

Бюджетное общеобразовательное учреждение Колосовского муниципального района
Омской области «Бражниковская средняя школа»

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете

УТВЕРЖДЕНО

ПРОГРАММА

летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей

«Содружество орлят России»

с.Бражниково - 2025

Содержание программы

1. Пояснительная записка
2. Цель и задачи программы
3. Содержание программы
4. Игровая модель смены
5. Система мотивации и стимулирования детей
6. Система самоуправления
7. Содержание программы смены по периодам
8. План-сетка мероприятий
9. Ресурсное обеспечение программы
10. Список интернет-источников

Пояснительная записка.

Летнее время одно из самых увлекательных и активных. Этот период значим для личностного развития и воспитания ценностей у детей, благоприятен для реализации творческого потенциала, совершенствования своих возможностей, коммуникативных способностей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно-значимых сферах деятельности. Лето – это время открытий и приключений, познания новых людей, а главное - самого себя.

И именно в летнем лагере выявляется самооценку каждого ребенка, осуществляется широкое приобщение ребят к разнообразному социальному опыту, укреплению семейных ценностей.

Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореализации. Лагерь является частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для разностороннего развития.

Данная программа разработана на основе тематической дополнительной общеразвивающей программы «Содружество орлят России» ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Орлёнок» (разработчики: *Волкова Н. А.* – методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России», *Сокольских А. А.* – методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России», *Телешева О. Ю.* – методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России», научное руководство: *Стирина Л.В.* – заместитель директора по образовательной деятельности, управлению персоналом и связям с общественностью, к.п.н., *Сайфутдинова Л.Р.* – начальник управления образовательных программ, к.п.н., *Шевердина О. В.* – начальник отдела обеспечения реализации программы «Орлята России», к.п.н.)

Основной состав лагеря – это учащиеся образовательного учреждения в возрасте 6–17 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, сиротам, опекаемым из семей, детям из категории «трудные» и группа «риска», а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

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

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

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены – 6-8 лет. Каждый день смены в пришкольном лагере имеет логически завершённый сюжет, так как дети находятся в лагере не весь день, а только часть дня. В соответствии с этим в каждом дне определены 2 ключевых дела,

поддерживающих игровой сюжет – одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время в течение дня расписано с учётом режимных моментов, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. При наличии свободного времени в программу можно добавлять экскурсии, посещение творческих студий, кванториумов, технопарков, музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров, и другие дела с дополнением регионального компонента, связанные с тематикой дня.

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.

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.

Режим дня:

08.30-09.00 – Сбор детей, зарядка	Предполагает выполнение традиционного комплекса физических упражнений, выполнение танцевальной разминки и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.00-09.15 – Утренняя линейка	Включает в себя переключку отрядов, информацию о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна

	РФ, разучивание орлятских песен.
09.15-10.00 – Завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация может звучать по радио.
10.00-12.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций, посещение мероприятий в СДК и сельской библиотеке	Два часа рекомендуется разделить на два времени по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойной и активной деятельности.
12.00-13.00 – Оздоровительные процедуры	Рекомендуются различные подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
13.00-14.00 – Обед	Также как и перед завтраком, днём предполагается знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00-14.30 – Свободное время	В это время дети могут поиграть в спокойные настольные игры, почитать книги, порисовать. Кроме того, педагог может использовать это время для подведения с детьми итогов дня, проведения анализа.
14.30 – Уход домой	-

Содержание программы.

Смена в детском лагере длится 11 дней и включает в себя три периода: организационный (1 и 2 дни смены), основной (с 3 по 10 дни смены), итоговый (11 день смены).

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

Таблица №1 «Модель смены»

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

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

Методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова

Коллективно творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия и творческих

способностей каждого участника деятельности, интеллектуальное развитие, а также формирование организаторских способностей.

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

В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

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

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

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения реализуются подготовительные мероприятия, реализуемые совместной работой всего коллектива, посредством распределения ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;
- проведение коллективно-творческой деятельности: реализация осуществляется посредством совместного творчества и единой направленности деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;
- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;
- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.

Игровые технологии

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

Особенности игровых технологий.

Все следующие за дошкольным возрастом периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность, средний – общественно полезная, старший школьный возраст – учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать её в процесс развития ребёнка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одно из самых сложных действий педагогов. Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её двухплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я». Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Игровая модель смены

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

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

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены, а именно с общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» – дело, дающее старт смены и направленное на знакомство с территорией и инфраструктурой лагеря, в котором проводится смена (ведь даже на свою привычную школу можно взглянуть по-новому). Во время общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» в рамках игрового сюжета каждый отряд находит свой волшебный сундук и узнаёт о том, что открыть его сможет команда, которая в течение двух первых дней успешно выполнит первые задания: придумает название и девиз отряда, нарисует эмблему, представит творческую визитку, поучаствует в играх на сплочение.

Итогом первых двух дней становится то, что ребята находят ключ, открывают сундук и, сами того не подозревая, оказываются в неизвестной стране.

В сундуке находится книга, она – не обычная, а волшебная. Открыв эту книгу, ребята видят чистые листы, но на первой странице – послание от невидимых жителей неизвестной страны, в котором ребят просят о помощи: «... для того, чтобы страна существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Книга становится неким источником, с помощью которого ребята могут общаться с жителями неизвестной страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам всех тайн. Чтобы путешествие было успешным, также необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями той страны, в путешествие по которой ребята отправляются (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги, который проходит во второй день смены»).

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

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

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

Система мотивации и стимулирования детей

Общая система стимулирования отряда представлена в виде элементов карты, которые отряд собирает на протяжении всего путешествия. По итогам путешествия ребята собирают все элементы воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как деятельность отрядов не предполагает соревновательный характер. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности – сладкие призы.

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть разработана и введена на усмотрение педагога, работающего с отрядом. В качестве

рекомендаций: ребёнка можно награждать индивидуально грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения. Но если педагог считает, что необходимо ввести систему стимулирования внутри своего отряда, то она должна дополнять игровую модель, а не идти вразрез с ней.

Системы самоуправления

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

Принципы детского самоуправления:

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

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Одним из неперемных условий эффективности ЧТП является очерёдность их выполнения: чёткая последовательность, отражающаяся в схеме, вывешенной на отрядном месте.

Согласно игровой модели в начале смены ребята занимают достаточно простую позицию – они договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Далее в играх на сплочение ребята принимают ответственность в разной степени за свои решения и за решения команды. Открывая сундук и попадая в неизвестную страну, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагаются (здесь могут быть представлены и творческие, и традиционные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

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

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

Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавить или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.

Обязательным условием для детей-участников является то, что они предварительно не знакомятся с содержанием всей смены, а постепенно узнают о том, что их ждёт в течение дня: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята, вместе со своим вожатым/учителем, находят новые подсказки и приглашение к продолжению путешествия (в новый тематический день).

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

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

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены через творческие визитки отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
<i>1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов.</i>	
Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда)	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён.
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря)	Включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря; далее переход к хозяйственному сбору, который подразумевает знакомство участников смены с территорией лагеря, с основными правилами и

	распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Итогом общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» становится погружение детей в игровую модель смены, и, соответственно, обнаружение каждым отрядом своего сундука и пониманием того, каким образом этот сундук можно будет открыть.
<i>2-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.</i>	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (уровень лагеря)	Подразумевает знакомство отрядов друг с другом, творческую презентацию визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, если они принимают участие в реализации программы смены. По итогам представления творческих визиток отряды получают ключи к своим сундукам.
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда)	Данное дело начинается с открытия сундука, где отряд находит волшебную книгу, открыв которую, ребята видят послание от жителей неизвестной страны. Также жители знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП.

Основной период (1-2 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители этой страны.

Задачи основного периода:

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

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>3-4-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»</i>	
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда)	Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав, и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.
Игровая программа «Мы – одна команда!»	Предполагает выполнение участниками заданий и игр на сплочение и командообразование и проведение для других ребят

<i>(уровень лагеря)</i>	своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!»
<i>5-6-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»</i>	
Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» <i>(уровень отряда)</i>	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.
Инсценировка народных сказок «Там, на неведомых дорожках» <i>(уровень лагеря)</i>	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 открывается занавес и начинаются представления отрядов. После представлений отрядов ждёт сюрприз – небольшое творческое задание – экспромт на сцене от вожатых.
<i>7-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»</i>	
Танцевальный флешмоб «В ритмах детства» <i>(уровень отряда)</i>	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день.
Танцевальная программа «Танцуем вместе!» <i>(уровень лагеря)</i>	Направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они не только узнают новую информацию, но и пробуют разучить и исполнить разные танцы.
<i>8-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»</i>	
Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» <i>(уровень отряда)</i>	Предполагает знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации посредством встреч с учителями старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителями кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или, например, рассказать про сложную науку интересно и занимательно.
Конкурсная программа «Эврика!» <i>(уровень лагеря)</i>	Предполагает соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, где ребятам необходимо предложить своё необычное и вполне реальное решение того или иного задания. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!», тем самым обозначая, что у них есть идея решения задания.
<i>9-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»</i>	
Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» <i>(уровень отряда)</i>	Предполагает знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.
Создание	То, что ребята смогли найти и изучить во время экскурсии, им

экологического постера и его защита (уровень лагеря)	предлагают внести в создание своего экологического постера. Особенность заключается в том, что у ребят будет ограниченное время на выполнение своей работы и подготовку её защиты. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.
<i>10-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»</i>	
Мастер-классы «Умелые ручки» (уровень отряда)	Предполагает посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д.
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря)	Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

Итоговый 11 день смены – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, посредством последовательного закрепления всех этапов коллективно-творческого дела;
- увеличение эмоциональной привлекательности и значимости жизни в лагере через общественную оценку индивидуальных заслуг ребёнка и самооценку;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>11-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</i>	
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда)	Предполагает анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это поможет педагогу увидеть самые яркие и запомнившиеся детям моменты, которые были в смене, а также их эмоциональный отклик о смене в целом. Кроме того, 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» <i>(уровень лагеря)</i>	Предполагает официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может быть наполнена творческими номерами участников смены, ответным словом детей и напутственным словом педагогов.

**План-сетка программы
Летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей
БОУ «Бражниковская СШ» в 2025г**

№	Дата	Название дня	Основные дела дня
1	02.06	Организационный период смены. Формирование отрядов День единых действий «День защиты детей»	<ul style="list-style-type: none"> • Линейка с поднятием флага РФ • Подготовка к открытию смены. Оформление отрядных комнат. Создание отрядов, распределение обязанностей, оформление отрядных уголков, разучивание песен, речёвок. • Медицинский осмотр • Инструктаж «Правила безопасного поведения детей в летнем оздоровительном лагере». • Игровой час «Играю я – играют друзья» • Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» • Мероприятие с советником по воспитанию
2	03.06	Погружение в игровой сюжет смены	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья - инструктаж «Осторожно, вирусы!» • Конкурс оформления отрядных уголков «Наш отряд» • Тематический час «Сказка никогда не надоест» • Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!»
3	04.06	Тематический день «Национальные игры и забавы»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «О витаминах» • Инструктаж «Осторожно, водоем!!» • Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» • Игровая программа «Мы – одна команда!» • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание • игровая тематическая викторина ко дню охраны окружающей среды (СДК) • Линейка со спуском флага РФ
4	05.06	Тематический день «Национальные игры и забавы»	<ul style="list-style-type: none"> • Линейка с поднятием флага РФ • Минутка здоровья «О правильном питании» • Инструктаж «Чистота-залог здоровья, порядок-прежде всего!»

			<ul style="list-style-type: none"> • Время отрядного творчества • «Мы – Орлята!» • Игровая программа «Мы – одна команда!» • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание • Беседа по ПДД «Движение по обочине дороги»;
5	06.06	Тематический день «Устное народное творчество»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Вредные и полезные привычки». • Инструктаж «Чем опасно лето?» (детские травмы, поход в лес и т.д.) • Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» • Инсценировка народных сказок «Там на неведомых дорожках» • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание • Занятие по читательской грамотности • оздоровительные упражнения по предупреждению нарушений осанки: «Веревочка», «Качели».
6	09.06	Тематический день «Устное народное творчество»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Вредные и полезные привычки». • Инструктаж «Чем опасно лето?» (детские травмы, поход в лес и т.д.) • Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» • Инсценировка народных сказок «Там на неведомых дорожках» • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание • Занятие по читательской грамотности • оздоровительные упражнения по предупреждению нарушений осанки: «Веревочка», «Качели».
7	10.06	Тематический день «Национальные и народные танцы»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Мой режим дня» • Танцевальный флешмоб «В ритмах детства» • Танцевальная программа «Танцуем вместе!» • Квест-игра «В поисках сладких сокровищ» (СДК) • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
8	11.06	День единых	<ul style="list-style-type: none"> • Линейка с поднятием флага РФ

		действий «День России»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Профилактика простуд» • Беседа «Профилактика правонарушений» • День единых действий «День России» • Мероприятие в сельской библиотеке, час истории «Символика РФ», конкурс рисунков «Россия – Родина моя» • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание • Мероприятие с советником по воспитанию
9	16.06	Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Почему так важно мыть руки?» • Экскурсия по школьному саду «Кладовая природы» • Создание экологического постера и его защита • Акция «Сад Победы» (посадка клумбы) • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание •
10	17.09	Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Профилактика гриппа» • Мастер-классы «Умелые ручки» • Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» • игровой квест «День цифры» • Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
11	18.06	Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета	<ul style="list-style-type: none"> • Минутка здоровья «Лето и ЗОЖ» • Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» • Диагностика «Что я получил за время пребывания в лагере» (Приложение 1); • Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» • Праздничная дискотека. • выставка поделок; Линейка со спуском флага РФ
21			<ul style="list-style-type: none"> •

**Ресурсное обеспечение программы:
Нормативно-правовой ресурс:**

- Закон «Об образовании РФ»
- Конвенция о правах ребенка, ООН, 1991г.
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.
- Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
- Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере.
- Инструкции по организации и проведению туристических походов и экскурсий.
- Приказы Комитета по образованию.
- Должностные инструкции работников.
- Санитарные правила о прохождении медицинского осмотра.
- Заявления от родителей.
- Правила регистрации детей при поступлении и выбытии.
- Акт приемки лагеря.
- Планы работы.

Материально-технический ресурс:

	Применение	Источник финансирования и материальная база	Ответственные
Кабинеты	Классный кабинет	Материальная база школы: закупка канцелярских принадлежностей для творческих мастерских, отрядных дел, подготовки стендов и материалов для конкурсов	Заведующий лагерем, воспитатели, технический персонал
Спортивный зал	Занятия спортом, соревнования, линейка (в случае плохой погоды)	Материальная база школы	Воспитатели
Спортивная площадка	Линейка, проведение общелагерных патриотических мероприятий на воздухе, спортивные состязания	Материальная база школы	Воспитатели
Актовый зал	Праздничные патриотические мероприятия и концерт	Материальная база школы	Воспитатели
Школьная библиотека	Литература для педагогов и детей лагеря научной и технологической направленности	Материальная база школы	Библиотекарь
Школьная	Завтрак, обед.	Фонд социального страхования, местный	Заведующая лагерем, повар,

столовая		бюджет	кух.рабочий
Методический кабинет	Творческая мастерская воспитателей.	Материальная база школы	Воспитатели
Комнаты гигиены	Туалет, раздевалка	Материальная база школы	Заведующая лагерем, воспитатели, технический персонал

Список интернет-источников

- <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2021/03/08/programma-letnego-profilnogo-sportivno-ozdorovitel'nogo-lagerya-s>
- <https://cosmos.68edu.ru>
- https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/programma_letnego_sportivnoozdorovitel'nogo_lager_100122.html
- <https://infourok.ru/programma-sportivno-ozdorovitel'nogo-palatochnogo-lagerya-tepsej-2021-5139956.html>
- <https://disk.yandex.ru/d/bVERtLtUTExvJA>

Примеры методов игровой диагностики

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
<p>Качества ребёнка и его ценностное отношение к Родине и государственным символам, семье, команде, природе, познанию, здоровью</p>	<p>«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, а также пояснить свой выбор (почему именно этот персонаж, какой он и какими качествами обладает, чем отличаются персонажи, что тебе понравилось в персонаже, на которого бы ты хотел равняться)</p> <p>«Цветик-семицветик» Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 желаний (предварительно пронумеровав каждый лепесток с желанием). В зависимости от того, что ребёнок написал педагог может классифицировать желания детей: кто написал для себя, кто - для родных и близких, кто - для своих друзей/одноклассников/отряда, кто для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень желаний, можно определить ценностные ориентиры ребёнка.</p> <p>«Одна картинка – два ответа» Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (или представлены на экране, или распечатаны), отражающие качества человека или ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того, как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>
<p>Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности</p>	<p>«Если бы я был волшебником» Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником», и подумать, какой день или какие события смены он бы хотел прожить ещё раз/ вернуться назад и узнать больше про что-то...»</p> <p>«Интересный вагон» Из бумажных /картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определённому вагончику (как бы посадить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть предложены такие варианты как, спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на</p>

	<p>уровне лагеря.</p> <p>«Живая анкета»</p> <p>Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 вариант – все, кто согласен – хлопают, кто не согласен – топают; - 2 вариант – стоят несколько ребят с вариантами ответов на вопрос, которым предстоит посчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с каким вариантом ответа согласен. 												
<p>Полученные ребёнком знания и опыт</p>	<p>«Чудо-дерево»</p> <p>Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Листья предлагается выбрать того цвета, какие новые знания они получили и что из этого больше всего запомнилось.</p> <table border="1" data-bbox="596 808 1458 1296"> <thead> <tr> <th></th> <th>Знания</th> <th>Опыт</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Листья зелёного цвета</td> <td>«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</td> <td>«Научился чему-то новому»</td> </tr> <tr> <td>Листья жёлтого цвета</td> <td>- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»</td> <td>- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»</td> </tr> <tr> <td>Листья красного цвета</td> <td>«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»</td> <td>«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»</td> </tr> </tbody> </table> <p>«Кидаем кубик»</p> <p>Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил с того или иного дела тем количеством слов/фраз, какое число выпало на кубике.</p> <p>«Сто к одному»</p> <p>Дети предварительно разбиваются на небольшие команды/ или играют каждый сам за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задаёт вопрос, и задача ребят как можно ближе к оригиналу дать свой ответ. Или это может быть определённая ситуация, а ребятам нужно дать максимально верное решение (например, вопросы по безопасности).</p>		Знания	Опыт	Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»	Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»	Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»
	Знания	Опыт											
Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»											
Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»											
Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать – уже умел»											
<p>Эмоциональное состояние детей</p>	<p>«Живая картина»</p> <p>Детям предлагается создать «живую картину» в то время, пока звучит мелодия. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её видит – начинает один, остальные постепенно присоединяются, в то время, когда посчитают нужным, тем самым дополняя то, что начали ребята в самом начале. В итоге получается небольшой движущийся единый сюжет, где</p>												

	<p>задействованы все ребята – кто-то в большей степени, кто-то в меньшей, в зависимости от их эмоционального состояния и настроения.</p> <p>«Наш отрядный рецепт» Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому положить свой ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть сделаны в виде различных картинок, чтобы наглядно представить полученный рецепт дня (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p>«Цветной сундук» Детям предлагается раскрасить сундук, который они нашли, оранжевым цветом, если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубым цветом, если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовым цветом, если им скучно и хочется домой.</p>
<p>Взаимодействие в команде, коллективе</p>	<p>«Мой пьедестал» Ребятам предлагается отметить, какое место на пьедестале он занимает – по своему мнению, по мнению своего друга, по мнению своей группы.</p> <p>«Золотая коллекция» Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их:</p> <ul style="list-style-type: none"> - тому, кому бы ты хотел сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент; - самому себе (обозначить, за что). <p>«Кругосветное путешествие» Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем они туда поехали, и какие предметы им бы тамгодились.</p> <p>«Я и моя команда» Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем, там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий, или отдельно от всех). По итогам размещения ребята могут поделиться своим выбором места.</p>