имеют сменный состав. В их обязанности входит:

- Спортивная комиссия – проведение утренней зарядки, организация спортивных часов, проведение спартакиады;
- Трудовая комиссия – организация дежурства в игровых комнатах, ежедневное подведение результатов акции «Чистюля» (порядок в игровых комнатах);
- Комиссия СМИ – составление фотоотчётов о проводимых мероприятиях, выпуск газет лагерной смены, еженедельный показ презентаций о работе отрядов.

2. 5 Система мотивации и стимулирования

В рамках реализации программы на территории лагеря создано игровое пространство, где каждое направление лагерной смены реализуемое в течение одной смены, неповторимо, имеет собственную идею.

На протяжении всей смены дети через активное участие во всех мероприятиях, конкурсах, викторинах, творческих заданиях получают жетоны, которые в конце смены в познавательной игре по станциям «тропа испытаний» служат дополнительным бонусом. Дети имеют возможность проявить себя в том или ином деле, но при этом каждый подросток знает, что его личный успех или неуспех может повлиять на ход игры.

Образовательная деятельность:

- реализация образовательного компонента:

Образовательная деятельность лагеря построена таким образом, чтобы способствовать развитию познавательной активности детей, раскрытию их физических, спортивных способностей и активизации межличностного общения, как со сверстниками, так и учителями.

Главной системообразующей идеей лагеря является работа детей над социальными проектами. За 21 день работы в лагере каждый отряд должен разработать и реализовать социальный проект, а так же отчитаться о его реализации.

Выбор темы проекта происходит в течение организационного периода смены (первых 3 дней). Но тема обязательно должна быть взаимосвязана с ведущим направлением в работе лагеря (спортивно – оздоровительным). Затем ребята под контролем вожатых и воспитателей разрабатывают проект и план его реализации .

- реализация дополнительных образовательных программ по направлениям:

Дополнительное образование в детском оздоровительном лагере позволяет осуществлять развитие задатков и способностей личности ребенка, так как взрослые и дети реализуют деятельность «творчески» и «вместе». Еще О.С. Газман определил основные идеи педагогики каникул: «Всякое воспитательное влияние в лагере должно быть не прямым, а косвенным». Таким образом, происходит «воспитание без назидания», через игровую деятельность детей, включенных в разнообразные занятия по интересам. Именно дополнительное образование сегодня позволяет реализовать личностную функцию образования и является неотъемлемой частью воспитательной системы лагеря, не только предоставляя детям свободу выбора деятельности и делая досуг более содержательным, но и помогая им в социальном и профессиональном самоопределении. В ЛДП реализуется взаимосвязь творческих объединений, кружков и клубов по интересам.

2.6 План – сетка смены

1 день. День защиты детей.	8:30 – приём детей 8:30 – 8:45 – зарядка 8:45 – 9:00 – Торжественная линейка, посвященная открытию летней смены лагеря (Церемония подъема Государственного флага Российской Федерации и исполнение Государственного гимна Российской Федерации) 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00–Распределение по отрядам, знакомство, тренинг, формирования отрядов, игры на сплочение коллектива, игры на выявление лидера. Минутка здоровья. Беседа по технике безопасности и правилам жизни лагерной смены. Знакомство с Нормативно-правовой базой по организации отдыха и оздоровления детей. 12:00 – 13:00 – Праздничная программа «День защиты детей». Игровая программа «Праздник детства». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:00 – Творческая встреча «Знакомьтесь, это – мы!». 14:00 – 14:30 - Конкурс рисунка на асфальте «Мир глазами детей». 14:30 – 15:00 - Итоги дня – «Время впечатлений».
2 день. Всемирный день	8:30 – приём детей 8:30 – 8:45 – зарядка 8:45 – 9:00 – линейка

велосипедиста.	9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12.00 – Выборы Президента лагерной смены. Распределение обязанностей в лагере (выбор органов самоуправления). Игры на сплочение коллектива. 12:00 – 13:00 – Операция «Уют» – оформление отрядного уголка. Оборудование отрядных мест на территории лагеря. 13.00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:15 - «Фигурное вождение на велосипеде». 14:15 – 14:30 - Беседа «Скажем террору – НЕТ!» 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
3 день.	8:30 – приём детей 8:30 – 8:45 – зарядка 8:45 – 9:00 – линейка 9.00 – 9:30 – завтрак 9:30 – 11:00 – «День Первых» - тематический день. Заседания Совета отряда. 11:00 – 12:00 - Экскурсия в сельскую библиотеку. 12:00 – 13:00 – Видеосалон «Урок безопасности». 13.00 – 13:30 – Обед. 13.30 - 14.30 - Веселые старты. Игра «Ходилка». Вождение велосипеда по правилам дорожного движения. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
4 день. День эколога.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 11.30 - Акция «Почта пожеланий».

	11:30 – 12:00 - Беседа «Скажи вредным привычкам – НЕТ!». 12:00 – 13:00 - Играем в то, что под рукой: настольные игры «Домино», «Шашки», «Шахматы». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Спортивный час. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
5 день. Пушкинский день. День русского языка.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 - «Мы Пушкина читаем с детства» - квест-игра (с сельским библиотечным филиалом). 12:00 – 13:00 - Занятия по интересам. 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Игры, конкурсы «Ярмарка идей». 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
6 день. День сказок.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 11:00 - «О Родине своей поем» - экспресс-чтение (с сельским библиотечным филиалом). 11:00 – 12:00 - «Аукцион талантов» - игротека (с сельским библиотечным филиалом). 12:00 – 13:00 Спуск, подъём на скалодроме. 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 – Игровое шоу «День фантазии и юмора». 14:30 – 15:00 - Итоги дня.

7 день. День океанов. Акция «Окна День России».	8:30 – приём детей 8:30 – 8:45 – зарядка 8:45 – 9:00 – линейка 9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 – Конкурсная программа ««Мисс» и «Мистер» лагеря». 12:00 – 13:00 Виртуальная экскурсия «ВДНХ. Оренбуржье» (к 90- летию Оренбургской области). 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 – Подъём, траверс склона, спуск. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
8 день. Всемирный день мороженого.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 10:00 - Инструктаж «Правила обращения с садовым инвентарём». 10:00 – 12:00 - Операция «Бум» - уборка территории лагеря, прополка клумб. 12:00 – 13:00 Познавательный час «Русь, Россия, Родина моя». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 – Навесная переправа. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
9 день.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 10:00 - Беседа – инструктаж «Правила поведения детей при прогулках и походах.

	10:00 – 11:00 – Веселые игры на воздухе. 11:00 – 12:00 - Виртуальная экскурсия «Горжусь своим районом!» (к 90- летию Новосергиевского района). 12:00 – 13:00 - Познавательный час «Сторона моя Оренбургская» - к 90-летию Оренбургской области. 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 – Конкурс рисунков на асфальте «Я люблю тебя, Россия!». 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
10 день. День России.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 11:00 - Флешмоб «Вперёд! Россия». 11:00 – 12:00 - Слайд-шоу «День России». 12:00 – 13:00 - Всероссийский урок «Россия – страна возможностей». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 – Пятиминутка здоровья «О пользе и вреде солнца». Игры на свежем воздухе. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
11 день. День божьих коровок.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 11:00 - Рефлексивный огонёк «Мама, папа, я = семья». 11:00 – 12:00 Визитная карточка своей семьи «Это у нас семейное»

	12:00 – 13:00 - Музыкальная программа «Караокебум». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Инструктаж «Правила при поездках в автотранспорте». Игры по ПДД. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
12 день. Международный банный день.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 10:00 - «Здоровым быть здорово» - лекторий (с ФАП). 10:00 – 11:00 - Познавательный час «Памятники природы Новосергиевского района». 11:00 – 11:30 - Беседа «Зеленая аптечка» первая помощь при укусах насекомых. 11:30 – 13:00 - Экскурсия «Лесное путешествие в страну Экология». 13.00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Творческая лаборатория «Из отходов в доходы». 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
13 день. День отца, день медицинского работника.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 10:00 - Беседа «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий». 10:00 – 12:00 - Большая командная игра «Физкульт - УРА!».

	12:00 – 13:00 - Спортивные игры на свежем воздухе «Спорт и этикет». 13.00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Параллельная переправа. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
14 день. Всемирный день борьбы с опустыниванием и засухой.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9.00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 10:30 – Беседа «Добрые правила жизни» (хорошие и плохие поступки). 10:30 – 12:00 - День добрых дел (акция «Жизнь дана на добрые дела»). 12:00 – 13:00 - Спортивный час «Маятник». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 Беседа – инструктаж «Домашние опасности». 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
15 день.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 – Встреча в гостиной «Святая Русь» (знакомство с творчеством поэтов Кувая). 12:00 – 13:00 - «Ты плюс я равняется друзья» - культурная прививка (с сельским библиотечным филиалом). 13.00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Инструктаж «Пусть знает каждый гражданин знакомый номер 01».

	14:30 – 15:00 - Итоги дня.
16 день. Международный день прогулки. День бабочек.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 10:30 – Беседа «Край родной навек любимый» - к юбилею Новосергиевского района. 10:30 – 13:00 - Интеллектуальная игра «Самый умный». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Беседа – инструктаж «Безопасные каникулы!» 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
17 день. День наблюдения за облаками.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 - «Алло, мы ищем таланты!» (конкурс стихов, песен, танцев). 12:00 – 13:00 - Библиотечный урок «Родное Оренбуржье». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Экскурсия в школьный музей. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
18 день. Международный день цветка.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 Трудовой десант у Обелиска» - экологическая акция (с сельским советом).

	12:00 – 13:00 - «Свеча памяти» - патриотическая акция (с сельским библиотечным филиалом). 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Игры по интересам. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
19 день. День памяти и скорби.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 11:00 - Торжественная линейка и исполнение Государственного гимна Российской Федерации. «День памяти и скорби» - информационная линейка. 11:00 – 12:00 - Час мужества «Гордимся земляками». 12:00 – 13:00 - Переправа по «бабочке». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Свободная деятельность. 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
20 день. День ромашек. День летних подвижных игр.	8:30 – приём детей. 8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 - Игровая программа «Школа светофорных наук». 12:00 – 13:00 - Квест – игра «Сокровища нашего района». 13:00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Экскурсия к роднику «Живая вода». 14:30 – 15:00 - Итоги дня.
21 день.	8:30 – приём детей.

День игры в классики.	8:30 – 8:45 – зарядка. 8:45 – 9:00 – линейка. 9:00 – 9:30 – завтрак. 9:30 – 12:00 - Подготовка к закрытию лагерной смены. 12:00 – 13:00 - Выставка рисунков «Самый замечательный день в лагере». 13.00 – 13:30 – Обед. 13:30 – 14:30 - Торжественная церемония спуска Государственного флага Российской Федерации и исполнение Государственного гимна Российской Федерации – закрытие смены. 14:30 – 15:00 – Подведение итогов, награждение лучших воспитанников смены.
------------------------------	---

3. Ресурсное обеспечение программы

3.1 Кадровое обеспечение программы

1. Начальник лагеря.
2. Воспитатели.
3. Спортивный организатор.
4. Вожатые.
5. Школьный библиотекарь
6. Руководители кружков

3.2 Информационно- методическое обеспечение

Методическое обеспечение предусматривает наличие необходимой документации:

- программы деятельности;
- плана работы на смену;
- методические пособия.

-

3.3 Материально-техническое обеспечение программы

Для успешной реализации программы необходимо следующее обеспечение:

- 2 кабинета
- столовая;
- спортивная площадка;
- футбольное поле;
- школьная библиотека.
- Спортивный инвентарь:
 - мячи резиновые и волейбольные
 - настольный теннис;
 - обручи;
 - игры настольные;
- Аппаратура:
 - мультимедийное оборудование.
- Бытовые предметы:
 - столы,
 - стулья в необходимом количестве.
- Канцелярские товары:
 - краски;
 - карандаши;
 - листы А 3 и А 4;
 - цветные мелки.

4. Механизм оценивания эффективности реализации программы

На протяжении всей смены проводится 3 диагностики: входная, промежуточная, итоговая. Входная и итоговая проводится в виде

анкетирования, а для промежуточной используется методика «Выбор» (Приложение 2).

Цветограмма «Наше настроение» заполняется ежедневно. Дети в конце каждого дня приклеивают смайлики на лучики солнца (Приложение 5).

Рефлексия мероприятий проводится в конце каждого дня на линейке

Система показателей оценки качества реализации программы.

Результаты анкетирования

Анализ карт настроения

Достижения ребенка

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

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

Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где каждому участнику по итогам дня присваивается не более 2-3 символов рейтинга.

Цветовая гамма:

красный — «лидер-организатор»,

синий — «лидер-вдохновитель»,

зелёный — «активный участник»,

жёлтый — «исполнитель»

Участникам, набравшим 5-6 символов, присваивается звание, соответствующее преобладающему цвету. По итогам смены они награждаются грамотами и подарками.

5 Факторы риска

Фактор риска	Меры профилактики
- Низкая активность детей в реализации программы, а именно желание детей заниматься больше творческой деятельностью, а не игровой (или отсутствие вдохновения, лень) - Плохие природные условия	Искать источники вдохновения для детей, в целях увеличения их творческой энергии. Быть готовыми к проведению запланированных мероприятий в здании школы
Травмы	Проведение с детьми инструктажей по предупреждению травматизма
Конфликтные ситуации во временных детских коллективах	Работа психолого-педагогической службы лагеря (тематические занятия, консультации, тренинги); - организация отрядных мероприятий с целью сплочения коллектива.

6 Система обратной связи

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

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

7. Список литературы

1. Кудашев, Г.А. Программа лагерной смены: отдельные особенности разработки и оформления. Методическое пособие. – Тюмень: «Ребятчья республика», 2014.- 126 с.
2. Океанские методики: Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра "Океан"/ Под ред. Э.В. Марзоевой, Г.Ю. Зубаревой. - Владивосток Федеральное государственное образовательное учреждение "Всероссийский детский центр "Океан", 2018. - 280 с.
3. Педагогика "Орленка" в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь// Сост. Ковалева А.Г. Авт. кол-в Бойко Е.И., Ковалева А.Г., Панченко С.И., Романец И.В., Кузнецова А.М./ Науч. ред. М.А. Мазниченко. - М.: Собеседник, 2015. - 192 с.
4. Эффективная программа детского отдыха: пособие по созданию шедевра : учебно-методическое пособие/ авторы-составители: Н.В. Вервинская, А.А. Данилков, А.В. Саморуков. – Новосибирск, ГАУК НСО НГОНБ, 2020. – 72 с.

8 Приложение

Приложение 1.

Распорядок дня

лагеря дневного пребывания «Радуга»

Пребывание детей с 8-30 до 15-00

8-30			Приём детей Утро. Солнышко встаёт - спать ребятам не даёт.
8-30		8-45	Зарядка Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.
8-45		9-00	Утренняя линейка Горн зовёт, пора-пора на линейку, детвора.
9-00		9-30	Завтрак. Каша, чай, кусочек сыра- вкусно, сытно и красиво.
9-30		12-00	Общелагерные мероприятия, экскурсии, игры, научно-исследовательская деятельность. Вместе с отрядом сил не жалея – бегай, прыгай, гол точно забей.
12-00		13-00	Занятия по интересам.
13-00		13-30	Обед Нас столовая зовёт, суп отличный и компот.
13-30		14-00	Свободное время
14-00		14-30	Отрядные дела
14-30		15-00	Рефлексия дня. Ритуал «Берегиня». Уход

Приложение 2.

1. ВХОДНАЯ АНКЕТА

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

1. Твои ожидания от лагеря?
2. Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
3. В каких делах ты хочешь участвовать?
4. Чему ты хотел бы научиться за время пребывания в лагере?
5. Чему ты мог бы научить других?
6. Интересна ли тебе история, культура, природа родного края?
7. Назови спортивные, народные игры, которые тебе знакомы.
8. Какие виды спорта ты знаешь, каким спортом занимаешься?
9. Можешь ли ты подготовить и провести спортивную игру?
10. Умеешь ли ты брать интервью, готовить репортажи, телепрезентации?
11. Есть ли у тебя навыки здорового образа жизни?

Приложение 3.

3.ИТОГОВАЯ АНКЕТА

1. Что ты ожидал (а) от лагеря?
2. Что тебе особенно понравилось в лагере?
3. Самое важное событие в лагере?
4. Что тебе не понравилось?
5. В чем лагерь не оправдал твоих ожиданий?
6. Было ли скучно в лагере?
7. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если нет, то почему?

8. Тебе хотелось бы остаться на вторую смену?
9. Что из того, чему ты научился в лагере, ты сможешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
10. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятёрки» до «двойки»).
11. Какую оценку ты бы поставил за организацию досуга в лагере?
12. Появились ли у тебя друзья среди ребят, среди взрослых?
13. Чему ты научился в лагере?
14. Что нового узнал?
15. В каких проектах ты принял участие?

Приложение 4.

Дидактический материал по теме «Пожарная безопасность»

Тест.

Выберите правильные ответы:

1. Какой материал является легковоспламеняемым?
А) Металл
Б) Бензин
В) Бетон
2. Что может явиться причиной пожара?
А) Вода, выливающаяся из шланга
Б) Включенный в розетку утюг
В) Попугай, сидящий на люстре
3. Что можно отнести к средствам пожаротушения?
А) Газовый баллончик
Б) Вода
В) Песок
4. Что нельзя использовать в качестве игрушки:
А) Куклу
Б) Конструктор «Лего»

В) Спички

5. Чем можно защититься от дыма во время пожара?

А) Мокрой тряпкой, закрыв лицо

В) Противогазом

В) прозрачным полиэтиленовым пакетом

6. Какие вещи разрешается развешивать на электропроводах?

А) Мокрые

Б) Сухие

В) Никакие

Кроссворд по теме «Пожарная безопасность»

По горизонтали:

1. Что в народе называют «красным петухом»? /огонь/

2. Болезненное состояние, вызванное попаданием в организм вредных и ядовитых веществ. /отравление/

3. В деревянном домике проживают гномики.

Все такие добряки – раздают всем огоньки. /спички/

По вертикали:

1. Я и туча, и туман, и ручей, и океан,

И летаю, и бегу, и пожар тушить могу /вода/

2. Это бедствие – огонь, дым, жар.

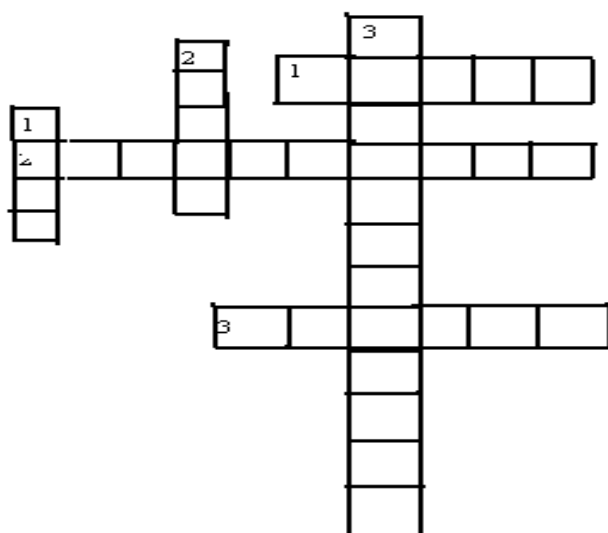
Называется –/пожар/

3. Защищу я от огня

В комнате, машине.

Лишь нажмите мой рычаг.

Я - /огнетушитель/



Приложение 5.

МЕТОДИКА « ЦВЕТОПИСЬ»

Цель: выявление настроения каждого подростка и всего отряда в целом, выяснение уровня сплоченности коллектива, выявление лидеров отряда.

Методика: настроение и цвет явления взаимосвязанные. В настроении не меньше оттенков, чем в палитре красок, окружающих нас. Поэтому ребятам предлагается (по желанию) заполнять лучики «солнца настроения». Каждый лучик ребята заполняют смайликами, отражающими определённое настроение данного дня.

Цветовая гамма соответствующая настроению:

Красный, розовый – восторженное.

Желтый - светлое, приятное..

Синий - грустное, печальное.

Серый - тревожное, тоскливое

Черный - полный упадок, уныние.

Приложение 6.

Рекомендации по проведению ключевых мероприятий тематического блока Дня РДДМ

Торжественное открытие

Начинать День РДДМ рекомендуется с торжественного открытия, которое проводится после завтрака.

Формат Торжественного открытия, порядок предоставления слова почетным гостям выбирается организаторами смены в соответствии с организационно-техническими возможностями принимающей организации.

Обязательные требования:

1. Создание позитивного гражданско-патриотического настроения на реализацию миссии Движения первых;
2. Использование символики и аудиопродукции Движения первых (по возможности видео-заставок, визуализация выступлений, музыкальные позывные, музыкальные отбивки и т.д.);
3. Использование Российской государственной символики;
4. Лаконичность (не более 20 - 30 минут в зависимости от формата);
5. Информативность (участники смены обязательно получают конкретную информацию о программе тематического блока смены День РДДМ «Движение первых» и точке сбора для первого мероприятия);
6. Интерактивность (включение участников смены в действие: переключки, речевки, исполнение музыкальных фрагментов, рапорты, выполнение ритуальных действий и т.д.).

Перед торжественным открытием вожатый отряда формирует установку ребят на «День РДДМ «Движение первых», побуждает участников Университетской смены к погружению в содержание РДДМ «Движение первых».

Одним из вариантов Торжественного открытия может быть Линейка – представляет собой одну из организационных форм работы в рамках смены,

предполагающую построение участников смены в брендированной парадной одежде, сообщение им важной информации, придание торжественности предстоящей деятельности и погружение в тематику предстоящей программы мероприятий. Музыкальные треки должны соответствовать тематике предстоящего Дня РДДМ «Движение первых», создавать необходимый эмоциональный и вдохновляющий на дело настрой. Торжественная линейка в День РДДМ «Движение первых» проводится с учетом организационно-технических возможностей принимающей организации и творческих решений организаторов Университетской смены, но обязательно включает в себя Официальную церемонию исполнения Государственного Гимна Российской Федерации.

Торжественная линейка проводится в пространстве, которое оформлено в стилистике РДДМ «Движение первых» (баннер/ видео-заставка) (Приложение №2).

Для успешного проведения Торжественной линейки организатор должен заранее определить круг выступающих, оговорить текст и направленность речи. Среди выступающих могут быть: представитель регионального совета РДДМ «Движение первых», руководитель первичного отделения РДДМ «Движение первых» в вузе – организаторе Университетской смены, гости Торжественной линейки. Выступления носят мотивационный, вдохновляющий участников смены характер. Направленность выступлений связана с доведением до сознания участников смены того, что все они уже являются участниками «Движения первых», и это открывает перед ними новые возможности, с одной стороны. С другой, они могут привлекать своих друзей, сверстников, знакомых взрослых к деятельности РДДМ «Движение первых», создавать первичные отделения в своих образовательных и общественных организациях. Также организаторы озвучивают предстоящую программу Дня РДДМ «Движение первых».

Приложение 7.

Рекомендации по организации Игры - Большая ходилка «Будь в движении»

Игра - Большая ходилка «Будь в движении» (далее – Игра) направлена на закрепление представлений о направлениях деятельности и ценностях РДДМ «Движение первых». Она носит многофункциональный характер, должна отражать в своем содержании и структуре погружение участников смены в целевые и ценностные установки деятельности «Движения первых», способствовать формированию навыков командной работы участников смены, систематизации их представлений об РДДМ «Движение первых» и о своем вкладе в развитие сообщества на местах, выработке эффективных способов отрядного взаимодействия и коммуникации как со сверстниками, так и со взрослыми – организаторами Игры.

Игра проводится в первой половине дня после Торжественного открытия.

В Игре принимают участие команды (до 10 чел.), либо отряды (количество отрядов/ команд) не должно превышать количества станций; ведущий игры, ведущие 12 станций

Данная Игра – станционная. Все задания на станциях выполняются совместно всеми участниками команды/отряда.

Количество станций в Игре – 12, что соответствует количеству направлений деятельности РДДМ «Движение первых», а их названия должны соответствовать направлениям работы «Движения первых»:

- 1) Образование и знания «Учись и познавай!!»;
- 2) Наука и технологии «Дерзай и открывай!»;
- 3) Труд, профессия и своё дело «Найди призвание!»;
- 4) Культура и искусство «Создавай и вдохновляй!»;
- 5) Волонтерство и добровольчество «Благо твори!»;
- 6) Патриотизм и историческая память «Служи Отечеству!»;
- 7) Спорт «Достигай и побеждай!»;
- 8) Здоровый образ жизни «Будь Здоров!»;

- 9) Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»;
- 10) Дипломатия и международные отношения «Умей Дружить!»;
- 11) Экология и охрана природы «Береги планету!»;
- 12) Туризм и путешествия «Открывай страну!».

Игровое поле.

Игровое поле может быть напольным, или настольным.

Игровое напольное поле можно изготовить при помощи строительного скотча по разработанной схеме игры. (рис.1.), либо цветного мела, по нему могут передвигаться участники и передвигать свои командные/отрядные фишки.

При использовании напольного игрового поля участники могут сами изготовить брендированные фишки из ватмана или выбрать свой предмет-фишку. В качестве кубика может использоваться коробка, на каждой стороне которой нарисованы числа от 1 до 6.

Для проведения Игры используется игровое поле, фишки, игральный кубик, карточки, канцтовары для выполнения заданий на станциях, импровизированная бочка или стол для выбора участниками игры Карточек свободных станций (далее – Точка Игры) и Карточек с дополнительными заданиями. (Приложение №3. Материалы для проведения Игры).

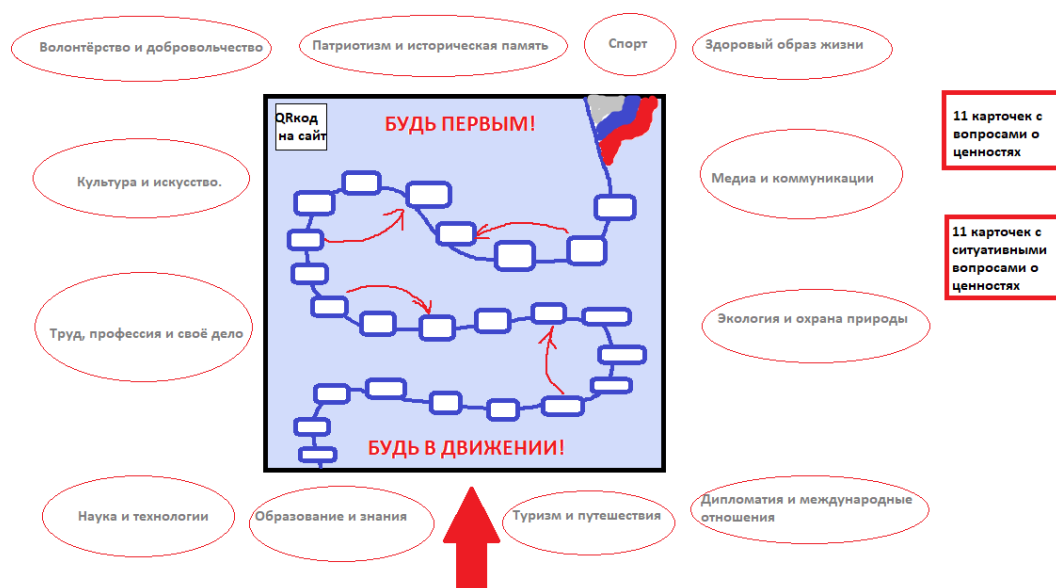


Рис. 1. Игровое поле Игры

Игровое поле представляет собой плоскую дорожку от старта «Будь в Движении!» до финиша «Будь первым!» и состоит из 24 проходных точек. На некоторых точках встречаются стрелки, переносящие игрока на несколько точек либо вперед, либо назад. Обязательным атрибутом для игры является игральный кубик (кости) с изображением на гранях точек от 1 до 6.

Правила игры:

1. Каждая команда имеет собственную Фишку;
2. Каждая команда должна пройти все 12 станций и выполнить на них Задание Ведущего станции;
3. За качество выполненного задания Команда получает в Маршрутном листе от 1 до 3 баллов у Ведущего станции;
4. За выполненное задание на станции после сдачи Карточки станции Команда получает Жетон у Ведущего Точки Игры;

5. Команда получает возможность сделать бросок Кубика только после набора определенного количества Жетонов, обозначенного Ведущим Игрового поля;

6. После выполнения броска Кубика Команда закрепляет Фишку на Игровом поле, а в Маршрутном листе Ведущий игрового поля отмечает номер, на который ставится Фишка команды;

Если Команда прошла все 12 станций, но не успела пройти весь Маршрут Игрового поля, то для дополнительных бросков Кубика она должна получить у Ведущего Карточку с дополнительным заданием по ценностям РДДМ «Движение первых» в порядке очередности с другими Командами, находящимися на Игровом поле, и сделать бросок Кубика. В этом случае, Бросок Кубика происходит после выполнения Командой дополнительного задания;

7. Команда, которая первая доходит до финиша «Будь первым!», дополнительно получает 3 балла и сдает Маршрутный лист Ведущему Точки Игры, который подсчитывает итоговое количество Баллов. Команда, завершившая игру второй, получает на 2 балла, третья – 1 балл;

8. Победившей считается Команда, суммарно набравшая максимальное количество баллов.

Вариант обмена жетонов на бросок Кубика.

1й ход – 1 жетон; 2й ход - 2 жетона; 3й ход - 3 жетона; 4й ход -3 жетона;

5й ход и далее - 3 жетона;

После прохождения всех 12 станций бросок Кубика осуществляется после выполнения Командой дополнительного задания, полученного от ведущего Игры в порядке установившейся очередности.

Финиш озаглавлен одним из принципов миссии Движения – «Будь первым». По замыслу разработчиков Игры, Команда, получившая максимальное количество баллов, может быть отмечена нематериальным призом – особым правом или привилегией (например, фотография с почетным гостем Университетской смены для размещения в личных

социальных сетях; встреча с ректором вуза, на базе которого проводится Университетская смена; автограф-сессия и др.).

Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов. Финиширующие команды участвуют в жеребьевке и вытягивают карточку с Ценностью для подготовки творческого задания к вечернему КТД (для жеребьевки можно воспользоваться карточками с дополнительными заданиями по ценностям).

Реквизит Игры

1. Игровое Поле – 1 шт.;
 2. Кубик для броска – 1 шт.;
 3. Не менее 3х заготовленных заданий для каждой из 12 станций вокруг поля, представляющих каждое направление деятельности РДДМ «Движение первых».
 4. Карточки с дополнительными заданиями: 11 карточек с простыми вопросами по ценностям Движения первых, 11 карточек с ситуативными вопросами по ценностям. Разработчики предлагают варианты вопросов по ценностям. Организатор игры может дополнять и заменять вопросы, сообразно историям успеха, почитаемых в конкретном регионе;
 5. Жетоны – 12 станций x количество команд (при количестве Команд 12 – не менее 144);
 6. Стол для Точки Игры (бочка, тумба, стол);
 7. Маршрутные листы (по Количеству команд);
 8. Карточки с названиями станций – 12 шт.;
 9. Фишки (по количеству Команд: цветные или номерные);
 10. Стулья для ведущих станции (12 шт.);
 11. Планшетки для ведущего игрового поля и ведущих станций – 14 шт.
 12. Ручки – 14 шт. (для ведущих));
- Флипчарт и фломастеры для Ведущего игрового поля: для обозначения количества Жетонов, требующихся для совершения хода.

Примечание! Реквизит на каждой станции определяется в зависимости от подобранных организаторами заданий.

Приложение 8.

Коллективно-творческое дело «Страна с огромным сердцем»

Коллективно-творческое дело «Страна с огромным сердцем» (далее – КТД) – это творческая визуализация участниками ценностей РДДМ «Движение первых».

В рамках игры «Будь в движении» команды уже познакомились с ценностями РДДМ «Движение первых». Теперь через творческую воспитывающую деятельность участники представят другим командам, как они понимают одну из ценностей РДДМ «Движение первых». Вытянуть карточку с ценностью для КТД своей команды участники могут после финиширования на поле игры «Будь в движении!», в этом случае у них будет возможность подготовиться к вечернему творческому выступлению.

Задача команд в любой творческой форме (танец, песня, театральная сценка, рисунок, стихотворение, музыкальный этюд, видео-ролик и пр.) визуализировать одну из ценностей РДДМ «Движение первых». Необходимо обратить внимание вожатых на важность командной работы в подготовке творческого выступления.

Текст в сценарий для представления выступления команды можно также поручить написать участникам.

Цели, принципы и предмет деятельности Движения первых (Извлечение из Устава Общероссийского общественно-

государственного движения детей и молодежи «Движение первых»)

Движение является добровольным, самоуправляемым общероссийским общественно-государственным движением, преследующим следующие цели:

- содействие проведению государственной политики в интересах детей и молодежи;
- содействие воспитанию детей, их профессиональной ориентации, организации досуга детей и молодежи;
- создание равных возможностей для всестороннего развития и самореализации детей и молодежи;
- подготовка детей и молодежи к полноценной жизни в обществе, включая формирование их мировоззрения на основе традиционных российских духовных и нравственных ценностей, традиций народов Российской Федерации, достижений российской и мировой культуры, а также развитие у них общественно значимой и творческой активности, высоких нравственных качеств, любви и уважения к Отечеству, трудолюбия, правовой культуры, бережного отношения к окружающей среде, чувства личной ответственности за свою судьбу и судьбу Отечества перед нынешним и будущими поколениями;
- развитие различных форм детского и молодежного самоуправления, социальной и гражданской активности и включение детей и молодежи в общественную жизнь;
- организация международного сотрудничества с детскими движениями других стран;
- иные общественно полезные цели, не противоречащие законодательству Российской Федерации.

Миссия Движения первых: БЫТЬ С РОССИЕЙ БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ БЫТЬ ВМЕСТЕ

БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ БЫТЬ ПЕРВЫМИ

Основные ценности Движения первых:

1. Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих (Жизнь и достоинство);
2. Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках. (Патриотизм);
3. Движение – источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом. (Дружба);
4. Участники Движения действуют, по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему. (Добро и справедливость);
5. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты. (Мечта);
6. Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создаёт новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны. (Созидательный труд);
7. Участники Движения действуют как одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей. (Взаимопомощь и взаимоуважение);
8. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна. (Единство народов России);

9. Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества. (Историческая память);
10. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее. (Служение Отечеству);
11. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках. (Крепкая семья).

Направления работы Движения первых:

1. Образование и знания «Учись и познавай!»;
2. Наука и технологии «Дерзай и открывай!»;
3. Труд, профессия и своё дело «Найди призвание!»;
4. Культура и искусство «Создавай и вдохновляй!»;
5. Волонтерство и добровольчество «Благо твори!»;
6. Патриотизм и историческая память «Служи Отечеству!»;
7. Спорт «Достигай и побеждай!»;
8. Здоровый образ жизни «Будь здоров!»;
9. Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»;
10. Дипломатия и международные отношения «Умей дружить!»;
11. Экология и охрана природы «Береги планету!»;
12. Туризм и путешествия «Открывай страну!».

Более подробно информацию о Движении первых можно посмотреть на сайте будвдвижении.рф

Контакты организации

Адрес:

Официальная почта организации:

info@rddm.team

Режим работы организации:

пн.–пт. | 9.00–18.00

Электронная почта:

— для обращений по общим вопросам работы РДДМ «Движение первых»

zabota@rddm.team

Приложение №2

Материалы для аудио и видео оформления Тематического блока смены

«День РДДМ» можно получить на Яндекс диске пройдя по ссылке:

<https://disk.yandex.ru/d/swcmn0QC5PE4Dg>

приложение 9

Формы культурно-развивающего досуга детей, подростков и молодежи

Акция- это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественно-политические действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют чёткой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов.

Атака – акция, имеющая целью быстрое исправление недостатков, выполнение определенного задания силами всего отряда (трудовые атаки).

Аукцион игровой - игра, где копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. В «торги» вступают знатоки-игроки, которые при правильном ответе получают возможность «купить» приз или балл. Для проведения игры необходимо заготовить призы или баллы (которые в

конечном итоге можно обменять на главный приз) для «продажи», а также вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона. На аукцион могут быть выставлены и «вещи», предметы как вопрос.

Ассамблея — разновидность литературного вечера, стилизованная под эпоху XVIII века. В России ассамблею насаждал Петр I. На ассамблеях танцевали, играли в шахматы, пили кофе и, в отличие от салонов XIX века, практически не вели умных разговоров. В библиотечных условиях возможны творческие выступления, как читателей, так и библиотекарей.

Ассорти — мероприятие с набором разнообразных тем и форм работы.

Бал — литературно-музыкальная композиция с повышенной торжественностью, более строгим этикетом и классическим набором тем, следующих в заранее определённом порядке.

Бал-маскарад — костюмированный бал.

Батл – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

Бенефис- вечер, на котором чествуется конкретный человек. Главное условие – его непременно участие. В рамках встречи герой ведёт диалог со зрителями, звучат фрагменты его выступлений, презентуются новые номера, уместны инсценировки и викторины по теме.

Блицтурнир - очень быстрый, проводимый за короткое время турнир или содержащее список вопросов, ответ на которые дается за очень короткое время.

Брейн-ринг — игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Преимущества данного мероприятия в том, что оно предполагает элемент соревновательности, проходит в неформальной обстановке, дает возможность проявить себя и свои знания, способствует приобретению опыта коллективного мышления, развивает быстроту реакции, позволяет проверить познания и начитанность целого отряда.

Викторина – вариант интеллектуального турнира (очная, заочная).

Вечер - вечернее собрание, дружеская встреча целью развлечения. Могут быть литературными, музыкальными, песенными, танцевальными, поэтическими и т. д.

Вечер при свечах — мероприятие, которое посвящается поэзии, сопровождается музыкой и чтением стихов всеми присутствующими или большинством.

Вечер вопросов и ответов - комплексное мероприятие актуальной тематики (общественно - политические события, достижения науки, литературы и искусства, медицины, этические проблемы и т.д.). Выбор темы определяется местными условиями, необходимостью привлечь внимание читателей к определённым вопросам. В период подготовки библиотекарь составляет вопросы и знакомит с ними читателей (размещает на книжных выставках, плакатах, объявляет устно), организует книжные выставки, проводит обзоры, беседы (индивидуальные и групповые). Вечер открывает ведущий. Он кратко говорит о теме, характере имеющихся вопросов, информирует о порядке ответов, представляет консультантов, задает вопросы, предварительно систематизируя их в определенном порядке. Он же подводит итоги высказываний по каждому вопросу, в случае необходимости делает поправки и рекомендует литературу, которая поможет разобраться в теме. Когда вопросы исчерпаны, подводятся итоги.

Вечер литературный - комплексное мероприятие, основанное на литературных произведениях, с использованием разнообразных приёмов, элементов игры, театрализации, импровизации. В основе вечера лежит литературный сценарий. Его можно посвятить любой теме или знаменательной дате. В канву мероприятия могут вписаться литературно-музыкальная композиция, выступление писателя, искусствоведа, историка, актера. Желательно, чтобы каждый новый отрывок или цитата произносилась другим чтецом — разница тембров голосов создает дополнительный положительный эффект для восприятия смысла. Для вечеров характерны уютная обстановка, доверительные, дружеские

отношения, стремление подчеркнуть неформальный характер общения. Нередко они проводятся при свечах, с чаепитием. Вечер может быть стилизован (гостиная, салон, бал, парад и т.д.). Форму подскажет поэтика автора, тип и вид издания, жанр книги, стиль эпохи, традиции страны. Литературные вечера могут быть разными по масштабу привлечения читателей - от имеющих большую аудиторию до носящих камерный характер.

Вечер-портрет - комплексное мероприятие, посвящённое конкретной персоне - выдающемуся деятелю литературы, искусства, науки.

Библиотекарь преследует цель не только призванное с творчеством героя мероприятия, но и рассказать о том, какой он человек, откуда его корни, рассказать о его семье и т.д. Одним словом «нарисовать его портрет всеми возможными средствами». Центральным элементом оформления вечера является собственно портрет героя.

Вечер-реквием — вечер памяти, посвященный печальным или трагическим датам истории.

Вечер – комильфо - (вечер хороших манер) — вечер, посвященный этикету.

Викторина - интеллектуальная игра, состоящая из вопросов и ответов на темы из различных областей знаний с целью расширения образовательного кругозора читателей. Разновидности тематические, литературные, музыкальные, тестовые, сюжетные. Библиотекарь заранее готовит вопросы, учитывая возраст детей уровень их знаний. Количество вопросов определяется заранее, они должны быть конкретными и связанными одной темой. Победителем викторины признаётся читатель, давший наибольшее количество правильных ответов. Организаторы озабочены обеспечением зрелищной привлекательности викторины: элементы театрализации, использование компьютерной и аудио- и видеотехники.

Викторина-шанс — викторина, в которой участвующему даются варианты ответов.

Встреча — собрание, устраиваемое с целью знакомства с кем-нибудь, беседы, обсуждения, торжество по поводу прибытия кого-либо.

Встреча с интересным человеком - специально организованный диалог детей с незаурядной личностью (писателем, общественным деятелем, представителем профессии, путешественником, героем и др.), в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме).

Газета живая — театрализованное представление, основанное на газетном материале или на острых злободневных фактах жизни, сценарий которой написан, придуман и поставлен с соблюдением жанров журналистики.

Гостиная - комплексное мероприятие, оформленное как тематическая встреча в камерной обстановке. Различают поэтические музыкальные, театральные гостиные. Сбор гостей сопровождается музыкой, достаточно тихой, мелодичной, мягких ритмов. Хозяева гостиной помогают всем удобно расположиться, каждого одаряют улыбкой, приветствуя.

Представление гостей может быть остроумным, шутливым, серьезным, веселым.

Тематика гостиной определяет и тематику разговоров, музыкальные или поэтические фрагменты, слайды или советы. В гостиной всегда звучат анекдоты - остроумные короткие рассказы. Театральная гостиная может быть костюмирована, уместны сцены из спектаклей, элементы театрального капустника.

Десант — трудовая акция, проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы (обычно часть отряда).

Диспут — форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. Для него характерно: полемичность проблемы, демонстративное столкновение мнений.

Дискуссия — специально организованный обмен мнениями (спор единомышленников) по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решений.

Структура: определение темы, представление участников, объяснение условий дискуссии, выступление основных участников не более 20 минут, приглашение к обсуждению других людей, подведение итогов и краткий анализ высказываний.

Необходимо соблюдение регламента и повестки дня, приличий во время дебатов. Целесообразно включать элементы дискуссии в групповые беседы, библиографические обзоры, лекции, особенно адресуемые молодежи.

Дуэль — мероприятие в форме поединка, происходящего по определенным правилам, между двумя противниками на различные темы.

Дискоотека – тематический танцевальный вечер.

Первые дискотеки возникли в 50-х годах во Франции, в 60-х – в США и Великобритании и стали основной формой досуга молодежи. В 20-е годы граммофон уступил место компактному патефону. С 30-х годов специалист по подбору и комплектованию пластинок стал называться диск-жокеем.

В середине 70-х появился музыкальный стиль «диско» (сегодня – «техно»), главная особенность которого состоит, прежде всего, в спецэффектах, возможных только при современной звукозаписи.

Вторая особенность «диско» - его танцевальность. Дискотеки и «диско» в 70-х давали возможность отдохнуть и пообщаться.

Отечественные дискотеки давали нашим людям возможность творческого самовыражения. Появившись в начале 70-х, дискотеки приобрели популярность благодаря всеобщей любви к танцам и стали средством протеста против надоевших форм досуга – лекций, концертов, кружков... Согласно «Примерному Положению о молодежной дискотеке» они могли быть профессиональными и самодеятельными. Благодаря дискотеке родились такие направления молодежной субкультуры, как металлисты, панк, хиппи и др. С середины 80-х появились курсы диск-жокеев (сейчас их называют Ди-джеи).

Самой массовой разновидностью дискотеки по сей день остается танцевальная. Вторая по популярности к 90-м годам была тематическая

дископрограмма, сейчас утратившая свою силу. Чаще тематическая дискотека заменяется вечеров знакомств.

Большие шоу-дискотеки представляют собой чередование дискотечной программы в записи с выступлениями артистов, танцевальной группы. Сейчас такие дискотеки практикуются во многих городах к сезонным праздникам. Главной фигурой в такой дискотеке становится ведущий (диджей), который берет на себя основную роль общения со зрителем, представления артистов и связок между номерами.

Часто ведущий импровизирует по ходу программы, особенно в случае возникновения непредвиденных ситуаций (выход на сцену нетрезвого человека, драка, технические заминки с музыкой).

Живой журнал - театрализованное представление, основанное на конкретном тематическом материале.

Защита проекта – акция, во время которой дети делятся на группы и выполняют задания по подготовке и последующей защите проекта, воплощающего представление группы о чем-либо.

Игра-путешествие - маршрутная игра, игра на преодоление этапов, игра по станциям, игра-эстафета. Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать содержанию необычность, обратить внимание детей на то, что не замечается ими. Обязательный элемент — процедура целенаправленного движения группы участников по определенной схеме обозначенной в маршрутном листе, к особенностям игры-путешествия относятся; превращение группы читателей в экипаж путешественников где у каждого своя роль; разработка маршрута путешествия и его оформление в виде красочной карты, где обозначены остановки, имеющие интересные названия; выбор транспорта, с помощью которого совершается путешествие. На остановках происходят основные действия сюжета, которые реализуются за счет использования различных форм, методов, приемов, видов деятельности. Пройденные остановки на карте могут

отмечаться флажками или другими знаками. Тематика игр-путешествий может быть различной.

Игровая программа - мероприятие, состоящее из цикла игр, выстроенных в логике с элементами театрализации.

Интеллектуальный тир – интеллектуальная игра, в игре принимают участие 2 или более участников (команд); атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания.

Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задается расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает набравший больше очков.

Калейдоскоп – мероприятие, построенное с быстрой сменой малых форм массовой работы (викторина, танец, песня миниатюра и т.д).

Капустник - это веселое самодеятельное представление с шутками, пародиями, стихами и песнями на любые темы. Как правило, проводится по методике приветствия КВН

Караван - мероприятие, с неоднократной последовательной сменой тем, образов.

Карнавал - праздник с шествиями, уличным маскарадом, театрализованными играми, костюмированный праздник, в подобных праздниках подразумевается массовость. Важное условие; все участники должны быть в костюмах, иначе праздник теряет смысл.

Карусель игровая – развлекательное мероприятие в игровой форме на различные темы, с быстрой и непрерывной сменой конкурсов, заданий.

«Качели дискуссионные» - диалог-обсуждение, построенный на имитации раскачивающихся качелей; два партнера поочередными толчками раскачивают доску-качели; чем сильнее толчок, тем выше взлет качелей. Партнерами становятся две группы детей, расположившиеся друг против друга. Предметом обсуждения на «дискуссионных качелях» может быть

все, что окружает и занимает детей, что происходит с ними в каникулы, книги, животные, родители, уроки, музыка, а также сквернословие, драка и т.п.

Обсуждаться могут ситуативные вопросы проблемные темы конфликтные коллизии. Дискуссионные качели могут иметь предварительно оглашенные правила поведения: правило одного отряда, правило плюрализма, правило деликатности и т.п. После того как предложен вопрос для обсуждения, участники от каждой группы поочередно высказывают суждения. Поощряя, корректируя, направляя, усиливая высказывания детей, библиотекарь поддерживает ход и ритм дискуссионных качелей, пока ему не покажется, что силы детей исчерпаны. По завершении дискуссии подводятся ее итоги.

КВН(клуб веселых и начитанных) - познавательно-развлекательная командная игра-соревнование. Обычно принимают участие две команды подростков по 10-15 человек. Структура КВН: приветствие команд разминка (блиц-опрос викторина), конкурсы (литературные, интеллектуальные, задания на смекалку), конкурс капитанов конкурс на лучшее домашнее задание.

Композиция литературно-музыкальная - комплексное мероприятие, посвященное определенной теме либо персоне. Сценарий обычно состоит из занимательных сведений расположенных в определенном порядке, поэтических и музыкальных фрагментов. Желательно оформить книжно-иллюстративную выставку, экспозицию живописного, декоративно-прикладного искусства. Если есть возможность — использовать компьютерную проекцию. Оформление интерьера должно быть простым и строгим; журнальный столик, несколько стульев и банкетов.

Костер – ритуальная форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего огня (костры, посвященные закрытию смены).

Конкурс - личное или командное соревнование с целью выявления лучших участников, исполнителей, лучшей работы и т.д.

Конкурс может быть самостоятельной формой работы (литературный, поэтический, фольклорный, музыкальный, экологический) или составной частью комплексного мероприятия, праздника, игры. В конкурсе – все потенциальные участники, и все потенциальные зрители.

Концертная программа – это традиционный способ организации праздничного мероприятия в рамках организации культурного досуга.

Основу концертной программы составляют разножанровые номера. В зависимости от их содержания, структуры и характера различают следующие виды — дивертисментные, тематические, театрализованные и отчетные.

Дивертисментные концертные программы состояются из номеров различных жанров. Они, как правило, бессюжетного построения.

Тематические программы проводятся в связи с праздниками, юбилейными датами и имеют строго выраженное тематическое содержание, но могут и не иметь единого сюжета.

В последнее время широкую популярность приобрели театрализованные концертные программы — разновидность тематического концерта, в котором номера соединяются в единое целое.

Театрализованный концерт представляет собой синтез различных жанров. Театрализованные тематические концерты устраиваются в связи с крупными событиями политического характера, знаменательными датами. Они являются частью торжественного заседания, завершением праздников, фестивалей.

В отличие от тематической, театрализованная концертная программа помимо темы имеет свою четкую сюжетную линию.

Конфетти новогоднее – новогодний праздник, включающий в себя набор различных шуточных, театрализованных, игровых форм и подразумевающий участие всех присутствующих.

Лабиринт – мероприятие, игра-поиск со сложными, запутанными ходами, заданиями.

Лото игровое - специально организованное состязание в различных областях знаний по правилам традиционного лото. В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из заранее подготовленного набора карточку с заданием и зачитывает вслух. Задания на карточках. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля. Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля.

Линейка – организационная форма работы в лагере, предполагающая построение участников смены и сообщение им важной информации. Линейка – это ритуальное представление (торжественные, рабочие).

Марафон – цикл массовых мероприятий, объединенных общей тематикой. Спортивное название оправдывает преодоление некоего маршрута от старта к финишу, наличие препятствий, состязательный характер. Интеллектуальные вопросы и творческие задания, разнообразные конкурсы составляют программу библиотечного марафона, который может длиться несколько дней. В марафоне принимает участие большое количество игроков.

Музчас – форма художественного направления, представляющая собой песенно-игровое занятие.

Огонек – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений. Огонек - это камерное общение, сугубо отрядная форма работы.

Поход – комплексная акция, включающая в себя небольшое путешествие, экскурсию, лагерь-бивак.

Развлекательная программа - мероприятие, состоящее из конкурсов и игр.

Разведка – форма получения детьми информации об окружающем мире. Используется обычно как этап планирования жизнедеятельности отряда, как поиск интересных дел.

Ринг - мероприятие, где в каждом «раунде» 2 участника один против другого отвечают на сложные вопросы зрителей, участниками могут быть известные люди, лучшие ученики.

Сбор – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене.

Спринт-конкурс – конкурс, проведенный быстро, за короткое время, может быть частью большого мероприятия.

Творческая лаборатория – мероприятие по обмену опытом, знаниями и т.д. в интересной, творческой форме.

Тимбилдинг– это корпоративная ролевая игра, направленная на сплочение коллектива. Можно к этой форме отнести любой корпоративный досуг;

Ток-шоу - на обсуждение выносятся какой-либо философский вопрос (например: что такое любовь?). Участникам предлагается обсудить несколько жизненных ситуаций, разыгранных актерами. Руководит обсуждением взрослый. Цель — нравственное воспитание.

Турнир – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе, когда все участники имеют между собой личную встречу с целью выявить лучшего, победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях.

Устный журнал - активная форма пропаганды чего-либо.

По содержанию и структуре похоже на печатный журнал. Он состоит из ряда разделов — «страниц». Каждая страница содержит информацию по определенной теме и завершается рекомендацией.

Отличительная особенность – отражение актуальных, волнующих многих, проблем.

Утренник – праздничное мероприятие, по определенной теме с элементами игровой программы и театрализации.

Форум - широкое представительное собрание, съезд.

Хронограф – мероприятие–рассказ по годам о каких-либо исторических событиях, построенное по типу летописи.

Церемония – торжественное мероприятие по установленным правилам.

Час игры – игровое, конкурсное мероприятие по заданной теме.

Час вопросов и ответов – мероприятие, проходящее в форме диалога и позволяющее задавать интересующие вопросы и получать на них ответы.

Шоу — мероприятие развлекательного характера. Как правило, проводится перед публикой. Имеет постановочный характер. Нечто показное, рассчитанное на шумный внешний эффект.

Флэшмоб- в переводе с английского «быстрая толпа», «вспышка» толпы», «мгновенная толпа». Сбор людей с целью проведения одноразовой акции. Это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей внезапно появляется в общественном месте, в течение нескольких минут они выполняют заранее оговоренные действия абсурдного содержания (по сценарию) и затем одновременно быстро расходятся в разные стороны, как ни в чем не бывало.

Эрудит-шоу – игра, организованная в форме викторины (конкурса знатоков) по различным предметам.

Эстафета – совместная деятельность группы участников, совершаемая в последовательности, определяемой сюжетом, сценарием, правилами.

