

ПРИНЯТО
Решением педагогического
совета ГБОУ школы № 362
Протокол № _____

_____ 2024г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ школа № 362

Т.Н.Серова
_____ 2024г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА *«Содружество Орлят России»*

Городского оздоровительного лагеря
«Бригантина»
на базе ГБОУ школа № 362
Московского района Санкт - Петербурга

1. 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 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 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 летнего лагеря является благоприятным для становления личности младшего 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.

Программа летнего лагеря реализуется на муниципальном (пришкольный лагерь) уровне.

Участниками становятся ученики общеобразовательных организаций.

Смена в пришкольном лагере рассчитана на участие детей в возрасте 7–12 лет.

2. Цели и задачи

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 построении педагогического процесса 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.

Смена в детском лагере длится 21 день и включает в себя три периода: организационный, основной, итоговый.

3. 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.

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
1	2
<p>Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, 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, 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 своих друзей/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</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>

1	2	
<p>Полученные ребёнком знания и социальный опыт</p>	<p>«Чудо-дерево» Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.</p>	
		<p>Знания</p>
		<p>Опыт</p>
	<p>Листья зелёного цвета</p>	<p>«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</p>
<p>Листья жёлтого цвета</p>	<p>- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»</p>	<p>- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»</p>
<p>Листья красного цвета</p>	<p>«Уже всё знал, никакой новой информации не»</p>	<p>«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»</p>

	цвета	получил»
Эмоциональное состояние детей	<p>«Цветной сундук»</p> <p>Детям выдается большой лист бумаги 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>	
Взаимодействие в команде, коллективе	<p>«Кругосветное путешествие»</p> <p>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 там пригодились.</p> <p>«Я и моя команда»</p> <p>Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.</p> <p>Метод классической социометрии: https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov-obrazets.html</p>	

Для оценки программы со стороны педагогов организовано написание эссе по конкретным вопросам (для педагогов, работающих в пришкольном лагере).

Вопросы эссе соотносятся с предполагаемыми результатами программы и индикаторами диагностики, представленными выше.

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

- обратная связь о смене в форме анкеты со стороны родителей (законных представителей) детей;

Результативность программы обязательно должна быть оценена со стороны детей-участников и педагогов, реализующих программу. Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98–100% детей и педагогов.

4.Игровая модель смены

Смена основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей – участников смены (7–12 лет) и временными рамками (дети находятся в лагере неполный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены ключевые дела.

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, посещение музеев, библиотек, городских парков, кинотеатров, а также мероприятия, связанные с региональными компонентами и тематикой дня.

При реализации программы летней смены учитываются те памятные даты, государственные и национальные праздники Российской Федерации, которые выпадают в период реализации 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 богатства 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 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.

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.

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.

Система самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором вначале 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 микрогруппы 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. Дальше 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 (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные 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 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 находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

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

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией 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.	
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
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!» (уровень лагеря) Приложение 2	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. Погружение в игровой сюжет смены	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (уровень лагеря) Приложение 3	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsg
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение 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 отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q

Основной период (3–12-й дни 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
1	2
3-4 день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
<p>Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда) Приложение 5</p>	<p>Направлено на знакомство детей с национальными играми и забава- ми 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> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q</p>
<p>Игровая программа «Мы – одна команда!» (уровень лагеря) Приложение 6</p>	<p>Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!»</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg</p>
5-6 день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	
<p>Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Приложение 7</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> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ</p>
<p>Театральный час «Там, на неведомых дорожках» (уровень лагеря) Приложение 8</p>	<p>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.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LQfSyuiJ_Y2hhA</p>
7- 8 день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»	
<p>Танцевальный час «В ритмах детства» (уровень отряда) Приложение 9</p>	<p>Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все орлята России по стране в определённый день.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHIS19bSg61lLQ</p>

Танцевальная программа «Танцуем вместе!» (уровень лагеря) Приложение 10	Направлена на знакомство детей с национальными танцами России / региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KwUmg7dWrocJJA
9-10 день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» (уровень отряда) Приложение 11	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России / региона Российской Федерации . Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yRWJO0i0YS6QCQ
Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря) Приложение 12	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
11-12 день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» (уровень отряда) Приложение 13	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/b5iAaxsONaQVPQ
Экологический час «Создание экологического постера и его защита» (уровень лагеря) Приложение 14	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

1	2
13-14 день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Мастер-классы «Умелые ручки» (уровень отряда) Приложение 15	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
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря) Приложение 16	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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IOrdPcfQhBYQ8g
15-16 день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) Приложение 17	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/1a6_I2zFbSHMPw

Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря) Приложение 18	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России / региона Российской Федерации. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E9wXi1fVKNYKMQ
17 день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда) Приложение 19	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали, 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
Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря) Приложение 21	Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/7CGpICAtwuNTPg
18 день смены. Тематический день «Я и моя семья»	
Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда) Приложение 22	Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwjA
19 день смены. Тематический день «Я и мои друзья»	
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. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N_GiNW3VpH92dQ

Итоговый период (20-21 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 его индивидуальных заслуг;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
20 день смены. Тематический день «Я и моя Россия»	
<p>Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда)</p> <p>Приложение 26</p>	<p>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).</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8ewmek8YiM5Iw</p>
21 день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета	
<p>Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда)</p> <p>Приложение 28</p>	<p>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.</p> <p>В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/5ePp4dFFX1uCCg</p>
<p>Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря)</p> <p>Приложение 29</p>	<p>Официальное завершение смены и награждение её участников.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA</p>

Приложение 1

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.

При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

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 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

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.

Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные

движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала – максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников

Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг, получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

Приложение 2

План-конспект общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!»

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены) отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: пришкольная площадка при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадку приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площадке, играют орлятские песни (ссылка на песни находится в дополнительных материалах). Как только отряд занимает своё место на площадке, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайший 21 день). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах.) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (Исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах.) - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!

	<p>- Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (Приглашение гостей или администрации лагеря).</p> <p>- Вольно!</p> <p>После приветственного слова организаторов и гостей ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.</p>
4. Переход на игру-путешествие по лагерю	<p>После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда (в таком случае вожатые проводят её самостоятельно), так и на уровне лагеря (начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю).</p>

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания.

Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно-гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое чаще всего проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, не прерывать чужое дело и не мешать шумом важному разговору;

По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw>

Приложение 3

План-конспект творческой встречи орлят

«Знакомьтесь, это – мы!»

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал.

Особенности подготовки: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (классов) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг – знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Важно объяснить детям, что творческая презентация — это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театр теней или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются все, затем их можно творчески переработать, так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

2-й шаг – определение установок на подготовку творческого номера. Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (обычно это 2–3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5–7 минут) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное. Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;
- о визуальном оформлении сцены (декорации, видеоряд, футажи, картинки);
- о реквизите для номера;
- о музыкальном сопровождении номера (живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов);
- об игре со светом (затемнение, мигание, спецэффекты);
- о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть.

После того как всё учтено, отряд полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг – репетиции. Прежде чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер на месте, чтобы почувствовать размеры сцены, выяснить, кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т. д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить правила поведения в зале и работы на сцене.

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряда должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами, нужно показать, как им следует вести себя на сцене: как выходить (с улыбкой, лицом к зрителю, со слегка развёрнутым корпусом), где именно работать (обычно это центр сцены или площадка посередине между центром и передним краем), как говорить в микрофон (нельзя вставать напротив колонок — звук будет фонить, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук, и т.д.), кому и в какой момент выносить и уносить декорации и другой реквизит. Также необходимо объяснить, как после завершения номера спокойно, без шума вернуться в зал (между номерами, во время аплодисментов) и снова стать зрителями.

5-й шаг – готовность к выступлению. Перед выступлением важно положительно настроить ребят. Это могут быть добрые слова-пожелания, или свои отрядные традиции (сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления), или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (прически, единый стиль / костюмы, обувь), наличие микрофонов и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (возможно, старт определённой сюжетной линии), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (чтобы контролировать весь процесс), музыкой (вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений), с визуальным рядом и освещением.

По итогам выступления отрядам вручаются волшебные книги (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах), открыть которые им предстоит на следующий день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

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

- Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение):

<https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>

Приложение 4

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: актовый зал.

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 отряда с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд 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 речовку;
- 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>

Приложение 5

План-конспект времени отрядного творчества «Мы – Орлята!»

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества 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.

Оборудование и материалы: волшебная книга, перечень национальных игр и реквизит для них, конверты с карточками игр, бумага и фломастеры для рекламы игр.

Место проведения: просторное помещение.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны – национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети получают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием (ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах). Задача ребят – изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно её нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.
4. Определение отрядной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой выбирается одна игра – самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов	Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего. Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/4j4eFmd0Wnpeig>

Приложение 6

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	<p>Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе.</p> <p>Каждый отряд произносит своё название и девиз (кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду).</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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!»</p> <p>После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.</p>
----------------------------	--

<p>2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»</p>	<p>Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде.</p> <p>– 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.</p>
	<p>б – Задание «Шишка в центре». Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки.</p> <p>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. .</p>
<p>3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»</p>	<p>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.</p>
<p>4. Подведение итогов дела</p>	<p>Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – 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.</p>

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QN0tZN0ikZ0w>

Приложение 7

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 сказки 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.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

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»	1) Отгадать сказку или былинку по картинке или по её элементу 2) Отгадать сказку или былинку 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 былинку по не-

	<p>- «Финист – Ясный Сокол»</p> <p>Былины:</p> <p>- «Илья Муромец и Соловей-разбойник»</p> <p>- «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»</p> <p>- «Вольга и Микула Селянинович»</p> <p>- «Добрыня Никитич и Алёша Попович»</p>	<p>скольким персонажам.</p> <p>6) Разгадать кроссворд.</p> <p>7) Разгадать ребусы.</p>
Пословицы и поговорки	<p>- Без труда не вынешь и рыбку из пруда.</p> <p>- Береги землю родимую, как мать любимую.</p> <p>- В здоровом теле – здоровый дух.</p> <p>- Видно птицу по полёту – человека по делам.</p> <p>- Где родился, там и пригодился.</p> <p>- Глаза боятся, а руки делают.</p> <p>- Грамоте учиться всегда пригодится.</p> <p>- Делу время – потехе час.</p> <p>- Добрый человек добру и учит.</p> <p>- Жизнь дана на добрые дела.</p> <p>- Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить.</p> <p>- Нет друга – ищи, нашёл – береги.</p> <p>- Один в поле не воин.</p> <p>- При солнышке тепло, при матушке добро.</p> <p>- Семь раз отмерь, один отрежь.</p> <p>- Скучен день до вечера, коли делать нечего.</p> <p>- Старый друг лучше новых двух.</p> <p>- Терпенье и труд всё перетрут.</p> <p>- Труд человека кормит, а лень портит.</p> <p>- Человек без друзей – что дерево без корней.</p>	<p>1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки.</p> <p>2) Вставить пропущенные слова.</p> <p>3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой.</p> <p>4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки.</p> <p>5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку.</p> <p>6) Разгадать ребусы.</p> <p>7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.</p>

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
	<p>Песни:</p> <p>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,</p>	

Песни
и потешки

закрой глазки!
Баю-баю, надо
спать, Все придут
тебя качать!

Как на (имя именинника) день
рождения, 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.

Вставить пропущенные
слова.

- 1) Исполнить песню или потешку.
- 2) Отгадать песню или потешку по мелодии.
- 3) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке.
- 4) Составить верный порядок строчек в песне или потешке.
- 5) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами.
- 6) Нарисовать сюжет песни или по-тешки.

<p>Жили у бабуся Два весёлых гуся, Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – 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!</p>	
--	--

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые 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>

Приложение 8

План-конспект театрального часа «Там, на неведомых дорожках»

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: ребята инсценируют сказку, готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют и представляют свой спектакль.

Оборудование и материалы: мешочек или шляпа, цветные жетоны по количеству отрядов (у каждого отряда свой цвет), пазл на каждый отряд (по цвету жетона с иллюстрацией из сказки), костюмы и дополнительные материалы для их изготовления, столы по количеству отрядов.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону (каждый – своего цвета). В течение 5 минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (как пазл) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах). Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступить к следующему этапу.
2. Подготовка инсценировки и репетиция	Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того как образы созданы и герои готовы, начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления: 1-й вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её. 2-й вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики. 3-й вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15–20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конферанса и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды. На выступление всех отрядов отведено 20–30 минут.
4. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/jP0RrzyKg4Cm3w>

Приложение 9

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: танцевальный зал.

Особенности организации дела:

Данный флешмоб должен быть игровой, интересный и позитивный, такая же подбирается музыка. Движения танца соответствуют возрасту детей (7–13 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.

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>

Приложение 10

План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая просторная площадка.

Особенности организации дела: Танцевальная программа «Танцуем вместе!» знакомит ребят с народными и национальными танцами страны; происходит это в процессе танцевальной программы. То, каким образом можно организовать танцевальную программу, представлено в видео (ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на сайтах:

- <https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>
- <https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>

При организации танцевальной программы важно часто менять форму обучения, расстановку танца и площадки: например, в один день ребята танцуют в одном общем кругу, в другой – в кругу своего отряда, на одном из занятий они повторяют движения, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент танец образует «ручеек», в котором ребята перемещаются по всей территории площадки, и т.д.

Дополнительные материалы:

- Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):

<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>

- Перечень используемых песен (фонограммы):

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

Приложение 11

План-конспект научно-познавательных встреч

«Мир науки вокруг меня»

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: научно-познавательные встречи предполагают знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России / региона Российской Федерации с помощью учи- телей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать про сложную науку интересно и занимательно.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для опытов.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

Подготовительный этап	Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам отводится 10–15 минут.
Знакомство и общение с интересным человеком	К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки». Ход встречи может быть таким: 1 – представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово); 2 – общение гостя с детьми по теме; 3 – практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли зрителей и помощников; 4 – мотивация детей на знакомство с конкретной наукой и её дальнейшее изучение; 5 – обратная связь от детей.
Подведение итогов	Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей – какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также небольшой творческий подарок для гостя.

В случае, если нет возможности пригласить интересного человека, занимательные опыты и эксперименты педагог может провести для класса самостоятельно. В научно-познавательные встречи рекомендуется включить простые опыты и эксперименты, которые ребёнок сможет провести дома сам и показать их своим родным, близким, друзьям и знакомым. Возможно также разделить отряд на группы, дать возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

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

- Интересные и занимательные опыты (сайт): <http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00>

Приложение 12

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 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	<p>После озвучивания правил команды получают первое задание. Примеры заданий:</p> <p>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?»</p> <p>2 – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?»</p> <p>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?»</p> <p>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».</p> <p>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?»</p> <p>После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.</p>
4. Подведение итогов, награждение	<p>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.).</p>

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:

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
------------	--	--	--

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

Пример (для детей)	Прошлое	Настоящее	Будущее
Что окружает?	Весна, лето – время по- садки	Дом, дерево, земля, воз- дух	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, корешков и кожуры

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-Ототри» – 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/>

Приложение 13

План-конспект экскурсии в дендропарк «Кладовая природы»

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: экскурсия в дендропарк имеет целью знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.

Оборудование и материалы: тексты исследовательских заданий, сценарный план экскурсии.

Место проведения: пришкольная территория.

Особенности организации дела:

Об экскурсии в дендропарк ребята узнают из волшебной книги от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах). Жители предлагают ребятам отправиться на природу и узнать много нового, выполняя их задания.

Мероприятие может проходить в такой последовательности:

- 1 – выход на территорию, инструктаж, определение цели;
- 2 – разделение на группы, распределение исследовательских заданий;
- 3 – выполнение исследовательских заданий, подготовка представлений результатов;
- 4 – экскурсионная часть – представление каждой группой результатов своего задания;
- 5 – обобщение педагогом информации каждой группы;
- 6 – подведение итогов.

Примеры исследовательских заданий:

- 1 – найти, отметить, нанести на карту, сориентироваться на местности;
- 2 – собрать информацию об объекте или явлении;
- 3 – сравнить, сопоставить, соотнести объекты/явления/действия/результаты;
- 4 – изучить, определить;
- 5 – понаблюдать;
- 6 – сосчитать;
- 7 – сфотографировать;
- 8 – нарисовать, срисовать, изобразить объекты или явления;
- 9 – придумать способ исследования/сохранения/донесения результатов.

С каким материалом можно работать:

- 1 – деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки;
- 2 – любые плоды;
- 3 – веточки, камешки, земля, глина, кора;
- 4 – птицы, насекомые, их голоса, внешний вид, поведение, следы;
- 5 – карта местности, журналы и книжки, Интернет, дидактические карточки.

По итогам проведения исследовательских заданий каждая группа должна выступить со своими результатами. Общую логику экскурсии ведёт педагог. Важно во время экскурсии пробудить интерес детей к изучению природы, наблюдению за ней.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

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

- Самое интересное о природном наследии ЮНЕСКО в России (сайт): <https://greenpeace.ru/stories/2022/02/05/samoe-interesnoe-o-prirodnom-nasledii-junesko-v-rossii/>

Приложение 14

План-конспект экологического часа «Создание экологического постера и его защита»

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: создание экологического постера и его защита проводится по итогам экскурсии в дендропарк «Кладовая природы». Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

Оборудование и материалы: столы по количеству отрядов, жетоны для голосования, материалы для создания постера – ватманы, краски, кисточки, ножницы, цветная бумага, клей, скотч, журналы, материалы по итогам экскурсии.

Место проведения: актовый зал при плохой погоде/просторная площадка при хорошей погоде.

Особенности организации дела:

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1- й этап – актуализация и структурирование информации.

Для этого необходимо помочь детям вспомнить и осознать весь полученный опыт, с тем чтобы можно было объединить его с другими. Например, если ребята детально рассматривали один вид деревьев (листья, ветви, кору, цветы, плоды), можно предложить им схему от маленького к большому или от большого к маленькому предмету, то есть последовательно. А если ребята рассматривали разные виды (например, у одних были хвойные деревья, у других – лиственные, у третьих – кустарники), можно объединить их в большие группы и найти общий признак для описания.

2- й этап – выработка идеи экологического постера.

Когда информация структурирована, ребята придумывают, как её можно оформить. Важно помнить, что постер – это яркое красочное изображение с минимальной, но очень чёткой и значимой информацией. В рамках второго этапа ребята могут придумать, как будет расположен постер, какой он будет формы (как плакат, как книжка, раскладной альбом или что-то другое) и размера (исходя из тех материалов, которые им предоставлены); будет их постер объёмным или плоским, нужны ли там схемы, фотографии или вырезки из газет и журналов. В постере ребята могут использовать все материалы: и те, которые они принесли, и те, которые они получили для изготовления.

3- й этап – создание экологического постера.

В рамках этого этапа ребятам нужно постараться отразить свою идею на постере, обязательно включив туда объект или объекты исследования, изученную по ним информацию и выводы. Всё остальное предоставляется на усмотрение отряда. Кроме того, из отряда выбираются два-три представителя, которые будут презентовать постер для других ребят.

4 - й этап – представление экологического постера

Это может быть небольшая выставка, где представители от отрядов презентуют свои работы, а остальные ребята совместно с педагогом перемещаются по выставке и знакомятся с работами других отрядов.

Приложение 15

План-конспект мастер-классов «Умелые ручки»

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: мастер-классы направлены на знакомство с мастерами своего дела, которые могут научить ребят создавать что-либо своими руками.

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

Место проведения: отрядные

Особенности организации дела:

Перед началом мастер-классов ребята вновь открывают волшебную книгу и находят там очередное послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах).

Перед участием в мастер-классах с ребятами необходимо провести инструктаж по технике безопасности и напомнить о правилах поведения во время проведения мастер-класса.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

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

- Примеры мастер-классов, которые можно организовать самостоятельно (видео):
- <https://youtu.be/IJDBLtINirk>
- <https://youtu.be/vEydWJsaxIQ>
- https://vk.com/video-62044401_456239638
- https://vk.com/video-62044401_456239578
- <https://youtu.be/fFnUYeaKyvk>
- https://youtu.be/If4lOlo_7Jw
- <https://youtu.be/t6sp2xwTWxk>
- <https://youtu.be/2iwymKkzq-4>
- https://vk.com/video-54750512_456239084
- https://vk.com/video-54750512_456239088
- https://vk.com/video-54750512_456239092

Приложение 16

План-конспект игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игра по станциям 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.

Оборудование и материалы: кубики по количеству станций, маршрутные листы для отрядов, таблички с обозначением станций, материалы для станции (прописаны в описании станций), столы по количеству станций, комплект символов народных промыслов и ремёсел для каждого отряда.

Место проведения: открытая площадка на улице при хорошей погоде / здание школы с актовым залом и кабинетами при плохой погоде.

Особенности организации дела:





Игра по станциям начинается, как любое общелагерное дело, с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик, на сторонах которого значится: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». В зависимости от слова, которое выпало, ребята получают задание – знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.


Задания типа «Твори» подразумевают знакомство с технической стороной ремесла и возможность ребят в этой технике сделать свой упрощенный элемент.





Задания «Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё – новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал.

Задания «Пробуй» включают в себя различные упражнения, в которых ребята что-то сопоставляют, собирают пазл, разгадывают кроссворд и т.д., по тому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции.

Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.

Задание Станция			
 Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок / деревянных заготовок/ изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывают орнамент, который изображают на выбранной форме.	На станции ребята пробуют составить цветочные гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветочной палитры каждого вида росписи.

 <p>Изделия из ткани</p>	<p>Под руководством педагога ребята выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).</p>	<p>Из предложенных ниток, верёвочек и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.</p>	<p>На станции ребятам предстоит собрать пазлы с изображением определённой вышивки.</p>
---	--	--	--

 <p>Изделия из металла</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.</p>	<p>Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.</p>	<p>На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изображении изделие.</p>
 <p>Игрушки</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше.</p>	<p>Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.</p>	<p>На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.</p>
 <p>Резьба</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые формочки).</p>	<p>Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.</p>	<p>На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная резьба.</p>
 <p>Изделия из бересты</p>	<p>На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения.</p>	<p>Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из на-резанных полосок бумаги путём переплетения разными способами.</p>	<p>Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.</p>

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA>
- Логотипы станций (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/o2jIPVl0NDhbGg>
- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlxQJYlVipzBqg>

Приложение 17

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию..

Оборудование и материалы: игровое поле, карточки красного маршрута, карточки зелёного маршрута, небольшие листочки и ручки для выполнения заданий, листы и фломастеры для изготовления фишек-корабликов (оригами), столы по количеству команд, стулья по количеству участников, стол для общего игрового поля.

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

Начинается игра с открытия волшебной книги и поиска нового сообщения от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах).

Настольная игра «Экспедиция вкусов» представляет собой игровое поле, фишки и карточки с заданиями.

Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трёх до пяти, в зависимости от количества детей в отряде. Каждая команда придумывает своё название и создаёт фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I был создан Российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. После того, как кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции – Россию (картинка сверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам объясняют правила игры.

Правила игры:

Мы привыкли использовать в пищу многие растения и продукты, и мало кто задумывался о том, как они появились в нашей стране, благодаря кому мы имеем возможность их выращивать и употреблять в повседневной жизни. Сегодня мы расскажем о том, что страна приобрела благодаря Петру Великому.

Каждому экипажу корабля (это те команды, на которые разделились ребята внутри отряда) предстоит совершить экспедицию до Европы и обратно и узнать, какие продукты завёз Петр I.

Путешествие будет происходить следующим образом: все команды ставят свои корабли на стартовую позицию. После этого начинается 1-й раунд игры.

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

После того как ответы сданы, педагог проверяет правильность ответа и передвигает на одну клетку вперёд те кораблики, которые «ответили» верно. После этого процедура повторяется – либо до момента окончания красных карточек, либо до достижения пункта «Европа» на игровом поле одной из команд.

Далее команды кораблей продолжают маршрут и возвращаются в страну, откуда начали путешествие. Здесь для игры используются карточки зелёного цвета. На них дано описание одного из продуктов, о котором они узнали из красных карточек. Задача ребят – в течение 1 минуты вспомнить, о каком продукте была такая информация, написать свой ответ на отдельном листочке и так же положить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог

проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

Выигрывает в игре та команда, которая первая достигла финиша (их может быть сразу несколько) или по окончании карточек находится на зелёном маршруте ближе всего к стартовой позиции.

По итогам игры невидимые жители Страны Маленьких и Великих Открытий приглашают ребят принять участие в кулинарном шоу «Шкатулка рецептов».

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

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

- Игровое поле настольной игры (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/i/YoGPS9U814fJeg>

- Карточки красного маршрута (макет для печати):

<https://disk.yandex.ru/d/dV71F49LgTxCnw>

- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/7iSH-RK5JKmXiQ>

Приложение 18

План-конспект костюмированного кулинарного шоу «Шкатулка рецептов»

Форма дела: шоу.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: костюмированное кулинарное шоу предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России / региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, презентация игры, карточки для игры, костюмы, дополнительные канцелярские товары для изготовления костюмов, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, жетоны, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу	Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз, и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд. Задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан или не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносят своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят – в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды – определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.

6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается протанцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

- Презентация игры (презентация): <https://disk.yandex.ru/i/gdkL7cKpuKjuGQ>
- Бланк для составления рецепта (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/sdeW80vHYq62Ug>
- Карточки с ребусами (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/RVVR_MqcTmiiiA
- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/hH1TvohVS2IrNg>
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/GeWBqHx3RxM5Pw>

Приложение 19

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны и угадывают ее название. Педагог рассказывает о главных символах России – это Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

Оборудование и материалы: волшебная книга, фрагменты карты РФ (по федеральным округам), проектор, экран, ноутбук, колонка, видеоролики.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематический час	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты (фрагмент того федерального округа, где ребята проживают).
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видео-ролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую они собирают и по которой они путешествовали, — Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту, если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.
4. Официальные и неофициальные Государственные символы России	После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные Государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными Государственными символами РФ. Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или

	иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.
5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час ответами на вопросы: какое сегодня совершено Великое Открытие (что нового узнали про страну) и какое Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).

В дополнительных материалах представлены дидактические ресурсы, которые потребуются для реализации тематического часа. Прежде всего это цельная карта РФ с обозначением федеральных округов. Она понадобится для того, чтобы помочь ребятам собрать их воедино

Карта РФ по федеральным округам предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день – один элемент). Один элемент карты – родной для ребят федеральный округ – необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой Страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей.

Логотипы тематических дней предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип – белый круг с оранжевым кольцом – предназначен для вашего федерального округа, и перед его размещением на вашем субъекте на него необходимо наклеить герб региона. Если ваша карта большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня, и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе – ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы):
<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати):
<https://disk.yandex.ru/i/LVbwjpCHC60oTg>
- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/ej3lpB6bzfH6vg>
- Логотипы тематических дней (макеты для печати):
<https://disk.yandex.ru/i/tzYA2LqYCtC--w>, <https://disk.yandex.ru/i/QjyqetFR0hPMzQ>
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/iQziWWMuojskeg>
- Карта России триколор (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/9YKGhRNTWCd69Q>
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/ueilT0g-T-U3cw>
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/dsE8BtIsZwzQVA>

Приложение 21

План-конспект праздничной танцевальной программы «В кругу друзей»

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничная танцевальная программа – это эмоциональное завершение тематического дня «Открытые тайны Великой страны».

Оборудование и материалы: колонки, ноутбук, фонограммы песен, микрофон.

Место проведения: просторное помещение.

Особенности организации дела:

Танцевальная программа включает в себя танцевальные задания и обычные танцы под музыку.

Учитывая тематику дня, танцевальные задания могут быть следующими:

- под классическую музыку (например, «Полёт шмеля» Н. Римского-Корсакова) отряду нужно придумать и изобразить в живой картинке какую-то интересную историю;
- капитаны команд вытягивают один лепесток из «ромашки» и по очереди получают задания: под отрывки разной национальной музыки придумать и показать свои собственные движения, а отряды должны их повторить;
- ребята танцуют в кругу под разные детские песни. Каждый по очереди выходит в центр круга и какое-то время танцует на виду у всех, после чего передает эстафету следующему;
- под музыку можно сделать самый большой круг, самый узкий круг, самый высокий, самый низкий и т.д.;
- одно из заданий – вспомнить любой национальный танец, который они изучили на предыдущей программе и протанцевать его, будь то хоровод, кадриль, полька и др.;
- в определённый момент начинает звучать песня Содружества Орлят России, и ребята начинают танцевать знакомый им флешмоб.

Важно! В рамках путешествия по России не рекомендуется использовать зарубежную музыку и песни, а также российские песни с неподходящим содержанием.

Дополнительные материалы:

- Фонограмма «Полёт шмеля» Н. Римского-Корсакова (фонограмма):

[https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-](https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D0%B8%D0%BC%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F)

[%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F](https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F)

[%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F](https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F)

[%D0%BA%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F](https://stand.hitplayer.ru/?s=%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%91%D1%82%20%D1%88%D0%BC%D0%B5%D0%BB%D1%8F)

Приложение 22

План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематику творческой мастерской	<p>Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Эти жители – их семьи, их друзья, их страна.</p> <p>Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье:</p> <p>https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи» Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»:</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf</p>
2. Изготовление подарка	<p>Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками.</p> <p>Для оптимальной организации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены ниже). Во время выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.</p>
3. Подведение итогов	<p>По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда их создавали.</p>

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему следует затрагивать осторожно. Акцент тогда нужно сделать на близких людях, которые окружают ребёнка, на тех, кто всегда рядом. В этом случае подарок готовится самому дорогому человеку.

Приложение 24

План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

Краткое описание дела: большая командная игра «Физкульт-УРА!» заключается в прохождении отрядом-классом спортивных испытаний, где они могут проявить свои командные способности.

Оборудование и материалы: трое ворот (могут быть футбольные или изготовленные самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

Место проведения: стадион.

Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры являются три отряда со своими отличительными знаками. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания и охранять командную базу, которая находится на их игровом поле.

Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);
- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);
- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае представители другой команды могут их «осалить» (то есть догнать и задеть). Если игрока задела, он замирает неподвижно на месте до тех пор, пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.

На каждом игровом поле находятся «Взрослые» (педагоги), которые наблюдают за процессом игры, проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания

В центре игрового поля есть круг меньшего размера: это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют его, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку и фиксирует результат в бланке игры (индивидуальный и общий).

Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора, – это базы с пред- метами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Внутри базы игрока никто не может «осалить», поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может забрать из базы только один предмет.

На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им нужно выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам

нужно определить, что им требуется для выполнения задания, пробежать до своей базы, забрать необходимый материал и вернуться на поле своей команды. Другие команды стараются им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно передвигаться по игровому полю своей команды, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды, то представители другой команды могут его осалить: в этом случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды.

Цель игры для каждого отряда – за ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит 10 баллов.

Параллельно выполнению командных заданий по свистку на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается три человека. По итогам выполнения индивидуального задания ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл – третье место. Каждый раз команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов на каждой базе

Основной игровой предмет	Варианты заданий
1	2
Камешки	<ul style="list-style-type: none"> - Раскрасить. - Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы). - Определить, на что похож камешек. - Передавать друг другу, держа локтями. - Построить пирамиду.
Веточки или палочки	<ul style="list-style-type: none"> - Построить шалаш. - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу). - Построить фигуру. - Сделать оркестр. - Соорудить самый прочный плот.
Пластиковые бутылки	<ul style="list-style-type: none"> - Установить, как кегли, и сбить их. - Сделать плавательное средство. - Придумать уникальное полезное применение. - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки. - Построить башню.
Крышки от бутылок	<ul style="list-style-type: none"> - Сыграть партию шашек, используя крышки. - Сложить картину из крышек разных цветов. - Передавать воду в крышечках по цепочке. - Построить пирамидку. - Сделать гирлянду из крышек.
Пластиковые стаканчики	<ul style="list-style-type: none"> - Установить, как в тире, и попытаться сбить с определённого расстояния. - Создать телефонную связь. - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками. - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики. - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе.

Пластиковые тарелки	<ul style="list-style-type: none"> - Попробовать запустить их как можно дальше. - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда. - Собрать большой шар. - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек.
Пластиковые ложки	<ul style="list-style-type: none"> - Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой. - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках). - Парами, держа ложку, перенести камешки.
Мячики	<ul style="list-style-type: none"> - Кидать мячик разными способами по кругу, так чтобы не упал. - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды. - Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера – пример» (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед... и т. д.). - Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка с лучами», и перебрасываться мячом от одних концов «звездочки» к другим. - Дать футбольный пас всем по одному разу.
Газеты, бумага, картон	<ul style="list-style-type: none"> - Сделать летательный аппарат. - Сделать домик для команды. - Сделать самый большой самолётик/кораблик. - Сделать оригинальный костюм.
Нитки, верёвочки	<ul style="list-style-type: none"> - Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки. - Сплести самую прочную косичку. - Завязать из веревок 10 разных узлов. - Связать самую длинную верёвку. - Прыгать через веревку как через скакалку.
Дополнительные задания	<ul style="list-style-type: none"> - Представить слово «Команда» десятью разными способами – выложить, сфотографировать, нарисовать и т. д. - Найти 5 объектов одного цвета.
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (могут понадобиться для того, чтобы скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).

Варианты индивидуальных заданий для игроков, которые проводятся на общем игровом поле

№	Пример задания
1	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев).
2	Разгадать кроссворд.
3	Собрать пазл.
4	Разгадать ребус.
5	Пройти лабиринт.
6	Надуть шарик.
7	Кинуть кубик.
8	Отгадать загадку.
9	Повторить ритм или движение.
10	Найти пару для объекта.

11	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок.
12	Отпить из стаканчика ровно половину воды.
13	Определить предмет на ощупь.
14	Решить головоломку.
15	Составить как можно больше слов из букв одного слова.
16	Найти пару персонажам.
17	Отгадать мелодию.
18	Заплести косичку.
19	На глаз определить, какой длины предмет.
20	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет.
21	Отгадать изображение по фрагменту.
22	Придумать применение какому-либо предмету.
23	Сложить самолётик и запустить – кто дальше.
24	Решить математический диктант: на поле размером 3 на 3 клетки ставится точка («муха»), после чего педагог забирает листочки и диктует передвижения точки по клеточкам, которые нужно мысленно представлять (например, 1 клетка вверх, 2 клетки вправо, 1 – вниз и т.д.), в конце нужно сказать, где оказалась муха. Ответы проверяются затем на поле.
25	Выразить предложенное слово мимикой и жестами.
26	Отгадать загаданное слово из представленных.
27	Отгадать, в какой руке предмет.
28	Запомнить расположение предметов.
29	Найти отличия в изображениях.

Приложение 26

План-конспект подготовки к празднику «Создаём праздник вместе»

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка к празднику включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию отдельных элементов общего праздника. Оборудование и материалы: стулья и столы по количеству участников, материалы для подготовки КТД.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Так как времени на подготовку общего праздника у отряда немного, педагогам следует помочь детям справиться со своими заданиями максимально быстро и легко. Процесс подготовки должен быть интересным и значимым для ребенка, так чтобы он мог ощутить свой собственный вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;
- кто и как, в каком виде должен встречать гостей;
- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон или что-то ещё;
- чем будет наполнена площадка – выставка, интерактив;
- кто будет вести площадку, кто помогать, и в чём будет заключаться их помощь;
- как будет завершаться площадка, кто именно её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы» и кто будет их готовить.

Прежде чем приступить к работе в микрогруппах, педагог напоминает ребятам основную задачу праздника. После этого отряд делится на несколько групп и распределяет обязанности между собой. Для организации работы таких групп лучше всего привлечь старшеклассников, чтобы у каждой группы был свой старший наставник, который поможет им организовать деятельность по выполнению творческого поручения.

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения. Как только все задания в микрогруппах сделаны, отряд объединяется и репетирует свою часть праздника. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись, когда придут зрители.

Желательно также разделить отряд на две части так, чтобы каждая группа ребят могла самостоятельно провести площадку. Таким образом, у ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После репетиции педагог организует обратную связь, помогает ребятам собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и рядом с ними на протяжении всего праздника будут их старшие товарищи – старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект итогового сбора участников «Нас ждут новые открытия!»

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (в этом поможет волшебная книга), и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия. Это поможет педагогу получить многоуровневую обратную связь от детей. 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.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, волшебная книга, фотографии отряда со смены, ватманы, цветная бумага, журналы, ножницы, клей, скотч, краски, кисточки, столы по количеству команд, макеты грамот и медалей.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 – Отряд вспоминает, с чего началось путешествие по Стране и как оно проходило. В этом педагогу могут помочь такие приёмы:

игра «Рассказываем сказку». Ребята садятся в один общий круг, и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведется по очереди, при этом каждый человек говорит только одно предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им напоминает;

приём «Создание киноплёнки». Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями;

приём «Читаем волшебную книгу». В данном приёме ребятам предлагается ещё раз прочитать волшебную книгу и выписать оттуда «маршрут» и содержание путешествия.

2 – После того как ребята смогли восстановить все события, которые с ними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу итогового сбора – эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

способ «Лайки». На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (то есть приклеить сердечки) к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить;

способ «Обмен местами в кругу». Ребятам предлагается встать в круг и после фразы педагога: «Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (называет каждый раз по одному делу)» занять новое место, если то событие, которое назвал педагог, ребёнку действительно понравилось. Данный способ немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось.

3 – Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Ребята вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/ легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложил, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо и т. д.

4 – По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о своём путешествии необычным способом – создать афишу-коллаж, которую они разместят в орлятском уголке в своём классе. Ребята предлагают идеи, что бы они хотели разместить на афише, как она будет выглядеть, затем приступают к её изготовлению. Для удобства работы ребята могут объединиться в небольшие группы. Необходимо заранее подготовить все материалы – ватман, краски, кисточки, фломастеры, стаканчики с водой, клей, ножницы, фотографии со смены, цветную бумагу и картон, возможно, различные журналы,

плакаты. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж

5 – Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого, пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька / значок. Причём ребят может награждать не только педагог: дети сами могут придумать и изготовить друг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к выводу, что вокруг много всего интересного и приятно открывать для себя новое каждый день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/>

Приложение 29

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка знаменует официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может включать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: пришкольная площадка при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается начальник лагеря. Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок».) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (Спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь.) - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда/лагеря за время смены.

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>