

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Саянская средняя школа»**

Протокол ШМО классных руководителей Протокол №5 от 25.04.2025г. Заместитель директора по ВР _____ Пройменко В.И.	Заместитель директора <i>Байд</i> Байдюк. А.В.	Приказ № 01-10-55/1 от 28.04.2025г.  Директор Мельникова Н.П.
---	--	--

**Воспитательная программа летнего оздоровительного лагеря
«Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков»**

Саянск 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «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: программа реализуется за 21 день, в период школьных летних каникул, создаёт больше возможностей для реализации содержательного компонента программы.

Участники программы: дети с 1-го по 5-й классы, шестиклассники - в роли наставников.

Место проведения программы - школьная территория, спортивный городок села, территория сельской библиотеки и сельского клуба.

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 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.

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
----------------	---	--------------------------

	- умеет анализировать деятельность, действия, поступки; - применяет полученные знания на практике; - демонстрирует самостоятельность в соответствии с уровнем психофизиологического развития	- анализ творческих работ ребёнка - участие ребёнка в итоговых делах смены
Предметные	- 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	- 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, Гурвинек, 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 командой 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	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. Карандаш – капитан клуба Весёлых человечков. Персонаж с карандашом вместо носа. Все его рисунки имеют свойство материализоваться и оживать. 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. Буратино – герой сказки Алексея Толстого «Золотой ключик». Спортивный, неугомонный персонаж, всем интересуется и всегда позитивно настроен на совместную деятельность с другими Весёлыми человечками. Незнайка – герой сказки Николая Носова. Обладает неугомонной жадой деятельности. Отзывчивый и добрый, очень активный. Чиполлино – «мальчик-луковица» из сказки Джанни Родари. Любит путешествовать и придумывать забавные истории. Петрушка – весёлый персонаж русского-народного ярмарочного кукольного театра. Любит поразвлечь друзей игрой на гармошке. Дюймовочка – героиня сказки Х.К. Андерсена. Любит нарядно одеваться и танцевать. 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»
---	-------------------	--

2	Журнал команды	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. 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. Советы по оформлению: 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. 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
---	----------------	---

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

		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.
--	--	---

Содержательные и организационные особенности временных детских объединений

1	Детский лагерь	Творческое объединение детей и взрослых на одной территории в рамках единой программы	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. Ключевым результатом деятельности лагеря является реализация детской инициативы в рамках Фестиваля творчества «Время талантов»
---	----------------	---	---

2	Команда	В лагере общепринятым названием детского объединения является отряд. В тематике нашей смены и опираясь на ценностные основания программы «Орлята России» мы вводим понятие «команда». 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.	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). Дела команды могут быть и познавательными: например, ребята-орлята могут отправиться на какую-либо экскурсию за пределы лагеря.
		Численность команды в лагере обычно от 10 до 25 человек, в зависимости от возраста заехавших детей	Команда в соответствии с тематикой смены выбирает себе название и девиз. Результатом совместной деятельности команды является заполненный на протяжении всей смены Журнал команды, представленный на выставке Журналов
3	Мастерские Клуба Весёлых человечков	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. Каждую Мастерскую возглавляет один из Весёлых человечков: Мастерская Карандаша (юные художники);	Методика коллективно-творческой деятельности составляет основу работы Мастерских, которая может проходить по 2-ум вариантам (выбор происходит на этапе планирования смены) и чаще всего зависит от возраста детей – участников: <u>Вариант 1.</u> Все занятия в Мастерских ведут Весёлые

	Мастерская Самоделкина (юные изобретатели); Мастерская Гурвинека (юные почемучки); Мастерская Дюймовочки (весёлые танцоры); Мастерская Буратино (юные спортсмены); Мастерская Чиполлино (юные путешественники); Мастерская Петрушки (актёров, певцы, музыканты); Мастерская Незнайки (юные мастера игры).	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. <u>Вариант 2.</u> Первое занятие в Мастерских проводят сами Весёлые человечки для того,
	В течение смены, в зависимости от её продолжительности, проходит от 3 до 7 занятий в каждой Мастерской. Направленность и содержание Мастерских могут меняться в зависимости от творческих возможностей педагогического коллектива, количества детей, желающих посещать ту или иную Мастерскую	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. Результатом работы Мастерских являются инициативы детей, реализованные в рамках Дня открытых дверей

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. 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. 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 будут получать Благодарственное письмо от организаторов смены.

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).

Система детского самоуправления

В начале смены происходит формирование команд из числа всех участников Программы. 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.

Интервал сменяемости поручений обусловлен не только возрастом детей, но и количеством дней в смене, при этом не превышает 2 дней.

Организация коллективной творческой деятельности

Методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова является базовой 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.

Краткое описание и ход ключевых событий и дел смены

№	Событие/дело	Описание и краткий ход
----------	---------------------	-------------------------------

1	Игровая программа «Давайте дружить»	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. Краткий ход: • 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	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.

		Краткий ход: • информирование ребят о том, в чём заключается сбор; • обсуждение первого вопроса: «Что нас ждёт впереди?» <i>(для ребят в интересной форме представляют журнал «Весёлые картинки» и рассказывается о каждом весёлом человечке);</i> • обсуждение второго вопроса: «Какая мы можем принять участие в нашей смене?» <i>(совместно с ребятами идёт выработка идей по названию и девизу команды, определение командной песни и создание эмблемы команды);</i> • обсуждение третьего вопроса: «Кто поведёт нас за собой?» <i>(выборы командира команды, формирование групп по направлениям, определение поручений на время проведения Мастерских для каждой группы);</i> • подведение итогов, оформление ключевых позиций в Журнале команды <i>(название, девиз, песня, эмблема, командир, составы групп по направлениям, распределение традиционных поручений)</i>
3	Сбор целеполагания	<i>Аннотация:</i> сбор направлен на постановку детьми индивидуальных целей на основе собственных интересов и возможностей смены. Краткий ход: • информирование ребят о том, зачем проводится сбор; • установление эмоционального настроения на сбор (рассказ притчи или просмотр видеоролика о мечте и цели);

		• актуализация знаний о предстоящих делах в смене; • работа по постановке цели на смену; • подведение итогов. <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>
4	Церемония открытия смены	Аннотация: церемония открытия смены предполагает проведение официального торжественного старта – начала смены. Краткий ход: • 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>);

		• 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»	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. Краткий ход: • 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);

		• получение командами приглашений на участие в Клубе Весёлых человечков
6	Орлятские огоньки (см. Рекомендации)	Аннотация: огонёк – это откровенный разговор отряда. Всё, что ребята произносят на огонёке, 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>). Система огоньков: Орг. период смены – «Здравствуйте, это мы!» «Звездопад» Основной период – «Необыкновенная история» «Мой талисман» «Волшебный фонарь» «Дружба» «Наш общий дом» «Огонёк анализ дня» Итоговый период – «Расскажи мне обо мне»

		Краткий ход: • создание атмосферы и настрой на огонёк; • пояснение правил огонька; • вступление (на котором педагог задаёт тему разговора и то, каким образом этот разговор будет проходить – открытый микрофон/ ассоциация/ продолжи фразу/ и т.д.); • разговор по кругу против часовой стрелки; • исполнение спокойной и мелодичной орлятской песни; • традиция «сюрприза» (это могут быть картинки с пожеланиями, подготовленные на первом огоньке педагогом и старшеклассниками-наставниками, а на следующих огоньках ребята могут их сделать своими руками); • орлятский круг, завершение дня
7	Занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков	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. Краткий ход: 5 мин – театрализованный старт работы Мастерских;

		по 15 мин – проведение мастер-классов от Мастерских; 30 мин – обсуждение в команде, распределение. <i>Основной принцип построения мастер-класса:</i> – 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. По итогам участия в мастер-классах ребята собираются на общий сбор команды, обсуждают мастер-классы и распределяются по Мастерским
8	Фестиваль творчества «Время талантов»	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. Ход дня: • старт фестиваля творчества «Время талантов»;

		• 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	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. Ход дела: • 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»	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.

		Ход дела: • 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»	Аннотация: официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов (и Весёлых человечков) и ответное слово детей. Ход дела: • 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);

		• официальное завершение смены – спуск Государственного флага Российской Федерации; • напутственные слова от организаторов и гостей
12	Поющая площадь «Мелодия дружбы»	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. Ход дела: • вступительное слово от взрослых; • исполнение песен орлятских песен и песен официального сборника «Орлята России»; • напутственное слово от взрослых; • переход на итоговые огоньки команд. 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

