

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа пос. Прогресс
м.р. Хворостянский Самарской области

Программа
лагеря с дневным пребыванием детей
"Содружество орлят России" на 2022 год

Содержание программы

Раздел I. Введение	5
Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программы	6
Раздел III. Целевой блок.....	4
Раздел IV. Содержание программы.....	5
Раздел V. Система диагностики результатов.....	7
Раздел VI. Информационно-методическое обеспечение программы.....	12
Раздел VII. Кадровое обеспечение программы	14
Раздел VIII. Ресурсное обеспечение программы.....	15
Приложение I. Пояснительная записка смены пришкольного лагеря	16

Раздел I. Введение

В современное время особое внимание государство уделяет воспитанию подрастающего поколения. Данные вопросы затронуты в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р). Формирование поколения, готового разделять духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе.

Младший школьный возраст является не только временем освоения ребёнком новых социальных ролей и видов деятельности, но также это сензитивный период для его активного личностного развития, приобретения знаний о духовных и культурных традициях народов Российской Федерации, традиционных ценностях, правилах, нормах поведения, принятых в российском 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).

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития, социального окружения, а также доступных для понимания ребёнком данного возраста: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

Смена в лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и будет реализована в период летних каникул. В период реализации 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, дальнейшее формирование социально-значимых ценностей детского коллектива, 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:

- интенсивности и событийности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;
- эмоциональной насыщенности деятельности;
- комфортного взаимодействия в уже сложившемся коллективе или новом для ребёнка временном детском коллективе.

Методической основой программы смены является базовая методика совместной деятельности детей и взрослых, а содержание предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, основанного на этапах КТД И. П. Иванова – совместное создание взрослыми и детьми праздника.

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.

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

Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программ летних смен

Участниками становятся ученики 1 – 4 -х классов общеобразовательной организаций.

Раздел III. 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;
- познакомиться 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.

Раздел IV. Содержание программы

Смена в детском лагере длится 18 день и включает в себя три периода: организационный (1 день смены), основной (с 2 по 17 дни смены), итоговый (18 день смены).

Модель смены имеет следующую структуру: для лагерей всех трёх 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.

Инвариантной составляющей содержания программы, 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.

В программе используются игровые технологии и методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова.

Методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова

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.

Смысл методики состоит в том, что ребят – с первого класса по выпускной – учат коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё – творчески, иначе – зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, для школы, для своего класса. 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 выросли сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой деятельности детей.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело, направленное 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 реализуются подготовительные мероприятия, реализуемые совместной работой всего коллектива, посредством распределения ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;
- проведение коллективно-творческой деятельности: реализация осуществляется посредством совместного творчества и единой направленности 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 – 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 вожакого).*

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 деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать её в процесс развития ребёнка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одно из самых сложных действий педагогов. 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, ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её двуплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, 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/G.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20\(1%20том\).pdf](https://stavcvr.ru/metod-kopilka/G.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf)* (Дата обращения: 27.12.2021))

Раздел V. 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:

- качества ребёнка и его ценностное отношение к Родине и государственным символам, семье, команде, природе, познанию, здоровью;
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- полученные ребёнком знания и опыта;
- 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, отражающий 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
Качества ребёнка и его ценностное отношение к Родине и государственным символам, семье, команде, природе, познанию, здоровью	<p>«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, а также пояснить свой выбор (почему именно этот персонаж, какой он и какими качествами обладает, чем отличаются персонажи, что тебе понравилось в персонаже, на которого бы ты хотел равняться)</p> <p>«Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 желаний (предварительно пронумеровав каждый лепесток с желанием). В зависимости от того, что ребёнок написал педагог может классифицировать желания детей: кто написал для себя, кто - для родных и близких, кто - для своих друзей/одноклассников/отряда, кто для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя</p>

	<p>перечень желаний, можно определить ценностные ориентиры ребёнка.</p> <p>«Одна картинка – два ответа»</p> <p>Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (или представлены на экране, или распечатаны), отражающие качества человека или ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>						
<p>Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности</p>	<p>«Если бы я был волшебником»</p> <p>Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены он бы хотел прожить ещё раз/ вернуться назад и узнать больше про что-то...»</p> <p>«Интересный вагон»</p> <p>Из бумажных /картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы посадить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть предложены такие варианты как, 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.</p> <p>«Живая анкета»</p> <p>Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 вариант – все, кто согласен – хлопают, кто не согласен – топают; - 2 вариант – стоят несколько ребят с вариантами ответов на вопрос, которым предстоит посчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с каким вариантом ответа согласен. 						
<p>Полученные ребёнком знания и опыт</p>	<p>«Чудо-дерево»</p> <p>Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Листья предлагается выбрать того цвета, какие новые знания они получили и что из этого больше всего запомнилось.</p> <table border="1" data-bbox="596 1924 1458 2040"> <thead> <tr> <th data-bbox="596 1924 753 1968"></th> <th data-bbox="753 1924 1107 1968">Знания</th> <th data-bbox="1107 1924 1458 1968">Опыт</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="596 1968 753 2040">Листья зелёного</td> <td data-bbox="753 1968 1107 2040">«Получил новые знания, узнал для себя</td> <td data-bbox="1107 1968 1458 2040">«Научился чему-то новому»</td> </tr> </tbody> </table>		Знания	Опыт	Листья зелёного	«Получил новые знания, узнал для себя	«Научился чему-то новому»
	Знания	Опыт					
Листья зелёного	«Получил новые знания, узнал для себя	«Научился чему-то новому»					

	<table border="1"> <tr> <td>цвета</td> <td>много интересного»</td> <td></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> <p>«Кидаем кубик» Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил с того или иного дела тем количеством слов/фраз, какое число выпало на кубике.</p> <p>«Сто к одному» Дети предварительно разбиваются на небольшие команды/ или играют каждый сам за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задаёт вопрос, и задача ребят как можно ближе к оригиналу дать свой ответ. Или это может быть определённая ситуация, а ребятам нужно дать максимально верное решение (например, вопросы по безопасности).</p>	цвета	много интересного»		Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»	Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»
цвета	много интересного»									
Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»								
Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»								
Эмоциональное состояние детей	<p>«Живая картина» Детям предлагается создать «живую картину» в то время, пока звучит мелодия. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её видит – начинает один, остальные постепенно присоединяются, в то время, когда посчитают нужным, тем самым дополняя то, что начали ребята в самом начале. В итоге получается небольшой движущийся единый сюжет, где задействованы все ребята – кто-то в большей степени, кто-то в меньшей, в зависимости от их эмоционального состояния и настроения.</p> <p>«Наш отрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому положить свой ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть сделаны в виде различных картинок, чтобы наглядно представить полученный рецепт дня (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p>«Цветной сундук» Детям предлагается раскрасить сундук, который они нашли, оранжевым цветом, если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубым цветом, если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовым цветом, если им скучно и хочется домой.</p>									
Взаимодействие в	«Мой пьедестал»									

команде, коллективе	<p>Ребятам предлагается отметить, какое место на пьедестале он занимает – по своему мнению, по мнению своего друга, по мнению своей группы.</p> <p>«Золотая коллекция»</p> <p>Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их:</p> <ul style="list-style-type: none"> - тому, кому бы ты хотел сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент; - самому себе (обозначить, за что). <p>«Кругосветное путешествие»</p> <p>Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем они туда поехали, и какие предметы им бы тамгодились.</p> <p>«Я и моя команда»</p> <p>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). По итогам размещения ребята могут поделиться своим выбором места.</p>
---------------------	--

Для оценки программы со стороны педагогов рекомендуется проведение педагогического совещания по итогам реализации смены.

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.

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 независимых взрослых 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.

Раздел VI. 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)
Логика развития лагерной смены	Проводить с детьми игры различной направленности	Проверить наличие и 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 начальник лагеря.

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 «сюрпризов» и оформлению отрядных уголков, различные игропрактикумы, огоньки и другие дела и занятия с педагогическим коллективом.

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

4. По итогам организационного периода смены происходит 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 ведётся сопровождение педагогов по реализации программы, проходят консультации и занятия 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 VII. Кадровое обеспечение программы

В реализации программы смены принимают участие: учителя начальной школы, учителя предметники, педагог-психолог.

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 взаимопосещения отрядных дел.

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 18 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 качественно реализовывать содержание смены.

Раздел VIII. 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 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)
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

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

Введение

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

Содержание данной смены может быть реализовано как на одном конкретно взятом классе-отряде, так и на всех отрядах, находящихся в пришкольном лагере. С учётом того, что ребята являются участниками программы «Орлята России», это значит, 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 – 7-15 лет. Каждый день смены в пришкольном лагере имеет логически завершённый сюжет, так как дети находятся в лагере не весь день, а только часть дня. В соответствие с этим в каждом дне определены 2 ключевых дела, поддерживающих игровой сюжет – одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. 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 добавлять экскурсии, посещение творческих студий, кванториумов, технопарков, музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров, и другие дела с дополнением регионального компонента, связанные с тематикой дня.

Рекомендуемый режим дня:

08.30-09.00 – Сбор детей, зарядка	Предполагает выполнение традиционного комплекса физических упражнений, выполнение танцевальной разминки и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.00-09.15 – Утренняя линейка	Включает в себя переключку отрядов, информацию 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.
10.00-12.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций	Два часа рекомендуется разделить на два времени 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 спокойной и активной деятельности.
12.00-13.00 – Оздоровительные процедуры	Рекомендуются различные подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
13.00-14.00 – Обед	Также как и перед завтраком, днём предполагается 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

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную страну. Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой! Тем более, что жителям этой страны требуется помощь. Поэтому, задача ребят создать такую команду, успешно пройти все испытания, собрать карту, пока неизвестной для них, страны, и таким образом помочь жителям в сохранении их главных сокровищ.

Каждый день начинается с нового открытия – новой локации неизвестной страны. Путешествовать по стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержания 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, а именно с общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» – дело, дающее старт смены и направленное на знакомство с территорией и инфраструктурой лагеря, в котором проводится смена (ведь даже на свою привычную школу можно взглянуть по-новому). Во время общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» в рамках игрового сюжета каждый отряд находит свой волшебный сундук и узнаёт о том, что открыть его сможет команда, которая в течение двух первых дней успешно выполнит первые задания: придумает название и девиз отряда, нарисует эмблему, представит творческую визитку, поучаствует в играх на сплочение. Итогом первых двух дней становится то, что ребята находят ключ, открывают сундук и, сами того не подозревая, оказываются в неизвестной стране.

В сундуке находится книга, она – не обычная, а волшебная. Открыв эту книгу, ребята видят чистые листы, но на первой странице – послание от невидимых жителей неизвестной страны, в котором ребят просят 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». Книга становится неким источником, с помощью которого ребята могут общаться с жителями неизвестной 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 всех тайн. Чтобы путешествие было успешным, также необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями той страны, в путешествие по которой ребята отправляются (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги, который проходит во второй день смены»).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно открывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств неизвестной для них страны.

Летит день за днём и путешествие подходит к завершению. Смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Больших 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? Как ответить на эти вопросы? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены «Открытие тайн страны Маленьких и Великих открытий». Один из советов звучит от жителей страны: «... собрать воедино все элементы карты, которые они получили за эти несколько дней, и угадать, что это за страна, по которой они путешествовали». Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают карту воедино и отгадывают, что всё это время путешествие проходило по знакомой и одновременно незнакомой для них стране – России. Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник в честь того, что команда путешественников успешно справилась со всеми задачами и испытаниями.

В завершение путешествия по стране ребятам предлагается создать афишу-коллаж о том, как прошло их путешествие. Это становится подведением итогов смены и анализом пережитых детьми событий.

Система мотивации и стимулирования детей

Общая система стимулирования отряда представлена в виде элементов карты, которые отряд собирает на протяжении всего путешествия. По итогам путешествия ребята собирают все элементы воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как деятельность отрядов не предполагает соревновательный характер. 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.

Системы самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором педагогом вначале определяется объём деятельности, который следует разделить с ребятами, а только потом формируется детское сообщество, которое готово такую деятельность реализовывать совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развития 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. Одним из неперенных условий эффективности ЧТП является очередность их выполнения: чёткая последовательность, отражающаяся в схеме, вывешенной на отрядном месте.

Согласно игровой модели в начале смены ребята занимают достаточно простую позицию – они 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 в разной степени за свои решения и за решения команды. Открывая сундук и попадая в неизвестную страну, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагаются (здесь могут быть представлены и творческие, и традиционные 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 добавить 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 для детей-участников является то, что они предварительно не знакомятся с содержанием всей смены, а постепенно узнают о том, что их ждёт в течение дня: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята, вместе со своим вожатым/учителем, находят новые подсказки и приглашение к продолжению путешествия (в новый тематический день).

В зависимости от планирования дня в смене конкретным лагерем могут быть добавлены дополнительные дела/события, идущие в единой логике развития событий или взяты примеры дел, которые приведены в перечне.

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

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).

**План – сетка работы школьного оздоровительного лагеря
«Содружество орлят России»
с дневным пребыванием детей ГБОУ СОШ пос. Прогресс
/с 01 июня по 27 июня 2022 года/.**

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
<i>1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов.</i>	
Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда)	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён.
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря)	Включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря; далее переход к хозяйственному сбору, который подразумевает знакомство участников смены с территорией лагеря, с основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Итогом общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» становится погружение детей в игровую модель смены, и, соответственно, обнаружение каждым отрядом своего сундука и пониманием того, каким образом этот сундук можно будет открыть.
<i>Погружение в игровой сюжет смены.</i>	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (уровень лагеря)	Подразумевает знакомство отрядов друг с другом, творческую презентацию визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, если они принимают участие в реализации программы смены. По итогам представления творческих визиток отряды получают ключи к своим сундукам.
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда)	Данное дело начинается с открытия сундука, где отряд находит волшебную книгу, 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.

Основной период (2-17 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители этой страны.

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
<i>2-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»</i>	
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» <i>(уровень отряда)</i>	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.
Игровая программа «Мы – одна команда!» <i>(уровень лагеря)</i>	Предполагает выполнение участниками заданий и игр на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!»
<i>3-й день смены. Тематический день «Этот неизведанный космос»</i>	
Квест-игра «Нас зовут космические дали»	Создание условий для расширения представлений детей о космосе через организацию игровой деятельности. Формирование поисково-исследовательских навыков и умения ориентироваться в пространстве.
Работа космо-студии: «Юный кутюрье» (создание эскизов космических костюмов); - Подготовка космических костюмов;	Творческая работа начинается с эскиза модели и заканчивается конкретным результатом, готовым к использованию в реальной жизни, - изделием.
<i>4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»</i>	
Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» <i>(уровень отряда)</i>	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.
Инсценировка народных сказок «Там, на неведомых	Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают

<p>дорожках» (уровень лагеря)</p> <p>Конкурс рисунков «Дорогами сказок» (А.С .Пушкина)</p>	<p>простые реплики, репетируют. После чего открывается занавес и начинаются представления отрядов. После представлений отрядов ждёт сюрприз – небольшое творческое задание – экспромт на сцене от вожатых.</p>
<p><i>5-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»</i></p>	
<p>Танцевальный флешмоб «В ритмах детства» (уровень отряда)</p>	<p>Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день.</p>
<p>Танцевальная программа «Танцуем вместе!» (уровень лагеря)</p>	<p>Направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они не только узнают новую информацию, но и пробуют разучить и исполнить разные танцы.</p>
<p><i>6-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»</i></p>	
<p>Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» (уровень отряда)</p>	<p>Предполагает знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации посредством встреч с учителями старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителями кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или, например, рассказать про сложную науку интересно и занимательно.</p>
<p>Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря)</p>	<p>Предполагает соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, где ребятам необходимо предложить своё необычное и вполне реальное решение того или иного задания. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!», тем самым обозначая, что у них есть идея решения задания.</p>
<p><i>7-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»</i></p>	
<p>Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» (уровень отряда)</p>	<p>Предполагает знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.</p>
<p>Создание экологического постера и его защита (уровень лагеря)</p>	<p>То, что ребята смогли найти и изучить во время экскурсии, им предлагают внести в создание своего экологического постера. Особенность заключается в том, что у ребят будет ограниченное время на выполнение своей работы и подготовку её защиты. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.</p>
<p><i>8-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»</i></p>	
<p>Мастер-классы «Умелые ручки» (уровень отряда)</p>	<p>Предполагает посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д.</p>

Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря)	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.
<i>9-й день смены. Тематический день «День России»</i>	
Тематический час «Открываем Россию»	Дело предполагает подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках него ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней и отгадывают название страны, по которой они путешествовали – эта страна – Россия. И как только ребята узнают страну, педагог раскрывает не только название, но и информацию о символах нашей страны – герб, гимн и флаг.
<i>10-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»</i>	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда)	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию; с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря)	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.
<i>11-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»</i>	
Телемост «Содружество орлят России» (уровень лагеря)	Включает в себя онлайн-встречу с участниками смены «Содружество орлят России» в разных регионах. В рамках неё орлята делятся впечатлениями, общаются, танцуют общий флешмоб.
Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря)	Направлена на эмоциональный подъём ребят по итогам путешествия по стране. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы.
<i>12-й день смены. Тематический день «Я и моя семья»</i>	
Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда)	Заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.
Гостиная династий «Ими гордится Россия» (уровень отряда/лагеря)	Предполагает творческую встречу ребят с представителями семейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники, и др.)
<i>13-й день смены. Тематический день «Я и мои друзья»</i>	
Большая командная игра «Физкульт-УРА!»	Предполагает прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как

<i>(уровень лагеря)</i>	настоящий коллектив, который поддерживает каждого и уважает мнение других.
Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!» <i>(уровень отряда и лагеря)</i>	Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела на основе полученных знаний и выработать совместно с ними идеи праздника. В завершение времени отрядного творчества выбираются представители от отряда, которые представят идею праздника на общем сборе участников смены. Общий сбор предполагает представление каждым отрядом идей праздника, выработанных во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план по её реализации. Каждый отряд получает поручение по подготовке праздника.
<i>14-й день смены. Тематический день «Игры России»</i>	
Коллективно-творческая игра «КЛАССики» <i>(уровень отряда)</i>	В рамках дела ребята знакомятся с национальной игрой посредством коллективной творческой деятельности – в процессе игры и творческих заданий ребята узнают, как в игру играли раньше, какие изменения она включает в себя сейчас и как можно заинтересовать игрой всех окружающих. Дополняют уже известные правила своими находками и готовятся к проведению этой игры на марафоне интересных игр.
Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!» <i>(уровень лагеря)</i>	Направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации, где игры проводят сами ребята друг для друга.
Вечер настольных игр «Играем, общаемся, мыслим» <i>(уровень отряда/лагеря)</i>	Возможность познакомиться с различными вариантами настольных игр и, при необходимости, устроить турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре.
<i>15-й день смены. Тематический день «Великие открытия»</i>	
Нестандартные старты «Изобретатели и Первооткрыватели» <i>(уровень лагеря)</i>	Нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, где ребята могут получить новые знания о различных открытиях и изобретениях, учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать интересное и полезное изобретение.
Командный морской бой «Окно в Европу» <i>(уровень лагеря)</i>	Морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не 2 игрока, а несколько команд против ведущего и одного главного игрового поля. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе – первом российском императоре – Петре I.

<p>Вечерний тематический огонёк «Если бы я был волшебником, то ...» (уровень отряда)</p>	<p>Тематический огонёк предполагает разговор на конкретно заданную тему. В рамках данного огонька ребятам предлагается пофантазировать и поделиться, какое бы изобретение они хотели создать и чем это изобретение было бы полезно людям.</p>
<p><i>16-й день смены. Тематический день «В гостях у сказки»</i></p>	
<p>Костюмированная эстафета «Бабушкины сказки» (уровень лагеря)</p>	<p>Костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народными сказами и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословицами и поговорками. Ребята в процессе эстафеты учатся создавать узнаваемый образ того или иного произведения устного народного творчества.</p>
<p>Музыкальная гостиная «Давайте-ка споём!» (уровень отряда)</p>	<p>Музыкальная гостиная предполагает знакомство ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята в процессе дела не только узнают об истории появления устного народного творчества, но и участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной.</p>
<p>Спектакль живого действия «Гора самоцветов» (уровень лагеря)</p>	<p>Участники смены вовлекаются в творческий процесс – они знакомятся с проектом «Гора самоцветов» и сами становятся персонажами мультфильмов, снятых по известным сказкам. Особенность этого события в том, что все ребята задействованы в театрализованном действии.</p>
<p><i>17-й день смены. Тематический день «Познай себя»</i></p>	
<p>Игра с элементами тренинга «Путешествие в сказочный лес» Упражнение «Рюкзачок успеха»; Упражнение «Аппликация «Павлин»; Упражнение «Поиск сходства»</p>	<p>Помочь участникам игры-тренинга в осознании собственных внутренних ресурсов. Познакомить со способами расслабления и снятия внутреннего напряжения простыми способами. Поиск позитивных мыслей в окружающем мире по средствам сказки, притчи, афоризмов.</p>
<p>Время отрядного творчества «Юные выдумщики» (уровень отряда)</p>	<p>Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела на основе полученных знаний и выработать совместно с ними идеи праздника. В завершение времени отрядного творчества выбираются представители от отряда, которые представят идею праздника на общем сборе участников смены.</p>
<p><i>Тематический день «День Памяти и скорби»</i></p>	
<p>Митинг у Обелиска. «Мы-помним, мы-гордимся». Программа,</p>	<p>Мероприятия направлены на гражданско-патриотическое воспитание детей, приобщения их к историко-боевому прошлому страны, сохранению традиций народа.</p>

<p>посвященная памяти воинов, погибших в Великой Отечественной войне. Военно-спортивная эстафета «На страже Родины». Выставка рисунков «На страже Родины!»</p>	<p>Деятельность построена таким образом, чтобы использовать творческие возможности детей, расширять их кругозор, раскрывать их творческий потенциал, осуществлять гармоничное развитие личности ребенка.</p>
--	--

Итоговый период (18 день смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, посредством последовательного закрепления всех этапов коллективно-творческого дела;
- увеличение эмоциональной привлекательности и значимости жизни в лагере через общественную оценку индивидуальных заслуг ребёнка и самооценку;
- 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
<i>18-й день смены. Тематический день «Я и моя Россия»</i>	
<p>Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда)</p>	<p>Предполагает деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения. Далее начинается работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости, ребята репетируют элементы дела (например, творческий номер или сценарий). По итогам подготовки у всех должно сложиться общее понимание предстоящего праздника и понимание готовности всех его составляющих.</p>
<p>Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря)</p>	<p>Заключается в реализации коллективно-творческого дела – праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.</p>
<i>Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</i>	
<p>Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда)</p>	<p>Предполагает анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это поможет педагогу увидеть самые яркие и запомнившиеся детям моменты, которые были в смене, а также их эмоциональный отклик о смене в целом. Кроме того,</p>

	<p>афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились.</p> <p>В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую Родину, и делиться этими знаниями друг с другом.</p>
<p>Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря)</p>	<p>Предполагает официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может быть наполнена творческими номерами участников смены, ответным словом детей и напутственным словом педагогов.</p>