

Муниципальное образование Лабинский район
(территориальный, административный округ (город, район, поселок))
Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 5 города Лабинска
муниципального образования Лабинский район Краснодарского края
(полное наименование образовательного учреждения)

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета № 1 от 30.08.2025 г.

Председатель Попатина М.А.

подпись руководителя ОУ



Рабочая программа

дополнительного образования
«Орлята России»

Направление: социально-гуманитарное

Возраст: 7-10 лет

Количество часов в неделю- 5

Количество часов всего - 15

Программу разработала: Улезько
Елизавета Ивановна учитель начальных
классов, высшая квалификационная
категория

2025 год

I. Пояснительная записка

Программа пришкольного лагеря «Орлята России» относится к социально-гуманитарному направлению.

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

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

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

Смена в детском лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российского движения школьников на следующий учебный год.

Новизна данной программы определена федеральным государственным стандартом общего образования.

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

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также

формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

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

В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

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

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

• **замысел коллективно-творческой деятельности:** основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;

• **планирование деятельности:** носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;

• **подготовка деятельности:** в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

• **проведение коллективно-творческой деятельности:** осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;

• **анализ результатов деятельности:** ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;

• **закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.**

Цель и задачи программы:

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

Задачи:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Программа ориентирована на воспитанников 1-4 классов. Формы и методы организации деятельности воспитанников ориентированы на их индивидуальные и возрастные особенности. Важную роль в комплектовании групп играет некоторая разница в возрасте детей, так как образовательный процесс протекает более благоприятно, поскольку старшие дети с готовностью выступают в роли наставников.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы

Данная образовательная программа «Орлята России» рассчитана на 15 учебных часов, 5 раз в неделю по 1 часу в день, с 19.06.2023 по 09.07.2023.

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.

Формы и режим занятий

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

Занятия учебных групп проводятся:

5 раз в неделю по 1 часу.

Игровые технологии

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

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

Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Основными формами образовательного процесса являются:

- творческие мастерские;
- тематические праздники, конкурсы, выставки;

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

- индивидуальная (воспитаннику дается самостоятельное задание с учетом его возможностей);
- фронтальная (работа в коллективе при объяснении нового материала или отработке определенной темы);
- групповая (разделение на минигруппы для выполнения определенной работы);
- коллективная (выполнение работы для подготовки к олимпиадам, конкурсам).
- проектная деятельность
- самостоятельная работа;
- работа в парах, в группах;
- творческие работы.

II. Ожидаемые результаты и способы их проверки

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.

Формы подведения итогов реализации программы

Итоговый контроль осуществляется в формах:

- тестирование;
- практические работы;
- творческие работы учащихся;
- контрольные задания.

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

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

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и педагогов, реализующих программу. Оценка со

стороны взрослых проводится на усмотрение организации, реализующей смену. Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98-100% детей и педагогов.

Содержание программы

Организационный период (1-2 дни смены) – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время. Задачи организационного периода: - адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня; - знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря; - знакомство со всеми участниками смены в форме творческих визиток отрядов; - знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене)

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
1-й день смены. Организационный период.	
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря)	Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPrIA3iQ
2-й день смены. Формирование отрядов.	
Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда) Приложение 1	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg
3-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.	
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение 2	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе

	этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q
4-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
Игровая программа «Мы – одна команда!» (уровень лагеря) Приложение 3	Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg
5-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	
Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Приложение 4	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ
6-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
Танцевальный час «В ритмах детства» (уровень отряда) Приложение 5	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHISl9bSg61lLQ
7-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря) Приложение 6	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg
8-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	

Экологический час «Создание экологического постера и его защита» (уровень лагеря) Приложение 7	Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внося туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LB_AsIjve5d5Lw
9-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Мастер-классы «Умелые ручки» (уровень отряда) Приложение 8	Посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6ynOeadUdFOejw
10-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря) Приложение 9	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E9wXi1fVKNYKMQ
11-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда) Приложение 10	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о Государственных символах нашей страны. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/OOoIwLsOz2oUkw
12-й день смены. Тематический день «Я и моя семья»	
Творческая мастерская «Подарок	Создание небольшого подарка своими руками

своей семье» (уровень отряда) Приложение 11	для родных и близких. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwJd
13-й день смены. Тематический день «Я и мои друзья»	
Большая командная игра «ФизкультУРА!» (уровень лагеря) Приложение 12	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N_GiNW3VpH92dQ
14-й день смены. Тематический день «Я и моя Россия»	
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» (уровень лагеря) Приложение 13	Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/MbCu1kFwIvQtrQ
15-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.	
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря) Приложение 14	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA

Методическое обеспечение программы

Результат реализации программы «Занимательная математика» во многом зависит от подготовки помещения.

Помещение для занятий должно быть светлым, сухим, теплым и по объему и размерам полезной площади соответствовать числу детей.

Оборудование: аппаратура для общелагерных и отрядных мероприятий: колонки, микрофоны, стойки для микрофонов, флашток для поднятия флага РФ, парты, стулья, игровой инвентарь, канцелярские принадлежности на каждый отряд.

Размещение учебного оборудования должно соответствовать требованиям и нормам СанПиНа и правилам техники безопасности работы. Особое внимание следует уделить рабочему месту воспитанника.

На рабочих местах в кабинете для занятий должны быть обеспечены уровни искусственной освещенности люминесцентными лампами при общем освещении помещений не ниже 600 лк. При использовании ламп накаливания уровни освещенности уменьшаются в 2 раза.

Список литературы

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационнометодических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14. Киреева А.А. «Нам доверяют матери ребёнка»: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. Издание 2-е, дополненное и переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.

15. Ковалёва А.Г. «Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях»: уч. пособие-словарь / А.Г. Ковалёва, Е.И. Бойко, С.И. Панченко, И.В. Романец, А.М. Кузнецова. – М: Собеседник, 2005. – 192 с.

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

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

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

19. Можейко О.В. «Сто незаданных вопросов»: сборник информационно-методических материалов в помощь отрядному воспитателю «Орлёнка». Издание 2-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2018. – 108 с.

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

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

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

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

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

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

ПЛАН-КОНСПЕКТ ИГРОВОГО ЧАСА «ИГРАЮ Я – ИГРАЮТ ДРУЗЬЯ»

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство, или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива. Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия. При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут). Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

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

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим; - когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 - Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ТЕМАТИЧЕСКОГО ЧАСА «ОТКРЫВАЯ СТРАНИЦЫ ИНТЕРЕСНОЙ КНИГИ»

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: игровая

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить небольшой ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах), которую им вручили на творческой встрече орлят: все одновременно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах) или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, они попадают в неизвестную страну. Ребята видят множество чистых листов, а на первой странице – послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по Стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

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

- записать на видео название и девиз отряда;
- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;
- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд/ расшифровать картинки/ собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;
- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет

природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;
- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в Стране, потому что интересуется новостями; - каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше – занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;

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

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

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

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

- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать. Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы может происходить разными способами: исходя из интересов ребят/исходя из мнения педагога (чтобы ребята побывали максимально в разных группах и попробовали разные направления деятельности).

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

Дополнительные материалы:

• Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

• Звук волшебства (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/kRNbW4Wge10Nfw>

ПЛАН-КОНСПЕКТ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ «МЫ – ОДНА КОМАНДА!»

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

1. Старт игровой программы	Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз (кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду). Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (демонстрация), вторая группа – «Мы» (демонстрация), третья группа – «Команда» (демонстрация). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!» После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.
2. Первый этап игровой	Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам

программы –
«Вместе мы
команда»

продемонстрировать умение работать в команде.
Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа:

1 – Игра «Сырная история»

Реквизит: мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями).

Описание игры: перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями.

2 – Игра «Держи равновесие»

Реквизит: гимнастические палки по количеству участников в отряде.

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

3 – Упражнение «Кочки»

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

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

4 – Упражнение «Паутинка»

Реквизит: верёвка, колокольчики.

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

5 – Задание «Электрическое поле»

Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника). Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70- 120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.

6 – Задание «Шишка в центре»

Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки.

Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено – разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты». При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут

3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»

Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (это зависит от количества отрядов в лагере), занимают свободную площадку, и внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.

4. Подведение итогов дела

Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги

«Волшебники» (вспомогательные способы изменения предмета/ объекта/ проблемы): - «Дели-Давай» – любит всё объединять или делить, дробить, разъединять;

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

• <http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>

• <https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz>

• https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm

• <https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prosto-schastlivyh-lyudej/>

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

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

- всё должно остаться так, как было;
- или должно исчезнуть вредное, ненужное качество;
- или появиться новое, полезное качество.

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

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

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

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

	правые руки, и крикнуть «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выставляют баллы. После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.
3. Конкурсная программа решения заданий	После озвучивания правил команды получают первое задание. Примеры заданий: 1 – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» 2 – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» 3 – «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?» 4 – «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Предложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские животные» 5 – «Нам с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановить. Как можно другим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?» После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.
4. Подведение итогов, награждение	По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номинациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

ПЛАН-КОНСПЕКТ КОНКУРСНОЙ ПРОГРАММЫ «ЭВРИКА!»

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд сообщает своё название и девиз (или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы). После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.
2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания	Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» (таблицей, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее) и «волшебниками» (вспомогательными способами изменения предмета/объекта/ проблемы). На примере этой таблицы ребята разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять и соединить

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми.

Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе: маленькие дети быстро устают.

Дополнительные материалы:

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

ПЛАН-КОНСПЕКТ ТАНЦЕВАЛЬНОГО ЧАСА «В РИТМАХ ДЕТСТВА»

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела: Данный флешмоб должен быть игровой, интересный и позитивный, такая же подбирается музыка. Движения танца соответствуют возрасту детей (7-11 лет). Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений. Помимо музыки следует обратить внимание и на форму одежды детей. Разучивать танец можно в любой удобной одежде.

Во время же общего флешмоба у каждого из детей должен присутствовать один и тот же атрибут, олицетворяющий общелагерное единство участников: например, голубые косынки и белые футболки. Выбор атрибутов зависит от тематики флешмоба и возможностей лагеря. Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

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

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

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

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

документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Пример оформления игрового поля (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>

- Пример оформления элементов игры (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

– белый, Два весёлых гуся! Мыли
гуси лапки В луже у канавки, Один –
серый, другой – белый, Спрятались в
канавке. Один – серый, другой –
белый, Спрятались в канавке! Вот
кричит бабуся: «Ой, пропали гуси!
Один – серый, другой – белый, Гуси
мои, гуси! Один – серый, другой –
белый, Гуси мои, гуси!» Выходили
гуси, Кланялись бабусе, Один –
серый, другой – белый, Кланялись
бабусе. Один – серый, другой –
белый, Кланялись бабусе!

Потешки:

Зайка серый наряжается, Видно в
гости собирается. Вымыл носик,
вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер
сухо. Надел бантик, стал он франтик.

Сорока – белобока Летела издалёка
К малым птенчикам, К своим
детушкам. Детки малые пищат, Есть
хотят, пить хотят.

Мишка – топтыжка По лесу гулял.
Мишка – топтыжка Малину искал.
Сердится мишка, Рычит и топочет:
Нету малины, А кушать он хочет!

Лисонька – лисичка, Ты где была? В
деревне. Лисонька – лисичка, Что ты
там делала? Стерегла уточек,
Стерегла курочек.

Как у Яшки у кота Шубка очень
хороша: На груди манишка, На ногах
штанишки, На пушистых лапках
Коготки-царапки. Яша – котик
озорной, Он веселый и смешной:
Любит мячик он гонять, На
подушечке лежать.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые

	- Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги. - Один в поле не воин. - При солнышке тепло, при матушке добро. - Семь раз отмерь, один отрежь. - Скучен день до вечера, коли делать нечего. - Старый друг лучше новых двух. - Терпенье и труд всё перетрут. - Труд человека кормит, а лень портит. - Человек без друзей – что дерево без корней.	и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов
«Песни и потешки»	Песни: Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь – успокой, Приди щука – убаюкай, Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку, Приди свинка – дай перинку, Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, каравай! Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех! Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. Молодиченька Невеличенька – Сама с вершок, Голова с горшок. Молодичка-молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк. Жили у бабуси Два весёлых гуся, Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой	1) Вставить пропущенные слова. 2) Исполнить песню или потешку. 3) Отгадать песню или потешку по мелодии. 4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке. 5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами. 7) Нарисовать сюжет песни или потешки.

златая цепь и кот учёный, как символ знаний и мудрости (ссылки на игровое поле и элементы игры находятся в дополнительных материалах).

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

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	Сказки: - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы» - «Мужик и барин» - «Репка» - «Колобок» - «Летучий корабль» - «Каша из топора» - «Зайкина избушка» - «Вершки и корешки» - «Курочка Ряба» - «Царевна Несмеяна» - «Жихарка» - «Федот-стрелец» - «Финист – ясный сокол» Былины: - «Илья Муромец и Соловей-разбойник» - «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» - «Вольга и Микула Селянинович» - «Добрыня Никитич и Алёша Попович»	1) Отгадать сказку или былину по картинке или по её элементу. 2) Отгадать сказку или былину по фразе из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былину по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.
«Пословицы и поговорки»	- Без труда не вынешь и рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровых дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился – там и пригодился. - Глаза боятся, а руки – делают. - Грамоте учиться – всегда пригодится. - Делу время – потехе час. - Добрый человек добру и учит. - Жизнь дана на добрые дела.	1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

ПЛАН-КОНСПЕКТ КОНКУРСА ЗНАТОКОВ «ЛАРЕЦ НАРОДНОЙ МУДРОСТИ»

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
2. Деление на команды	Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть три категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» и пять уровней заданий и вопросов — на 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным, в форме таблицы, — а интересным для детей этого возраста: в форме дуба у Лукоморья, на котором

	– проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.
--	---

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы):

<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>

- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>