

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2 им. А.С. Пушкина»

Программа летнего оздоровительного лагеря

«Последний герой»

Срок реализации 2 года

Возраст: 7-16 лет

Составитель:
Башук Татьяна Ивановна,
учитель нач.классов,

Арзамас, 2014

Есть на свете чудесный Остров,
Много песен ему посвящали.
Он веками свободен и молод,
Ему пели, картины писали.
Остров- Правда, Остров- Детство,
Остров- Радость, от скуки средство,
Остров Солнца и звёзды роем.
Где он находится? Сами построим!

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Научно-теоретическое обоснование, актуальность и новизна программы

Организация летнего отдыха детей и подростков, создание условий для полноценного развития подрастающего поколения - одно из приоритетных направлений государственной молодёжной политики. Право детей на отдых неоспоримо, и государство стремиться всесторонне поддержать систему детского отдыха и оздоровления, что нашло своё отражение в Федеральных целевых и региональных программах, направленных на улучшение положения детей и подростков. Вместе с тем, наряду с созданием экономической базы организации летнего отдыха, немаловажной составляющей остаётся процесс воспитания детей.

Организованный отдых одновременно выполняет оздоровительную, образовательную, культурологическую, коммуникативную функции, в нём гармонично сочетаются духовно-эстетические, рационально-познавательные, идейно-нравственные начала. Проводя лето в лагере, ребёнок познаёт жизнь самым непосредственным образом. Месяц в лагере иногда равен году жизни ребёнка: приходя в школу, он становится дисциплинированнее, серьезнее. И наша задача, если не сформировать, то заложить в ребёнке основы здоровой нравственности.

Ежегодно более 190 учеников нашей школы окунаются в кипучую жизнь творчества, дружбы. Наш лагерь «Страна Каникулярия» даёт возможность для раскрытия творческих способностей детей и способствует психологическому комфорту в общении. Кроме того, правильно организованная деятельность, отдых, досуг, оздоровление способствуют духовному и физическому росту детей, имеет реальный выход в жизнь.

За период существования лагеря отработались технологии, накопился методический опыт, создана воспитательная система лагеря, лагерь имеет свой авторитет и имидж- всё это позволяет получить положительные результаты.

Каждый день, прожитый в лагере, по-своему незабываем. Каждый день-открытие, у каждого дня своё лицо, свой характер. Каждый день жизни в лагере насыщен разнообразными, но дополняющими друг друга, видами массовой, познавательно - досуговой и трудовой деятельности, имеющими в своём содержании

морскую тематику. Вместе они составляют смену, интересную, неповторимую, яркую, богатую событиями, встречами, делами. И всё это не без участия вожатого.

Вожатый- «магнитная стрелка», определяющая курс на размышления, серьёзный разговор, мечту, веселье, грусть...

Игра- это не имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, самореализоваться. Фактически, становясь участником лагерной смены, построенной в форме сюжетно-ролевой игры, ребёнок пробует себя в различных социальных ролях. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Являясь активным участником игры в лагере, ребёнок, как правило, после окончания смены начинает использовать приобретённые игровые знания в школе, в классе, компании друзей с целью организации досуга. Новая роль организатора игр также способствует личностному развитию. Он часто становится лидером детского объединения или ученического коллектива. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

В каждый этап программы «Последний герой» включены разнообразные типы игр, с целью развития тех или иных качеств, знаний, умений, навыков и способностей ребёнка, а также всестороннего развития его личности.

Таким образом, ребёнок сможет проявить себя в различных видах деятельности и стать активным участником общественной жизни в лагере и дома.

Актуальность нашего лагеря в том, что в рамках программы ребята не только оздоравливаются, но и получают конкретные знания, умения и навыки лидерства. Для реализации проекта программы «Последний герой» в ДОЛ «Страна Каникулярия» есть все условия (кадры, ресурсы и др.) для того, чтобы проект понравился детям, и всему педагогическому составу. Лагерь даёт дополнительные возможности для организации микросреды ценностного ориентирования через разнообразные социальные связи, благоприятную атмосферу. И создание такой микросреды в деятельности отрядов является одной из последующих задач лагеря.

Каждое поколение оставляет в истории свой собственный отпечаток, свою индивидуальность и неповторимость. Сегодняшние мальчишки и девчонки, юные современники эпохи новой информационной технологии, эрудированнее, развитее, чем их предшественники. Калейдоскоп их эмоций, впечатлений, суждений необычно ярок, изменчив, подвижен.

По своей продолжительности программа является краткосрочной, т.е реализуется в течение лагерной смены **с 1-21 июня 2014 г**

II. Нормативно-правовая основа разработки и реализации программы

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конвенцией ООН о правах ребенка;
- Конституцией РФ;
- Законом РФ «Об образовании»;
- Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ;
- Трудовым кодексом Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;
- Федеральным законом «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.

III. Целеполагание

Общепедагогическая цель программы: создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровление детей в условиях лагеря.

Задачи:

- ❖ привлечение ребят к активному участию в мероприятиях в рамках программы;
- ❖ организация режима дня в соответствии с возрастными особенностями;
- ❖ организация полноценного отдыха и оздоровления детей;
- ❖ раскрытие творческих и коммуникативных способностей учащихся;
- ❖ создание благоприятной эмоциональной атмосферы в лагере.

Педагогическая цель - повышение уровня подготовки вожатых.

Задачи:

- ❖ развитие творческой активности вожатых в процессе реализации цели и задач смены;
- ❖ развитие способностей к самопроектированию своей деятельности;
- ❖ стимулирование саморазвития, самотворчества, развитие диагностических способностей;
- ❖ самореализация вожатых, как интересных личностей.

Методическая цель-совершенствование методик организации массовых, групповых и индивидуальных форм работы.

IV. Принципы реализации программы.

В основе программы «Последний герой» лежат следующие принципы:

- ❖ добровольность участия в делах программы;

- ❖ открытости в деятельности племён (отрядов), учёт возрастных и индивидуальных способностей, интересов детей;
- ❖ доступности предлагаемых форм работы возможностям каждого ребёнка;
- ❖ систематичности, предполагающей соответствие всей деятельности детей и вожатых поставленным задачам, логическую взаимосвязь всех дел смены;
- ❖ наглядности, каждое дело смены наглядно отражается в карте путешествия и в летописи племени;
- ❖ развитие в каждом ребёнке стремления стать лучше, знать больше; развитие его творческих способностей;
- ❖ коллективности, т.к. этот принцип является основой для проведения коллективного творческого дела с возникающей целью (по И.П.Иванову).

V. Механизм реализации программы

Мы по-прежнему считаем, что педагогической основой программы должна стать игра. Игра становится фактором социального развития личности. В качестве игровой модели избрана сюжетно-ролевая игра.

Особенности временного детского коллектива (ВДК) обеспечивают довольно быстрое развитие коллектива, что, в свою очередь, способствует динамике сюжетно-ролевой игры.

Игра включает в себя поиск, труд, наблюдение, спорт, овладение навыками. Она, как добрый друг, знакомит ребят с интересными людьми, с окружающей природой.

Сюжетно-ролевая игра предполагает наличие сюжета и следование ему всех участников лагеря. Каждый имеет в ней свою роль, но следует по своему усмотрению, а не по строгому сценарию.

Сюжет определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры. Игра - это действие, творчество ребят и взрослых, общая радость взаимопонимания.

В основу жизни на острове положен принцип развивающего отдыха, способствующий процессу дальнейшего развития личности ребёнка.

Участники игры:

Дети, вожатые, ст.вожатая, воспитатели, администрация лагеря, библиотекарь, психолог, муз.работник, физкультурный руководитель.

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 высаживается 5 команд из отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и раз в 6 дней решить, кто из племён должен получить священный Тотем. 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. Пользуясь картой Острова, которую участники племён соберут во второй день смены, они начнут бороться за «выживание» на острове, попытаются найти разумные выходы из «Интеллектуального лабиринта», будут жить яркой и незабываемой жизнью в «Парке развлечений», вместе с нечистой силой из русских сказок проведут день в «Пещере сказок», потренируют здоровое тело для здорового духа в «Долине спорта» 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.

Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Зов джунглей!».

Игра проходит в два этапа: индивидуальный и командный.

На первом этапе ребята индивидуально зарабатывают для своей команды стартовый взнос 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.).

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 ДОЛ «Страна Каникулярия» 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 - старший вожатый

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.

Духовный лекарь- психолог.

Совет племени - планёрка.

Лекарь- врач.

Старейшина Музы- музыкальный руководитель

Старейшина печати - библиотекарь

Старейшина спорта - физрук лагеря

Примечание. Терминология дорабатывается в лагере вместе с детьми во время работы смены.

Все участники включаются в игру, полную приключений, испытаний и трудностей. У каждого испытания есть своё задание. Ребятам 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 посвящены в «Хранители острова». Только достойные смогут стать почётными «Хранителями». 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 получают навыки коллективно-творческой деятельности.

Пробуждению потребности в самосовершенствовании и повышении общекультурного уровня, снятию эмоционального напряжения детей способствуют ежедневные «вечерние» встречи членов команд в жилищах. Сборы проводятся в форме диспутов, бесед, ролевых игр, тренингов, «вечерних» огоньков.

На протяжении лагерной смены все члены племён смогут принять участие в интереснейших экскурсиях в ФОК, ТЮЗ, Парк им. А.П. Гайдара, клуб «Русич», ЦВР, на хлебозавод, Пожарную часть, побывать в историко-краеведческом музее.

Этапы реализации программы

Вся игра делится на три этапа:

1. Организационный: «По следам Священного тотема».
2. Основной: «По пути приключений и испытаний».
3. Итоговый: «Остров сокровищ. Открытие тайны».

Организационный этап (или как его в последнее время называют адаптационный) характеризуется запуском игрового момента, знакомство ребят друг с другом, с предполагаемой игровой деятельностью, знакомство с традициями, законами лагеря, педагогическим коллективом, проводятся огоньки знакомств. Так же проводится первичная диагностика членов команд. Происходит знакомство с идеей игры, основными этапами игры, проходит презентация команд, выявление лидеров команд, церемония открытия смены «Праздник священного тотема». Поднимается флаг сюжетной игры.

Основной период смены - это самый большой по времени период смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Здесь развивается сюжет игры. Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня.

Главная задача:

- ❖ создать условия для организации воспитывающей и развивающей деятельности и общения детей, стремиться к тому, чтобы дети могли реализовать себя по максимуму;

- ❖ возможность каждому проявить себя в различных видах деятельности.

На протяжении всей игры участники и организаторы программы действуют согласно своим ролям.

Для успешного решения задач этого оргпериода деятельность детей и вожатых должна иметь разносторонний творческий характер, быть насыщенной, эмоциональной, а само настроение - романтическим, приподнятым.

Основные дела периода:

- проведение диагностической работы по определению творческого потенциала участников;
- выход стенной газеты «Островок»;
- спортивный день «В поисках сокровищ капитана Флинта»
- «Бермудский треугольник» - просто весёлый день.
- «Большой аврал» - день отрядных тематических дел.
- День творчества – выявление и раскрытие детских талантов.

Заключительный (или итоговый) этап – характеризуется подведением итогов всей игры. Анализируется участие в игре каждого участника. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого члена экипажа корабля.

Основное событие итогового этапа становится мероприятие, посвященное открытию истинной тайны Тотемов, которую всё это время знали лишь Хранители, а также игра «Всё о смене, всё о себе», прощальный костер и огонек «Расскажи мне обо мне», где можно написать наказ и пожелания ребятам на следующий год, происходит подведение итогов жизни экипажа, вручение памятных сувениров лагеря всем участникам игры. Так же проходит общий большой концерт вожатых и детей, закрытие регаты, награждение победителей грамотами. Проводится анкетирование по отслеживанию результатов игры.

Система стимулирования

После старта регаты «Полный вперед!» 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 любят вас, вы постарались по «полной программе»;

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

❖ Жёлтый костерок-3 место. Что-то сегодня вы подкачали, ждём ваших успехов на новом привале.

Костерок племенам вручаются утром на сборе всех племён в Долине Чудес. Результаты отражаются на экране соревнований в виде костра. Из маленьких костерков получаются 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», «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ».

Программа «РОСТ»-система поощрительных стимулов развития деятельности, индивидуального роста- представляет собой трёхступенчатую оценку деятельности участников игры.

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 одно из званий и знак успеха на галстук. Вручение знака успеха проходит в племени при подведении итогов дня на вечерних огоньках.

❖ Варианты нематериальных стимулов

- поднятие флага на линейке; благодарственное письмо родителям;

Исполнение песен по заказу победителя, отличившегося в той или иной деятельности;

Устная благодарность;

Занесение имени отличившегося в книгу Почёта жителей Острова.

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

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

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.(см.Приложение)

1.Зов джунглей.

Племя должно организовать КТД между двумя племенами на экологическую тему.

2.Тропа Ханума.

На племя свалилось сразу всё: и вода, и ветер и т.д. Племя в течении 3-х дней должно справиться с 5 различными по характеру заданиями.

3.Битва гигантов.

Два племени борются между собой за тотем дополнительный в спортивном соревновании.

4.Лабиринт призраков.

Племя, попавшее в лабиринт должно провести игру на местности.

5.Кольцо тьмы – племя должно сделать сюрприз для других племён, чтобы поднять настроение на Острове.

Дежурный вождь может дать костерок красного цвета за самое чистое жилище племени. Совет племени по проведению игры может дать так же костерок за интересное дело, которое было проведено в племени (если оно еще описано и сдано в банк интересных дел).

Детское самоуправление.

Детское самоуправление носит характер ролевой игры. Такие мероприятия способствуют формированию характера, слиянию физического, эмоционально-нравственного и социального аспекта в развитии каждого ребёнка .Формируется чувство «команды», ответственности за общее дело, стремление к победе, взаимопомощь и взаимовыручка.

Самоуправление на Острове складывается из деятельности временных и постоянных органов самоуправления.

К временным органам самоуправления относится деятельность временных помощников вождей в племени, работа творческих и инициативных групп, чередование творческих поручений (ЧТП), совета дела.

Всё племя делится на микрогруппы, по количеству поручений. Меняются поручения через 2-3 дня.

Постоянно действующие органы самоуправления включают в себя Сбор племён, который избирает Совет племён.

Группа «Досуг». Эта группа помогает вождям организовать различные мероприятия в племени, готовиться к большим делам.

Группа «Оформитель» выпускает ежедневный листок из дневника племени.

Группа «Уют» должна внести свой вклад в оформление места сбора племени, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.

Группа «Сюрприз». В течение дня или на вечернем «огоньке» ребята этой группы должны удивить племя каким-то приятным сюрпризом.

Группа «Мастер». Эти ребята должны пополнить запас сувенирами племени, которыми ребят награждают в ходе дел.

Группа «Летопись». Описать вчерашний день, красочно оформить страничку дневника-летописи племени.

Группа «Спорт». Вместе с вождями организует различные спортивные мероприятия в племени, утренние зарядки.

Содержательная модель программы.

Логика развития смены, логика эмоционального развития, соотношение отрядных и общелагерных дел в разные периоды смены- это факторы, которые составляют содержательную модель смены.

Традиционно из детей формируется 5-6 отрядов. Ребята являются помощниками в организации тематических дней, дел.

Также в рамках программы в течение всей смены ребята могут посетить любую мастерскую по своим интересам и потребностям. Занятия в мастерских ведут вожатые, они носят законченный характер. Для реализации интересов детей мы предлагаем разноплановые мастерские:

1. Спорт- в этом направлении планируются мастерские: футбола, волейбола. Цель данных мастерских- способствовать оздоровлению участников лагеря (как физическому, так и эмоциональному).
2. Творчество- направление представлено мастерскими: «Весёлые нотки», «Умелые ручки», Биссероплетение, «Топотушки», Оригами.
3. Интеллект: логические игры, шахматы.

Участники смены являются одной командой. Отряд- это племя, входящее в команду. Главной целью всех племён, является получение Тотема, который через 3 дня может получить любое племя от Большого Совета. Тотем выдаётся за определённые качества, проявленные в ходе испытаний и приключений. В племенах устанавливаются взаимоотношения со взрослыми, здесь ребёнок может самореализоваться. Именно в процессе групповых отношений формируются условия, при которых более успешно проходит процесс социализации. Именно поэтому мы уделяем большое внимание отрядной работе. Она логично вписывается в идею смены и предполагает учёт возрастных особенностей детей, обеспечивает личностный рост каждого ребёнка.

План работы отряда(племени) включает в себя:

- ❖ Отрядные дела (для всего отряда);
- ❖ Групповые (когда организуются несколько одновременно групп по подготовке или проведению дел);
- ❖ Межотрядные, направленные на взаимодействие с другими отрядами (племенами) лагеря.

Каждый отряд(племя) в лагере имеет свой неповторимый имидж. Он выражается в:

- ❖ названии;
- ❖ девизе, которому следует в своей творческой деятельности;
- ❖ символах и атрибутах;
- ❖ законах и традициях отрядной жизни;

- ❖ игровых отрядных условностях, свои особые приветствия, прощания, пожелания успеха, и т.д.
- ❖ оформлении уголка племени.

Гласность в игре осуществляет «Информационный - центр»: информационное обеспечение после каждого периода выпуск газеты «Островок», радиопередачи. Информационный центр создаётся из представителей племён (отрядов) и утверждается на общем сборе СОВЕТА ПЛЕМЕНИ. Руководит центром Старейшина печати (библиотекарь).

Направление деятельности центра следующие:

- ❖ выпуск газеты «Островок», освещающие наиболее важные события из жизни племён ;
- ❖ выпуск оперативных информационных листов, отражающих решение Большого Совета;
- ❖ оформление летописи о жизнедеятельности на Острове.

Направления деятельности программы:

В течение смены детям предлагается череда различных типов деятельности, отражающих логику смены, основанных на принципах игрового моделирования программы:

1. Коммуникативно-игровая деятельность - деятельность ребёнка, направленная на самостоятельное формирование и решение набора коммуникативных задач, необходимых для достижения игровой цели в рамках выбранной роли.

2. Прикладная творческая деятельность. Осуществляется в мастерских по интересам. Посещение свободное, выбор обусловлен личным интересом ребёнка.

3. Аналитическая деятельность. Анализ игровых ситуаций, обсуждение, сопоставление с современным обществом и человеком, поиск причин и следствий, открытых детьми явлений осуществляется на Советах, спецмероприятиях (ролевые игры, игры по станциям и др.).

VI. Формы реализации программы

Лагерь «Страна Каникулярия»- это проверенная годами педагогическая система, способствующая развитию ребёнка как личности, его духовного и физического саморазвития. Возможности для воспитания трудолюбия, активности, целеустремлённости, здорового образа жизни.

В основу реализации программы «Последний герой» заложены разнообразные формы и методы: беседы, соревнования, конкурсы, викторины, тренинги, спортивные и интеллектуальные игры, утренняя зарядка, фестивали, диспуты, тематические дни, концерты, мультимедийные презентации на экологическую, правовую темы, КТД, огоньки в племенах, орлянский круг, утренние и вечерние линейки, экскурсии, дежурство племён на территории Острова, выставка поделок из природного

материала, конкурсы стенгазет и плакатов на тему «Экологическая тревога», вечер Памяти.

VII. Кадровое обеспечение.

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря.

В реализации программы участвуют опытные педагоги образовательного учреждения: педагог-психолог, социальный педагог и другие специалисты, прошедшие обучение по организации работы с детьми в летний период.

За многие годы организации лагеря «Страна Каникулярия» сложился педагогический коллектив, имеющий психолого-педагогические знания и умения, большой практический опыт. Педагогический коллектив является одним из самых главных слагаемых успеха любого лагеря.

Педагогический коллектив нашего лагеря - это педагоги (учителя нач. классов) школы, педагогический отряд вожатых, в состав которого входят учащиеся 9-11 кл., т.е. кто хочет работать с детьми в лагере.

Специальные кадры (библиотекарь, физрук, музыкальный руководитель, психолог): осуществляют специализированную педагогическую деятельность в рамках функциональных обязанностей, могут быть привлечены для педагогической поддержки работы органов самоуправления, для организации досуговых мероприятий.

VIII. Организационно-методическое и материально-техническое обеспечение смены.

Для успешной реализации программы необходимо следующее обеспечение:

- фотоаппарат;
- мультимедийная установка, компьютеры
- магнитофоны, музыкальный центр,
- компакт- диски и аудиокассеты;
- видеокассеты;
- костюмы и театральные реквизит;
- спортивно- игровой инвентарь;
- школьный фонд библиотеки;
- школьный музей Боевой Славы;
- спорт зал и актовый зал;
- музыкальная комната;
- канцелярские товары;

- призовой фонд;
 - сувенирная продукция- значки(для вручения по окончанию смены) , грамоты, дипломы, сувенирная продукция на ярмарку,подарки;
 - изготовленные ТОТЕМЫ самими ребятами и вожатыми до лагеря
-
- наличие программы лагеря, планов работы племён, описание модели игрового сюжета, плана-сетки;
 - должностные инструкции, приказ об организации лагеря на базе школы; проведение установочного семинара для педагогов и отрядных вожатых до начала лагерной смены;
 - подбор методического материала в соответствии с программой лагеря (игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т.д.);
 - формирование метод.комплекса материалов и реквизита для проведения дел;
 - разработка системы отслеживания результатов педагогической деятельности и деятельности ребят, подведение итогов, обеспечение гласности достигнутых успехов и результатов.

IX. Критерии эффективности реализации программы

В лагере осуществляется следующие виды диагностики:

Предварительная диагностика - проводится до начала смены и в оргпериод с целью выявления индивидуальных особенностей детей и корректировки поставленных целей и задач в соответствии с ними.

Методика «живой» анкеты «Давайте познакомимся!»

Цель: изучение интересов и потребностей ребёнка.

Анкета «Цветок»

Цель: получение первичной информации о ребёнке.

Методика «Волшебное озеро»

Цель: получение информации о качественных поступках ребёнка через его характеристику.

Методика «Семь желаний»

Цель: изучение направленности личности.

Методика « Самый - самый» и анкета «Самооценка»

Цель: изучение самооценки личности.

Рисуночный тест «Какой я?»

Цель: получение информации о характере ребёнка.

Текущая диагностика - проводится в основной период смены с целью определения степени успешности в достижении поставленных целей и задач. **Предполагаемые диагностики в этот период: Мониторинг-карта.**

Цель: получение условной оценки степени развития коллектива « на сегодня». **Методика «Мишень настроения»** Цель: получение информации о настроении ребёнка. **Методика «Эмоциональная цветопись»**. Цель: изучение эмоционального самочувствия ребёнка. **Методика «Градусник»**.

Цель: выявление эмоционального состояния ребёнка.

Методика «Рисунок - образ» и «Рисунок — символ».

Цель: выявление эмоционального отношения ребёнка к коллективу.

Итоговая диагностика - проводится в итоговый период смены, с целью определения степени совпадения поставленных целей и задач с результатами деятельности.

Игра «Чудо - дерево». Рейтинг личностного роста. **Цель:** выявление отношения каждого ребенка к содержанию работы экипажа в течение всей лагерной смены.

Анкета «Согласен - не согласен». **Цель:** определение степени развития личности.

Методика «Поляна цветов». **Цель:** получение информации об отношении личности к лагерной смене.

Методика «Строим дом». **Цель:** анализ отражения участия детей в отрядных и лагерных делах.

2.Проблемная диагностика - проводится в случае возникновения проблемной ситуации, относящейся к коллективу в целом, отдельному ребёнку, с целью корректировки данной ситуации.

В течение смены используем следующие методы диагностики:

1. Опрос:

◆ интервью

◆ беседа: индивидуальная, групповая, коллективная

◆ анкетирование: открытое (с вопросами, не имеющими сформированных ответов), закрытое (с вопросами, предполагающими несколько вариантов ответов).

2.Наблюдение:

◆ включённое, когда вожатый вместе с детьми выполняет конкретное дело;

◆ не включённое, когда вожатый наблюдает за детьми со стороны.

3. Тестирование:

◆ письменное;

◆ устное («Цветопись» Лутошкина, определение уровня развития коллектива, определение своего состояния по заданной шкале).

4.Социометрические методы:

◆ метод социометрических измерений.

Диагностика необходима на протяжении всей смены.

Х. Ожидаемые результаты по программе.

Предполагается, что у участников будут динамично развиваться творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки. Результатом реализации программы будет являться оздоровление и отдых более 100 мальчишек и девчонок нашей школы.

По окончании смены у ребёнка:

- будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;
- будет развита индивидуальная, личная культура, он приобщится к здоровому образу жизни;
- будут развиты коммуникативные, познавательные, творческие способности, умение работать в коллективе;
- будет создана мотивация на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получении конкретного результата от своей деятельности.

Также произойдёт улучшение качества творческих работ, за счёт увеличения количества детей, принимающих участие в творческих конкурсах; увеличится количество детей, принимающих участие в физкультурно - оздоровительных и спортивных мероприятиях; у детей сформируются умения и навыки, приобретённые в секциях, мастерских, которые будут способствовать личностному развитию и росту ребёнка.

В ходе реализации программы «Последний герой» мы предполагаем рассматривать ожидаемые результаты смены также через:

Результаты, касающиеся детского объединения:

- ❖ создание у детей эмоционального настроя на работу во временных детских объединениях.

Результаты, способствующие развитию воспитательной системы лагеря:

- ❖ апробация новой модели лагерной смены;
- ❖ совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми;
- ❖ пополнение копилки форм работы;
- ❖ развитие опыта деятельности пресс-центра лагеря.

Результаты, направленные на педагогический отряд вожатых:

- ❖ повышение уровня педагогического мастерства;
- ❖ апробация модели взаимодействия пед.отряда с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевой игры «Последний герой»;
- ❖ самореализация вожатых.

