

Утверждаю
Директор МБОУ «Гляденская СОШ»
_____Л.В. Прохоренко

Рабочая программа
«Содружество Орлят России»
летнего пришкольного лагеря «Непоседы»
на базе МБОУ «Гляденская СОШ»
Культурно-познавательный профиль
в рамках Года семьи,
объявленного указом президента РФ В.В. Путиным

п. Глядень 2024 год

Раздел I. Введение

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

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

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

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

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

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

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило:

«Всё — творчески, иначе зачем?». За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них участвует весь детский коллектив: деление на выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект — на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей. В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;
- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;

- деятельность должна быть не обычной, не похожей на иные, и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

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

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

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

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

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

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

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

Игровые технологии

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

Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программ летних смен

Участниками становятся ученики 1-11 классов общеобразовательной организации, в течение учебного года принимавшие участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

Смена в пришкольном лагере рассчитана на участие 1 - 11 классов — детей в возрасте 6-17 лет.

Раздел III. Понятийный аппарат

Воспитание — деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде. (*Федеральный закон N273 «Об образовании в Российской Федерации»*).

Социальная активность младшего школьника — способность ребёнка включаться в специфические для его возраста виды деятельности, которые способствовали бы получению результатов, значимых для других и для себя (в плане становления социально значимых черт личности). В содержательном плане она проявляется в исполнительности и элементах инициативы, когда ребёнок включается в решение тех или иных задач, которые могут быть оценены с точки зрения ценности для общества, а главным образом для становления качеств личности, знаний и умений самого ребёнка. (*Ситаров В.А., Маранов В.Г. Статья «Социальная активность личности (Уровни, критерии, типы и пути её развития)» /Научный журнал Московского гуманитарного университета «Знание. Понимание. Умение» No4—2015г.*)

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

Педагогическое событие — момент реальности, в котором происходит личностно-развивающая, целе- и ценностно-ориентированная встреча взрослого и ребёнка, их событие. (*Степанов П.В. Современная теория воспитания: словарь-справочник*).

Коллективное творческое воспитание — это система, строящаяся на основе отношений творческого содружества воспитанников, как старших и младших товарищей.

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

Коллективно-творческие дела — это один из типов форм организации воспитательной деятельности, основное средство современной методики воспитания. Их

важнейшие особенности: практическая направленность, коллективная организация, творческий характер. (Иванов И.П. *Звено в бесконечной цепи.*—Рязань, 1994. —с.29-34)

Самостоятельность — обобщенное свойство личности, проявляющееся в инициативности, критичности, адекватной самооценке и чувстве личной ответственности за свою деятельность и поведение. (*Словарь психологических качеств и свойств*).

Детский коллектив— группа детей, в которой создаётся система высоконравственных и эстетически воспитывающих отношений, деятельности и общения, способствующая личности и развитию индивидуальности каждого её члена. (Ковалёва «Педагогика «Орлёнка» в терминах и понятиях» *уч.пособие-словарь/ Ковалёва ,Е.И.Бойко, С.И.Панченко, И.В.Романец, А.М.Кузнецова. Собеседник, 2005. — 192 с.*)

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

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

Раздел IV. Целевой блок

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

Задачи:

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

Предполагаемые результаты программы:

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

При построение педагогического процесса для младших школьников в летнем лагере необходимо учитывать следующее принципы;

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей младших школьников при выборе содержания и форм деятельности;
- принцип событийности общелагерных дел и мероприятий, т.е. значительности и необычности каждого события как факта коллективной и личной жизни ребёнка в детском лагере;
- принцип включения детей в систему самоуправления жизнедеятельностью детского коллектива, направленный на формирование лидерского опыта и актуализацию активного участия в коллективных делах;
- принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей, уважения личного мира каждого ребёнка.

Раздел V. Модель смены

Смена в детском пришкольном лагере длится 21 день. При этом педагогам, реализующим программу смены важно сохранить целевой блок и достичь предполагаемых результатов.

Раздел VI. Система диагностики результатов

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

Индикаторами диагностики программы являются:

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

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

Методы в игровой диагностике

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
Проявление социально – значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	<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, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться)</p> <p>«Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для</p>

	<p>своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</p> <p>«Одна картинка — два ответа» Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную ПОЗИЦИЮ</p>
<p>Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности</p>	<p>«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p> <p>«Интересный вагон» Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.</p> <p>«Живая анкета» Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному: - 1 вариант: все, кто согласен, хлопают, кто не согласен — топают; - 2 вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача — сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале — подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.</p>
<p>Эмоциональное состояние детей</p>	<p>«Сто к одному» Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы.</p>

	<p>«Живая картина» Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует, начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.</p> <p>«Наш отрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p>«Цветной сундук» Детям выдается большой лист бумаг и с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый — если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой — если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый — если им скучно и хочется домой.</p>
<p>Взаимодействие в команде, коллективе</p>	<p>«Кругосветное путешествие» Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы тамгодились.</p> <p>«Я и моя команда» Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем, там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий, или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.</p>

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

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

Введение

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

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

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены–6-17 лети временными рамками (дети находятся в лагере не полный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два ключевых дела(одно на уровне отряда, второе на уровне лагеря).Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно добавлять экскурсии, походы, посещение музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров, а также мероприятия, связанные с региональными компонентами и тематикой дня.

Ключевыми памятными датами, взятыми за основу смены в 2024 году, станут: **Год семьи, 225 лет со дня рождения Александра Сергеевича Пушкина.**

Режим работы летнего оздоровительного лагеря «Непоседы»

8.30-9.00 – сбор детей, зарядка

9.00-9.15 – утренняя линейка

9.15-10.00 –завтрак

10.00-10.10 – «Минутка здоровья»

10.15-11.40 – время познавательных занятий и творчества

11.50-12.30 – занятие в кружке

12.35-13.15 – занятие в кружке

13.15 – 14.00 – обед

14.00-14.30 – общелагерные мероприятия

14.30 – уход домой

Игровая модель смены

Описание игровой модели смены

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

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

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, его территории, а также своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых

двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы — чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

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

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

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

Система мотивации и стимулирования детей

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

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

Система самоуправления

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

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;

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

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

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3-5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

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

Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета. Обязательным условием является неведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим вожатым/учителем находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Организационный период (1-2 дни смены) — орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены в форме творческих визиток отрядов;

- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
<i>1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов (холдингов). Погружение в тематику смены.</i>	
Игровой час «Играю я — играют друзья» (уровень отряда) <i>Приложение 1</i>	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) <i>Приложение 2</i>	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, тематикой смены, основными правилами и распорядком дня. Ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам). 2. Посвящение в тематику 3. Зарядка 4. Определение названий холдинга, девиза. 5. Выбор секретаря холдинга, СММ менеджера, отличительного знака холдинга. 6. Квест «Успешный старт» 7. Итог дня – фотокарточка на странице вк «Кадр дня»
<i>2-й день смены. Погружение в отряды (холдинги).</i>	
	День безопасности дорожного движения. Беседа «Правила юного велосипедиста». Викторина «Дорожная азбука». Практическое занятие на площадке. <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам). 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Квест «Дремучий лес ПДД» 5. Конкурс плаката. Подготовка к концерту, посвящённому открытию. Прогулка. Игры на свежем воздухе. 6. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>3-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.</i>	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это — мы!» (уровень лагеря) <i>Приложение 3</i>	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда — коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников. <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка
Тематический час «Открывая страницы интересной книги»	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 холдинг продумывает группы ЧТП <ol style="list-style-type: none"> 4. Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил холдинг продумывает группы ЧТП 5. Подготовка творческих визиток (переделка песен под тематику

<i>(уровень отряда)</i> <i>Приложение 4</i>	лагерной смены) 6. Представление визиток холдинга. 7. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
--	--

Основной период (3-12 день смены) — орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

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

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>4 –й день. День гостеприимства.</i>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Смотр отрядных уголков. 5. Игры на выявление лидеров: «Верёвочка», «Карабас». Игры на сплочение коллектива: «Зоопарк», «Заколдованный замок». 6. Подготовка к концерту, посвящённому открытию 7. Акция «Поделись улыбкою своей» 8. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>5-й день смены Тематический день «Национальные игры и забавы»</i>	
<p>Время отрядного творчества «Мы — Орлята!»</p> <p><i>(уровень отряда)</i> <i>Приложение 5</i></p> <p><i>(уровень лагеря)</i> <i>Приложение 6</i></p>	<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы—Орлята!» 5. Игровая программа «Мы— одна команда!» 6. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>6-й день. Пушкинский день.</i>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Зарядка 4. Викторина по сказкам «Читая А.С.Пушкина». 5. Конкурс рисунков по тематике смены 6. Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки» 7. Подготовка к концерту, посвящённому открытию. Прогулка, игры на свежем воздухе 8. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>7-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»</i>	
<p><i>(уровень отряда)</i> <i>Приложение 7</i></p> <p><i>(уровень лагеря)</i> <i>Приложение 8</i></p>	<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» 5. Театральный час «Там, на неведомых дорожках». Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз — экспромт на сцене от вожатых. 6. Подготовка к концерту, посвящённому открытию. Прогулка, игры на свежем воздухе. 7. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>8-й день. День здоровья.</i>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Разгадываем ребусы и кроссворды о здоровье 5. Минутка здоровья «Гигиена. Правила закаливания» 6. Беседа «Зеленая аптека». 7. Конкурс отрядов «Сохраним своё здоровье»(выпуск отрядной газеты) 8. Проведение тренировочных занятий по эвакуации детей и личного состава при экстремальных ситуациях. Прогулка. 9. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>9-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»</i>	
<p><i>(уровень отряда)</i> <i>Приложение 9</i></p> <p><i>(уровень лагеря)</i> <i>Приложение 10</i></p>	<p>Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Танцевальная программа «Танцуем вместе!» - направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы. 5. Танцевальный час «В ритмах детства»

	6. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>10-й день смены. Тематический день «Великие изобретения, открытия»</i>	
(уровень отряда) Приложение 11 (уровень лагеря) Приложение 12	<p>Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно- научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно. Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» 5. Конкурсная программа «Эврика!» 6. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>11-й день. День изобретателя.</i>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Познавательная презентация «Дети - изобретатели» 5. Конкурс-выставка "Своими руками" (поделки из бросового материала) / Конкурс умельцев «Купавинский сувенир» 6. Игры, конкурсы «Ярмарка идей» 7. Подвижные игры на воздухе. 8. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>12-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»</i>	
(уровень отряда) Приложение 13 (уровень лагеря) Приложение 14	<p>Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности. 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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» 5. Экологический час «Создание экологического постера и его защита» 6. Подвижные игры на воздухе. 7. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк «Кадр дня».
<i>13-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»</i>	
Мастер-классы «Смелые ручки» (уровень отряда)	Посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д.

<i>Приложение 15</i>	
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря) <i>Приложение 16</i>	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>14-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»</i>	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) <i>Приложение 17</i>	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого русского императора — Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов.
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря) <i>Приложение 18</i>	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.
<i>15-й день смены. День памяти и скорби.</i>	
Тематический час «Открываем Россию» (уровень лагеря) <i>Приложение 20</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Регистрация участников смены (распределение по холдингам) 2. Общий сбор 3. Зарядка 4. Телемост «Содружество орлят России» 5. Беседа «Назаровский район в годы ВОВ» 6. Мастер-класс «Голубь мира» 7. Возложение цветов к памятнику. 8. Подвижные игры на воздухе. 9. Итог дня – фотокарточка на странице школьной группы вк«Кадр дня».
Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря) <i>Приложение 21</i>	Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы.
<i>16-й день смены. Тематический день «Я и моя семья»</i>	
Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда) <i>Приложение 22</i>	Создание небольшого подарка своими руками Для родных и близких. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAA
Гостиная династий «Ими гордится Россия» (уровень отряда/лагеря) <i>Приложение 23</i>	Творческая встреча ребят с представителями семейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники, и др.). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IyFOAoeXmXHhlw
<i>17-й день смены. Тематический день «Я и мои друзья»</i>	

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

Итоговый период (18 – 21 дни смены) — орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события - большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела;
- поднятие самооценки каждого участника и значимости для него жизни в коллективе с помощью общественного признания;
- 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>	
Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) Приложение 26	Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий).
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей кНИги» (уровень лагеря) Приложение 27	Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.
<i>19-й день. День океана.</i>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Минутка безопасности «Как вести себя на воде?» 2. Мастер-класс «Делаем лодочку/пароход». Игра-соревнование «Чья лодка быстрее». 3. Экологическая игра «Путешествие капельки». 4. Подвижные игры на воздухе.

	5. Итоги дня.
<i>20-й день. День тайных посланий.</i>	
	Минутка здоровья «Витамины на грядке» Акция «Просто так» Подготовка к закрытию лагерной смены Подвижные игры на воздухе. Итоги дня.
<i>21-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</i>	
Итоговый сбор участников «Нам ждут новые открытия!» (уровень отряда) <i>Приложение 28</i>	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились. В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом.
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря) <i>Приложение 29</i>	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.