

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ
«Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков»



Методическое пособие разработано в рамках реализации Всероссийской программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России» и содержит комплексную программу профильной смены «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» с ключевыми идеями треков «Орлёнок – Лидер», «Орлёнок – Эрудит» и «Орлёнок – Мастер» для проведения в период каникул.

Методические материалы пособия направлены на содействие формированию мировоззрения и развитию социальной активности детей младшего школьного возраста в каникулярное время. В содержание занятий вошёл опыт педагогического коллектива ВДЦ «Орлёнок» по организации воспитательной деятельности.

Методические материалы носят практико-ориентированный характер и адресованы учителям начальных классов, руководителям образовательных организаций, заместителям руководителей и советникам директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, методистам, классным руководителям, вожатым, студентам и преподавателям педагогических учебных заведений и системы повышения квалификации.

Методическое пособие по организации профильной смены «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» в каникулярное время / авторы-составители: Дровалёва Е.Ю., Сокольских А.А., Телешева О.Ю., Шевердина О.В.– Краснодар: 2024 г.

© Е.Ю. Дровалёва, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева, О.В. Шевердина

© ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

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 увлекать 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

	<ul style="list-style-type: none"> - умеет анализировать деятельность, действия, поступки; - применяет полученные знания на практике; - демонстрирует самостоятельность в соответствии с уровнем психофизиологического развития 	<ul style="list-style-type: none"> - анализ творческих работ ребёнка - участие ребёнка в итоговых делах смены
Предметные	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 компанией 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	<p>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.</p> <p>Карандаш – капитан клуба Весёлых человечков. Персонаж с карандашом вместо носа. Все его рисунки имеют свойство материализоваться и оживать.</p> <p>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.</p> <p>Буратино – герой сказки Алексея Толстого «Золотой ключик». Спортивный, неугомонный персонаж, всем интересуется и всегда позитивно настроен на совместную деятельность с другими Весёлыми человечками.</p> <p>Незнайка – герой сказки Николая Носова. Обладает неугомонной жадой деятельности. Отзывчивый и добрый, очень активный.</p> <p>Чиполлино – «мальчик-луковица» из сказки Джанни Родари. Любит путешествовать и придумывать забавные истории.</p> <p>Петрушка – весёлый персонаж русского-народного ярмарочного кукольного театра. Любит поразвлечь друзей игрой на гармошке.</p> <p>Дюймовочка – героиня сказки Х.К. Андерсена. Любит нарядно одеваться и танцевать.</p> <p>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»</p>
---	-------------------	--

2	Журнал команды	<p>Творческое пространство, а также своеобразная форма работы, постоянно действующая и живая. Ребятам 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.</p> <p>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.</p> <p>Советы по оформлению:</p> <p>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.</p> <p>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</p>
---	----------------	---

		<p>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.).</p> <p>Форма Журнала команды может быть различной: альбом, лист ватмана, командный уголок, творческий календарь с датами смены, стена в холле.</p> <p>Самое главное – журнал в большей степени должны делать дети. А перед окончанием смены ребята могут разобрать Журнал «по частям» на память о смене</p>
3	Традиционные (домашние) дела команды	<p>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)</p>
4	Журнал «Весёлые истории»	<p>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.</p> <p>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</p>

		<p>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.</p>
--	--	---

Содержательные и организационные особенности временных детских объединений

1	Детский лагерь	Творческое объединение детей и взрослых на одной территории в рамках единой программы	<p>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.</p> <p>Ключевым результатом деятельности лагеря является реализация детской инициативы в рамках Фестиваля творчества «Время талантов»</p>
2	Команда	<p>В лагере общепринятым названием детского объединения является отряд. В тематике нашей смены и опираясь на ценностные основания программы «Орлята России» мы вводим понятие «команда».</p> <p>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.</p>	<p>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).</p> <p>Дела команды могут быть и познавательными: например, ребята-орлята могут отправиться на какую-либо экскурсию за пределы лагеря.</p>

		<p>Численность команды в лагере обычно от 10 до 25 человек, в зависимости от возраста заехавших детей</p>	<p>Команда в соответствии с тематикой смены выбирает себе название и девиз.</p> <p>Результатом совместной деятельности команды является заполненный на протяжении всей смены Журнал команды, представленный на выставке Журналов</p>
3	<p>Мастерские Клуба Весёлых Человечков</p>	<p>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.</p> <p>Каждую Мастерскую возглавляет один из Весёлых Человечков:</p> <p>Мастерская Карандаша (юные художники);</p> <p>Мастерская Самоделкина (юные изобретатели);</p> <p>Мастерская Гурвинека (юные почемучки);</p> <p>Мастерская Дюймовочки (весёлые танцоры);</p> <p>Мастерская Буратино (юные спортсмены);</p> <p>Мастерская Чиполлино (юные путешественники);</p> <p>Мастерская Петрушки (актёров, певцы, музыканты);</p> <p>Мастерская Незнайки (юные мастера игры).</p>	<p>Методика коллективно-творческой деятельности составляет основу работу Мастерских, которая может проходить по 2-ум вариантам (выбор происходит на этапе планирования смены) и чаще всего зависит от возраста детей – участников:</p> <p><u>Вариант 1.</u></p> <p>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.</p> <p><u>Вариант 2.</u> Первое занятие в Мастерских проводят сами Весёлые Человечки для того,</p>

		<p>В течение смены, в зависимости от её продолжительности, проходит от 3 до 7 занятий в каждой Мастерской.</p> <p>Направленность и содержание Мастерских могут меняться в зависимости от творческих возможностей педагогического коллектива, количества детей, желающих посещать ту или иную Мастерскую</p>	<p>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.</p> <p>Результатом работы Мастерских являются инициативы детей, реализованные в рамках Дня открытых дверей</p>
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 большой 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		
<p>Погружение в игровую модель и старт смены (1-2 день смены)</p>	<p>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.</p> <p>Происходит погружение в игровой сюжет смены.</p> <p><u>Результатом</u> этапа становится визитка (творческое представление) команды и торжественное открытие смены «Клуб весёлых человечков»</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Игровая программа «Давайте дружить»; – сбор-рождение команды; – церемония открытия смены; – творческий вечер «В гостях у Весёлых Человечков»; – тематический огонёк «Мы команда!»

<p>I этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: зачисление в Мастерские (2-3 день смены)</p>	<p>Это практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам.</p> <p>Продолжительность зависит от количества дней смены.</p> <p><i>1 вариант</i> – ребята одной команды распределяются на равные группы, посещают каждый мастер-класс.</p> <p><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.</p>	<p>– театрализованный старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»;</p> <p>– мастер-классы от Весёлых человечков;</p> <p>– командный сбор-самоопределения по выбору Мастерской</p>
--	---	---

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

(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»	<p>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.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>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.</p>

		<p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • информирование ребят о том, в чём заключается сбор; • обсуждение первого вопроса: «Что нас ждёт впереди?» (для ребят в интересной форме представляют журнал «Весёлые картинки» и рассказывается о каждом весёлом человечке); • обсуждение второго вопроса: «Какая мы можем принять участие в нашей смене?» (совместно с ребятами идёт выработка идей по названию и девизу команды, определение командной песни и создание эмблемы команды); • обсуждение третьего вопроса: «Кто поведёт нас за собой?» (выборы командира команды, формирование групп по направлениям, определение поручений на время проведения Мастерских для каждой группы); • подведение итогов, оформление ключевых позиций в Журнале команды (название, девиз песни, эмблема, командир, составы групп по направлениям, распределение традиционных поручений)
3	Сбор целеполагания	<p><i>Аннотация:</i> сбор направлен на постановку детьми индивидуальных целей на основе собственных интересов и возможностей смены.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • информирование ребят о том, зачем проводится сбор; • установление эмоционального настроения на сбор (рассказ притчи или просмотр видеоролика о мечте и цели);

		<ul style="list-style-type: none"> • актуализация знаний о предстоящих делах в смене; • работа по постановке цели на смену; • подведение итогов. <p><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></p>
4	Церемония открытия смены	<p>Аннотация: церемония открытия смены предполагает проведение официального торжественного старта – начала смены.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>);

		<ul style="list-style-type: none"> • 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»	<p>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.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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);

		<ul style="list-style-type: none"> • получение командами приглашений на участие в Клубе Весёлых человечков
6	<p>Орлятские огоньки (см. Рекомендации)</p>	<p>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>).</p> <p>Система огоньков:</p> <p>Орг. период смены – «Здравствуйте, это мы!»</p> <p style="padding-left: 40px;">«Звездопад»</p> <p>Основной период – «Необыкновенная история»</p> <p style="padding-left: 40px;">«Мой талисман»</p> <p style="padding-left: 40px;">«Волшебный фонарь»</p> <p style="padding-left: 40px;">«Дружба»</p> <p style="padding-left: 40px;">«Наш общий дом»</p> <p style="padding-left: 40px;">«Огонёк анализ дня»</p> <p>Итоговый период – «Расскажи мне обо мне»</p>

		<p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создание атмосферы и настрой на огонёк; • пояснение правил огонька; • вступление (<i>на котором педагог задаёт тему разговора и то, каким образом этот разговор будет проходить – открытый микрофон/ ассоциация/ продолжи фразу/ и т.д.</i>); • разговор по кругу против часовой стрелки; • исполнение спокойной и мелодичной орлятской песни; • традиция «сюрприза» (<i>это могут быть картинки с пожеланиями, подготовленные на первом огоньке педагогом и старшеклассниками-наставниками, а на следующих огоньках ребята могут их сделать своими руками</i>); • орлятский круг, завершение дня
7	Занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков	<p>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.</p> <p>Краткий ход:</p> <p>5 мин – театрализованный старт работы Мастерских;</p>

		<p>по 15 мин – проведение мастер-классов от Мастерских; 30 мин – обсуждение в команде, распределение.</p> <p><i>Основной принцип построения мастер-класса:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>По итогам участия в мастер-классах ребята собираются на общий сбор команды, обсуждают мастер-классы и распределяются по Мастерским</p>
8	<p>Фестиваль творчества «Время талантов»</p>	<p>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.</p> <p>Ход дня:</p> <ul style="list-style-type: none"> • старт фестиваля творчества «Время талантов»;

		<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>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.</p> <p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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»	<p>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.</p>

		<p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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»	<p>Аннотация: официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов (и Весёлых человечков) и ответное слово детей.</p> <p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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);

		<ul style="list-style-type: none"> • официальное завершение смены – спуск Государственного флага Российской Федерации; • напутственные слова от организаторов и гостей
12	Поющая площадь «Мелодия дружбы»	<p>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.</p> <p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> • вступительное слово от взрослых; • исполнение песен орлятских песен и песен официального сборника «Орлята России»; • напутственное слово от взрослых; • переход на итоговые огоньки команд. <p>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</p>

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	<ul style="list-style-type: none"> – 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; 	<p>М/ф «Волшебный карандаш²» (9 мин)</p> <p>2-3 журнала «Весёлых картинок» для рассматривания иллюстраций, обращаем внимание детей на фамилии иллюстраторов.</p> <p>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);</p> <p>дополняют коллективную работу, подписывают авторов-иллюстраторов</p>

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

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

	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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» 	<p>Знакомство на основе книг, с использованием иллюстраций из журнала «Весёлые картинки», видеосказки⁴ по В. Сутееву, книг с иллюстрациями В. Сутеева</p> <p>Для педагога⁵ «Удивительное превращение кляксы».</p> <p>На листе А6 дети выполняют свои работы</p>

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

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

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

<ul style="list-style-type: none"> – 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? <p>Начало проектирования инициативы (первый этап КТД). Обсуждение вопроса:</p>	<p>М/ф «Приключения запятой и точки»⁷ (15 мин)</p> <p>Участвуют в предложенной деятельности, потом подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде</p>
--	---

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

⁶ https://disk.yandex.ru/i/IPy2Z_yLZjYf_Q

	что мы можем показать, чему можем научить?	
4 занятие	<p>– Знакомство с творчеством В. Чижикова;</p> <p>– мастер-класс от Карандаша «Изонить» и «Кляксография пузырчатая»;</p> <p>– творческие работы ребят, создание небольших иллюстраций к народным сказкам (возможно использование регионального компонента);</p> <p>– подведение итогов занятия: где это можно применить? Можем ли сами продолжить рисовать в такой технике? Можем ли научить других иллюстрировать сказки?</p> <p>Проектирование инициативы</p>	<p>Рассматривание журналов с иллюстрациями художника.</p> <p>В помощь педагогу «Удивительное превращение кляксы».</p> <p>Принимают участие в предложенной деятельности, создают свои работы, подписывают, собирают в общую работу и размещают на общелагерном стенде.</p> <p>Обсуждение идей</p>
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 орлятом 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, талисмানে, 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 талисмানে. Ребята выбирают для себя предмет или, если этого нет в предложенных предметах, просто описывают свой образ. Задача в ходе высказываний рассказать о своём талисмানে. 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 настроения. 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	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
<p>Заезд, инструктажи по ТБ</p> <p>Игры на знакомство, командообразование</p> <p>Экскурсия-прогулка по территории лагеря</p> <p>Разведка интересных дел</p> <p>Игровая программа «Давайте дружить»</p> <p>Сбор команды по итогам игры, обсуждение предполагаемой общей цели на смену</p> <p>Подготовка визитки команды</p>	<p>Театрализованнй старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»</p> <p>Мастер-классы Клуба Весёлых человечков</p> <p>Обсуждение в команде</p> <p>Сбор целеполагания</p> <p>Час игры команды</p> <p>Сбор-рождение команды</p> <p>Заполнение странички Журнала команды</p> <p>Киновечер – мультфильмы про Клуб Весёлых человечков</p> <p>Огонёк «Звездапад»</p>	<p>Подготовка визитки команды</p> <p>Церемония открытия смены</p> <p>Сбор команды по итогам мастер-классов</p> <p>Игровой час «Играю я – играют друзья»</p> <p>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</p> <p>Зачисление в Мастерские Клуба Весёлых человечков</p> <p>Творческий вечер «В гостях у Весёлых человечков»</p> <p>Огонёк «Необыкновенная история»</p>	<p>Открытие «Мастерских Клуба Весёлых человечков»</p> <p>1-е занятие в Мастерских</p> <p>Мастер-класс от вожакого – оформляем Журнал Команды</p> <p>Игра на командообразование «Мы-команда!»</p> <p>Сбор команды по итогам игры, обсуждение</p> <p>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</p> <p>Танцевально-игровая программа «Мы играем и поём, дружно, весело живём!»</p> <p>Огонёк-анализ дня</p>	<p>2-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков</p> <p>«Калейдоскоп идей» – подготовка командного дела к тематическому дню «Эрудит» по методике КТД</p> <p>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</p> <p>Огонёк «Мой талисман»</p>	<p>3-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков</p> <p>Марафон интересных игр «Море хорошего настроения»</p> <p>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</p> <p>Исследовательский квест «Природный код»</p> <p>Огонёк-анализ дня</p>	<p>Тематический день Эрудит</p> <p>Старт тематического дня</p> <p>Марафон настольных игр «Развиваемся, играя!»</p> <p>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</p> <p>Командный турнир: Большие шахматы</p> <p>Огонёк-анализ дня</p>

<i>Огонёк «Здравствуйте, это мы!»</i>						
8 день	9 день	10 день	11 день	12 день	13 день	14 день
4-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков Экскурсия или поход в музей <i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i> КТД «Коробка храбрости» <i>Огонёк «Волшебный фонарь»</i>	5-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков <i>Танцевальный час «Ловим ритм»</i> <i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i> Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» Танцевальная программа «В кругу друзей» <i>Огонёк-анализ дня</i>	6-е занятие в Мастерских Клуба Весёлых человечков Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» <i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i> Весёлые старты «Быстрее! Выше! Сильнее!» <i>Огонёк «Дружба»</i>	<i>Тематический час «Открывая страницы интересной книги»</i> <i>Театральный час «Там, на неведомых дорожках»</i> <i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i> Музыкальная гостиная «С хорошего настроения» <i>Огонёк «Наш общий дом»</i>	Фестиваль творчества «Время талантов» Старт Фестиваля День открытых дверей в Мастерских Клуба Весёлых человечков <i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i> Итоговый концерт «Волшебство творчества» <i>Тематический огонёк «Расскажи мне обо мне»</i>	Выставка Журналов команд <i>Чаепитие с Клубом Весёлых человечков</i> Праздничная дискотека «Финальный аккорд» <i>Огонёк-анализ дня</i>	<i>Итоговый сбор команды «Рубрика «Оставляю вам на память»</i> Церемония закрытия смены «Навстречу будущему» Поющая площадь «Мелодия дружбы» <i>Итоговый огонёк «Всем в этом мире нужен друг»</i>