МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ – ШКОЛА

«ЮНОСТЬ»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ПРОГРАММА

детского оздоровительного лагеря

«Квест-программа летнего лагеря с дневным пребыванием «Время приключений»»

(для детей 1-4 классов. Срок реализации-июнь 2016г.)

Автор:

Ивушкина О.И.

Программа принята на

Педагогическом совете № \_\_\_

от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Клин

**Пояснительная записка**

Условия реализации программы

**Нормативно-правовое обеспечение:**

* Конституция РФ;
* Конвенция ООН о правах ребенка;
* Закон РФ «Об образовании»;
* Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-Ф3
* Федеральный Закон от 21.12.1996 № 159-ФЗ «О дополнительных гарантиях по социальной поддержке детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей» (в редакции Федерального закона от 29.02.2012         № 15-ФЗ);
* Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних» (в редакции Федерального закона от 03.12.2011 № 378-ФЗ);
* Федеральный [закон](consultantplus://offline/main?base=LAW;n=112746;fld=134) Российской Федерации от 27.07.2010 № 210-ФЗ «Об организации предоставления государственных и муниципальных услуг»;
* Областной закон от 23.10.1995 № 28-ОЗ «О защите прав ребёнка»;
* Областной закон от 16.07.1998 № 26-ОЗ «Об образовании в Свердловской области»;

*Приказы:*

1. Об открытии смены.
2. О мероприятиях по охране жизни и здоровья детей.
3. О порядке обеспечения пожарной безопасности.
4. О проведении инструктажа по технике безопасности с педагогическим коллективом и детьми.
5. О формировании отрядов.
6. О режиме дня.
7. О мерах безопасности при проведении мероприятия (спортивного, культурно-массового и т.д.).
8. О персональной ответственности руководителя при выезде за территорию лагеря на городские и областные мероприятия.
9. Об отчислении ребенка из лагеря.

*Инструкции:*

1. Должностные инструкции всех педагогических работников лагеря и обслуживающего персонала.
2. Инструкция по правилам проведения противопожарных мероприятий и соблюдения требований пожарной безопасности при проведении отрядных костров.
3. Инструкция по правилам поведения при посещении культурно-массовых и спортивных мероприятий.
4. Инструкция по правилам поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций.
5. Инструкция по оказанию первой помощи при несчастных случаях.

**Обоснование актуальности программы.**

*Лагерь – это большая, умная Игра,*

*которая помогает детям радоваться жизни,*

*праздновать жизнь практически ежечасно.*

*С.А.Шмако*в

Общеизвестно, что практически все дети обладают творческим потенциалом, который эффективно развивается при систематических занятиях. И в дальнейшем, приобретенные в течение лагерной смены творческие способности, навыки и умения дети эффективно перенесут на учебные предметы в школе, в повседневную жизнь, достигая значительных успехов. Данная программа лингвистического профиля поможет заинтересованным учащимся совершенствовать свои языковые знания и успешно применить их при сдаче выпускных экзаменов и участвуя в научно-практических конференциях. Ярко выраженная коммуникативная направленность программы в сочетании с национально-культурным компонентом будет способствовать построению собственной образовательной траектории и формированию активной жизненной позиции.

Программа составлена с учетом культурного составляющего, интересов и психолого-возрастных особенностей детей младшего школьного возраста.

Школа не замыкается на своих школьных проблемах, а пытается создать открытую социально-педагогическую систему, охватывающую новые события и достижения нашей страны для более успешного воспитания подрастающего поколения. Смена учебной деятельности на креативные формы групповой, индивидуальной и коллективной работы в рамках оздоровительного лагеря дневного пребывания, позволяет ребёнку уйти от стереотипов обучения, что делает его более увлеченным, мобильным и повышает культурно-оздоровительный уровень.

Для достижения цели и успешного решения задач по реализации программы, нами используются *следующие педагогические и методологические ориентиры*:

* Становление личности – это процесс содействия формированию желательных, предпочтительных ценностных ориентаций детей: нравственных, политических, эстетических.
* Социально-активная личность определяется готовностью и способностью человека к позитивным самоизменениям и преобразованиям окружающего мира.
* Любое внешнее воздействие, всякая социально-воспитательная деятельность, направленная на ребенка, вызывает его ответную реакцию – активность, творение человеком самого себя и окружающего мира.
* Проявлением субъективной активности служит – творчество. Благодаря активности проявляются важные качества личности – индивидуальность, инициативность, предприимчивость. В результате мы можем говорить о социальном воспитании – воспитании ребенка в специально созданных условия для его целенаправленного позитивного развития и духовно-ценностной ориентации.
* В обществе лидер- лицо, пользующееся большим признанием, авторитетом, обладающее влиянием, которое проявляется как управляющее действие.
* Технология совместной творчески-ориентированной деятельности на следующих принципах:
  + творчество – предусмотренный специально-организованный процесс, оказывающий влияние на личностный рост и психологическое развитие личности;
  + коллективное – приводит к тому, что каждый преодолевает вместе со всеми, общий успех – становится успехом каждого.
* Игра – как средство формирования социально-активной личности. Она эффективна благодаря следующим факторам:
  + вариативности;
  + организации на основе самоуправления;
  + выбору содержания, раскрывающему творческий потенциал;
  + наличию системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры.
* Здоровьесберегающая и здоровьеразвивающая деятельность на смене направлена на сохранение, укрепление и развитие здоровья детей, основана на обеспечении сохраненных мероприятий – режим, смена видов деятельности, учета возрастных особенностей, обеспечение безопасности, создание благоприятного психологического климата.

В программе активно используются методы воспитания на основе структуры личности: методы формирования сознания, методы формирования поведения, методы формирования чувств и отношений.

Основные педагогические методы реализации программы:

* Игровые методы,
* Метод соревнований,
* Метод положительного примера,
* Метод создания «ситуации успеха»,
* Метод проектирования,
* Метод моделирования,
* Метод КТД,
* Метод психологического сопровождения,
* Метод формирования команды,
* Метод здоровье сберегающих технологий.

**Принципы реализации программы**

* Принцип активности

Давать возможность ребенку быть развитой гармоничной личностью и в то же время возлагать на него ответственность за реализацию этой возможности. Это активный процесс самостоятельного творческого конструирования личности, ее самосовершенствование. Реализация данного принципа предполагает не пассивное усвоение той или иной моральной нормы на функционально-ролевом уровне, активное овладение этой нормой.

* Принцип системности

Данный принцип работает на организацию совместной деятельности всех в образовательной процессе, что способствует созданию условий для реализации программы.

* Принцип личностно- ориентированного подхода

Согласно этому принципу необходимо предусматривать учет возрастных, половых и индивидуальных особенностей развития, потребностей участников смены при постановке целей и задач смены, их реализации, создание условий для самораскрытия, самореализации.

* Принцип вариативности

Возможность изменения формы и содержания дел с учетом педагогической ситуации и действия других факторов при сохранении общей направленности на решение задач смены.

* Принцип реалистичности представлений

Содержание программы включает в себя объективный план мероприятий, которые реально реализуются.

* Принцип гуманизации отношений

Построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремление привести к успеху. Результатом деятельности воспитательного характера является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику почувствовать себя творческой личностью.

* Принцип дифференциации воспитания

Отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей. Так же создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня), взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня и активное участие детей во всех видах деятельности.

* Принцип творческой индивидуальности

Творческая индивидуальность- это характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

* Принцип комплексного оздоровления и воспитания

При четком распределении времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы. Оценка эффективности должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

* Принцип гармонизации

Принцип может быть реализован при следующих условиях: вариативности выбора способа реализации в различных видах деятельности, сочетание форм работы, учитывающих возрастные особенности детей и постоянной коррекции воздействий на каждого ребенка с учетом изменений, происходящих в его организме и психике.

* Принцип уважения и доверия

Добровольное включение ребенка в ту или иную деятельность, доверие ребенку в выборе средств достижения поставленной цели.

Формируя воспитательное пространство лагеря, все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами.

**Организационные мероприятия**

Директор школы издает приказ об открытии лагеря, о назначении должностей и их обязанностях лагеря. На основе этого формируется педагогический коллектив.

Общее руководство и ответственность за правильную постановку экологического воспитания и обеспечение материальных условий для занятий возлагается на начальника лагеря.

Необходимо оборудовать стенд для размещения плана работы, экрана, отражающего жизнь лагеря по дням и ход мероприятий с результатами. Перед открытием смены проводится собрание сотрудников, где начальник лагеря знакомит с обязанностями и инструктирует их.

Необходимая документация готовится и утверждается соответствующими лицами:

1. Положение о пришкольном лагере отдыха.

2. Программа.

3. План работы на смену.

4. План-сетка мероприятий.

5. Меню-требование на выдачу продуктов питания.

До открытия лагеря все воспитатели должны пройти медосмотр.

Непременным условием результативности работы лагеря является правильное использование его материальной базы. В распоряжение лагеря на весь период работы спортзал школы, столовая, кабинет для занятий, библиотека, пришкольный участок, школьный музей.

**ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ**: Создание условий для улучшения качества полноценного отдыха и укрепление здоровья детей с использованием мероприятий, развивающих эмоциональную, физическую, интеллектуальную сферу личности, и её социального становления.

**ЗАДАЧИ:**

* Развитие творческой активности детей.
* Оказание помощи каждому ребенку в развитии интересов, нереализованных в школе и дома, духовных, творческих, интеллектуальных и двигательных потребностей.
* Формирование эмоционально-положительного отношения к окружающему миру.
* Пропаганда спорта как эффективного средства активного отдыха здорового образа жизни.

ПРИНЦИПЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОЛЛЕКТИВА

* Принцип педагогического профессионализма.
* Принцип уважения личности ребенка.
* Принцип сотрудничества, сотворчества, содружества.
* Принцип поддержки детских инициатив и творчества.
* Принцип самоуправления коллектива.
* Принцип сочетания общечеловеческих и национальных культурных ценностей в организации жизнедеятельности детей.
* Принцип индивидуального подхода и коллективного творчества.
* Принцип позитивного решения конфликтных ситуаций.

ФОРМЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

* коллективная творческая деятельность
* тематические праздники
* игры, конкурсы, соревнования.

Осуществляется подготовка и проведение оздоровительных и спортивных мероприятий лагеря: организация ежедневной утренней гимнастики, закаливание, организация подвижных и спортивных игр на свежем воздухе, туристические походы проведение соревнований, турниров и спартакиад, организация витаминизированного питания.

Организаторами мероприятий являются инструктор по физической культуре и педагог –воспитатель.

В течение смены оформляются тематические выставки поделок и рисунков детей.

* конкурсы, концерты, фестивали
* социально полезные акции
* **игры**

МЕТОДЫ РАБОТЫ

* Метод театрализации (знакомит детей с разнообразными сюжетами жизни),
* Метод состязательности (стимулирует поиск, победу над собой, развивает творчество),
* Метод равноправного духовного контакта (отношения между детьми и взрослыми, построенные на гуманизме и доверии),
* Метод импровизации (развивает творческую и практическую предприимчивость),
* Метод воспитывающих ситуаций (специально смоделированные ситуации для самореализации, успешности детей),
* Метод изотерапии (стимулирует творческое самовыражение, оказывает релаксационное, сублимирующее действие),
* Метод музыкотерапии (стимулирует творческий полет мысли, снимает внутреннее напряжение),
* Метод танцевальной терапии (снимает внутреннее напряжение и стимулирует творческое самовыражение),
* Метод игры и игрового тренинга (форма освоения ребенком социального опыта).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

* Занятость детей.
* Удовлетворенность детей (реализация потребности в общении со сверстниками, в различных видах деятельности и т.д.).
* Положительная динамика в физическом и психическом здоровье ребенка.
* Общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья.
* Укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности.
* Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности.
* Развитие коммуникативных способностей и толерантности.
* Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность.
* Расширение кругозора детей.
* Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.
* Личностный рост участников смены.
* Приобретение учащимся практических экологических и природоохранительных навыков.
* Организационно - пропагандистские умения:
* Применение знаний законодательства об охране природы;
* Планирование практических дел по охране природы;
* Пропаганда здорового образа жизни.
* Поведенческие умения:
* Формирование умений правильного поведения в природе;
* Опознавательные умения:
* Распознавание объектов природы;
* Понимание объектов живой природы в общем биологическом комплексе.
* Преобразовательные умения:
* Выполнение работ по ликвидации негативных последствий рекреационной нагрузки и улучшение окружающей среды.
* Тиражирование опыта
* Проведение школьных конференций по итогам работы;
* Публикация заметок и статей в местной печати и на сайте школы.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В течение отдыха планируется оздоровить 20 детей в возрасте от 6,5 до 10 лет. Небольшое количество детей в отряде позволит обратить внимание на каждого члена детского коллектива, помочь ему раскрыться и найти дело по душе.

Педагогические кадры:

* Начальник лагеря - 1
* Педагог - воспитатель – 1
* Подменный воспитатель - 2
* Библиотекарь – 1
* Инструктор по физической культуре – 1

Материально-техническое оснащение:

* Аудио- и видеоаппаратура
* Спортивный инвентарь
* Настольные игры и игрушки
* Канцелярские товары

Художественное оформление смен:

* Информационный стенд
* План-сетка смены
* План на день
* Детский Совет лагеря
* Распорядок дня
* Экран соревнования
* Экран чистоты
* Экран настроения
* Поздравления
* Другая информация.
* Права и обязанности детей,
* Законы и традиции лагеря
* Стенды о ППБ и ПДД
* Стенды об охране природы.
* Стенд с фотографиями событий, детей и мероприятий прошлых смен

**Модель организации лагеря**

На современном этапе развития образования формирование поликультурной многоязычной личности современного обучающегося – объективное требование времени. Высокие требования, предъявляемые к подготовке гражданина, требуют учета как социокультурной, социально-психологической и личностной составляющих данного процесса.

Инновационные процессы, происходящие в обществе, нашли свое естественное отражение в изменении общей концепции и всей системы современного образования.

Федеральный государственный образовательный стандарт третьего поколения предполагает реализацию компетентностного подхода к обучению, предусматривающего усиление практикоориентированной составляющей процесса обучения и его направленность на развитие не только коммуникативной, но и социокультурной компетенций обучающегося, а также широкое использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий. Под интерактивными формами обучения понимаются виды деятельности, направленные на развитие аналитического и творческого мышления; принятие самостоятельных решений. Преподаватели и вожатые активно практикуют на своих занятиях такие интерактивные формы обучения, как метод «кейс-стади», проектную деятельность, а также квесты.

Квест, как форма совместной деятельности педагога и обучающегося. В переводе с английского квест (quest) – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой, и поэтому данный вид деятельности предполагает нахождение различных подсказок и их использование для достижения цели.

Тенденция к применению квеста в обучении, воспитании и отдыхе, обусловлена тем, что он развивает критическое мышление, умение сравнивать, анализировать, классифицировать информацию. У ребенка повышается мотивация, поскольку он воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности познавательного процесса.

Квест как игровая форма обучения также способствует развитию воображения, установлению эмоциональных контактов между учащимися, снимает чрезмерное психологическое напряжение, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности.

Квестовые задания могут выполняться индивидуально, однако групповая работа является более предпочтительной, поскольку совместная деятельность учащихся позволяет не только получать новые знания, но и развивать свои коммуникативные умения: выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение.

Структура обучающего квеста включает в себя следующие компоненты:

1) введение (изложение темы, обоснование значимости проекта);

2) формулировку задания;

3) распределение ролей;

4) описание процесса работы;

5) руководство к действиям;

6) оценку полученных результатов;

7) заключение (суммирование познавательных навыков, акцентирование возможности их применения в других областях).

В зависимости от целей, поставленных преподавателем при организации квеста, создается образовательный продукт, отвечающий требованиям компетентностного подхода к обучению. В частности, тематика, задачи и структура квеста могут затрагивать формирование общекультурной компетенции (развитие социокультурных навыков). Кроме того, квест несет и воспитательную нагрузку.

Каждый квест приурочен к определенному событию, имеет свою уникальную структуру, способствует достижению определенных целей и решению различных дидактических задач.

**Цель квеста:**

1. Адаптация в социальной среде.

2. Знакомство с окружением.

3. Развитие исследовательских навыков.

4. Развитие умения работать в команде.

Принимая участие в квесте, дети пребывают в условиях коллективного взаимодействия. Им приходится решать ряд проблемных задач, готовностью работать с источниками информации.

Поиск информации предполагает формирование таких умений, как:

- находить нужную информацию с помощью различных источников, включая современные мультимедийные средства, личную беседу;

- определять степень ее достоверности / новизны / важности;

- обрабатывать в соответствии с ситуацией и поставленными задачами;

- архивировать и сохранять;

- использовать ее для решения широкого спектра задач.

Поиск, обработка и оценка информации являются более сложными, комплексными умениями, которыми далеко не все обладают в достаточной мере и которые необходимо целенаправленно формировать.

На последнем этапе программы представляются результаты работы в виде фотоотчета и доклада. Данный вид коллективной деятельности формирует умение конструктивно излагать полученные результаты.

Концепция

приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют. Игры, объединяющие в себе характерные признаки квестов и жанра action, выделяют в отдельный жанр — action-adventure.

Англоязычное название adventure game восходит к первой игре жанра, Colossal Cave Adventure, и должно пониматься как «игра, подобная Adventure», хотя современные игры могут сильно от неё отличаться. В русском языке закрепилось наименование «квест», которое изначально также было именем собственным и использовалось в названии популярных игр этого жанра, разработанных компанией Sierra On-Line: King’s Quest, Space Quest, Police Quest.

**О Квесте**

Смысл квеста заключается в выполнении всевозможных заданий (логических, игровых, на смекалку и предприимчивость и т.д.). Целью выполнения каждого задания является получение уникального кода, который дает право команде получить следующее задание. Целью квеста, как игры, является выполнение всех заданий быстрее команд соперников.

Для кого-то квест – это игра, граничащая с реальностью. Для кого-то – реальность, граничащая с игрой. Для кого-то – это образ и стиль жизни. Для кого-то – ощущение свободы и адреналина. Для кого-то – детектив и приключение. И не смотря на то, что на сегодняшний день в мире нет единственного и универсального значения квеста, Фан Квест – это всё, вместе взятое. Настоящий вкус победы – это и есть Fun Quest!

Первые квесты появились в 70-х годах прошлого века в виде компьютерных программ, основанных на необходимости решения умственных задач для прохождения каждого конкретного уровня. С течением времени, эра компьютерных квестов переживала упадок и возрождение, забывалась и воссоздавалась вновь, дав, в конечном итоге, все предпосылки для развития квест-направления за пределами виртуальной реальности.

Сегодня квест – это прежде всего интеллектуальное приключение, в котором свои силы может попробовать каждый желающий. Это именно то, что позволяет укрепиться в мысли, что нет ничего невозможного, нет невыполнимых задач и заданий, нет вопросов, на которые нельзя было бы ответить. Это настоящие противники, которые не прощают ошибок, и настырно дышат в спину. Это то, что позволяет ощутить настоящий командный дух, и крепкое плечо друга рядом. И здесь всё зависит от собственной воли к победе!

Каждому квесту предшествует тщательная и детальная проработка сценария, который готовится педагогами, с учетом всех особенностей возможного развития сюжета.

Команды получают задания, суть которых сводится к тому, чтобы как можно скорее дойти до финиша, опередив, таким образом, команду соперников. Динамичная система подсказок поможет Вам не потерять динамику игры, если Вы на определенном задании попали в тупик и не можете его решить. Здесь начинается самое интересное: код может быть зашифрован в случайном рисунке или математической формуле, никто из участников не знает, что предстоит выполнить его команде для победы. Никто из участников не знает, с чем предстоит столкнуться его команде, чтобы доказать свое право быть названными победителями, но каждый, кто испытал себя в этом, уверенно скажет: «Эта был лучший отдых в моей

жизни!».

**Направления деятельности:**

Реализация программы проходит с помощью коммуникативных, творческих, развивающих и подвижных игр; организации коллективных творческих дел, выполнению заданий по рефлексии лагерных дел, физических коррекционных упражнений по направлениям:

**Краеведческое:**

\*экскурсионная деятельность;

\*организация деятельности краеведческих мастерских «Клинский район», «История родного края»;

\* познавательная деятельность по изучению природы родного края научно-поисковый квест «Экологическая тропа», проектно-познавательный «Я живу в Подмосковье», лекционно-исследовательский «Красная книга родного края».

**Спортивно-оздоровительное:**

\*организация      оздоровления детей посредством занятий спортом, закаливания, развития навыков гигиены;

\* организация полноценного рационального питания, приобщения их к здоровому образу жизни;

\*вовлечение детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность;

\*профилактика здорового и безопасного образа жизни через проведение игровых программ, социально-значимых акций (умею сам – научу другого – сделаем безопасность на улицах нашего города реальностью)

**Познавательно-досуговое:**

\* организация кружковой работы;

\*организация массовых мероприятий (праздники, игры, конкурсы, шоу – программы, флэш-мобы);

\*организация работы пресс-центра (радио- и телепередачи, выпуск отрядных газет)

**Эколого-туристическое:**

\* воспитание ответственного отношения к природе,

\* развитие чувства прекрасного, познание законов природы через мероприятия: ориентирование на местности, экологическая эстафета, конкурсы-приключения «Нам жить в этом мире», тендер банеров, плакатов, листовок и других агитационных материалов «Береги лес от пожара» и т.д.

**Трудовая деятельность:**

\*получение навыков труда, организация своего времени, развитие аккуратности через: проведение трудовых десантов, биржу труда (помощь по уборке классной и пришкольной территорий; полив клумб)

**Творческая деятельность:**

\*воспитание способности детей эмоционально относиться к красоте, развитие эстетического вкуса, творческих способностей детей через: участие в кружках и студиях, коллективно – творческих делах

**Правовое:**

\* получение информации о своих правах и обязанностях, их защите,

\* ощущение себя частью правового общества через проведение тематических бесед и игр, встреч с представителями ПДН и ряда других мероприятий.

\* работа по привитию навыков самоуправления

- Выявление лидеров, генераторов идей;

- Распределение обязанностей в отряде;

- Закрепление ответственных по различным видам поручений;

- Дежурство по игровым комнатам, столовой

**Патриотическое:**

\* участие в мероприятиях города и городка;

\*Акция «День независимости России», организация митинга-шествия силами воспитанников и их родителей. Конкурс на лучшую программу митинга.

\*День памяти – смотр строевой песни, тематические беседы, просмотры художественного и документального кино. Возможно представление своего кино и видео-опыта. Создание социального ролика.

**Режим дня.**

Научно обоснованный, рациональный режим дня – необходимое условие жизни в лагере. Четкое соблюдение режима и комплекса санитарно-гигиенических мер подчинено заботе об укреплении здоровья детей. Поэтому работа строиться в строгом соответствии с распорядком дня, предусматривающем чередование различных видов деятельности. Одновременно режим дня способствует воспитанию дисциплинированности и организованности детей.

для детей до 10-ти лет

|  |  |
| --- | --- |
| Элементы режима дня | Пребывание детей  с 8.00 до 15.00 часов |
| Сбор детей, зарядка | 8.00 – 8.15 |
| Линейка. Получение заданий игры на день. Планирование на день. | 8.15 – 8.45 |
| Завтрак | 8.45 – 9.30 |
| Работа по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков, секций, экскурсии. Игра в пространстве «Кест» | 9.30 – 12.00 |
| Промежуточные итоги дня, совещательные, организационные моменты. | 12.00 – 13.00 |
| Обед | 13.00 – 14.00 |
| Свободное время. Продолжение игры в пространстве «Квест» | 14.00 – 14.30 |
| Полдник. Заключительная линейка. Получение домашних заданий игры. Уход домой. | 14.30 – 15.00 |

**План-сетка**

**мероприятий летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Понедельник** | **Вторник** | **Среда** | **Четверг** | **Пятница** |
|  |  | *Время начинать* «Регата под парусами»  «Отдать швартовые! Свистать всех наверх!! Поднять паруса!!!» | *Время дружить*  Командно-приключенческая игра  «Время племен» - Выставка рисунков «Твори добро»;  - Музыкальный час  «От улыбки станет всем светлей…»;  - Тендер  рисунков-смайликов «Улыбка». | *Время посетить страну здоровья*- «Здоровому - жить здорово!» - беседа о гигиене, правильном питании;  - Веселая спартакиада;  «Элексир Успеха» (сюжетно-динамическая игра) |
| *Время отправиться в страну сказок*- Тематические беседы, просмотр презентации;  Сюжетно-приключенческая игра «Битва театров»  - Конкурс рисунков по сказкам А.С.Пушкина;  - Просмотр мультфильмов по сказкам А. С. Пушкина. | *Время безопасного движения*  - Минутки здоровья  - Конкурс загадок по ПДД;  - «Мы за безопасное движение» - сюжетно-ролевая игра-приключение  -Изготовление газеты «Знай правила движения как таблицу умножения» | *Время хороших манер* - Беседы о хороших манерах;  - Интерактивная школа этикета – практическое занятие;  - Викторина «Ежели вы вежливы…»;  - Просмотр мультфильма «Ценная бандероль»; | *Время спортивной олимпиады*  - Минутка безопасности «Оказание первой помощи»;  Квест «Остаться в живых»  - Спортивный конкурс «Я – самый, самый…»;  - Подвижные игры на свежем воздухе. | *Время России*  - Беседа «Символика  Российской федерации»;  - Заочная экскурсия «Путешествие по родной стране»;  - Конкурс рисунков «Я люблю тебя, Россия!»;  - Песни о России  -интерактивное приключение «Тайны славянских городов» |
|  | *Время мальчиков* - Минутка здоровья «Если хочешь быть здоров – закаляйся!;  - Соревнования по армрестлингу  - «Молодецкие забавы»;  - Пионербол. | *Время творить*- Конкурс поделок из природного материала;  - Техническое моделирование: «Летающие игрушки»;  - Мастерская «Джуманджи» | *Время красоты*- «Зелёная аптека: первая помощь при укусах насекомых»;  - Выставка букетов «Цветочный базар»;  - Конкурс-викторина «Мир цветов»;  - Мастер класс «Цветок из салфеток». | *Время интеллектуальных приключений*-  проектно-познавательный квест «Я живу в Подмосковье |
| *Время киноприключений*- Конкурс рисунков «Герои любимых мультфильмов»;  - Игра-экшн «Внимательный зритель»;  - Киноконцерт. | *Время потрудиться-* «Чудеса для детей из ненужных вещей» - поделки из бросового материала;  - «Осторожно, мусор!» - беседа с презентацией;  - «Сделай травку зеленее!» - уборка территории; | *Время подвига*- Беседа о войне с презентацией;  - Разучивание военных песен;  - Спортивная эстафета «Будущий боец»;  - конкурс-приключение «Нам жить в этом мире» | *Экологическое приключение*- лекционно-исследовательский квест  «Красная книга родного края».  тендер банеров, плакатов, листовок и других агитационных материалов «Береги лес от пожара» | *Время стать создателем игры*- Квест «Весьма запутанное дело...»  - Ярмарка игр;  - «Город мастеров» изготовление настольных игр;  -Турнир по шашкам. |
| *Время девочек*- Игра-соревнование «Кулинарные страсти»  - Приключение «Фешн -салон»  - Конкурс «Мисс лагеря». | *Время расстаться, до новых встреч*- Подготовка к концерту;  - Подведение итогов квеста  -Возвращение из страны приключений  - Прощальный концерт. |  |  |  |

**Этапы реализации программы**

I этап

Подготовительный (апрель – май)

Деятельностью этого этапа является:

• проведение совещаний при директоре по подготовке школы к организации работы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей;

• издание приказа по школе о проведении летней кампании;

• разработка комплексной краткосрочной программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием;

• подготовка методического материала для работников лагеря;

• отбор кадров для работы в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей;

• составление необходимой документации для деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей

(план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)

II этап

Организационный (июнь)

Этот период короткий по количеству дней — 2-3 дня.

Основной деятельностью этого этапа является:

• встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;

• запуск комплексной краткосрочной программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей;

•знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.

III этап

Основной (июнь – июль)

Основной деятельностью этого этапа является:

• реализация основной идеи смены;

• вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно- творческих дел.

IV этап.

Заключительный (июнь – июль)

Основной деятельностью этого этапа является:

• награждение активных участников смены;

• отчёт органа самоуправления смены;

• корректировка программы, плана работы.

V этап

Постлагерный (август – сентябрь)

Основной идеей этого этапа является:

• подведение итогов смен; результатов деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей.

• анализ предложений детей, родителей, педагогов по улучшению деятельности летнего

оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей.

**Результаты реализации программы,**

**критерии и методы оценки**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ожидаемые результаты | Критерии | Методы |
| * Формирование интереса к истории своей «малой родины», чувства патриотизма и любви к своему родному краю. | * Приобретение знаний о значимых событиях, людях, истории своего края. | Педагогическое наблюдение, беседы, анкеты, соревнования, игры – турниры.  Создание альбомов по выбранным темам.  Выставки детских работ. |
| * Укрепление физического и психического здоровья детей. * Привитие положительного отношения к здоровому образу жизни. | * Выполнение режи­ма дня, знание основ правильного питания. * Знания об отрица­тельном воз­дей­ствии на здо­ровье курения, алко­голя, наркотиков и др. * Отсутствие травматизма. | Антропометрические показатели.  Педагоги­ческое наблюдение.  Анкетиро­вание. |
| * Организация   полноценного  культурного досуга воспитанников. | * Инициатива в организации детьми интересных дел и мероприятий. * Ребенок - активный участник массо­вых мероприятий. | Рефлексия после всех мероприятий и дел (обсуждение, оценивание, планирование с учетом пожеланий детей и подростков).  Анкетирование. Беседы. |
| * Расширение общего кругозора, раскрытие новых творческих способностей. * Саморазвитие детей и подростков. | * Желание детей принимать участие в работе кружков. * Выставочная деятельность, качество представленных на выставку изделий, поделок. * Личная заинтересованность в проведении КТД. | Наблюдение.  Выставки: уровень работ, количество работ.  Участие в конкурсах и концертах.  Уровень проведения КТД. |
| * Развитие навыков разно­возрастного общения, этич­ного поведения в слож­ных жизненных ситуациях. * Доброжелательность, терпимость, уважение во взаимоотноше­ниях между детьми, между детьми и педагогами, между детьми и старшим поколением. | * Умение совместно работать и отдыхать. * Расширение круга общения, в т.ч. со старшими по возрасту. Выбор этичных вариантов поведения. * Доброжелательность, отзывчивость, взаимопо­ни­мание, проявление чутко­сти к людям. * Организованность и активность детей отряда. | Педагогическое наблюдение.  Беседа.  Анкетирование. |

**Литература**

1. Будни и праздники в детском оздоровительном лагере. Настольная книга вожатого. /Г.Б. Барышникова; художник: А.А. Селиванов – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192с.
2. Газета «Педсовет» за 2006-2010 год.
3. Газета «Последний звонок» за 2007-2010 год.
4. «Лето – это маленькая жизнь…» (сборник программ по организации летнего отдыха детей и подростков) / Под ред. Пахвицевич С.Н., Романенко Н.В. Тюмень: Издательство «Вектор Бук», 2006. -228с.
5. «Лето – это маленькая жизнь…» (сборник программ по организации летнего отдыха детей и подростков) / Под ред. Пахвицевич С.Н., Романенко Н.В. Тюмень: Издательство «Вектор Бук», 2007. -132с.
6. Научно-практический журнал «Завуч начальной школы», №2 – 2008.

Панченко, С. Планирование лагерной смены    // Народное образование. - 2008.-№3.-С.212-220.

1. Типовые программы отдыха и оздоровления детей: Методический сборник. Составители: Составители и редакторы сборника: Шилова Л.В., Закладная Л.К. Тюмень, 2008 - с.121
2. Коллективно-творческие дела, игры, праздники, аттракционы, развлечения, индивидуальная работа. /Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. Кипарис. - М.:Педагогическое общество России, 2001. – с.210.
3. Каникулы: Прикладная энциклопедия: учителю, воспитателю, вожатому. /Шмаков С.А*.* - М., 1993. – с.111
4. В эфире новости: Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры. /Торгашов В.Н. *-* М.: Педагогическое общество России, 2001
5. Сценарии игровых и театрализованных представлений для детей разного возраста: Нескучалия./Толченов О.А. *-* М.:Владос, 2001
6. Игры-шутки, игры-минутки. /Шмаков С.А. - М., 1993. – с.111
7. Интернет ресурсы:

<http://scenarist.boom.ru/lag/reklama.html>

<http://zerkalenok.ru:8101/>

<http://sbor.nm.ru/>

<https://summercamp.ru>

Приложение 1

**Командно-приключенческие игры**

**«Время племен»**

Звук барабанов, факелы, это сбор самых отважных, не боящихся испытать себя-это Время племен. В течении дня каждое из племен будет участвовать во всевозможных испытаниях от создания идола племени до конкурсов на смекалку и сообразительность. Испытания будут как спортивные, так и творческие, как командные, так и индивидуальные. За участие в испытание участник получает тотем, у какого племени по окончании отведенного времени будет больше тотетомов - то племя и признается главным на следующие 30 лун. Но самое главное, что параллельно собранные в конкурсах артефакты и подсказки, позволят племенам, объединив усилия и подсказки в финальном испытании найти сокровище цивилизаций.

**«Джуманджи»**

Мы вызываем смелые и уверенные в своих силах коллективы принять вызов, самой коварной, самой непредсказуемой и самой справедливой игры - Джуманджи. Это игра для тех, кто уверен в своей команде, ценностях и идеалах и для тех, кто готов еще раз их испытать. Игра не станет щадить тех, кто слаб духом - Джуманджи выбирает победителей! Фантазия создателей игры, технологии ее воплощения, сами испытания и реалистичность происходящего не дадут вам скучать... Вы испытаете неподдельный азарт и командный дух коллектива будет как ни когда силен, ведь на кону нешуточные ставки... Итак, Ваша цель - победить могущественную силу игры - преодолев страх, пройти немыслимые, порой ужасающие испытания и одержать победу! Вы в игре?

**«Остаться в живых»**

В последнее время жанр городского ориентирования-приключения все больше входит в моду. Такие игры, как Схватка, Бегущий город и Ночной Дозор давно стали настоящими хитами и вовлекают все больше и больше людей! Даже если Вы ни разу не играли в подобные игры, у вас появился отличный шанс попробовать испытать на себе настоящие эмоции! Если Вы засиделись в душных кабинетах, а лица сотрудников кажутся серыми и обыденными, вашему коллективу просто необходима жизненная встряска, шквал эмоций, и эта программа для Вас!

**«Тайны славянских городов»**

Эта игра представляет собой уникальное сочетание спортивного ориентирования, перенесенного на урбанистический ландшафт, и активного краеведения. Для участия в таком проекте не нужно быть спортсменом, именно поэтому эта программа - отличный способ для каждого снять напряжение и забыть о ежедневных стрессах. Это уникальный вид отдыха, позволяющий потренироваться в совместном принятии командного решения в нестандартной обстановке, а также увидеть и узнать города, в которых скрыты тайны и загадки истории, совместив приятное с полезным.

**«Кулинарные страсти»**

Скажите, любите ли Вы вкусно покушать? Ответ, наверняка, будет утвердительный! Однако не все из нас любят и умеют готовить, это так! Но что, если превратить приготовление пищи в настоящую игру, весёлую, увлекательную, а главное - вкусную! Итак вы попадете на самую большую кухню на свете. Именно здесь собрались лучшие повара, чтобы показать всем свое кулинарное искусство! Доводилось ли вам когда-нибудь готовить изысканные блюда вместе с коллегами? А делать это на природе, на свежем воздухе? На кулинарном празднике вам посчастливиться попробовать и то, и другое. Приготовить обед для себя и своих коллег и удивить жюри - задача непростая и в то же время интересная, если учесть что ингредиенты для своего самого изысканного блюда, предстоит добывать в серьезных схватках с конкурентами!

**«Игры Разума»**

Игры разума - увлекательная интерактивная игровая программа, сочетающая в себе различные форматы командной активности. Результат складывается из общих усилий команды, и находится в прямой завимости от слаженной внутрикомандной работы. Игра представляет собой прохождение определённого маршрута, который подразумевает последовательный переход от одной точки к последующей. Маршрут проходит в непосредственной близости от поселков построенных компанией. История поселков указана на карте и зашифрована в загадках и головоломках. На точках команды находят всевозможные задания на логику, взаимовыручку, отгадывают секретные ходы и добывают составляюще пазла, из которых, в последствии, будет сложена гимн компании

**«Элексир Успеха»(сюжетно-динамическая игра)**

Тысячи лет назад, в далекой Галлии, жил смелый и отважный народ - Галлы. Они слыли на весь мир, как искусные мастера и непобедимые воины. Много безуспешных попыток предприняли недруги, прежде чем узнали великую тайну Галлов - Эликсир Успеха. Этот чудодейственный напиток наделял выпившего его сверхъестественными способностями. Рецепт этого волшебного напитка хранился в строжайшей тайне и охранялся Братством Друидов. Только один день в столетии все ингредиенты наполнялись чудодейственной силой, и возможно было приготовить этот магический напиток. Для этого необходимо призвать смелых духом и отважных героев, способных не дрогнуть и пройти все испытания, чтобы добыть необходимые магам ингредиенты. Как Вы уже поняли, галлы призывают ВАС!

**«Весьма запутанное дело... »**

Весьма запутанное дело... Подсказки ведут в никуда, улики противоречивы, тайники подложны. Вашей команде предстоит стать настоящим детективным агентством, применить непревзойдѐнные методы дедукции и слежки, чтобы разгадать эту покрытую мраком тайну. Детективный тимбилдинг - это создание эффективного командного взаимодействия через решение загадок с ярким, атмосферным и напряженным сеттингом. Главная роль здесь, разумеется, у загадки, тайны, над которой участники игры работают, но при этом непосредственно тимбилдинговые функции мероприятия почти всегда заключены в тех деталях и препятствиях на пути к разгадке, которыми насыщен проект.

**«Регата под парусами»**

«Отдать швартовые! Свистать всех наверх!! Поднять паруса!!! Полный вперѐд!!!!» Как часто мы слышали эти слова с экранов, читали в книгах и представляли себя на месте бывалых морских волков или счастливого юнги. И сегодня мы предлагаем Вашей команде отправиться в морское путешествие вдоль красивейших подмосковных пейзажей, рядом с уникальными историческими достопримечательностями. Вы можете выбрать любой вид праздника: простой маршрут в приятной компании, соревнование между яхтами, квест с остановками на островах или десант в заколдованную местность. Яркая программа, интересная сюжетная линия, рыбалка в диких местах, богатый стол и море позитива!