

Бюджетное общеобразовательное учреждение города Омска
«Начальная общеобразовательная школа № 35»



Программа
летнего пришкольного лагеря
«Орлята России»

г. Омск, 2025 г.

Программа составлена на основе Тематической дополнительной общеразвивающей программы «Содружество орлят России» на 2023 год.

Разработчики: *Волкова Н. А.* – методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России», *Сокольских А. А.* – методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России», *Телешева О. Ю.* – методист отдела обеспечения реализации программы «Орлята России»

Раздел I. Введение

В современное время особое внимание государство уделяет воспитанию подрастающего поколения. Младший школьный возраст является не только временем освоения ребёнком новых социальных ролей и видов деятельности, но также это сензитивный период для его активного личностного развития, приобретения знаний о духовных и культурных традициях народов Российской Федерации, традиционных ценностях, правилах, нормах поведения, принятых в российском обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение..., поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений».

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития, социального окружения, а также доступных для понимания ребёнком данного возраста: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.

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

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

- интенсивности и событийности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;
- эмоциональной насыщенности деятельности;
- комфортного взаимодействия в уже сложившемся коллективе или новом для ребёнка временном детском коллективе.

Методической основой программы смены является базовая методика совместной деятельности детей и взрослых, а содержание предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, основанного на этапах КТД И. П. Иванова – совместное создание взрослыми и детьми праздника.

При построении педагогического процесса для младших школьников в летнем лагере необходимо учитывать следующие принципы:

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

Смена летнего лагеря планируется для проведения на муниципальном (пришкольный лагерь) уровне.

Раздел II. Краткая характеристика детей-участников программы летней смены

Участниками становятся ученики 1 – 3-х классов общеобразовательной организации, принимавшие в течение учебного года участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

Смена в пришкольном лагере предполагает участие 1, 2, 3 классов – дети в возрасте 7-10 лет.

Раздел III. Целевой блок

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

Задачи:

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

3

Предполагаемые результаты программы:

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

Раздел IV. Содержание программы

Смена в детском лагере длится 11 дней и включает в себя три периода:

организационный (1-ый день смены), основной (со 2 по 10 дни смены), итоговый (11 день смены).

Модель смены выглядит следующим образом:

Таблица №1 «Модель смены»

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

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

Методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова

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

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

В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело, направленное на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;
- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;
- деятельность должна быть необычной, непохожей на иные и помогать в раскрытии природного потенциала детей. 4

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

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения реализуются подготовительные мероприятия, реализуемые совместной работой всего коллектива, посредством распределения ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

- проведение коллективно-творческой деятельности: реализация осуществляется посредством совместного творчества и единой направленности деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;
- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;
- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.

Игровые технологии

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

В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её двуплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я». Игровая технология строится как целостное образование, объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Раздел V. Система диагностики результатов

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

Индикаторами диагностики программы являются:

- качества ребёнка и его ценностное отношение к Родине и государственным символам, семье, команде, природе, познанию, здоровью;
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- полученные ребёнком знания и опыта;
- эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

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

Оценка реализации программы со стороны независимых взрослых будет проведена через

обратную связь о смене в форме анкеты со стороны родителей (законных представителей) детей.

Раздел VI. Кадровое обеспечение программы

В реализации программы смены принимают участие педагоги, чьи классы являются непосредственно участниками Программы «Орлята России». Дополнительно в реализацию программы привлечена советник директора по воспитанию – «Навигаторы детства».

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 20 детей.

Раздел VII. Ресурсное обеспечение программы

Для реализации программы лагерь/школа должны быть оснащены следующим образом:

Таблица №4 «Ресурсное обеспечение»

Помещения, площадки	помещения для отрядной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов
	помещение для общелагерных дел с местами для сидения и без них (актовый/спортивный зал)
	открытая площадка с возможностью проведения отрядных дел
	столовая со всем необходимым оборудованием
	помещения для личной гигиены (туалеты, умывальники)
Оборудование и инвентарь	аппаратура для общелагерных и отрядных мероприятий: колонки, микрофоны, проекторы и экраны, рабочие ноутбуки, флагшток для флага РФ
	столы, стулья, скамейки
	спортивный и игровой инвентарь, канцелярские принадлежности на каждый отряд
	аппаратура для работы педагогов: рабочие компьютеры, принтеры, флешки

Приложение I.

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

Введение

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

Содержание данной смены будет реализовано на двух отрядах, находящихся в пришкольном лагере. С учётом того, что ребята являются участниками программы «Орлята России», это значит, что они стремятся жить по законам и традициям содружества «орлят», исполняют «орлятские» песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка».

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены – 8-10 лет. Каждый день смены в пришкольном лагере имеет логически завершённый сюжет, так как дети находятся в лагере не весь день, а только часть дня. В соответствии с этим в каждом дне определено 1 ключевое дело, поддерживающее игровой сюжет. Всё остальное время в течение дня расписано с учётом режимных моментов, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе. В программу

добавлены экскурсии, посещение творческих студий, библиотеки, театра и другие дела, связанные с тематикой дня.

Режим дня:

08.30-09.00 – Сбор детей, зарядка	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, выполнение танцевальной разминки и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.00-09.15 – Утренняя линейка	Переключка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
09.15-10.00 – Завтрак	Творческая презентация меню, которая включает информацию о пользе продуктов.
10.00 -12.30 – Культурно-массовые мероприятия по плану. Оздоровительные процедуры	Различные подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
12.30- 13.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций	Плановая работа с чередованием спокойной и активной деятельности.
13.00-14.00 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00-14.30 – Свободное время	Спокойные настольные игры, чтение книг, рисование, лепка. Подведение с детьми итогов дня, проведение анализа.
14.30 – Уход домой	-

Игровая модель смены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную страну. Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой!

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

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены, а именно с общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» – дело, дающее старт смены и направленное на знакомство с территорией и инфраструктурой⁷ лагеря, в котором проводится смена (ведь даже на свою привычную школу можно взглянуть по-новому). Во время общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» в рамках игрового сюжета каждый отряд находит свой волшебный сундук и узнаёт о том, что открыть его сможет команда, которая в течение первого дней успешно выполнит первые задания: придумает название и девиз отряда, нарисует эмблему, поучаствует в играх на сплочение. Итогом первого дня становится то, что ребята находят ключ, открывают сундук и, сами того не подозревая, оказываются в неизвестной стране.

В сундуке находится книга, она – не обычная, а волшебная. Открыв эту книгу, ребята видят чистые листы, но на первой странице – послание от невидимых жителей неизвестной страны, в котором ребят просят о помощи: «... для того, чтобы страна существовала долго, и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Книга

становится неким источником, с помощью которого ребята могут общаться с жителями неизвестной страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам всех тайн. Чтобы путешествие было успешным, также необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями той страны, в путешествие по которой ребята отправляются (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги, который проходит во второй день смены»).

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

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

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

Система мотивации и стимулирования детей

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

Системы самоуправления

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

Принципы детского самоуправления:

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

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

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

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

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

Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель.

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

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

Задачи организационного периода:

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

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
	<i>1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов.</i> <i>Погружение в игровой сюжет смены.</i>

Игровой час «Играю я – играют друзья» (уровень отряда)	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён.
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря)	Включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря; далее переход к хозяйственному сбору, который подразумевает знакомство участников смены с территорией лагеря, с основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Итогом общего сбора участников «Здравствуй, лагерь» становится погружение детей в игровую модель смены, и, соответственно, обнаружение каждым отрядом своего сундука и пониманием того, каким образом этот сундук можно будет открыть.
Творческая встреча ребят «Знакомьтесь, это – мы!». Дискотека «Диско-драйв» (уровень лагеря)	Знакомство отрядов друг с другом, презентация названий и девизов отрядов. По итогам представления творческих визиток отряды получают ключи к своим сундукам. Данное дело начинается с открытия сундука, где отряд находит волшебную книгу, открыв которую, ребята видят послание от жителей неизвестной страны. Также жители знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. Дискотека «Диско-драйв» (открытие лагерной смены).

Основной период (2-10 дни смены) – ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители этой страны.

Задачи основного периода:

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

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
2-й день смены. Тематический день «День эколога»	
Создание экологического постера и его защита (уровень отряда/лагеря)	Отрядам предлагается создать свой экологический постер. Особенность заключается в том, что у ребят будет ограниченное время на выполнение своей работы и подготовку её защиты. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

«Крио – шоу» (уровень лагеря)	Зрелищное представление с использованием жидкого азота. В игровой форме ребята знакомятся с его свойствами, узнают о применении азота в производстве и быту, становятся свидетелями химических эффектов, которые создаются с помощью низких температур.
<i>3-й день смены. Тематический день «День здоровья и спорта»</i>	
Посещение бассейна (уровень лагеря)	Предполагает приобщение детей к здоровому образу жизни.
Большая командная игра «Физкульт-УРА!» (уровень лагеря)	Предполагает прохождение коллективом отряда спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящий коллектив, который поддерживает каждого и уважает мнение других.
<i>4-й день смены. Тематический день «День рекордов»</i>	
Посещение бассейна (уровень лагеря)	Предполагает приобщение детей к здоровому образу жизни.
Знакомство с Книгой рекордов Гиннесса. (уровень отряда)	Знакомство с книгой рекордов происходит по отрядам. Дети знакомятся с историей появления этой книги, самыми необычными рекордами, которые занесены в эту книгу.
Большая командная игра «Посмотри на мой рекорд!» (уровень лагеря)	В этой игре выявляются самые быстрые, смелые, спортивные дети, которые достигли рекордов в прыжках, беге, подтягивании, отжимании и др.
<i>5-й день смены. Тематический день «День театра»</i>	
Конкурс «Сказка на современный лад» (уровень отряда/лагеря)	Каждый отряд с помощью игрового приёма выбирает сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют. После чего открывается занавес и начинаются представления отрядов.
Поездка в кукольный театр «Арлекин» (уровень лагеря)	Кукольный театр воздействует на маленьких зрителей комплексом художественных средств. При показе спектакля кукольного театра применяются и художественное слово, и наглядный образ, и музыкальное воздействие – песня или музыкальное сопровождение, живописно - декоративное оформление. Спектакль оказывают большую помощь по умственному, нравственному, эстетическому воспитанию.
<i>6-й день смены. Тематический день «День профессий»</i>	
КТД «Мастер своего дела» (уровень отряда)	В ходе КТД дети знакомятся с разными профессиями, работая в микро-группах, в игровой форме пробуют «примерить» на себя некоторые дела.
Творческая мастерская «Традиционный русский пряник» (работа с соленым тестом) (уровень лагеря)	Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами Российской Федерации и нашего региона, даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать свой русский пряник.
<i>7-й день смены. Тематический день «Прогулка по родному городу»</i>	

КТД «Создай хорошее настроение». (уровень отряда)	Прогулка по городу невозможна без хорошего настроения. В ходе коллективно-творческого дела ребята создают себе и своим товарищам позитивный настрой на весь день.
Музыкально - игровая программа «Прогулка по городу» (уровень лагеря)	Направлена на знакомство детей с достопримечательностями города Омска, его особенностями, памятными местами. В ходе этой прогулки ребята поют песни о родном городе, танцуют и играют в разные игры.
<i>8-й день смены. Тематический день «Пушкинский день»</i>	
Конкурс рисунков «В некотором царстве, в Пушкинском государстве» (уровень отряда/ лагеря)	Конкурс рисунков воспитывает интерес к русской культуре, традициям и обычаям, художественному творчеству через произведения гения русской и мировой литературы А.С. Пушкина. Отбираются лучшие работы сначала в отрядах, а затем с помощью голосования в лагере.
Игровая программа и мастер-класс «По дорогам Пушкинских сказок» (ко Дню рождения А.С. Пушкина). (уровень лагеря)	Игровая программа направлена на знания детьми сказок А.С. Пушкина, их содержания, главных героев и их поступков. Разгадывая кроссворды, загадки, ребусы, отрывки из произведений ребята попадают в сказочный мир поэта. На мастер – классе работают в мини – группах, учатся договариваться между собой, выполняя задание.
<i>9-й день смены. Тематический день «День безопасности»</i>	
Посещение бассейна (уровень лагеря)	Предполагает приобщение детей к здоровому образу жизни.
Квест – игра «Школа безопасности» (уровень лагеря)	Игра - квест создаёт условия для развития познавательных способностей детей в процессе игры; воспитывает самостоятельность и инициативу в различных видах деятельности (двигательной, коммуникативной, игровой). Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма, пропаганда, направленная на предупреждение пожаров и приобретение способности сохранять свою жизнь и здоровье в различных условиях, а также проверить насколько хорошо дети умеют применять эти знания на практике.
<i>10-й день смены. Тематический день «Защитники отечества»</i>	
Спортивно-игровая программа «Зарничка» (уровень отряда/лагеря)	Игра включает спортивные конкурсы на развитие ловкости, смекалки, силы, выносливости; способствует сплочению коллектива, взаимопомощи, воспитанию у детей патриотизма, взаимовыручки, ответственности. Детям прививается интерес к спорту.
Квест «Будущие защитники» (уровень лагеря)	Отряды получают «Маршрутный лист», на котором нанесены станции с испытаниями и заданиями для детей. Чтобы их пройти они должны быть дружными, организованными, быстрыми, ловкими и сообразительными. Квест воспитывает чувство патриотизма, ответственности за свою Родину, гордости за свой народ, познакомит с разными родами войск нашей страны, военными специальностями.

Итоговый период (11 день смены) – ребята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, посредством

последовательного закрепления всех этапов коллективно-творческого дела;

- увеличение эмоциональной привлекательности и значимости жизни в лагере через общественную оценку индивидуальных заслуг ребёнка и самооценку;

- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей.

-

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>11-ый день. Закрытие лагерной смены. Выход из игрового сюжета.</i>	
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	Заключается в реализации коллективно-творческого дела – праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда)	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Она поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились.
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России». Танцевально - развлекательная программа «Танцевальный марафон» (уровень лагеря)	Официальное завершение смены и награждение её участников. В завершении лагерной смены проводится танцевально-развлекательная программа.

28 мая (среда) <u>«Здравствуй, лето!»</u> 1. Знакомство с лагерем, отрядом, выбор командиров отрядов. 2. Инструктажи по технике безопасности. Учебная эвакуация из здания. Предупреждение укусов клещей и др. насекомых. 3. Оформление уголка отряда. 3. Дискотека «Диско-драйв» (открытие лагерной смены).	29 мая (четверг) <u>«День эколога»</u> 1. Экологический час «Создание экологического постера и его защита» 2. «Крио шоу» 3. Минутка безопасности.	30 мая (пятница) <u>«День здоровья и спорта»</u> 1. Посещение бассейна. 2. Большая командная игра «Физкуль-УРА!». 3. Минутка безопасности.	31 мая (суббота) <u>«День рекордов»</u> 1. Посещение бассейна. 2. Знакомство с Книгой рекордов Гиннесса. 3. Большая командная игра «Посмотри на мой рекорд!» 4. Минутка безопасности.	2 июня (понедельник) <u>«День театра»</u> 1.Конкурс «Сказка на современный лад». 2. Поездка в кукольный театр «Арлекин» (спектакль «Рикки – Тики»)). 3. Минутка безопасности.
3 июня (вторник) <u>«День профессий»</u> 1. КТД “Мастер своего дела”. 2. Мастерская «Традиционный русский пряник» (работа с соленым тестом). 3. Минутка безопасности	4 июня (среда) <u>«Прогулка по родному городу»</u> 1. КТД «Создай хорошее настроение». 2. Игровая музыкальная программа «Прогулка по городу». 3. Минутка безопасности. 18	5 июня (четверг) <u>«Пушкинский день»</u> 1. Конкурс рисунков «В некотором царстве, в Пушкинском государстве». 2. Посещение библиотеки им. Н.К. Крупской «По дорогам Пушкинских сказок» (ко Дню рождения А.С. Пушкина). 3. Минутка безопасности.	6 июня (пятница) <u>«День безопасности»</u> 1. Посещение бассейна. 2. Квест - игра «Школа безопасности». 3. Минутка безопасности.	9 июня (понедельник) <u>«Защитники Отечества»</u> 1. Игра «Зарничка». 2. Посещение библиотеки им. Н.К. Крупской (совместно с КТОС «Кировец - 1»). Квест «Будущие защитники». 3. Минутка безопасности.
10 июня (вторник) <u>«Закрытие лагерной смены»</u> 1. Игра по станциям «Твори! Выдумывай!»				

Пробуй!» 2. Танцевально - развлекательная программа «Танцевальный марафон» (закрытие лагерной смены). 3. Минутка безопасности.				
--	--	--	--	--