Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

Невонская школа

Программа

«Последний герой»

пришкольного лагеря

с дневным пребыванием детей

Информационная карта

Цель программы:

-творческое развитие личности;

-физическое развитие личности;

- организация досуговой деятельности для детей в каникулярное время

**Задачи программы**

Приобщать ребят к творческим видам деятельности.

Предоставлять ребенку возможность для самореализации на индивидуальном личностном потенциале.

Практическое применение полученных умений, навыков в общественной деятельности.

Педагогический коллектив летнего лагеря ставит перед собой следующие цель и задачи:

**Цель:** Формирование личности, способной правильно оценивать ситуации в

окружающей среде, принимать адекватное решение и активно

участвовать в охране природы; создание оптимальных условий в

каникулярный период, обеспечивающих полноценный отдых детей,

творческое развитие.

Адресат  программы:

Дети 1- 9 класса

90 человек

Сроки реализации программы

27 мая-21 июня.

Направление деятельности, направленность программы

Интеллектуальное, профориентационное, художественно-эстетическое, физкультурно-спортивное

Краткое содержание

На маленький необитаемый тропический островок высаживаются отряды (племена) из отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и в конце каждого дня получить священный Тотем от Высшего Совета племён. Для того чтобы стать обладателем священного Тотема, надо победить в трудном и опасном испытании. Та команда, которая за время нахождения на острове наберёт больше всех тотемов, становится победителем.

Все участники включаются в игру, полную приключений, испытаний и трудностей. У каждого испытания есть своё задание. Отрядам предлагается их пройти, получить ТОТЕМ. Самые достойные на совете племени получают амулет. Дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Когда все преграды будут позади, участники соберутся всей дружной командой в «Долине успеха» для соревнования на супергероя острова. Большой Совет подводит итог игры и проводит награждение активных участников. После подведения итогов все Тотемы (на них написаны буквы), заработанные племенами, выставляются в ряд и получается надпись: «Дружные ребята».

Ожидаемый результат

Развитие интеллектуального кругозора детей

2. Физическое развитие детей

3.Развитие творческой активности каждого ребенка.

4.   Подготовка материалов о работе лагеря для опубликования на школьном сайте.

5. Приобретенные в течение лагерной смены творческие и физические способности, навыки и умения дети эффективно перенесут на учебные предметы в школе, в повседневную жизнь, достигая значительно больших успехов.

**Программа составлена** с учетом интересов и психолого-возрастных особенностей детей.

Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления отдыха и воспитания детей в условиях пришкольного лагеря дневного пребывания.

Нормативно-правовая основа разработки и

реализации программы

1.  [Конституция РФ](https://pandia.ru/text/category/konstitutciya_rossijskoj_federatcii/)

2.  Закон РФ от 01.01.01г N2 3266-1 «Об образовании»

3.  Федеральный закон от 01.01.01г N2 124-Ф3 «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»

4.  Порядок и условия привлечения педагогических и других работников и оплаты их труда.

5.  Конвенция о правах ребенка ООН, 1991г.

6.  Устав МАОУ Сладковского района Рождественская основная общеобразовательная школа

7.  Положение о лагере дневного пребывания.

8.  Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.

9.  Правила по [технике безопасности](https://pandia.ru/text/category/tehnika_bezopasnosti/), [пожарной безопасности](https://pandia.ru/text/category/pozharnaya_bezopasnostmz/).

10.  Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению [несчастных случаев](https://pandia.ru/text/category/neschastnij_sluchaj/) с детьми в школьном оздоровительном лагере.

11.  Инструкции по организации и проведению туристических походов и экскурсий.

12.  Должностные инструкции работников.

13.  Санитарные правила о прохождении медицинского осмотра.

**Механизм реализации программы**

***Подготовительный этап (апрель - май).***

Этот этап характеризуется тем, что за 2 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:

·  проведение совещаний при директоре и заместителе директора по [воспитательной работе](https://pandia.ru/text/category/vospitatelmznaya_rabota/) по подготовке школы к летнему сезону;

·  издание приказа по школе о проведении летней кампании;

·  подбор кадров;

·  проведение теоретических и практических занятий с вожатыми;

·  проведение семинара с работниками лагеря, инструктивных совещаний;

·  подготовка методических материалов;

·  подготовка материально-технической базы.

·  составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т. д.)

***1.  Организационный этап (2-3 дня смены).***

Основной деятельностью этого этапа является:

·  встреча детей, проведение диагностики;

·  запуск программы «Последний герой»;

·  формирование отрядов;

·  формирование органов самоуправления,

·  знакомство с режимом работы лагеря и его правилами;

·  оформление уголков отрядов

***2.  Основной этап (июнь).***

Основной деятельностью этого этапа является:

·  реализация основной идеи смены;

·  [вовлечение](https://pandia.ru/text/category/vovlechenie/) детей и подростков в различные виды коллективно - творческих дел;

·  работа творческих мастерских (поделки из природного материала, подготовка танцев, песен, мини-спектаклей).

·  трудовые дела по плану;

·  досуговые мероприятия

***3.  Заключительный этап смены***. (20-21 июня)

Основной идеей этого этапа является:

·  обобщение итогов деятельности;

·  выработка перспектив деятельности организации;

·  выпуск фотодневника лагеря.

**Методическое сопровождение программы**

-Основными методами организации деятельности являются:

·  Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);

·  Методы театрализации (реализуется через костюмирование, обряды);

·  Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);

·  Метод коллективной творческой деятельности (КТД).

**Формы реализации программы**

В основу реализации программы «Последний герой» заложены разнообразные формы и методы: беседы, соревнования, конкурсы, викторины, спортивные и интеллектуальные игры, утренняя зарядка, фестивали, тематические дни, концерты, КТД, огоньки в племенах, экскурсии, дежурство племён на территории Острова, выставка поделок из природного материала.

**Условия реализации программы**

***Материально-техническое обеспечение:***

·  спортивный зал;

·  столовая;

·  игровая площадка;

·  [спортивная площадка](https://pandia.ru/text/category/sportivnie_ploshadki/);

·  кабинеты;

·  художественные средства, игры настольные и др.;

·  хозяйственный инвентарь;

·  аудиотека, фонограммы;

·  видео и аудио устройства;

·  цифровой фотоаппарат;

·  канцелярские принадлежности;

·  компьютер с выходом в Интернет, принтер, ксерокс, мультимедийный проектор.

***Кадровое обеспечение.***

В соответствии со [штатным расписанием](https://pandia.ru/text/category/shtatnoe_raspisanie/) в реализации программы участвуют:

·  начальник лагеря;

·  воспитатели отрядов (из числа педагогов школы);

·  вожатые (из числа старшеклассников школы);

·  инструктор по физической культуре.

Основное содержание программы

**Легенда Острова**

Давным-давно на земле жил всемогущий Волшебник. Люди его уважали и шли к нему за помощью. А помогал он тем, что наделял людей добротой, любовью, дружбой и другими ценностями. Но один человек сказал: «Мы сами можем справиться со своими трудностями». И тогда Волшебник пошёл по миру искать тех людей, которым он был нужен. Он долго ходил по свету и однажды пришёл на красивый Остров. Здесь он чувствовал себя счастливым. Волшебник прожил счастливую жизнь и сохранил все ценности Острова. Всю свою волшебную силу и знания он вложил в Тотемы, которые спрятал на Острове. И нужно ещё найти главным ТОТЕМ и стать «Последним героем». А достанется он только тем, кто поверит, что эта ценность им нужны.

Остров, на котором Волшебник прожил много лет, был назван «Островом Последнего героя». С тех пор очень часто люди приезжают на Остров для того, чтобы разыскать эти сокровища.

На маленький необитаемый тропический островок высаживаются отряды (племена) из отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и в конце каждого дня получить священный Тотем от Высшего Совета племён. Для того чтобы стать обладателем священного Тотема, надо победить в трудном и опасном испытании. Та команда, которая за время нахождения на острове наберёт больше всех тотемов, становится победителем.

Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. Игра проходит в два этапа: индивидуальный и командный.

На первом этапе ребята индивидуально зарабатывают для своей команды стартовый [взнос](https://pandia.ru/text/category/vznos/) для участия в игре. Второй этап - командный, состоит в «постройке» своего жилища. Здесь команда проходит испытания, при выполнении которых ребята получают какую-то вещь нужную для проживания на острове (топор, кружка, ложка, спички, и т. д.).

Пользуясь картой Острова, которую участники племён соберут во второй день смены, они начнут бороться за «выживание» на островах, попытаются найти разумные выходы из «Интеллектуального лабиринта», будут жить яркой и незабываемой жизнью на «Острове Робинзона», вместе с нечистой силой из русских сказок проведут день в «Пещере сказок», потренируют здоровое тело для здорового духа на «Олимпийских играх» и т. д. Карта вывешивается в первый день смены на видном месте в холле. Пройденный путь отмечается на ней флажками. Каждое племя ведёт свой путевой дневник, куда заносят, зарисовывают, вклеивают всё самое интересное, с чем встречаются во время испытаний.

Включение в игру и её поддержке способствует игровой материал: знаки отличия и успеха, игровые талисманы, эмблемы, тайные знаки, посвящение в племена. Каждое племя вместе со своими главными вождями придумывает название, девиз, символику и создаёт свой «Вестник племени». Так же выбирают вождя племени.

**Вся жизнедеятельность в лагере «Солнечные лучики»** пронизана духом приключений. В связи с этим многие объекты лагеря переименованы в соответствии с этим:

**«Остров Последнего героя**»- лагерь.

**Племя**- отряд в лагере.

**Хранитель**-воспитатель отряда.

**Правитель Острова**- начальник лагеря.

**Вдохновитель**- [вожатый](https://pandia.ru/text/category/vozhatij/)

**Мастерская**- кружки по интересам.

**«Пресс-центр**» - место встречи и обсуждения планов действий всех Хранителей и Правителя Острова.

**Долина чудес**- место для проведения массовых мероприятий и встречи всех племён.

**Долина спорта**- спортивная площадка лагеря.

**Трапезная долина**-столовая лагеря.

**Храм искусства**- зрительный зал.

**Совет племен**– сбор, линейка.

**Старейшина спорта**- физрук лагеря.

**Дикая местность –**территория за пределами лагеря.

**Стоянка племени –**кабинеты школы.

Все участники включаются в игру, полную приключений, испытаний и трудностей. У каждого испытания есть своё задание.Отрядам предлагается их пройти, получить ТОТЕМ. Дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Когда все преграды будут позади, участники соберутся всей дружной командой в «Долине успеха» для «открытия тайны» и посвящения в «Хранители острова». Только достойные получают амулеты. Большой Совет подводит итог игры и проводит награждение активных участников. После подведения итогов все Тотемы (на них написаны буквы), заработанные племенами, выставляются в ряд и получается надпись: «Дружные ребята». Открывается главная тайна Тотемов, которая хранится не во внешнем облике Тотема, а всего внутреннем содержании. Для всех участников игры навсегда главным сокровищем остаются: дружба, воспоминания, успехи, понимание, поддержка, искренность, активность, творчество, лидерство и доброта. И та команда, которая обладала многими этими сокровищами и будет победительница, обладательницей Большого ТОТЕМА и получит звание «ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ».

Игра развивается во все периоды смены, в каждом из которых она имеет свои особенности, а ребята получат навыки коллективно-творческой деятельности.

Пробуждению потребности в самосовершенствовании и повышении общекультурного уровня, снятию [эмоционального](https://pandia.ru/text/category/yemotcii/) напряжения детей способствуют ежедневные встречи членов команд в жилищах. Сборы проводятся в форме диспутов бесед, [ролевых игр](https://pandia.ru/text/category/rolevie_igri/), тренингов, огоньков.

После старта каждое племя получает флаг, на который делает и укрепляет эмблему своего племени. После каждого привала оценивается и участие каждого племени. Каждый день на тропинках зажигаются маленькие костры, которые символизируют участие племени в испытаниях. За победу в различных испытаниях (делах) племя может получить знак успеха на свой флаг в виде костра.

Каждый костёр имеет свой цвет и значение:

Красный костерок -1 место. Все на Острове любуются вами, вы постарались по «полной программе»;

  Красно-жёлтый костерок-2 место. Чуть-чуть не хватило до ликования, но ваше племя достойно признания;

Костерок племенам вручаются утром на сборе всех племён в Долине Чудес. Результаты отражаются на экране соревнований в виде костра. Из маленьких костерков получатся один большой в конце игры, цвет лучика пламени костра символизирует активность всего племени.

Задача каждого экипажа - собрать как можно больше красных костерков и Тотемов, что может выявить лучшее племя по номинациям:

«Самое дружное», «Самое творческое», «Самое интеллектуальное», «Самое спортивное» «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ».

Для индивидуальной системы роста в каждом племени ведётся дневник, где оформляется система роста каждого члена племени. За победу в различных конкурсах, состязаниях, соревнованиях участник может получить амулет. Вручение знака успеха проходит в племени при подведении итогов дня на огоньках.

Набрав 5 отличительных амулетов участник игры получает звание «**испытатель»** и отличительный знак-ленточку жёлтого цвета, которая нашивается на угол галстука. Те, кто зарабатывает в сумме 10 амулетов - присваивается звание «**исследователь»**и выдаётся ленточка зеленого цвета.

Звание «**открыватель»** и **якорь**получают те, ребята, кто за смену набирает 20амулетов.

Для детей этого возраста характерно стремление к постоянным приключениям, и, чтобы постоянно поддерживать интерес к игре «Последний герой», созывается 1 раз в 3 дня Совет племени. Здесь вожди племён вытаскивают при помощи жеребьёвки испытания для племени.

Система контроля за реализацией программы

Опрос родителей на выявление пожеланий по организации [деятельности детского](https://pandia.ru/text/category/detskaya_deyatelmznostmz/) лагеря.

Анкетирование детей в организационный период с целью выявлениях их интересов, мотивов пребывания в лагере.

Ежедневное отслеживание настроения детей, удовлетворенности проведенными мероприятиями.

Анкетирование детей в конце смены, позволяющее выявить оправдание ожиданий.

В течение смены ведется ежедневная самооценка участников смены относительно эмоционального личного состояния, уровня развития коллектива; педагогическим коллективом проводится ежедневная диагностика эмоционального состояния участников смены, в течение смены проводится социометрия, наблюдение за приоритетными видами деятельности участников.

***Методы диагностики:***

1.  Анкета на «входе» (стартовая)

2.  Анкета на «выходе», позволяющая выявит степень удовлетворенности родителей и детей организацией отдыха в лагере с дневным пребыванием при школе.

**Критерии эффективности реализации программы**

В течение смены проводится диагностика, которая направлена на выявление степени удовлетворённости детьми от пребывания в лагере и изучение удовлетворённости педагогов собственной деятельностью в летнем лагере.

На острове растут деревья**.**В конце каждого дня дети и педагоги отмечают на этом барометре, как, по их мнению, прошёл день.

Качество дела (дня) определяется по двум критериям:

1.  Оценка качества дела педагогами.

2.  Оценка дела детьми.

Каждый критерий состоит из нескольких диагностических параметров, которые оцениваются индивидуально каждым взрослым и ребёнком по цветовой шкале. Получив «картинку» качества прошедшего дела (дня), можно при подготовке следующего уделить повышенное внимание качественному изменению уровня тех параметров, которые были недостаточно высоко оценены.

**Параметры для оценки педагогов:**

1.  Организация работы.

2.  Содержательная насыщенность.

3.  Эмоциональность.

4.  Включённость детей.

5.  Качество.

**Параметры для оценки детей:**

1.  Важно.

2.  Интересно.

3.  Дружно.

4.  Полезно.

5.  Впервые.

Если дело по всем параметрам прошло на «отлично» - зелёный листочек клеится на дерево;

Если один или два параметра требуют более тщательного подхода к делу – жёлтый листочек клеится на дерево;

Если по большинству параметров требуется доработка или более тщательная подготовка – коричневый листочек клеится на дерево.

В конце смены наглядно видно насколько плодотворной была работа педагогического состава лагеря и над чем необходимо работать. Этот же барометр укажет нам на состояние психологического климата в течение смены (как комфортно было детям), их настроение и впечатления будут зрительно представлены на карте путешествия.

**Режим дня**

**летнего пришкольного лагеря с дневным пребыванием детей**

1.  Планерка………………………...…………………………………8 ч. 45-9 ч. 00

2.  Приём детей………………………………………………………. 9ч. 00-9 ч.25

3.  Зарядка……………………………………………………………. 9 ч.25-9 ч. 35

4.  Завтрак ……………………........................................9 ч.35-10 ч.00

5.  Линейка………………………………………………………… 10 ч.-10 ч. 15

6.  Организация и проведение коллективных творческих дел, проведение кружков, прогулки, игры на свежем воздухе…………….…10 ч. 15-13 ч. 30

7.  Обед……………………………………………………………….13 ч.30-14 ч.00

8.  Послеобеденные огоньки. Определение последнего героя племени. Отрядные дела………………...14 ч.00 -14 ч.40

9.  Линейка………………………………….14ч. 40-15 ч.

План-сетка

27 мая «Знакомство с лагерем»

28 мая игра «Долина правил»

29 мая Открытие лагеря «Последний герой»

31 мая «Как выжить на Необитаемом острове» знакомство с техникой безопасности на острове

1 июня Кинофестиваль острова

«Священный тотем» (поиск священного тотема)

Концерт ко дню защиты детей

2 июня «Тайна пиратского клада»

3 июня «Город Ремёсел»

4 июня «Поиски сокровищ»

5 июня «Коридор Брауна»

7 июня Праздник по ПДД. Велогонки

8 июня Экскурсия в «Школьное лесничество»

9 июня «Ключ на старт» (поиск ключей)

10 июня «Волшебная палочка» (у нас в гостях фокусник)

11 июня «День России»

14 июня «Детективная история на острове» (поиск пропавших предметов)

15 июня «День самоуправления «Супердеточки против Супервожатых»

16 июня «Форд Боярд»

17 июня «Охотники за удачей» (поиск вожатых)

18 июня «День Бизона»

19 июня «Гонка за лидером»

21 июня Суперигра «Последний герой»

Список [литературы](https://pandia.ru/text/category/god_literaturi/)

1.  Конституция РФ.

2.  Закон РФ «Об образовании».

3.  Конвенция о правах ребенка.

4.  Закон РФ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ», 1998.

5.  Летний оздоровительный лагерь. Нормативно-правовая база. Волгоград; Учитель. 2006.

6.  20 тематических смен для пришкольного и загородного лагеря. Ростов-на-Дону. Феникс. 2007.

7.  Шмаков -шутки, игры-минутки. М., 1993.

8.  Организация летнего отдыха детей и подростков. М., 1997.