

Утверждено
Директор МБОУ Болтинская ОШ
24.03.2025 г. /Д. М. Савкин/.

ПРОГРАММА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

«Увлекательные каникулы с Клубом Веселых человечков»

Лагерь с дневным пребыванием детей «Родничок»

при МБОУ Болтинская ОШ

1 смена – с 02.06.2025 г. по 23.06.2025 г.



Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ЦЕЛЕВОЙ БЛОК.....	7
ОПИСАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ	9
Игровая модель смены	9
Предыстория игрового сюжета	9
Игровой сюжет смены	10
Словарик смены.....	12
Содержательные и организационные особенности временных детских объединений.....	16
Система мотивации и стимулирования	20
Система детского самоуправления	23
Организация коллективной творческой деятельности.....	24
Описание содержания игровой модели по периодам смены	26
Краткое описание и ход ключевых событий и дел смены	30
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ СМЕНЫ.....	40
Тематика и направления деятельности Мастерских Весёлых человечков ...	40
Методические подсказки для проведения «огоньков»	47
Пример план-сетки смены	52

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рассматривая понятие «Лидер» в совокупности с понятиями «Эрудит» и «Мастер», мы говорим о том, что человек, который объединяет в себе эти понятия, готов и способен вести за собой, является примером для других, умеет увлекать всех единой идеей, при этом, он обладает широким кругозором, много знает и умеет, демонстрирует свои широкие знания, он способен аргументировано вести диалог с коллективом, находить новые пути достижения поставленной цели, и он же является мастером в широком понимании этого слова – может создать, научить другого, дать совет, продемонстрировать личным примером творческий подход и результат своего труда.

Ключевые идеи треков «Орлёнок – Лидер», «Орлёнок – Эрудит» и «Орлёнок – Мастер» программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России» легли в основу программы «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков».

Программа смены «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» является комплексной и охватывает различные аспекты развития личности младших школьников. Формирование командного духа, уважения к ценностям российского общества, позитивного отношения к другим ребятам и взрослым, желания придумывать и участвовать в том или ином деле, что в дальнейшем способствует становлению активной жизненной позиции, в каникулярное время происходит благодаря включению детей в активный отдых и реализации потребности младших школьников узнавать новое, демонстрировать свои умения, быть значимым для окружающих его взрослых.

Период проведения и продолжительность смен: программа может быть реализована в сменах продолжительностью от 7 до 21 дня. В первую очередь она предназначена для проведения в период школьных каникул учебного года, но также может быть включена в содержание летнего отдыха, так как её проведение в летний период создаёт больше возможностей для реализации содержательного компонента программы смены.

Участники программы: дети с 1-го по 4-й классы, старшеклассники-наставники, педагоги, возможно привлечение родителей. Программа может быть реализована как для одного отдельного класса, так и для нескольких классов.

Место проведения программы может быть определено школьной территорией либо загородной базой отдыха или детским лагерем, исходя из доступности и ресурсов, имеющихся в конкретной образовательной организации.

Содержательные модули другие составляющие предлагаемой программы могут варьироваться педагогом в зависимости от формата её реализации: пришкольные лагеря с дневным пребыванием детей или загородные детские лагеря с круглосуточным пребыванием детей. В данных методических рекомендациях Вашему вниманию представлен вариант примерной план-сетки для проведения 21-дневной смены в загородном лагере с круглосуточным пребыванием детей.

В рамках данной программы детям предлагается участие в игровой модели смены, которая имеет интересный сюжет с участием знакомых детям героев детских книг и мультфильмов. Программа насыщена разнообразными конкурсами, заданиями, предлагаемые формы работы и способы организации детского коллектива способствуют получению детьми опыта подготовки и проведения творческих дел в команде сверстников. Участие в программе смены также поможет ребятам открыть в себе новые способности, выработать позитивное отношение к успеху других, обогатить жизненный опыт новыми способами взаимодействия с окружающим миром. А полученные от участия в смене навыки и знания, ребята в дальнейшем смогут применять в реальной жизни.

Программа смены разработана на основе приключений Весёлых человечков детского журнала «Весёлые картинки», которые начиная с 1956 года не только развлекают ребят, но и учат очень многим правильным делам и поступкам, развивают в них любознательность, творчество, знакомят с

лучшими детскими писателями и иллюстраторами (Лев Кассиль, Корней Чуковский, Агния Барто, Эдуард Успенский, Сергей Михалков, Виктор Чижиков, Аминадав Каневский, Андрей Усачев и многие другие). Это не только обучение и воспитание ребёнка на лучших образцах отечественной литературы и искусства, но и досуг всей семьи. А значит, педагоги детского лагеря, по возможности, могут привлечь к реализации программы смены и родителей ребят. Это семейный журнал, в котором уделяют большое внимание активному чтению: праздники чтения, всевозможные конкурсы, художественные выставки во всех регионах России.

Журнал «Весёлые картинки» разножанровый: истории в картинках, картинки-загадки; парные картинки, в которых нужно искать отличия; пиктограммы (с помощью маленьких рисунков, заменяющих слова, нужно записать сообщение); комиксы; настольные игры на основе познавательного материала, например, игрушечная фабрика, хлебозавод, завод, где делают сахар. В журнале много интересных тестов, которые можно читать самостоятельно или со взрослыми. Стихи, рассказы, истории с продолжением, а ещё мастер-классы творчества и изобретательства, креативных идей и воплощения их в жизнь.

Мы надеемся, что программа нашей смены, также, как и журнал «Весёлые картинки», будет способствовать формированию активного, равнодушного ребёнка, готового позитивно и созидательно действовать, способного увлечь своих сверстников единым делом и, конечно же, знать и любить историю своей Родины.

Мы приглашаем вас вместе с нами и Весёлыми человечками отправиться в увлекательные каникулы, которые станут незабываемым и полезным опытом для каждого и маленького и взрослого участника.

ЦЕЛЕВОЙ БЛОК

Цель программы: развитие социальной активности младших школьников через самореализацию и взаимодействие со сверстниками в сфере коллективной, творческой и интеллектуальной деятельности.

Задачи программы:

- Обучающая: обогащать кругозор детей через творческое самовыражение и познание нового.
- Развивающая: формировать навыки и способы социального взаимодействия с различными группами людей и содействовать проявлению активной жизненной позиции.
- Воспитательная: способствовать сознательному положительному отношению к познанию, творчеству и результатам совместной деятельности в коллективе как важным жизненным ценностям.

Предполагаемые результаты программы:

Группа результатов	Формулировка результата для ребёнка	Способ оценки результата
Личностные	- проявляет познавательные интересы и творческую активность; - проявляет инициативу и понимает ответственность за порученное дело; - демонстрирует личностные знания, умения в сфере творческого и прикладного направления деятельности	- беседа - наблюдение - участие ребёнка в итоговых делах смены
Метапредметные	- умеет договариваться, слушать и слышать окружающих его людей;	- беседа - наблюдение

	- умеет анализировать деятельность, действия, поступки; - применяет полученные знания на практике; - демонстрирует самостоятельность в соответствии с уровнем психофизиологического развития	- анализ творческих работ ребёнка - участие ребёнка в итоговых делах смены
Предметные	- взаимодействует со сверстниками и взрослыми в ходе групповой работы, ведёт диалог, аргументирует собственную точку зрения; - демонстрирует практические навыки творческой и интеллектуальной деятельности; - доводит начатое дело до завершения, анализирует полученный результат личностной и групповой работы	- наблюдение - анализ заинтересованности, включённости ребёнка в различные виды деятельности - участие ребёнка в итоговых делах смены

ОПИСАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ

Игровая модель смены

Предыстория игрового сюжета

Приехал однажды папа Иван Семёнов на дачу навестить сына и застал его за рисованием.

- Что рисуешь? – спросил папа.
- Картинки про то, как мы тут живём.
- Какие картинки?
- Весёлые картинки!

Папа представил, что картинка улыбается, скачет и поёт, а ещё что-то там делает. «Эврика!» – закричал весело папа. А мы знаем, что эврика – это открытие, это выражение радости в случае разрешения трудной задачи. И папа Иван Семёнов сделал открытие, так как давно ходил и думал над очень взрослой задачей – как создать журнал для ребят примерно от десяти лет и младше. Папа был не просто папой, а известным художником-карикатуристом Иваном Семёновым. А вы знаете, кто такие карикатуристы? О, это такие художники, которые умеют рисовать комиксы и рисунки в смешном виде. Опытный мастер в одиночку нарисовал «пилотный» (первый) номер журнала и представил его на утверждение своим руководителям. А потом собрал Иван Семёнов своих друзей-взрослых, и выпустили они своей дружной командой осенью 1956 года первый номер «Весёлых картинок», о которых сразу же узнала вся страна. Карандаша – главного героя «Весёлых картинок», ставшего символом журнала, – придумал и нарисовал сам Иван Максимович Семёнов. А вскоре на страницах журнала появились и остальные Весёлые человечки: Самоделкин, Незнайка, Петрушка, Буратино, Чиполлино, Гурвинек и Дюймовочка.

Команда сказочных персонажей, которую придумали и нарисовали художники, объединилась в знаменитый «Клуб Весёлых человечков». Эта команда веселила, учила, демонстрировала ребятам пример дружбы и взаимовыручки. В клубе нет скучных нравоучений, а есть забавное и

интересное, там можно подружиться, научиться и узнать много интересных интересностей. И мы предлагаем всем вместе и взрослым, и ребятам-орлятам отправиться в увлекательные каникулы с «Клубом Весёлых человечков». Ведь девиз Клуба весёлых человечков: «Один за всех и все за одного!».

А если Вас, уважаемый педагог, заинтересовала история журнала «Весёлых картинок», то об этом можно прочитать в книге Дмитрия Данилова «Весёлое детство «Весёлых картинок», а также вместе с ребятами посмотреть номера журналов по ссылке <http://www.barius.ru/biblioteka/avtor/61>

Игровой сюжет смены

Жили-были в разных странах и разных сказках Весёлые человечки: Карандаш, Петрушка, Самоделкин, Чиполлино, Гурви́нек, Дюймовочка, Буратино, Незнайка. У каждого из них была своя история, своя сказка. Однажды Весёлые человечки встретились и решили больше никогда не расставаться. Много они путешествовали, бывали в гостях у ребят в разных концах нашей большой страны и стали лучшими друзьями девчонок и мальчишек. А самые интересные истории из своих путешествий Весёлые человечки публиковали в рубриках журнала «Весёлые истории».

Во время одного из своих путешествий Весёлые человечки познакомились с ребятами-орлятами и предложили им вступить к ним в «Клуб Весёлых человечков», в котором мальчишки и девчонки смогли бы показать силу настоящей дружбы и командной работы, стали бы участниками открытия новых знаний и смогли продемонстрировать своё мастерство. Весёлые человечки пригласили всех орлят, которым интересно быть активными, проявлять инициативу в разных делах и сказали, что обязательно помогут ребятам-орлятам организовать собственный мастер-класс или полезное дело для других ребят.

У каждого Весёлого человечка в Клубе есть своя мастерская и ребята могут выбрать ту, занятия в которой больше подходят им по интересу.

Участвуя в общих делах лагеря, в работе мастерских, в командных (отрядных) делах дружной командой ребят-орлят и героев книг и

мультфильмов, все участники программы получают опыт новых открытий, радость от общения с другими командами, организуют конкурсные испытания, подготовят и проведут свои занятия в выбранных Мастерских, станут участниками увлекательных экскурсий и путешествий со своими друзьями.

В общении и совместной деятельности с ребятами-орлятами Весёлые человечки черпают вдохновение на создание новых рубрик и выпусков журнала «Весёлые истории».

Расставаясь с новыми друзьями, Весёлые человечки оставят на память новый выпуск журнала «Весёлые истории», героями которого являются сами ребята-орлята, после чего отправятся в новое путешествие на поиски девчонок и мальчишек, способных погрузить их в атмосферу непрерывного творчества и хорошего настроения.

Словарик смены

1	Весёлые человечки	Это сказочные человечки-герои, каждый из которых в смене ведёт свою Мастерскую, даёт ребятам интересные задания, знакомит с журналом «Весёлые картинки», с новыми книгами, интересной организацией досуга. Весёлых человечков в смене могут сыграть старшеклассники-наставники или молодые педагоги. Карандаш – капитан клуба Весёлых человечков. Персонаж с карандашом вместо носа. Все его рисунки имеют свойство материализоваться и оживать. Самоделкин – робот с пружинными ногами, руками – электровилками и носом – винтиком. Он изобретатель и мастер на все руки, способный починить всё: от часов до ракеты и подводной лодки. Буратино – герой сказки Алексея Толстого «Золотой ключик». Спортивный, неугомонный персонаж, всем интересуется и всегда позитивно настроен на совместную деятельность с другими Весёлыми человечками. Незнайка – герой сказки Николая Носова. Обладает неугомонной жадой деятельности. Отзывчивый и добрый, очень активный. Чиполлино – «мальчик-луковица» из сказки Джанни Родари. Любит путешествовать и придумывать забавные истории. Петрушка – весёлый персонаж русского-народного ярмарочного кукольного театра. Любит поразвлечь друзей игрой на гармошке. Дюймовочка – героиня сказки Х.К. Андерсена. Любит нарядно одеваться и танцевать. Гурвинек – герой чешского кукольного театра, созданный мастером-кукловодом Густавом Носеком. Маленький мальчик, который постоянно озадачивает окружающих разными вопросами. За свою любознательность Гурвинек получил у Весёлых человечков прозвище «почемучка»
---	-------------------	--

2	Журнал команды	Творческое пространство, а также своеобразная форма работы, постоянно действующая и живая. Ребят всегда интересуют успехи своей команды, результаты спортивных и творческих мероприятий, им необходимо помнить, кто из команды и в чём сумел отличиться за прошедший день. Поэтому местом сосредоточения всей интересной информации должен стать Журнал команды, где отражается её деятельность, участие в Мастерских Весёлых человечков, весёлые советы от вожатых, ребусы и кроссворды, рисунки, фотографии и пр. Журнал команды оформляется по принципу журнала «Весёлые картинки». Журнал призван развивать активность ребят, расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своей команды. Журнал команды – это творчество детей и вожатых, где позиция взрослого основывается прежде всего на сотворчестве с детским коллективом. Оформлением страниц в Журнале должны заниматься сами ребята – этому поможет система чередования традиционных поручений или объединение ребят в микрогруппы по интересам и подготовка каждой микрогруппой своих рубрик. Также это может быть и инициативная группа ребят, которая объединяется в единую редакцию на один день и оформляет страничку о жизни команды. А ещё, это может быть творчество вожатых-наставников, когда к началу дня готовится страничка-сюрприз от взрослых. Советы по оформлению: к началу смены в Журнале оформляются следующие рубрики: поздравление с приездом – приветственные плакаты («Привет, мы вам рады!», «Как мы вас ждали!», «Ура! Вы приехали!» и т.д.); информация о лагере, о вожатых, адрес лагеря; законы и традиции лагеря; легенды лагеря, песни и другие рубрики. В первые дни делается только основа Журнала, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены детьми совместно со взрослыми. Совместно принимается решение каким быть журналу по содержанию. Для того чтобы ребятам
---	----------------	---

		легче было создавать журнал, педагог может рассказать о том, как создавался журнал «Весёлые картинки», как работала его редакция, привести пример интересных рубрик, а также показать приёмы оформления страниц (цветными карандашами, красками, аппликацией и пр.). Рубрики журнала должны отражать различные стороны жизни команды (например, День наших улыбок, Бюро находок, Мастера своего дела, Интервью с самым интересным человеком смены и пр.). Форма Журнала команды может быть различной: альбом, лист ватмана, командный уголок, творческий календарь с датами смены, стена в холле. Самое главное – журнал в большей степени должны делать дети. А перед окончанием смены ребята могут разобрать Журнал «по частям» на память о смене
3	Традиционные (домашние) дела команды	Большой пласт жизни команды, когда приходится «засучить рукава» и делать самые обыкновенные, но нужные дела: ежедневная зарядка и спортивные занятия, уборка, дежурство по столовой и территории, выполнение санитарных гигиенических правил, заполнение «Журнала команды» и пр. Домашние дела команды в смене реализуются через систему Чередования традиционных поручений (ЧТП)
4	Журнал «Весёлые истории»	Это общелагерный стенд, который должен быть оформлен до заезда детей, чтобы ребята на эмоциях и радости сразу окунулись в ту атмосферу, которая ждёт их в смене. Стенд является не только информационным (режим лагеря, план работы, объявления и пр.), но и познавательным (интерактивным). Его материалы пополняются, информация на стенде побуждает ребят к приобретению новых знаний и к организации интересного досуга. Стенд знакомит с Клубом Весёлых человечков, задаёт настрой на игровую деятельность. Он может быть выполнен в виде страниц журнала или афиш-объявлений о том, что ждёт ребят в смене, он может быть и в виде

		карты путешествий, где обозначены дела и события Мастерских, стенд можно оформить в виде комикса, где друзья Карандаша рассказывают свои истории и т.д. В течение смены на стенде размещается подготовленный Пресс-центром материал, а Весёлые человечки могут размещать интересные задания, шуточные объявления, полезные заметки, результаты работы Мастерских, объявления о блицконкурсах, викторинах, соревнованиях. Главное, чтобы задания и вопросы менялись каждый день (даже если никто из ребят не ответил) и развивались в динамике. А в конце смены самый активный и знающий ребёнок может быть награждён специальным призом от Карандаша, Самоделкина и т.д.
--	--	---

Содержательные и организационные особенности временных детских объединений

1	Детский лагерь	Творческое объединение детей и взрослых на одной территории в рамках единой программы	На уровне детского лагеря проходят основные общие дела программы: церемония открытия смены; тематический вечер «В гостях у Весёлых человечков», занятия в творческих мастерских, Фестиваль творчества «Время талантов», выставка Журналов команды, поющая площадь «Мелодия дружбы» и церемония закрытия смены. Ключевым результатом деятельности лагеря является реализация детской инициативы в рамках Фестиваля творчества «Время талантов»
2	Команда	В лагере общепринятым названием детского объединения является отряд. В тематике нашей смены и опираясь на ценностные основания программы «Орлята России» мы вводим понятие «команда». Команда сформирована по возрастному признаку. Команда может быть временным объединением, если в смене участвуют ребята из разных школ или классов, а может быть постоянным, если участие в смене принимает класс своим постоянным составом.	На уровне команды проходят игры на взаимодействие, вечерние огоньки, празднования Дней рождений, подготовка к участию в различных делах смены. Одним из важных дел – создание Журнала команды как летописи своего участия в смене (журнал – это рукописное детское издание, где собирается вся информация, касающаяся команды, событий смены, комиксы дня, истории, достижения и победы). Дела команды могут быть и познавательными: например, ребята-орлята могут отправиться на какую-либо экскурсию за пределы лагеря.

		Численность команды в лагере обычно от 10 до 25 человек, в зависимости от возраста заехавших детей	Команда в соответствии с тематикой смены выбирает себе название и девиз. Результатом совместной деятельности команды является заполненный на протяжении всей смены Журнал команды, представленный на выставке Журналов
3	Мастерские Клуба Весёлых человечков	Это объединения по интересам для ребят - орлят из разных команд для расширения кругозора, совершения ребёнком проб в новых для него видах деятельности, место для выдвижения инициатив и их реализации. Каждую Мастерскую возглавляет один из Весёлых человечков: Мастерская Карандаша (юные художники); Мастерская Самоделкина (юные изобретатели); Мастерская Гурви́нека (юные почемучки); Мастерская Дюймовочки (весёлые танцоры); Мастерская Буратино (юные спортсмены); Мастерская Чиполлино (юные путешественники); Мастерская Петрушки (актёров, певцы, музыканты); Мастерская Незнайки (юные мастера игры).	Методика коллективно-творческой деятельности составляет основу работы Мастерских, которая может проходить по 2-ум вариантам (выбор происходит на этапе планирования смены) и чаще всего зависит от возраста детей – участников: <u>Вариант 1.</u> Все занятия в Мастерских ведут Весёлые человечки. От педагога зависит и содержание, и подготовка некоего продукта, как итога деятельности Мастерской (то, что дети в конце смены могут продемонстрировать как продукт коллективного труда). Демонстрация может быть через участие в финальном концерте смены, в выставке творческих работ, в подготовке и вручении подарка ребятам из других Мастерских и пр. <u>Вариант 2.</u> Первое занятие в Мастерских проводят сами Весёлые человечки для того,

		В течение смены, в зависимости от её продолжительности, проходит от 3 до 7 занятий в каждой Мастерской. Направленность и содержание Мастерских могут меняться в зависимости от творческих возможностей педагогического коллектива, количества детей, желающих посещать ту или иную Мастерскую	чтобы ребята-орлята познакомились с деятельностью каждой Мастерской и в дальнейшем смогли определиться с выбором. Далее идёт обычная работа по своему направлению, а в конце смены 1-2 занятия в Мастерских проводят сами ребята. Это индивидуальная или микрогрупповая (2-3 человека) демонстрация своих достижений, новых знаний и умений. Ребёнок может показать не только новые приобретённые умения и знания, но и те, которыми владел до смены. Результатом работы Мастерских являются инициативы детей, реализованные в рамках Дня открытых дверей
4	Пресс-центр Клуба Весёлых человечков	Необходимое для увлеченных детей и взрослых пространство, основная задача которого состоит в информировании всего детского лагеря о самых ярких моментах команды	Благодаря работе командиров по сбору самой интересной и важной информации в командах деятельность Пресс-центра под руководством взрослого, играющего роль Карандаша, и командиров заключается в аккумулировании собранного материала и размещении на общелагерном стенде. Пресс-центром также могут разрабатываться задания для команд в форме блиц-опросов, интервью, фоторепортажей и т.д.

			Результатом деятельности Пресс-центра должно быть яркое и привлекательное оформление интересных и запоминающихся событий смены
--	--	--	---

Система мотивации и стимулирования

Повышение уровня заинтересованности детей в предлагаемой деятельности в рамках лагерной смены – это важный фактор успешного пребывания ребёнка в лагере и достижения поставленных индивидуальных и коллективных результатов.

Наличие данной системы является важным фактором для успешного пребывания ребенка в лагере и достижения им поставленных целей, при этом победа в соревнованиях, конкурсах не является целью реализации Программы. В то время как цель смены – это подготовка и реализация детской инициативы по итогам деятельности Клуба, это радость сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Для развития самомотивации и самоорганизации у младших школьников необходимо учитывать несколько ключевых идей и позиций.

Во-первых, необходимо создать комфортную и безопасную среду для детей, где они могут чувствовать себя уверенно, а также поддерживать позитивное взаимодействие с педагогами и сверстниками. Такая среда помогает ребёнку чувствовать себя значимым и важным, что является мощным мотивационным фактором. В данном аспекте важно применение: системы ежедневных Огоньков (анализ дня, разговор по душам, тематический огонёк по обсуждению общей темы команды и т.д.), игр на взаимодействие и установление межличностных отношений. При нахождении в лагере психолога могут быть организованы специализированные занятия по формированию микроклимата в детском коллективе.

Во-вторых, использовать индивидуальный подход к каждому ребёнку и его интересам. Например, ребёнок самостоятельно для себя выбирает направление Мастерской, в которой посетит серию занятий и представит результат совместной работы с командой единомышленников. В зависимости от продолжительности смены и общего количества занятий в ней, ребёнок имеет возможность перейти из одной Мастерской в другую. Однако переход ребёнка может быть осуществлён только до этапа разработки итогового продукта ввиду ориентированности на конечный результат – это после 1-го занятия при длительности смены до 7-9 дней, и после 2-го занятия при длительности смены от 14 дней.

Это подразумевает учёт индивидуальных особенностей целей каждого ребёнка при формировании и реализации тематики Мастерских и деятельности команды.

В-третьих, значимость постановки целей и их достижения. Необходимо устанавливать маленькие и достижимые цели, чтобы мотивировать ребёнка к постепенному движению вперёд и приобретению новых навыков или знаний. В этом может помочь сбор целеполагания, где могут обсуждаться вопросы: что я хочу узнать на смене, какой я вижу смену? При проведении данного сбора можно увидеть интересы каждого ребёнка: для одних детей может быть важно развить собственные умения в одной из Мастерских Клуба Весёлых человечков, для других – реализовать собственную идею в команде единомышленников, а для кого-то – значимо стать командиром команды. Таким образом, ребята учатся планировать свою деятельность и ставить индивидуальную цель на смену.

Маленькой поставленной целью для команды может стать совместная подготовка вечернего огонька, более значимой – сюрприз для другой команды, дальняя перспектива или дальняя цель – объединение всех в одной общей деятельности и проведение мастер-класса для других или реализация общей инициативы, совместное участие в итоговом концерте.

В-четвёртых, родительское вовлечение в поддержку мотивации младших школьников в детском лагере – это важный фактор успеха. Это деятельность, которая улучшает отношения родителей и детей и поддерживает нарастающую мотивацию на всём протяжении пребывания в лагере. Родители должны быть информированы о достижениях своих детей и поддерживать их участие в различных мероприятиях. При этом важно понимать, что включение родителей в деятельность по поддержанию мотивации детей в условиях пришкольного лагеря предполагает больший выбор форм взаимодействия, чем деятельность в условиях регионального лагеря. В связи с этим мы можем рекомендовать оптимальные формы работы: звонок родителям с радостным сообщением о достижениях, информирование родителей через соц. сети со словами благодарности за ответственный подход к воспитанию детей, размещение анонсов о конкурсах с просьбой включиться в

процесс подготовки, по итогам смены родители могут получить Благодарственное письмо от организаторов смены.

Предложенная ниже система стимулирования и дидактические материалы¹ могут быть взяты за основу организаторами смены и при необходимости скорректированы в зависимости от ресурсов и возможностей лагеря (возраст и количество участников, направления работы и содержание Мастерских и т.д.). Главным условием реализации системы стимулирования является понятность, доступность и точность для участников смены.

Опираясь на вышеназванные виды временных детских объединений, представим пример системы стимулирования для каждого уровня.

Дети, посетившие занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков и представившие результат совместной деятельности на Дне открытых дверей, получают именной сертификат, подтверждающий прохождение обучения в Мастерской по выбранному направлению.

Ведущие занятий в Мастерских Клуба Весёлых человечков могут поощрять целеустремлённость, взаимопомощь, креативность, инициативу или активную позицию ребёнка во время проведения занятий отличительными знаками (логотипами Мастерских).

Дети, собравшие максимальное количество отличительных знаков у себя в команде, входят в состав детского жюри на выставке журналов Клуба Весёлых человечков. Количество детей, вошедших в состав детского жюри, может варьироваться от 1 до 5 человек от команды в зависимости от количества команд и детей в них.

Детское жюри Клуба Весёлых человечков изучает представленные командами журналы и на основании полученных результатов распределяет команды по номинациям («Самая творческая команда», «Самая яркая команда», «Самая дружная команда» и т.д.).

¹ <https://disk.yandex.ru/d/9p-fVJwqxAj1XQ>

Система чередования традиционных поручений, действующая на уровне команды, основана на бескорыстной заботе о товарищах и собственном интересе, поэтому исключает соперничество. Поэтому при проведении смены в школьные каникулы (7-14 дней) допускается отсутствие системы стимулирования на уровне команды. В смене, длительность которой находится в пределах 14-21 дней, может быть разработана система стимулирования в соответствии с интересами детей и возможностями организаторов смены.

Система детского самоуправления

В начале смены происходит формирование команд из числа всех участников Программы. Представителями одной команды могут стать как одноклассники, так и ребята из разных классов. На сборе-рождении команды, определив совместно название и девиз, выбрав командную песню и создав эмблему, группа ребят становится настоящей командой. Данный сбор также предполагает структурное оформление команды: выборы командира и создание микрогрупп для работы по системе чередования традиционных поручений.

Широкий спектр направлений деятельности, заложенных системой чередования традиционных поручений, позволяет развивать кругозор детей и пробовать себя в разных видах деятельности, в том числе, не интересовавших ребёнка ранее. Важно помнить, что поручения должны быть понятны, выполнимы и интересны детям. В то время, как взрослый не должен забывать регулярно выделять время на работу с микрогруппами, напоминать им, какое поручение они сегодня выполняют, помогать в выполнении, подводить итоги и пр.

Примерами поручений в данной смене могут быть:

- *командир* – это ребёнок, который выполняет функции координатора микрогрупп, совместно со взрослым проводит утренний информационный сбор команды, где знакомит сверстников с планом на день, ближайшими событиями и главными новостями в команде, лагере, регионе, стране и мире, а также предоставляет Пресс-центру информацию о значимых событиях для их освещения на общелагерном уровне;

- *журналисты* – это дети, основная задача которых состоит в сборе и оформлении информации для рубрик Журнала команды (например, интервью участника команды или героя Клуба Весёлых человечков, фоторепортажи, новости команды и другие яркие события в жизни команды);
- «*знайки*» озадачены развитием интеллектуальных способностей участников своей команды, поэтому дети могут готовить ребусы, загадки или головоломки как для своей команды, так и для других команд, а самые интересные из них могут быть опубликованы в Журнале команды (возможно ведение отдельной рубрики в Журнале);
- «*затейники*» устраивают сюрпризы на дни рождения или другие значимые события, проводят игровые и музыкальные минутки;
- *дежурные* обеспечивают контроль чистоты и порядка в спальнях, комнатах и командных местах, организуют дежурство команды в столовой и по территории.
- *и т.д.*

В зависимости от возраста, навыков и количества детей в команде поручения могут быть другими. Интервал сменяемости поручений обусловлен не только возрастом детей, но и количеством дней в смене, при этом не превышает 2 дней. Обращаем ваше внимание на то, что дети младшего школьного возраста активно стремятся брать на себя роль командира, поэтому на сборе-рождения команды следует определить группу желающих детей и закрепить их как командиров команды за определёнными днями в смене.

Организация коллективной творческой деятельности

Методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова является базовой не только в течение учебного года в рамках реализации внеурочной деятельности, но и является основой в организации лагерной смены. Она включает в себя 6 последовательных этапов, через которые проходит весь коллектив – дети и взрослые:

- 1 – предварительная работа (поиск идей интересных и полезных дел);

2 – коллективное планирование (создание плана по реализации идеи и распределение поручений);

3 – совместная подготовка (непосредственное выполнение микрогруппами своих поручений);

4 – реализация дела/ события (проведение подготовленного дела);

5 – коллективное подведение итогов (что удалось коллективу, что нужно будет улучшить, кто какой вклад смог привнести, кого и за что готовы поблагодарить);

6 – работа на последствие (где полученный опыт может ещё пригодиться, что ребята смогут взять в свою дальнейшую деятельность).

Используя методику коллективной творческой деятельности, в лагере организуются следующие совместные дела: сбор-рождение команды, создание Журнала команды, участие в командных соревнованиях, подготовка командных дел и событий. Также любое задание, которое получает команда, проходит все 6 этапов коллективного творческого дела. Тем самым ребята учатся вырабатывать идеи и предполагать варианты решения различных задач, определять шаги по достижению цели, распределять внутри команды поручения и брать за них определённую ответственность, договариваться, взаимодействовать для выполнения задания, а также анализировать деятельность команды и свою в этой команде.

Методика коллективной творческой деятельности применяется и на 3-7 занятиях Мастерских Клуба Весёлых человечков, когда ребята должны спланировать и реализовать инициативу Мастерской.

Важно помнить! Выполняя что-то за ребят, педагог лишает их возможности учиться быть ответственным и самостоятельным, проявлять свои знания и умения. Именно поэтому всё то, что проводится в команде, в Клубе Весёлых человечков должно быть коллективным и творческим.

Описание содержания игровой модели по периодам смены

Название этапа и сроки его проведения	Содержание этапа, его задачи и результат	Ключевые дела и события отряда и лагеря
Организационный период смены		
Погружение в игровую модель и старт смены (1-2 день смены)	В рамках этапа дети знакомятся друг с другом, учатся взаимодействовать, находят общие интересы; происходит формирование команды (определяется название, девиз, командная песня; происходит оформление первых страниц Журнала, подготовка творческой визитки команды), закладываются ценности и смыслы команды, определяются задачи смены, понятные для каждого ребёнка. Происходит погружение в игровой сюжет смены. <u>Результатом этапа</u> становится визитка (творческое представление) команды и торжественное открытие смены «Клуб весёлых человечков»	– Игровая программа «Давайте дружить»; – сбор-рождение команды; – церемония открытия смены; – творческий вечер «В гостях у Весёлых Человечков»; – тематический огонёк «Мы команда!»

I этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: зачисление в Мастерские (2-3 день смены)	Это практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам. Продолжительность зависит от количества дней смены. <i>1 вариант</i> – ребята одной команды распределяются на равные группы, посещают каждый мастер-класс. <i>2 вариант</i> – ребята участвуют в деятельности мастер-классов по принципу «Разведки интересных дел» – дети делятся на микрогруппы, каждая микрогруппа посещает только один мастер-класс, а затем на общем сборе команды рассказывает о том, что увидели, в чём участвовали и с какой Мастерской познакомились.	– театрализованный старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»; – мастер-классы от Весёлых человечков; – командный сбор-самоопределения по выбору Мастерской
--	---	---

	<u>Результатом этапа</u> становится знакомство участников смены с направлениями деятельности Мастерских и их распределение в соответствии с интересами	
Основной период смены		
II этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: <i>работа в Мастерских (4-10 день смены)</i>	Деятельность Мастерских направлена на выполнение детьми творческих заданий, их участие в исследовательской деятельности, а также на подготовку детской инициативы. Важно включение каждого ребёнка в совместную деятельность. <u>Результатом этапа</u> является подготовка дела, придуманного на основе детской инициативы в Мастерской Клуба Весёлых человечков	– от 3 до 7 занятий в Мастерских Клуба Весёлых человечков, ориентированных на реализацию детской инициативы; – интеллектуальные и игровые тематические дни от Клуба Весёлых человечков для команд; – система вечерних огоньков
III этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: <i>День открытых дверей Мастерских Клуба Весёлых человечков</i>	На данном этапе происходит кульминация совместной деятельности детей и взрослых. <u>Результатом этапа</u> является проведение подготовленного на предыдущих этапах дела, посредством которого дети демонстрируют приобретенные навыки и умения	– Старт Фестиваля на утренней линейке; – День открытых дверей Мастерских Клуба Весёлых человечков; – итоговый концерт участников «Волшебство творчества»; – тематический огонёк

(11-12 день смены)		
Итоговый период смены		
<i>Выход из игровой модели и завершение смены (13-14 день смены)</i>	Совместно со взрослыми дети подводят итоги проделанной работы, анализируют полученные результаты, выстраивают перспективы применения приобретённого опыта. <u>Результатом этапа является:</u> Высокий уровень удовлетворенности ребёнка от участия в смене, а также его нацеленность на развитие полученного опыта	– Выставка Журналов команд; – итоговый сбор команды «Рубрика «Оставляю вам на память»; – церемония закрытия смены и награждения её участников; – поющая площадь «Мелодия дружбы»; – итоговый огонёк «Всем в этом мире нужен друг»

Дополнительно к общей логике смены, описанной выше в таблице, для команд могут проходить дела различной направленности (творческие, спортивные, познавательные, трудовые и т.д.). Количество и содержание дел будет зависеть от сроков проведения смены, от интересов детей и других возможностей программы и лагеря, на базе которого проводится смена.

Краткое описание и ход ключевых событий и дел смены

№	Событие/дело	Описание и краткий ход
1	Игровая программа «Давайте дружить»	Аннотация: игровая программа направлена на создание благоприятного эмоционального фона в коллективе, его формирование и сплочение. Игровая программа может быть разделена на части в зависимости от имеющегося времени. Выбор игр предполагается самостоятельный, в соответствии с особенностями коллектива класса. Краткий ход: • приветствие участников; • знакомство участников друг с другом (<i>в случае, если ребята не знакомы</i>); • проведение игр на взаимодействие, командообразование, выявление лидеров (<i>по 1-2 игры на каждое направление</i>); • рефлексия (<i>обсуждаем вопрос: «Что значит быть командой?»</i>); • создание образа команды в виде общего коллажа – оформление странички в Журнале команды «Это мы!» – участникам команды предлагаются маленькие картинки-раскраски с героями из мультфильмов, которые детям необходимо раскрасить и подписать своими именами, после чего наклеить их в журнал Команды
2	Сбор-рождение команды	Аннотация: сбор-рождение команды направлен на структурное оформление отряда как команды. Командой отряд становится только тогда, когда у него есть своё имя, история и командир, ведущий команду за собой.

		Краткий ход: • информирование ребят о том, в чём заключается сбор; • обсуждение первого вопроса: «Что нас ждёт впереди?» <i>(для ребят в интересной форме представляют журнал «Весёлые картинки» и рассказывается о каждом весёлом человечке);</i> • обсуждение второго вопроса: «Какая мы можем принять участие в нашей смене?» <i>(совместно с ребятами идёт выработка идей по названию и девизу команды, определение командной песни и создание эмблемы команды);</i> • обсуждение третьего вопроса: «Кто поведёт нас за собой?» <i>(выборы командира команды, формирование групп по направлениям, определение поручений на время проведения Мастерских для каждой группы);</i> • подведение итогов, оформление ключевых позиций в Журнале команды <i>(название, девиз песни, эмблема, командир, составы групп по направлениям, распределение традиционных поручений)</i>
3	Сбор целеполагания	<i>Аннотация:</i> сбор направлен на постановку детьми индивидуальных целей на основе собственных интересов и возможностей смены. Краткий ход: • информирование ребят о том, зачем проводится сбор; • установление эмоционального настроения на сбор (рассказ притчи или просмотр видеоролика о мечте и цели);

		• актуализация знаний о предстоящих делах в смене; • работа по постановке цели на смену; • подведение итогов. <i>При подготовке можно использовать приём «Письмо в конец смены», ребята запечатывают письма в конверт на первом огоньке команды, а на прощальном – происходит анализ данных писем. В письмах ребята ставят свои цели на смену в лагере, описывают свои ожидания и опасения и т.д.</i>
4	Церемония открытия смены	Аннотация: церемония открытия смены предполагает проведение официального торжественного старта – начала смены. Краткий ход: • проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят (<i>в этом могут помочь старшеклассники-наставники</i>); • фанфары, выход ведущих, приветствие участников смены; • театрализованное представление «Привет, от Весёлых человечков» и обозначение того, через что ребятам предстоит пройти (<i>погружение в игровой сюжет смены</i>); • представление команд (<i>названия и девизы</i>); • вручение отличительных знаков командирам команд (<i>это могут быть галстуки/ бейджи/ значки/ браслеты/ повязанные на руку атласные ленты или что-то другое</i>);

		• официальный старт смены – исполнение Государственного гимна Российской Федерации и поднятие Государственного флага Российской Федерации; • напутственные слова от организаторов и гостей; • творческий номер от Клуба Весёлых человечков
5	Творческий вечер «В гостях у Весёлых человечков»	Аннотация: творческий вечер – это представление Клуба весёлых человечков и творческих визиток командами, отражающих их название, особенности коллектива и каждого ребёнка в нём. Представление Клуба весёлых человечков проходит в театрализованной форме – это может быть мини-спектакль, кукольный театр, сказка – презентация о героях журнала «Весёлые картинки». Визитка может быть подготовлена ребятами в любой интересной для них форме – сценка, танец, песня, театр теней и т.д. Рекомендуемый регламент визитной карточки команды – от 3 до 5 минут. Краткий ход: • старт творческого вечера, сценическая игра актёров, изображающих Весёлых человечков (Карандаш, Самоделкин, Буратино и др.); • выступление первой половины команд; • проведение интерактива с залом от Весёлых человечков; • выступление второй половины команд; • проведение второго интерактива с залом от Весёлых человечков; • творческое выступление команды вожатых, педагогов, старшеклассников-наставников (танец, песня, театрализация);

		• получение командами приглашений на участие в Клубе Весёлых человечков
6	Орлятские огоньки (см. Рекомендации)	Аннотация: огонёк – это откровенный разговор отряда. Всё, что ребята произносят на огоньке, не выходит за пределы круга. Атмосфера огонька – таинственная, все сидят в одном кругу (<i>у него нет ни начала, ни конца, все друг друга видят, все наравне</i>), разговор ведётся вполголоса (<i>чтобы не нарушить атмосферу</i>). Говорит тот, у кого в руках находится талисман (<i>это может быть мягкая игрушка или тот талисман, который ребята создадут сами</i>). Символ огонька – живой огонь (<i>если позволяют погодные условия, это может быть костёр на улице; или небольшая свечка в фонарике-подсвечнике; или вовсе электрические свечки и гирлянды в целях пожарной безопасности</i>). Система огоньков: Орг. период смены – «Здравствуйте, это мы!» «Звездопад» Основной период – «Необыкновенная история» «Мой талисман» «Волшебный фонарь» «Дружба» «Наш общий дом» «Огонёк анализ дня» Итоговый период – «Расскажи мне обо мне»

		Краткий ход: • создание атмосферы и настрой на огонёк; • пояснение правил огонька; • вступление (на котором педагог задаёт тему разговора и то, каким образом этот разговор будет проходить – открытый микрофон/ ассоциация/ продолжи фразу/ и т.д.); • разговор по кругу против часовой стрелки; • исполнение спокойной и мелодичной орлятской песни; • традиция «сюрприза» (это могут быть картинки с пожеланиями, подготовленные на первом огоньке педагогом и старшеклассниками-наставниками, а на следующих огоньках ребята могут их сделать своими руками); • орлятский круг, завершение дня
7	Занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков	Аннотация: это практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам. Ведущими Мастерских являются Весёлые человечки – Карандаш, Самоделкин, Буратино и т.д. Чтобы сохранить игровой сюжет смены, ведущие должны быть обязательно в образе данных героев – костюм, маска или должны использовать кукольных героев кукольного театра. Краткий ход: 5 мин – театрализованный старт работы Мастерских;

		по 15 мин – проведение мастер-классов от Мастерских; 30 мин – обсуждение в команде, распределение. <i>Основной принцип построения мастер-класса:</i> – организационный момент: приветствие участников от лица, ведущего (игровой момент «Хлопни меня по ладони и назови своё имя»), рассказ о себе («Я Карандаш ...»); – демонстрация основного содержания Мастерской, пробы ребят предложенного вида деятельности; – получение участниками мастер-класса приглашения для участия в Мастерской с кратким анонсом предстоящей деятельности. По итогам участия в мастер-классах ребята собираются на общий сбор команды, обсуждают мастер-классы и распределяются по Мастерским
8	Фестиваль творчества «Время талантов»	Аннотация: фестиваль творчества «Время талантов» проходит в течение 1-2 дней в зависимости от количества дней смены и возможностей организаторов смены. «Время талантов» – яркое событие, объединяющее детей и взрослых вокруг направлений Мастерских Клуба Весёлых человечков. Все участники могут не только продемонстрировать результаты деятельности своих Мастерских, но и поделиться идеями, вдохновением и эмоциями с другими участниками Фестиваля творчества. Ход дня: • старт фестиваля творчества «Время талантов»;

		• работа подготовленных детьми пространств в рамках Дня открытых дверей в Мастерских Клуба Весёлых человечков; • итоговый концерт «Волшебство творчества»; • тематический огонёк-анализ
9	Выставка Журналов команд	Аннотация: выставка предполагает представление командами своих Журналов для определения командных номинаций детьми, вошедших в состав детского жюри Клуба Весёлых человечков. Номинации могут быть заранее подготовлены взрослыми или придуманы участниками детского жюри. Ход дела: • торжественное объявление детей, вошедших в состав детского жюри Клуба Весёлых человечков; • работа детского жюри с Журналами команд; • работа выставки (знакомство всех детей с Журналами команд); • объявление результатов
10	Итоговый сбор команды «Рубрика «Оставляю вам на память»	Аннотация: сбор – это анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов участия в Клубе Весёлых человечков. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить все ключевые события смены, в чём может помочь Журнал команды. Это поможет педагогу зафиксировать самые яркие и запоминающиеся детям моменты, получить их эмоциональный отклик на Программу.

		Ход дела: • воспоминание ключевых событий смены с помощью Журнала команды; • анализ деятельности команды и микрогрупп по системе чередования традиционных поручений; • обсуждение перспектив применения полученных детьми знаний и умений; • напутственное слово педагога и исполнение песни командной песни в орлятском кругу
11	Церемония закрытия смены «Навстречу будущему»	Аннотация: официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов (и Весёлых человечков) и ответное слово детей. Ход дела: • проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят (<i>в этом могут помочь старшеклассники-наставники и активные участники смены</i>); • фанфары, выход ведущих, приветствие команд; • творческое представление Весёлых человечков о проделанной работе команд и достигнутых ими результатов; • торжественная часть: вручение грамот и сертификатов для ребят от Клуба Весёлых человечков. • творческая зарисовка о перспективах детей и Клуба Весёлых человечков по завершении смены (выход из игрового сюжета);

		• официальное завершение смены – спуск Государственного флага Российской Федерации; • напутственные слова от организаторов и гостей
12	Поющая площадь «Мелодия дружбы»	Аннотация: поющая площадь предполагает совместное исполнение любимых песен семи участниками в орлятском кругу в атмосфере дружбы и единства, что обеспечивает необходимый эмоциональный настрой для их последующего участия в итоговом огоньке команды. Ход дела: • вступительное слово от взрослых; • исполнение песен орлятских песен и песен официального сборника «Орлята России»; • напутственное слово от взрослых; • переход на итоговые огоньки команд. При наличии возможностей и соответствии требованиям пожарной безопасности в центре площади может быть организован костёр или его имитация для максимального погружения в атмосферу дела. Для его успешного проведения важно знание текстов песен детьми и взрослыми

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ СМЕНЫ

Тематика и направления деятельности Мастерских Весёлых человечков

Предлагаемые идеи Мастерских являются рекомендательными и рассчитаны от 3 до 7 занятий в соответствии с продолжительностью смены, условиями проведения и возможностями реализации. Педагог самостоятельно ставит необходимые цели и задачи, корректируют тематику и содержание.

Обязательные условия проведения Мастерских:

- практическая направленность занятий и получение детьми опыта самостоятельной деятельности для реализации в дальнейшем;
- демонстрация и работа с книгами и журналами;
- использование аудио, видео сопровождения занятий Мастерских;
- по итогам каждого занятия результат работы Мастерской размещается на *общелагерном стенде*;
- подготовка и реализация дел Мастерской для всего лагеря.

Продолжительность проведения одного занятия в Мастерской: 40-60 минут.

В ходе занятия педагог должен предусмотреть переключение видов деятельности и использование динамических пауз.

Мастерская юных художников

Ведущий: Карандаш.

Основное направление деятельности: художественная деятельность, знакомство с творческими техниками рисования, с отечественными иллюстраторами, подготовка и реализация детской инициативы.

Примерное содержание:

Занятие	Направления занятий	Примечание
1 занятие	– Знакомство: игра на знакомство, знакомство с историей Карандаша и с творчеством художника И. Семёнова; – знакомство с профессией иллюстратора, какими бывают иллюстрации; – создание коллективной иллюстрации к рассказу из журнала «Весёлые картинки» за 1957 год № 8; – мастер-класс от Карандаша: этапное рисование по выбору краба, осьминога или дельфина;	М/ф «Волшебный карандаш²» (9 мин) 2-3 журнала «Весёлых картинок» для рассматривания иллюстраций, обращаем внимание детей на фамилии иллюстраторов. Детям выдаются картинки-раскраски морских обитателей в формате А6, читается рассказ «На дне морском³», ребята раскрашивают цветными карандашами, вырезают и приклеивают на заранее подготовленный фон морского подводного мира (возможно использовать региональный компонент и взять обитателей речного мира или морского мира региона); дополняют коллективную работу, подписывают авторов-иллюстраторов

² <https://disk.yandex.ru/i/Oxgdkcm7No32kw>

³ <http://www.barius.ru/biblioteka/book/380>

	– подведение итогов Мастерской. Размещение коллективной иллюстрации на общелагерном стенде; – обсуждение: где и как нам это может пригодиться и где можем применить приёмы рисования и оформления иллюстрации к рассказу?	
2 занятие	– Приветствие друг друга; – знакомство с профессией иллюстратора на примере творчества В. Сутеева – коллективное обсуждение: чем пользуется художник, когда создаёт иллюстрации? Какие качества нужно развивать в себе, чтобы создать иллюстрацию? (фантазию) – мастер-класс от Карандаша: техника «Кляксография»	Знакомство на основе книг, с использованием иллюстраций из журнала «Весёлые картинки», видеосказки⁴ по В. Сутееву, книг с иллюстрациями В. Сутеева Для педагога⁵ «Удивительное превращение кляксы». На листе А6 дети выполняют свои работы

⁴ <https://disk.yandex.ru/i/fqMRKdqQvSR-0Q>

⁵ <https://ds471.ru/wp-content/uploads/2022/06/klyaksografiya.pdf>

	– самостоятельное творчество «Рисуем сказочные цветы в технике «Кляксографии», которые потом подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде; – подведение итогов занятия: где можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других использовать такую технику?	
3 занятие	– Приветствие; – знакомство с творчеством иллюстраторов, которые создавали комиксы для детского журнала «Весёлые картинки»; – коллективное размышление для понимания, что нужно для создания комикса;	Рассматривание и чтение комиксов в «Весёлых картинках», определение жанра «Комикс». Находят ответ на поставленный вопрос: придумать сюжет, кратко пересказать, создать короткие и понятные диалоги и т.п. Пробуют нарисовать своего весёлого человечка и 2-3 прилагательными охарактеризовать его.

– мастер-класс от Карандаша «Рисуем весёлых ребят», ребята знакомятся с приёмами быстрого рисования (в помощь педагогу⁶ «Человечки»); – творческая работа в парах: используя новые приёмы рисования, ребятам предлагается создать свои комиксы и представить их своим друзьям; – подведение итогов занятия: где это можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других рисовать весёлых человечков? Начало проектирования инициативы (первый этап КТД). Обсуждение вопроса:	М/ф «Приключения запятой и точки»⁷ (15 мин) Участвуют в предложенной деятельности, потом подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде
--	---

⁶ <https://celes.club/pictures/15346-chelovechki-smeshnye-raskraska.html>

⁶ https://disk.yandex.ru/i/Py2Z_yLZjYf_Q

	что мы можем показать, чему можем научить?	
4 занятие	– Знакомство с творчеством В. Чижикова; – мастер-класс от Карандаша «Изонить» и «Кляксография пузырячатая»; – творческие работы ребят, создание небольших иллюстраций к народным сказкам (возможно использование регионального компонента); – подведение итогов занятия: где это можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других иллюстрировать сказки? Проектирование инициативы	Рассматривание журналов с иллюстрациями художника. В помощь педагогу «Удивительное превращение кляксы». Принимают участие в предложенной деятельности, создают свои работы, подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде. Обсуждение идей
5-6 занятие	Проектирование и подготовка детской инициативы с использованием личного опыта ребёнка и полученных практических знаний на предыдущих занятиях.	

	На данных этапах важно, чтобы ребята не только обсуждали и придумывали идеи, но готовили своими руками реквизит, оформление. Педагог в ходе подготовки может показать ребятам новые простые техники рисования и иллюстрирования.
7 занятие	Реализация детской инициативы. Подведение итогов. Анализ. Определение с детьми перспективы дальнейшей деятельности: где может пригодиться полученный опыт? Кого ещё можно научить?

Методические подсказки для проведения «огоньков»⁸

«ЗДРАВСТВУЙТЕ, ЭТО МЫ»

Идея: знакомство ребят, представление друг другу, знакомство с лагерем и орлятскими легендами.

Содержание: желательно сразу обговорить вопросы, посредством которых будет строиться огонёк. Данная форма огонька предполагает разговор об особенностях лагеря, легенды, песни. Как вариант вступительного слова вожатого – легенда, в ходе рассказа которой звучат традиции огонька....

Вопросы огонька: Кто мы? Что мы хотели бы получить от смены в лагере? Наша команда – это? Разговор можно вести в рамках легенды об орлятском круге, в конце огонька легенду можно завершить.

«ЗВЕЗДОПАД»

Идея: знакомство с личностью каждого человека с необычной стороны.

Ключевая фраза: Каждый человек – это великая тайна.

Люди удивительные звёзды,
Дальние и ближние миры
И бывает так непросто
Сдерживать сиянье до поры.
А потом сиять с такою силой,
Что тому причиною как знать?
Самым удивительным светилом
Человека следует назвать.

Подготовка: необходимо подготовить пакет с вопросами. Вопросы могут быть, например, такие: Какие качества человека ты наиболее ценишь в людях? Расскажи смешной случай из твоей жизни? Каким ты себя видишь через 10 лет? Как ты понимаешь фразу «Мы в ответе за тех, кого приручили»?

Содержание огонька: Вокруг костра или свечи разложены вопросы из пакета. После вступительного слова, ведущего об огоньке и форме его проведения каждый

⁸ По материалам <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-ogonki-idei.pdf>, а также из опыта работы вожатых и методистов ВДЦ «Орлёнок» <https://orlyonok-umc.pavus.ru/files/ogonki.pdf>

участник берет вопрос из круга. Задача вожатого попытаться по каждому прозвучавшему вопросу создать разговор. Отвечать на вопросы можно по цепочке или по принципу «свободного микрофона».

«НЕОБЫКНОВЕННАЯ ИСТОРИЯ»

Ключевая фраза: «Наш лагерь – это сказка», она может быть хорошей или плохой. В каждой смене сказка своя, особенная – непохожая на другие. Каждый человек придумывает свою сказку.

Содержание: вожатый рассказывает о лагере как о маленькой сказочной стране, полной своих волшебных историй и приключений, рассказывает легенду, создает у детей впечатление, что они окружены сказкой. Потом дети по цепочке говорят о том, какая сказка им бы понравилась, а также какая сказка необходима их команде. Итогом огонька может стать сказка команды.

«МОЙ ТАЛИСМАН»

Ключевая фраза: У каждого человека в жизни есть свой талисман, предмет, с которым он себя ассоциирует. На огоньке ребятам предлагается рассказать о своём образе, талисмани, о возможностях лагеря помочь в составлении своего образа.

Подготовка к огоньку: подготовить различные предметы, с которыми может ассоциироваться человек (камень, игрушка, чистый лист бумаги, книга, ластик, веточка, цветная бумага). Количество предметов может соответствовать количеству участников огонька, но лучше, если их будет больше.

Содержание: в начале огонька вожатый говорит основную идею и рассказывает о своём талисмани. Ребята выбирают для себя предмет или, если этого нет в предложенных предметах, просто описывают свой образ. Задача в ходе высказываний рассказать о своём талисмани. Можно заранее подготовить вопросы, отвечая на которые, ребята могут сделать свой рассказ интереснее, разнообразнее.

«ВОЛШЕБНЫЙ ФОНАРЬ»

Цель: формирование умения видеть в каждом человеке положительные качества, признавать их, разрешение скрытого конфликта между ребятами в команде, когда необходимо подчеркнуть необходимость в коллективе каждого человека.

«Послушайте!

Ведь, если звёзды зажигаются -

Значит это кому-нибудь нужно».

«Но не только в этом дело, а ещё и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звёзды зажигая,

Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде».

Необходимый реквизит: фонарь со светодиодным светом или несколько бумажных фонариков разного размера и цвета.

Содержание: вожатый рассказывает легенду про фонарщика, говорит о том, что важно в каждом человеке увидеть лучшие качества и зажечь свет добра. Потом предлагает каждому (или желающим) по очереди взять в руки волшебный фонарь, а всем остальным участникам по очереди называть достоинства этого человека. Вожатый настраивает ребят на то, что волшебный стул высвечивает только положительные качества, называть недостатки категорически запрещается. Завершается «огонёк» общим обсуждением вопросов: Что ты чувствовал, когда говорили про тебя? Что нового услышал о себе? Приятно ли было тебе слышать о своих достоинствах? Легко ли говорить в слух приятные вещи друг другу?

«НАШ ОБЩИЙ ДОМ»

Ключевая фраза: «От личного вклада каждого зависит общий успех».

Подготовка. Перед «огоньком» (незадолго до его проведения или в течение всего дня) каждый ребёнок рисует лист – «кирпичик» о себе, т.е. как он себя представляет.

Содержание. Каждый представляет свой лист-«кирпичик» или, как вариант, ребята представляют своего соседа по его листу-«кирпичику». Из всех этих кирпичиков потом строится «дом» и клеивается в Журнал команды, а на «крыше» пишутся особенности команды, какая она, по мнению ребят.

«ОГОНЁК АНАЛИЗ ДНЯ»

Цель: анализ прошедшего дня, коррекция взаимоотношений в команде, регулирование эмоционального настроения участников.

Содержание: вожатый предлагает ребятам обсудить вопросы, которые отражают прожитый день, ситуации в команде. Примерные вопросы: Как ты оцениваешь каждое проведённое сегодня дело? Что сегодня в нашей команде было хорошо? Что было не очень хорошо и даже плохо? Что нужно сделать, чтобы стало ещё лучше?

Особенность огонька: не нужно никого торопить, останавливать. Дети делятся на «разговорившихся» и «неразговорившихся». Вторые начинают исчезать примерно со второго «огонька», и к концу смены их, как правило, не бывает. Последним говорит вожатый. Он оценивает команду в течение дня. Завершается вечерний «огонёк» песней в орлятском кругу.

Чтобы анализ прожитых дней не был однообразным, можно применять различные варианты его проведения:

Пять пальцев

Описание: Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее:

1. Мизинец (М) — «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрёл.
2. Безымянный (Б) — «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
3. Средний (С) — «состояние духа»: каким было моё настроение и от чего оно зависело.
4. Указательный (У) — «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?
5. Большой (Б) — «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

Нить рассказа

Инвентарь: Моток ниток.

Описание: Берёте обыкновенный моток ниток и, держа его конец, высказываете своё мнение; затем передаёте нить кому-то другому (лучше тому, кто

не сидит рядом с вами), и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните: если хоть одна нить теряется, то порвётся вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

Шляпа

Инвентарь: Вопросы на бумажках, шляпа.

Описание: Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не совсем хороших (о каше, уборке, удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своём отношении к этому.

Ниточки

Инвентарь: Разноцветные нитки.

Описание: Перед началом «огонька» детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек могут быть разной длины — 10-30 см. Во время обсуждения каждый ребёнок наматывает её на палец, высказывая своё мнение. Выбрав нить той или иной длины, ребёнок заявляет о своём желании выступить и настраивается на развёрнутую оценку дня или короткую реплику.

РАССКАЖИ МНЕ ОБО МНЕ

Цель: подведение итогов смены, напутственные слова друг другу.

Содержание: традиционная форма последнего, прощального «огонька» в команде. Каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Этот «огонёк» должен стать самым запоминающимся, самым важным событием для ребёнка. Задача педагога – поддержание высокого эмоционального настроя. Недопустимо, чтобы этот «огонёк» превратился в перечисление всевозможных обид. На нём должны быть сказаны все самые тёплые, самые ВАЖНЫЕ и НУЖНЫЕ слова. Напомните ребятам всё самое доброе и светлое, что происходило в команде и на смене в целом. Вспомните лучшие номера, самые любимые песни. Заготовьте ребятам памятные сувениры от вожатых. Пусть сюрпризная группа подготовит награждение по номинациям («Улыбка отряда», «Наша палочка-выручалочка» и пр.), придумает каждому на память стихи-посвящения.

Пример план-сетки смены

Представленная план-сетка может быть взята за основу и скорректирована организаторами смены в зависимости от возможностей лагеря (условия пребывания детей, количество дней в смене, кадрового состава, материально-технической базы и т.д.). Содержание план-сетки включает инвариантную и вариативную составляющие программы. Инвариантная составляющая предполагает дела, обязательные к проведению в смене. Дела вариативной составляющей могут быть как заменены в зависимости от возможностей лагеря, так и дополнены региональным компонентом.

При составлении план-сетки организаторы смены должны руководствоваться основными принципами:

- ориентированность на целевой блок и достижение предполагаемых результатов;
- соответствие логике проведения смены и методике коллективно-творческой деятельности;
- учёт возрастных особенностей участников смены
- включение дел на уровне команды и детского лагеря.

Пример план-сетки смены в летнем загородном лагере – 14 день

1 день 02.06	2 день 03.06	3 день 04.06	4 день 05.06	5 день 06.06	6 день 09.06	7 день 10.06
Поднятие флага РФ, открытие смены, инструктажи по ТБ Зарядка на свежем воздухе Посещение медпункта Игры на командообразование Игровая программа «Давайте дружить» Посещение ДК. Программа ко Дню защиты детей Изготовление отрядных уголков Футбол – командная игра Огонёк «Здравствуйте – это мы!»	Зарядка на свежем воздухе Мастер-классы Клуба Весёлых человечков Конкурс рисунков «Любимое произведение русской литературы» Пожарная тренировка Киновечер – мультфильмы про Клуб Весёлых человечков Час профилактики «Я в мире здоровых привычек» Состязание по лапте между отрядами Огонёк «Звездопад»	Зарядка на свежем воздухе Поездка в ледовый дворец «Звездный» в с. Сеченово Игровой час «Играю я – играют друзья» Творческий вечер «В гостях у Весёлых человечков» Конкурс рисунков на асфальте «Мы – веселые человечки» Соревнование по пионерболу между отрядами Огонёк «Необыкновенная история»	Зарядка на свежем воздухе Мастер-класс от воспитателя – Рисуем ночной пейзаж Игра на командообразование «Мы-команда!» Танцевально-игровая программа «Мы играем и поём, дружно, весело живём!» Пешая прогулка до родника Соревнование по футболу между отрядами Огонёк-анализ дня	Зарядка на свежем воздухе «Калейдоскоп идей» – подготовка выставки рисунков «Мой родной край» КТД Киновечер клуба веселых человечков – киноурок «Когда небо улыбается» Интеллектуальная викторина «День русского языка» Подвижные игры на свежем воздухе Посещение ДК. Мероприятие ко Дню русского языка Огонёк «Мой талисман»	Зарядка на свежем воздухе Марафон интересных игр «Море хорошего настроения» Мастер-класс «Лепим натюрморт из пластилина» Исследовательский квест «Природный код» Экскурсия на лимонадный завод с. Болтинка Состязание по футболу между отрядами Огонёк-анализ дня	Зарядка на свежем воздухе Экскурсия в отделение полиции с. Сеченово Марафон настольных игр «Развиваемся, играя!» Командный турнир: Большие шашки Минутка профилактики «Скажем вредным привычкам «Нет!»» Полоса препятствий Огонёк-анализ дня

8 день 11.06	9 день 13.06	10 день 17.06	11 день 18.06	12 день 19.06	13 день 20.06	14 день 21.06
Зарядка на свежем воздухе	Зарядка на свежем воздухе	Зарядка на свежем воздухе	Зарядка на свежем воздухе	Зарядка на свежем воздухе	Зарядка на свежем воздухе	Зарядка на свежем воздухе
Экскурсия в местную часть пожарной охраны с. Болтинка	Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	Экскурсия в краеведческий музей с. Сеченово	Мастер-класс «Картина штампом»	Старт Фестиваля	Чаепитие с Клубом Весёлых человечков	Возложение цветов к памятнику воинам, погибшим на ВОв
Своя игра «В мире профессий»	Танцевальный час «Ловим ритм»	Весёлые старты «Быстрее! Выше! Сильнее!»	Киновечер клуба весёлых человечков – просмотр киножурнала «Ералаш»	Посещение медпункта	Мастер-класс «Летний пейзаж гуашью»	Музыкальная минутка «Мелодия дружбы»
КТД «Коробка храбрости»	Час профилактики «Безопасность в сети»	Трудовой десант. Уборка памятника воинам, погибшим в ВОв	Музыкальная гостиная «С хорошего настроения»	Фотокросс «Лето в моем селе»	Киновечер с клубом весёлых человечков – просмотр мультфильма «Приключения кота Леопольда»	Заполнение анкет «Впечатления весёлых человечков»
Киновечер клуба весёлых человечков – киноурок «Чистодей»	Мастер-класс «Игрушка из подручных материалов»	Мастер-класс «Лепим пейзаж из пластилина»	Соревнование по футболу между отрядами	Квест «Моя родина – Россия»	Конкурс рисунков на асфальте «В мире технического прогресса»	Итоговый огонёк «Всем в этом мире нужен друг»
Подвижная игра «Весёлые старты»	Проведение игр «Съедобное-несъедобное», «Крокодил», «Море волнуется» и т.д.	Соревнование по волейболу между отрядами	Огонёк «Наш общий дом»	Подвижные игры на свежем воздухе	Огонёк-анализ дня	
Огонёк «Волшебный фонарь»	Огонёк-анализ дня	Огонёк «Дружба»		Тематический огонёк «Расскажи мне обо мне»		