

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
БОРИСОГЛЕБСКИЙ ФИЛИАЛ  
(БФ ФГБОУ ВО «ВГУ»)**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
ПЕДАГОГИКА ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ**

### **Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

При изучении дисциплины студенту необходимо:

- внимательно прочитать программу курса;
- изучить материал для аудиторной работы по программе;
- составить индивидуальный план выполнения различных видов работ по программе;
- завести электронную педагогическую копилку вожатого для интернет-ресурсов, найденных при подготовке к занятиям, соотносить темы электронных материалов с вопросами, вынесенными на самостоятельное изучение.

Важным условием в процессе изучения дисциплины выступают:

- выявление студентами личностного смысла программы в целом и отдельных ее тем с позиции значимости для профессионального становления;
- ознакомление с педагогическими основами деятельности вожатого ДОЛ;
- формирование студентами педагогической копилки, включающей план-сетку смены, отрядные мероприятия, конспекты КТД по различным направлениям;
- выявление студентами личностного смысла темы для усвоения программы в целом с позиции значимости для получения общекультурных и общепрофессиональных компетенций;
- рациональная организация студентами самостоятельной работы;
- развитие собственного творческого потенциала, необходимого для дальнейшего самообучения, саморазвития и самореализации в условиях развития и совершенствования средств информационных и коммуникационных технологий;
- умение оценивать результаты своей деятельности и сформулировать обоснованные предложения по совершенствованию образовательного процесса.

### **Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям**

При подготовке обучающихся к практическим занятиям по курсу необходимо не только знакомить студентов с теориями и методами практики, но и стремиться отрабатывать на практике необходимые навыки и умения.

Практическое занятие - это активная форма учебного процесса в вузе, направленная на умение обучающихся переработать учебный текст, обобщить материал, развить критичность мышления, отработать практические навыки обсуждения отдельных вопросов на основе обобщения материала.

Практические занятия предназначены для усвоения материала через систему основных понятий педагогической науки. Успешная организация времени по усвоению данной дисциплины во многом зависит от наличия у студента умения самоорганизовать себя и своё время для выполнения предложенных домашних заданий. При этом алгоритм подготовки будет следующим:

1 этап - поиск в литературе теоретической информации на предложенные преподавателем темы;

2 этап - осмысление полученной информации, освоение терминов и понятий;

3 этап - составление плана ответа на конкретные вопросы (конспект по теоретическим вопросам к практическому занятию, не менее трех источников для подготовки, в конспекте должны быть ссылки на источники);

### **Методические рекомендации по подготовке творческих заданий**

Творческие задания позволяют создать для студентов фундамент для сотрудничества, самообучения, общения.

В процессе подготовки студентам предъявляются разного рода задания:

- по проектированию и теоретическому обоснованию воспитательных и коллективных дел в условиях жизнедеятельности временных детских коллективов;
- разработке сценариев массовых творческих мероприятий;
- выбору и описанию игр с детьми разного возраста в летнем лагере, планированию воспитательной работы с детьми и подростками на смену;
- составлению программ психолого-педагогической диагностики личности ребенка и детско-подросткового коллектива в условиях учреждения летнего оздоровительного отдыха;
- программ (проектов) летнего отдыха для различных учреждений, осуществляющих отдых и оздоровление;
- по различным направлениям воспитательной работы с детьми и подростками.

Выполнение творческих заданий требует от студента воспроизведение полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода: подборка примеров из практики; подборка материала по определенной теме и т.п.

Индивидуальные творческие задания (ИТЗ) - это последовательность частично регламентированных задач, имеющих уникальное решение, определяемое индивидуальными способностями исполнителя (знаниями, умениями, навыками и природными способностями). ИТЗ это последовательность действий с применением теоретических знаний студентами, а не о простом перечне задач, т.к. возможности творческого развития процесса моделирования часто определяются предшествующим порядком исполнения задания.

Групповые творческие задания (далее ГТЗ). В группах студенты работают наиболее эффективно и качественно. Студенты должны:

- воспринять и прочесть необходимую для выполнения задания информацию;
- обсудить информацию, поставить решения проблемы;
- коллективно выработать и подать решение;
- сравнить свои итоги с итогами у других групп.

### Название и девизы отрядов

Название отряда	Девиз отряда
Монолит	Нашу дружбу сохранит крепкий камень монолит
НОРД	Нам открывать романтику дали
Риос	Романтики, искатели, открытые сердца
Оптимист	Не теряем бодрости и верим в счастье
Альтаир	Полетим на Альтаир, завоюем звездный мир
Ритм	Романтики, искатели, творители, мечтатели
Факел	Лучше вспыхнуть и гореть, чем всю жизнь мерцать и тлеть.
Данко	Несем свой факел всегда вперед, как Данко сердце свое несёт!
Мушкетеры	Скрестим наши шпаги не ради отваги, а ради дружбы в нашем отряде
Вертикаль	Мы никогда на месте не стояли, мы будем век идти по вертикали
Орешко	Крепкий орешек ничем не разбить, если ребята умеют дружить
Супербеби	Супербеби это чудо, Супербеби это класс, мы живем совсем не худо, вы соскучились без нас
Единство	Когда мы едины – мы непобедимы
Дружный	Не ныть, не плакать по углам, беду и радость пополам

### Игры на знакомство

### ***Калейдоскоп имен***

Ведущий обращается со словами:  
«Чтобы имена узнать, буду буквы называть.  
Чье имя с этой буквы начинается,  
Тот сам встает и представляется  
Начинает буква «А»!  
Встают те, чьи имена начинаются на «А»:  
Спасибо! Продолжает буква «Б»!  
Поднимаются те, чьи имена начинаются с этой буквы.  
Обратимся к букве – «В»!  
Представляются участники с именами на «В» и т.д.  
Игра должна проходить в интенсивном ритме, чтобы она не превратилась в нудную затею.

### ***Давай-ка познакомимся!***

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи...» — и так далее.

### **Игры на сплочение**

#### ***Квадрат***

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например: — Квадрат пошел влево — квадрат идет влево. — Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть. — Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

#### ***«Гражданская оборона»***

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: «Внимание!». На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т. п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, держа друг друга, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т. п.). Вожатый, играя роль этой опасности, пытается вытащить из группы любого ребенка. Задача ребят держаться очень крепко. Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

### **Игры на сплочение коллектива**

#### **Я люблю тебя за то...**

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки и говорят шёпотом друг другу. За какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я люблю тебя за то...» чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10 -15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют всё сначала. По окончании игры – анализ ощущений.

#### **Упражнение на командное взаимодействие «Переброс мяча».**

Задача данного упражнения обратить внимание коллектива на тех детей, которое до этого времени были менее заметны. Задача вожатого, чтобы мяч действительно побывал в руках у каждого ребёнка и никого не забыли. Ребятам предлагается встать в круг. Вожатый бросает мяч любому стоящему в кругу,

поймавший мяч перебрасывает его следующему и т. д. задача сводится к тому, что мяч должен побывать в руках у каждого. Это упражнение необходимо выполнить за одну минуту. При этом следует соблюдать следующие правила: мяч не должен попадать дважды в одни и те же руки; если мяч упал, упражнение начинают выполнять сначала.

### **Игры на внимание**

#### **Найди пару**

Играющих делят на две команды: одной раздают листья, другой - плоды. По сигналу дети становятся парами так, чтобы листья соответствовали плодам. Правильно составленная пара проходит через "волшебные ворота" (двое детей с поднятыми вверх руками). Если же задание выполнено неправильно, ворота закрываются (поднятые руки опускаются).

#### **Бывает - не бывает**

Вожатый говорит: «Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года». Вожатый: Выпал снег, и зацвели подснежники. Дети: так не бывает. Вожатый: А почему? Когда идет снег? А когда цветут подснежники? В дальнейшем можно использовать такие «путаницы»: Мальчик поехал на лыжах собирать землянику. В саду цветут розы, а дворник заметает на дорожках снег. Падают желтые листья, дети впервые пошли в школу. Зацвели цветы, птицы улетели, на деревья распускаются почки. Мальчик был в лесу и видел в норе петуха.

### **Игры с залом**

#### **Игра «Светофор»**

А теперь проверим какой у нас дружный коллектив, а поможет в этом нам песня. Перед вами три круга: зеленый, желтый, красный. Когда я покажу вам зеленый круг, вы все дружно поете, когда желтый круг - поем тихо, а при появлении красного круга в зале наступает тишина, песню вы поете про себя.

Итак, приготовились, начали!

#### **Игра «У оленя дом большой»**

*Ведущий* разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постоянно нарастает.

У оленя дом большой,  
Он глядит в свое окошко.  
Заяц по лесу бежит  
В дверь ему стучит:  
«Тук, тук, дверь открой,  
Там в лесу охотник злой!  
Быстро двери открывай,  
Лапу мне давай».

#### **Игра «Ежики»**

Зал вместе с ведущим произносит слова и повторяет движения:

Приходили, приходили (идем вместе).  
Ежики, ежики (показываем растопыренные пальцы).  
Наковали, наковали (ударяем кулак о кулак).  
Ножницы, ножницы (руками показываем ножницы).  
Бег на месте, бег на месте (бежим на месте).  
Зайчики, зайчики (показываем уши).

Ну-ка дружно! Ну-ка вместе! (все мальчики громко кричат: «Мальчики», а все девочки: «Девочки»).

Игра проводится обычно 2-3 раза

## Вокруг света за 21 день

Подготовили студенты  
психолого-педагогического факультета  
Беззубцева Т. Г., Елагина В. Н.  
Ильченко Д. Д., Кузнецова Ю. А.  
Селезнева Е. Ю.

### ДЕВИЗ

«Мы свет увидать весь хотим и страны мира облетим».

### ЭМБЛЕМА



### ЛЕГЕНДА СМЕНЫ

Вокруг света за 80 дней – это приключенческий роман французского писателя Жюль Верна, повествующий о путешествии эксцентричного и флегматичного англичанина Филеаса Фогга и его слуги-француза Жана Паспарту вокруг света, предпринятом в результате одного пари. По его мотивам мы с вами будем путешествовать в пределах нашего лагеря. Мы узнаем много нового, интересного. Поделится друг с другом опытом и своими достижениями.

Филеас Фогг: «Я бьюсь об заклад, вы не сможете облететь свет быстрее чем я»

Жан Паспарту: «А вдруг они смогут?»

Вожатый: «Ребята мы сможем?»

Дети: «Сможем»

Жан Паспарту: «Видешь Филеас, они говорят, что смогу»

Филеас Фогг: «А пусть они докажут это. Давайте заключим с вами пари, если вы сможете облететь свет за 21 день, то я отдам вам свою славу, а если не успеете облететь, то в лучах славы буду купаться я. Согласны?»

Дети: «Да»

Вожатый: «Мы успеем облететь свет за 21 день»

Вожатый: «Ну что ребята, отправляемся в путешествие?»

Дети: «Да»

Вожатый: «Тогда в путь»

### План-сетка

1 день «Встреча».	2 день «Дружба».	3 день «Открытие».
11:30 – Заезд. 16:30 – Работа в отряде. 20:00 – ВД «А это мы!»	11:30 – Игра на местности «Знакомство с домом». 16:30 – Игры на знакомство.	11:30 – Игра на сплочение коллектива. 16:30 – Торжественная линейка открытия.

	20:00 – ВД «Знакомьтесь, это мы!»».	20:00 – ВД «Вокруг света за 21 день».
<b>4 день «Россия».</b> 11:30 – Конкурс рисунков «Как вы видите Россию в будущем?» 16:30 – Выставка и представление рисунков. 20:00 – ВД «А что же было дальше?».	<b>5 день «Германия».</b> 11:30 – Эстафета «По следам нечисти». 16:30 – «Лучший дух». 20:00 – ВД «Хэллоуин в Германии».	<b>6 день «Италия».</b> 11:30 – Подготовка к ВД. 16:30 – Спортивная игра «Футбол». 20:00 – ВД «Кулинарный поединок».
<b>7 день «Страна снов».</b> 11:30 – Мультфильм «Хранители снов». 16:30 – Подготовка к ВД. 20:00 – ВД «Сон который я вижу».	<b>8 день «Англия».</b> 11:30 – Игра «Красота вокруг нас». 16:30 – Музыкальный конкурс «Голос» 20:00 – ВД «Королева красоты».	<b>9 день «Греция».</b> 11:30 – Большая олимпийская викторина. 16:30 – Олимпийские игры. 20:00 – ВД «Спартанцы».
<b>10 день «Франция».</b> 11:30 – Соревнования «Дружная семья». 16:30 – Чествование семьи «Регистрация». 20:00 – ВД «День Влюбленных».	<b>11 день «Египет».</b> 11:30 – Игра на местности «Путешествие к фараону». 16:30 – Легенды Древнего Египта. 20:00 – ВД «История древнего времени».	<b>12 день «Россия».</b> 11:30 – Викторина «Что? Где? Когда?» 16:30 – Конкурс стихотворений «Памяти героев посвящается». 20:00 – ВД «День России».
<b>13 день «Китай».</b> 11:30 – «Китайские иероглифы». 16:30 – Эстафеты «Быстрее, выше, сильнее». 20:00 – ВД «Шоу талантов».	<b>14 день «Параллельная вселенная».</b> 11:30 – Конкурс «За пределами галактики». 16:30 – Подготовка к ВД. 20:00 – ВД «Один в один».	<b>15 день «Япония».</b> 11:30 – «Этикет Японии». 16:30 – Ток-шоу «Этикет Японии». 20:00 – ВД «Японский театр».
<b>16 день «Индия».</b> 11:30 – Подготовка к ДД. 16:30 – Конкурс «Буддийский храм». 20:00 – ВД «Танцор диско».	<b>17 день «Олимпия».</b> 11:30 – Игра «В гостях у Богов». 16:30 – «Легенды Олимпии» 20:00 – ВД «Боги Олимпа».	<b>18 день «Бразилия».</b> 11:30 – Подготовка декораций. 16:30 – Подготовка костюмов. 20:00 – ВД «Карнавал».
<b>19 день «Россия».</b> 11:30 – Изготовление сюрпризов. 16:30 – Живая скульптура «Свободный скульптор». 20:00 – ВД «В гостях хорошо, а дома лучше».	<b>20 день «Закрытие».</b> 11:30 – «Ромашка желаний». 16:30 – Торжественная линейка закрытия. 20:00 – ВД «Отчетный концерт».	<b>21 день.</b> Сборы. Разъезд.

### Методические рекомендации по проведению мастер-классов

**Мастер-класс** (от английского *masterclass*: *master* - лучший в какой-либо области+*class*-занятие, урок) - современная форма проведения обучающего тренинга-семинара для отработки практических навыков по различным методикам и технологиям с целью повышения профессионального уровня и обмена передовым опытом участников, расширения кругозора и приобщения к новейшим областям знания.

Мастер-классы являются одной из форм профессионального обучения педагогов, представляют собой профессиональные объединения педагогов, в них

объединяются учителя, желающие освоить предлагаемые им программы, методики, технологии и желающие получить полную информацию о позитивном опыте учителя-мастера.

Мастер-класс должен демонстрировать конкретный методический прием или метод, методику преподавания, технологию обучения и воспитания. Он должен состоять из заданий, которые направляют деятельность участников для решения поставленной педагогической проблемы, но внутри каждого задания участники абсолютно свободны: им необходимо осуществить выбор пути исследования, выбор средств для достижения цели, выбор темпа работы. Мастер-класс должен всегда начинаться с актуализации знаний каждого по предлагаемой проблеме, что позволит расширить свои представления знаниями других участников.

В технологии проведения мастер-класса предлагается использовать определенный алгоритм поиска решения педагогической проблемы.

При планировании работы мастер-класса определяется единая основополагающая цель, достижению которой подчинена вся работа.

При подготовке мастер-класса педагогу-мастеру важно определить для себя следующие позиции:

1. -Какие аспекты своего опыта лучше представить в ходе мастер-класса?
2. -Каким способом лучше представить теоретические и практические наработки для раскрытия темы мастер-класса?
3. -Как организовать коллективную интерпретацию представленного опыта?
4. -Какие методические разработки и иллюстрации нужно подготовить и представить для участников?

Особенности мастер-класса состоят в том, что:

- постановка проблемы и решение ее идет через проигрывание различных ситуаций,
- предполагается активная деятельность всех участников мастер-класса,
- создается атмосфера инициативности, творчества.

Для определения эффективности подготовки и проведения мастер-класса следует использовать следующие критерии.

**Презентативность.** Выраженность инновационной идеи, уровень ее представленности, культура презентации идеи, популярность идеи в педагогике, методике и практике образования.

**Эксклюзивность.** Ярко выраженная индивидуальность (масштаб и уровень реализации идей). Выбор, полнота и оригинальность решения инновационных идей.

**Прогрессивность.** Актуальность и научность содержания и приемов обучения, наличие новых идей, выходящих за рамки стандарта и соответствующих тенденциям современного образования и методике обучения предмета, способность не только к методическому, но и к научному обобщению опыта.

**Мотивированность.** Наличие приемов и условий мотивации, включения каждого в активную творческую деятельность по созданию нового продукта деятельности на занятии.

**Оптимальность.** Достаточность используемых средств на занятии, их сочетание, связь с целью и результатом (промежуточным и конечным).

**Эффективность.** Результативность, полученная для каждого участника мастер-класса. Каков эффект развития? Что это дает конкретно участникам? Умение адекватно проанализировать результаты своей деятельности.



Технологичность. Четкий алгоритм занятия (фазы, этапы, процедуры). Наличие оригинальных приемов поиска и открытия, удивления, озарения, рефлексии (самоанализа, самокоррекции).

Артистичность. Возвышенный стиль, педагогическая харизма, способность к импровизации, степень воздействия на аудиторию, степень готовности к распространению и популяризации своего опыта

Общая культура. Эрудиция, нестандартность мышления, стиль общения, культура интерпретации своего опыта.

### Кружок «Волшебный квадратик»

**Цель:** всестороннее интеллектуальное и эстетическое развитие детей в процессе овладения элементарными приемами техники оригами, как художественного способа конструирования из бумаги.

#### **Задачи:**

##### Обучающие:

- познакомить детей с основными геометрическими понятиями: круг, квадрат, треугольник, угол, сторона, вершина и т.д., базовыми формами оригами;
- формировать умение следовать устным инструкциям;
- обучать различным приемам работы с бумагой;
- обогащать словарь ребенка специальными терминами;
- создавать композиции с изделиями, выполненными в технике оригами.

##### Развивающие:

- развивать внимание, память, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать художественный вкус, творческие способности и фантазии детей;
- развивать мелкую моторику пальцев рук и глазомер.

##### Воспитательные:

- воспитывать интерес к искусству оригами;
- расширять коммуникативные способности детей;
- способствовать созданию игровых ситуаций, расширять коммуникативные способности детей;
- совершенствовать трудовые навыки, формировать культуру труда, воспитывать аккуратность, умение бережно и экономно использовать материал, содержать в порядке рабочее место.

### Календарно – тематический план

№ п/п	Тема (содержание)	Кол-во часов
1.	«Давайте поиграем» <u>Цель:</u> выявить умение детей распознавать и называть геометрические фигуры; заинтересовать работой с бумагой, познакомить с одним из её свойств – сминаемостью; научить делить квадрат путем складывания на разное количество равных частей: 2 прямоугольника, 4 квадрата или треугольника; развить мелкую моторику пальцев рук; воспитывать аккуратность.	1 час
2.	«В некотором царстве, в бумажном государстве...» <u>Цель:</u> заинтересовать детей изготовлением поделок из бумаги в технике оригами, познакомить с некоторыми из них; начать знакомить с историей искусства оригами.	1 час
3.	«Красочное панно» <u>Цель:</u> учить детей создавать композицию из фигурок, выполненных в технике оригами; закрепить навыки работы с пооперационной картой и схемой; помогать каждому ребёнку добиться желаемого результата; показать преимущества коллективной работы;	1 час

	воспитывать у детей желание доставлять радость окружающим.	
4.	«Гном» <u>Цель:</u> продолжать учить детей делать бумажные фигурки из двух деталей; познакомить с последовательностью изготовления поделок в технике оригами, используя схему; учить чётко выполнять инструкции воспитателя; совершенствовать умение детей работать в мини-группе, добиваться достижения цели, согласуя свои действия с действиями товарищей; воспитывать стремление помогать другим.	1 час
5.	«Ожившая сказка» <u>Цель:</u> создавать у детей хорошее настроение; повышать интерес к занятиям оригами, используя игровые приёмы; учить использовать готовые фигурки в театрализованной деятельности.	1 час
6.	«Мамин праздник» <u>Цель:</u> учить проявлять заботу о мамах, бабушках; познакомить с разными вариантами художественного оформления открыток с использованием готовых фигурок, выполненных в технике оригами; закрепить умение мастерить фигурки оригами, используя пооперационные карты и схемы; воспитывать аккуратность, усидчивость; развивать глазомер, мелкую моторику пальцев рук; продолжать знакомить с японской культурой.	1 час
7.	«Цветы» <u>Цель:</u> учить детей изготовлению цветов в технике оригами; помочь каждому ребёнку добиться желаемого результата; развивать творческое воображение, фантазию; развивать глазомер, мелкую моторику пальцев рук.	1 час
8.	«Панно «ХРИЗАНТЕМЫ» <u>Цель:</u> познакомить детей с новым способом изготовления цветов в технике оригами; совершенствовать речь детей; продолжать работать в коллективе; закрепить умение пользоваться ножницами.	1 час
9.	«Экскурсия в зоопарк» <u>Цель:</u> учить детей мастерить поделки из прямоугольного листа бумаги путём складывания его пополам и загибания уголков к середине, соединяя четыре готовые детали; закрепить работу по операционной схеме и карте; развивать воображение, аккуратность; совершенствовать мелкую моторику пальцев рук.	1 час
10.	«Волшебные превращения бумажного КВАДРАТИКА» <u>Цель:</u> закрепить умение следовать инструкции воспитателя; познакомить с новой базовой формой «катамаран»; развивать фантазию и конструктивное воображение; формировать речевое дыхание.	1 час
11.	«Весёлые человечки» <u>Цель:</u> совершенствовать навыки работы с бумагой и ножницами; учить преобразовывать одну бумажную фигурку в другую; воспитывать самостоятельность, аккуратность; развивать речь детей, вызывать хорошее настроение от участия в театрализованной деятельности.	1 час
12.	«Составим картину» <u>Цель:</u> продолжать учить детей мастерить поделки в технике оригами, повышать интерес к этой деятельности через новую форму работы - составление картинок к небольшим стихотворениям; развивать творческие способности детей, воображение.	1 час
13.	«Раз, два, три, лодочка плыви» <u>Цель:</u> познакомить детей с изготовлением поделки в технике оригами из прямоугольного листа бумаги; упражнять в свободном выборе цвета; развивать мелкую моторику руки; поощрять использование готовых поделок в играх; совершенствовать речь детей.	1 час

14.	«Журавлик» <u>Цель:</u> продолжать знакомить детей с японской историей; воспитывать чувство сострадания, соучастия в происходящем вокруг; совершенствовать умение мастерить поделку, используя пооперационную карту.	1 час
15.	«Ветка рябины» <u>Цель:</u> учить детей самостоятельно «читать» пооперационную карту; закрепить умение мастерить поделки из базовой формы «стрела»; воспитывать умение работать в коллективе; вызывать чувство радости от проделанной работы, которой смогут любоваться другие люди; упражнять в правильном распределении мышечной нагрузки; расширять словарный запас, развивать объяснительную речь.	час
Итого		15 часов

### **Оборудование:**

#### **Наглядные пособия:**

1. Образцы схем и примеров базовых форм оригами.
2. Образцы поделок.
3. Картинки по лексическим темам «Транспорт», «Грибы», «Костюмы разных народов», «Цветы», «Головные уборы», «Рыбы», «Мебель», «Одежда», «Посуда», «Птицы».

#### **Список оборудования и материалов, необходимых для занятий оригами:**

учебные столы и стулья, белая бумага, простые карандаши, цветные карандаши, ластик, фломастеры, ножницы, клей ПВА, кисточки для клея, бумажные салфетки, цветная бумага, двухсторонняя цветная бумага, цветной картон, магнитофон.

#### **Аудиозаписи:**

- Е. Птичкин «Недразните собак».  
Ю. Антонов «Не рвите цветы»  
Песня «Жили у бабуси»  
Песня «Ландыши»(сл. О. Фадеева, муз. О. Фельцмана).  
Аудио сказка «Белоснежка и семь гномов»

#### **Литература:**

1. <https://origamiizbumagi.ru/legkoe/kruzhka-shema-video>
2. <http://origamin.ru/kruzhka-10/>
3. [https://infourok.ru/kruzhkovaya\\_rabota\\_strana\\_origami-472551.htm](https://infourok.ru/kruzhkovaya_rabota_strana_origami-472551.htm)
4. <http://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2016/10/10/programma-tehnicheskogo-kruzhka-origami>
5. <http://goroddetei.ru/origami-iz-bumagi-kruzhka/>

### **Методические рекомендации по проведению тематических дней в летнем оздоровительном лагере.**

Тематический день – это такой день, в который с утра и до вечера проводятся мероприятия связанные единой тематикой. Тематический день может проводиться как для всего лагеря, так и для одного отряда. Участвовать в тематическом дне детям значительно интереснее, чем играть в обычные повседневные игры, особенно если этот день хорошо продуман.

Все начинается с выбора темы. От этого выбора во многом зависит успех всего мероприятия, так как вожаком хорошою тему легче разрабатывать, а детям интереснее в нее играть. Выбор темы дня чем-то похож на придумывание названия отряда.

Для простоты можно взять список праздников и памятных дат и выбрать из него наиболее интересные праздники, празднованию которых и будет посвящен весь день (по календарю они могут проходить не обязательно летом). Кроме того, на интересную тему вас могут натолкнуть какие-нибудь события, например, солнечное затмение, пятница 13-е или третий день подряд идет дождь. Можно также за основу взять популярный мультфильм, историческое событие, географический регион или все что угодно.

Когда тема выбрана, запишите на листочек максимум ассоциаций, связанных с ней. Выделите из этого списка наиболее яркие ассоциации. Например, для Дня железнодорожника это могут быть: железнодорожные станции, рельсы, семафоры, депо, сортировочная горка, оранжевые жилеты и др. А для Дня Военно-морского флота: Андреевский флаг, парад кораблей, сигнальные флажки, морской бой, морские карты и т.д.

Попробуйте придумать изюминку. Нестандартные решения всегда очень ценятся. Более того, одна нестандартная идея может указать, на целую гору других хороших идей. Вместо того чтобы проводить простую спартакиаду, попробуйте лучше провести зимние олимпийские игры. Детям значительно интереснее будет поиграть летом в хоккей, чем просто побегать по беговой дорожке.

Тематический день лучше разбить на три части (линейка, время после завтрака, после обеда). Для каждой из частей надо выбрать типовой сценарий игры. Например, игра по станциям, викторина, спортивное состязание, сценическая постановка и т.д. Если выбрана сценическая постановка, то лучше само выступление провести во второй половине дня, а первую половину дня уделить подготовке к нему.

Типовой сценарий разрабатывается более подробно с использованием составленного списка ассоциаций. Для игры по станциям это будет включать разработку антуража (например, в день железнодорожника команды от станции к станции будут перемещаться «паровозиком») и детальную разработку каждой станции (что конкретно будут делать дети на станциях «Сортировочная горка» и «Укладка рельсов»). Если повезет, то получится придумать очень интересные маленькие игры.

Здесь же надо подумать, из чего сделать детям-железнодорожникам оранжевые жилеты, а детям-морякам фуражки и гюйсы.

При проработке дня не следует забывать и об оформлении лагеря или отдельных его участков (сцены, линейки и т.д.), а также стоит продумать альтернативные варианты сценариев для плохой и хорошей погоды.

Придумать тематический день недостаточно. Любая самая хорошая идея может быть загублена плохой реализацией. Тематический день надо еще и хорошо провести.

Как создать тематический день:

1. Выбрать тему.
2. Атмосфера (костюмы, лексика, фишки, роли и т.д.).
3. Придумать мероприятия в тему, можно попробовать даже еду/зарядку увязать в тематику.
4. Продумать их логическую связь между мероприятиями.
5. Придумать связующую нить (сюжет, цель, логика).
6. Идея (мысль) дня может тоже наличествовать.
7. Важно уметь вставить стандартное мероприятие в тематический день.

Требования к тематическим дням:

1. Тема дня, перекликается с темой сезона
2. Наличие легенды в соответствии с темой сезона

3. В простом тематическом дне не менее 2-х отрядных и дружинных мероприятий, в составном – не менее 6-ти.
4. У всех мероприятий единые цели, но разные задачи.
5. Важно предвидеть результаты тематического дня.

При разработке тематического дня необходимо:

- четко сформулировать цели и задачи дня и отдельных мероприятий;
- подобрать мероприятия в соответствии с видом дня;
- учитывать, что погода от нас не зависит;
- знать, что два одинаковых по типу мероприятия в один день не проводятся;
- статичное дружинное мероприятие (с одним сюжетом или одной задачей) не должно проводиться более 1 часа, динамичное мероприятие – не более 1,5 часов;
- помнить, что любой элемент тематического дня требует оформления;
- помнить, что любой тематический день требует подведения итогов.

Логика тематического дня. Логика тематического дня выстраивается сама собой, тема ведет отряд от одного мероприятия к другому. Нужно заложить в программу что – то спортивное, что – то познавательное, что – то творческое, конкурсное, что – то из разговорного жанра и еще какой – то ритуал. Например, если планировать «День леса», то программа дня может быть такой:

1. Зоологические забеги (спортивное).
2. Викторина «Загадки леса» (познавательное).
3. Конкурс поделок из природного материала («природа и фантазия») (творческое).
4. Беседа «Человек – дитя природы» (что-то из разговорного жанра).

Преимущество тематического дня в том, что не надо к каждому мероприятию придумывать новое оформление. Достаточно накануне вечером изготовить что – то тематически – своеобразное, и оно сгодится для всего запланированного. Утренняя зарядка, уборка территории, полдничи и т. д. тоже становятся тематически наделенными. Обычно на лагерную смену приходится 3 – 4 тематических дня. При желании можно сделать тематическими каждый день. Например:

1. День цветов, День здоровья, День Эколога.
2. День смеха, День индейца, День проказ и приколов.
3. День спорта, День девочек, День мальчиков, День пожарной безопасности и др.

Виды тематических мероприятий:

Тематические линейки. Схема проведения такая же, как и у обычной линейки (построение, сдача рапортов, поднятие флага), затем объясняется легенда дня (можно провести небольшое театрализованное представление) и задание для мероприятия, которое начинается сразу после линейки.

Концерты. Проводятся в любой тематический день. Нужна заблаговременная подготовка, примерно за день. Каждый отряд представляет выступление на заданную тему. От организаторов требуется оформление сцены, связки между выступлениями, игры с залом, разработанная система награждения. На концертах чаще всего награждают всех участников, по номинациям. (Синема, Песня остается с человеком, ТЭФИ)

Конкурсы. Проводятся в любой тематический день. Заблаговременной подготовки не требуется. Проходят на сцене, или на открытых площадках. Ответственные должны оформить сцену, подобрать конкурсы на определенную тему, продумать систему выбывания, награждения. Конкурсы могут идти параллельно с нейтральным мероприятием, например, с дискотекой. (Любовь с первого взгляда, Рекорды Гиннеса)

Станции. Проводятся в любой тематический день. Желательно перемежать со статичными мероприятиями. Два дня подряд не проводятся. Наиболее интересный вид, так как участие принимают все. Количество станций должно соответствовать количеству отрядов, грамотно составленные маршрутные листы, продуманная система оценок, награждения. Другой вариант: следовать по запискам или опознавательным знакам. (Зарница: минное поле, маскировка, шифровка и др.)

Выставки, музеи. Могут проходить на единой территории, либо по кабинетам. Ответственные проводят жеребьевку между отрядами, организуют работу жюри, разрабатывают систему награждения.

Игры. Используются чаще всего в спортивных тематических днях.

Примеры тематических дней:

Праздник Солнца. В этот день можно провести такие мероприятия: встреча и проводы солнца, конкурс рисунков солнца на асфальте или на окнах, серия игр, в названии которых присутствует слово «Солнце» - «Не сгори на солнце», «Семья Солнца», викторина на тему знаний о Солнце, музыкальная дуэль - кто больше споет песен о солнце, создание коллективной аппликации.

День Туриста. В этот день можно провести небольшое конкурсное КТД на тему туризма (примерные конкурсы: укладка рюкзака, составление карты, разжигание костра, кто споет больше туристических песен и др.), непосредственно «Вечер бардовской песни», а так же можно сходить в поход.

День Природы. Предложите отряду создать музей живой природы. Экспонатами будут они сами, изображая животных, деревья или растения. Можно придумать и нарисовать билетки, привлечь «гида» и пускать другие отряды на экскурсию. Можно сделать кормушки. Можно навести идеальный порядок в каком-либо уголке лагеря совместно с конкурсом «Куча мусора», можно устроить конкурс поделок из шишек и веток, конкурс сказок о природе.