

Муниципальный отдел управления образованием Администрации Мишкинского района
Муниципальное казенное образовательное учреждение
«Мишкинская средняя общеобразовательная школа»

Принята (согласована) на заседании
педагогического совета
от «31» 05 2023 г.
протокол № 11

Утверждаю:
и.о. директора МКОУ «Мишкинская
средняя общеобразовательная школа»

Е.Ю. Турова



**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа физкультурно-спортивной направленности**

оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Остров последнего героя»

Автор-составитель:

Нарочная Е.М., начальник
оздоровительного лагеря
с дневным пребыванием детей
МКОУ «Мишкинская СОШ»

р.п. Мишкино, 2023 г

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы «Остров последнего героя»: физкультурно-спортивная.

Актуальность программы

Мы живем во времена бурного развития современной и массовой гиподинамии, когда ребенок волей-неволей становится заложником, быстро развивающихся технических систем (телевидение, компьютеры, сотовая связь и т.д.) – все это приводит к недостатку двигательной активности ребенка и отражается на состоянии здоровья подрастающего поколения. Современная школа стоит перед фактором дальнейшего ухудшения не только физического, но и психического здоровья детей. Чтобы внутренний мир, духовный склад детей был богатым, глубоким, а это по-настоящему возможно лишь тогда, когда «дух» и «тело» находятся в гармонии, необходимы меры целостного развития, укрепления и сохранения здоровья учащихся.

Актуальность программы обусловлена эффективностью создания в летний период педагогической воспитательной среды, максимальным вниманием к развитию личности ребенка, раскрытию его способностей на основе удовлетворения интересов и потребностей через физкультурно-спортивную деятельность.

Жизнь и работа в лагере — продолжение воспитательного процесса в школе. Однако она имеет и свои особенности: временность детского коллектива, насыщенность общения и интенсивность совместной деятельности, динамичность жизни отряда, а в спорте ярко проявляются нравственные, моральные установки подрастающего человека, воля, стремление к победе, умение мобилизовать физические, психические и нравственные качества. Спортивные игры, соревнования направлены на всестороннее физическое развитие и способствуют совершенствованию многих необходимых в жизни морально-волевых качеств.

Реализация программы обеспечивает развитие не только физических способностей, но и таких личностных качеств обучающихся, как благородство, рассудительность, честность, доброта, вежливость; а также воспитание чувства патриотизма, уважения друг к другу и к старшим.

Разработка данной программы организации летнего каникулярного отдыха и занятости детей вызвана:

- необходимостью упорядочить сложившуюся систему перспективного планирования;
- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала детей и педагогов в реализации цели и задач программы.

Отличительная особенность заключается в том, что в основе построения программы лежит логика формирования социально значимых знаний, отношений и опыта в различных видах воспитывающей деятельности.

Адресат программы

Данная программа разработана для обучающихся МКОУ «Мишкинская средняя общеобразовательная школа», в том числе филиала «Мишкинская начальная общеобразовательная школа», структурных подразделений с. Бутырское, с. Гладышево.

Возраст воспитанников лагеря с дневным пребыванием 6-14 лет, проживающих на территории Мишкинского района Курганской области. Зачисление детей в лагерь производится в соответствии с заявлением родителей или лиц, их заменяющих, на основании приказа по школе, а также через

зачисление в АИС «Навигатор дополнительного образования детей в Курганской области».

Срок реализации программы - июнь - август 2023 года.

Объем программы – 90 часов.

В основу реализации программы «Остров последнего героя» 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

Данная программа не предусматривает индивидуальных образовательных маршрутов (ИОМ) для детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями, а также талантливых детей.

Уровень освоения программы – стартовый (ознакомительный).

1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты.

Программа оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Остров последнего героя» составлена с учетом интересов и психолого-возрастных особенностей детей.

Целью программы является создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организации досуга школьников во время летних каникул, развития творческого и интеллектуального потенциала детей, их индивидуальных способностей и дарований, воспитание бережного отношения к окружающим и природе, чувства гордости за свою страну.

Задачи программы:

- Организовать активный отдых детей в приключенческом духе;
- Расширить кругозор ребёнка через игровой сюжет с учётом возрастных особенностей и интеллектуального уровня;
- Способствовать сплочению детского коллектива, поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи;
- Развивать лидерские и организаторские способности через коллективно-творческие дела смены;
- Развивать и реализовывать творческий и познавательный потенциал детей;
- Приобщать ребят к творческим видам деятельности;
- Практическое применение полученных умений, навыков в общественной деятельности.

Ожидаемые результаты:

Предполагается, что у участников будут динамично развиваться творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки. 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, 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 мы предполагаем рассматривать ожидаемые результаты смены также через:

Результаты, касающиеся детского объединения:

- создание у детей эмоционального настроения 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 педагогического отряда с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевой игры «Остров последнего героя».

1.3. Рабочая программа

Учебный план

Номер дня смены - тотема	Название тотема	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
Тотем 1.	«Появление на острове. Ключ на старт».	6	1	5	
Тотем 2.	«День открытия регаты».	6	1	5	
Тотем 3.	«В путь! В поисках сокровищ».	6	1	5	
Тотем 4.	«Строительство в тропиках».	6	1	5	
Тотем 5.	«День мальчиков».	6	1	5	
Тотем 6.	«В заливе смеха и приколов».	6	1	5	
Тотем 7.	«День девочек».	6	1	5	
Тотем 8.	«В джунглях».	6	1	5	
Тотем 9.	«Олимпийская долина».	6	1	5	
Тотем 10.	«Голодный день».	6	1	5	
Тотем 11.	«Пещера сказок».	6	1	5	
Тотем 12.	«Охотники за удачей».	6	1	5	

Тотем 13.	«Творческая арена».	6	1	5	
Тотем 14.	«Долина спорта».	6	1	5	
Тотем 15.	«Прощай, Остров».	6	1	5	
Итого		90	15	75	

Содержание и средства реализации программы

Основное содержание программы.

Легенда Острова

Смена будет проходить в форме сюжетно-ролевой игры «Остров последнего героя». Сюжетно-ролевая игра как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. В течение всей игры участники и организаторы программы живут согласно уже сложившимся законам и традициям лагеря и действуют согласно своим ролям.

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».

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. В этот день проводится общелагерная игра «Острова и островитяне».

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.

Участники смены являются одной командой. Отряд – это племя, входящее в команду. Главной целью всех племён, является получение тотема, который в конце каждого дня любое племя может получить от Высшего Совета племён. Тотем выдаётся за определённые качества, проявленные в ходе испытаний и приключений. В состав Высшего Совета племён входят представители племён (командиры отрядов) и старейшины (воспитатели). Номинации, по которым оцениваются племена, следующие:

- творческий поиск и талант;
- нестандартное решение проблем;
- дружные и сплочённые отношения в отряде;
- активная позиция в игре;
- ответственные действия и поступки и др.

Главная цель Высшего Совета племён – проверить и испытать участников для передачи ценных сокровищ достойным. Именно поэтому Высший Совет племён каждый день пробуют силы участников в различных ситуациях.

Пользуясь картой Островов, 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 незабываемый вечер 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» (отрядный альбом). Так же выбирают вождя племени.

Каждый день смены будет посвящен получению куска Тотема.

Циклограмма (основное содержание)

Остров «Что? Где? Когда?» (познавательные конкурсы, игры, викторины и другие мероприятия)

Остров «Олимпийский» (Спортивные соревнования, эстафеты, мероприятия по формированию здорового образа жизни)

Остров «Развлечений» (развлечения, игровые конкурсы, концерты и т.д.)

Вся жизнедеятельность в ЛДП 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.

«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.

Совет племени - планёрка.

Старейшина печати - библиотекарь

Старейшина спорта - физрук лагеря

Дикая местность – территория за пределами лагеря.

Стоянка племени – кабинеты

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 посвящения 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: «Самые 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 встречи членов команд в жилищах. Сборы проводятся в форме диспутов бесед, ролевых игр, тренингов, огоньков.

Атрибутика

На «Острове последнего героя» существует:

- флаг
- гимн
- девиз
- законы
- заповеди
- правила и обязанности жителей

Флаг красный; на нем синий остров с пальмой, желтое солнце и белая надпись «Остров последнего героя»

Обозначение цветов флага:

- красный – цвет лета
- синий – цвет мечты
- зеленый – цвет надежды
- белый – цвет чистоты, как жизнь на волшебном острове, где пальмы растут с кокосами, где птицы летают пестрые, на острове светлой мечты.

Гимн

На острове, на острове,
На лучезарном острове
Живется очень просто нам,
Красиво и легко.
Сияет солнце ясное,
Сверкает небо синее,
И можно прыгать весело,
И бегать далеко.
На острове, на острове
Умнее можем стать.
И душам стать прекраснее
Хотим мы пожелать.
Найдем такие качества
И разные чудачества,
Чтоб там, куда вернемся мы,
Всем было хорошо.

Девиз:

Если будет в жизни туго,
Помни – рядом плечо друга.

Законы:

1. Закон территории (без разрешения не покидать границы Острова)
2. Закон 0:0 (точно и рационально использовать время)

3. Закон зелени (охрана природы)
4. Закон уважения чужого труда
5. Закон доброго отношения к людям
6. Закон «поднятой руки» (уметь выслушать до конца, не перебивать)
7. Закон свободы слова
8. Закон доверия и ответственности (у нас нет слов «не хочу», «не могу»)

Правила путешествия:

1. Кто, если не ты?
2. Каждое дело до конца!
3. Все дела – творческие, иначе зачем?
4. Пришел – не молчи! Говоришь – думай!
5. Не согласен – спорь! Критикуешь – предлагай!
6. Живи для улыбки друга
7. Только все вместе, только все дружно, а иначе нам не нужно!
8. Учись делать добро каждый день!

Заповеди:

1. Не тот следопыт, кто впереди идет, а тот – кто за собой ведет.
2. Не думай, что ты выше друзей, и нос задирать, зазнаваться не смей!

Правила жителей острова:

- Право безопасности жизни и социальной защищенности.
- Право на участие в управлении сменой (избирать и быть избранным в органы самоуправления)
- Право на получение информации
- Право на планирование и оценку работы
- Право критики и предложения
- Право на собственное мнение
- Право коллективного и индивидуального творчества
- Право инициативы
- Право на познание и развитие
- Право на взаимопомощь и поддержку
- Право на любовь и взаимопонимание
- Право на уважение личности

Обязанности жителей острова:

- Четкое выполнение программы смены и распорядка дня
- Соблюдение правил безопасности жизнедеятельности и дисциплины
- Выполнение требований органов управления и педагогического коллектива в рамках их компетенции
- Соблюдение чистоты и порядка в хижинах и на территории острова
- Уважительное отношение к старшим

Распорядок дня:

Приход детей	<i>Петушок пропел! Ура! Экипажам в путь пора! С добрым утром, детвора!</i>
Зарядка	<i>Мы приучены к порядку, Зря в постели не лежим, Утром делаем зарядку, Соблюдаем свой режим.</i>
Линейка	<i>На линейку стройся дружно Много за день сделать нужно Всех похвалим, пожурим,</i>

	<i>Что нам делать – все решим.</i>
Завтрак	<i>Стол для завтрака накрыли Ровно в 9.00 по часам, Съели завтрак, чай попили Убираться надо нам.</i>
КТД	<i>Вот пришел веселья час: Игры, шутки – все для вас! Порисуем, попоем, Вместе весело живем.</i>
Обед	<i>Обед готов и стол накрыт У всех отличный аппетит</i>
Линейка Уход домой	<i>Вот пришел прощанья срок Подведем сейчас итог До свиданья, школьный дом. Завтра вновь сюда придем</i>

Оформление:

1. Карта «По дороге путешествий»
2. Уголок острова
3. Гимн, флаг, герб

Поотрядные уголки, содержащие:

- название отряда;
- список;
- девиз;
- актив;
- график дежурств;
- план работы на каждый день «У нас сегодня»;
- объявления о готовящихся делах;
- распорядок дня.

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»;
- Жёлтый костерок-2 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 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», «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ».

Для детей характерно стремление к постоянным приключениям, и, чтобы постоянно поддерживать интерес к игре «Последний герой», создается 1 раз в

3 дня Совет племени. Здесь вожди племён вытаскивают при помощи жеребьёвки испытания для племени.

1.Зов джунглей.

Племя должно организовать КТД между 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.

Племя борется 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).

Рейтинг личностного роста:

Рейтинг личностного роста - форма индивидуального соревнования, сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела отряда.

В ходе путешествия каждый может показать себя и проявить свои способности. Присуждение наград проходит по итогам дня. Очень важно, что каждый ребенок видит результат своей работы. Знаки отличия вывешиваются в племенах на листках личностного роста каждый день напротив фамилий участников путешествия. Учитываются все дела за день. Это побуждает стремление ребенка к большим успехам, воспитывает уверенность в себе, самостоятельность, дает возможность для развития творческих способностей. В процессе проведения игры ребенок обучается разрабатывать игры, анализировать итоги их проведения.

Итоги подводятся по каждому виду деятельности, при этом оценивается буквально все:

- чистота и уют в отряде;
- аккуратность принятия пищи в столовой;
- спортивная работа, участие в утренней зарядке;
- интересные дела, участие в мероприятиях, активность, инициатива;
- участие в экологических мероприятиях.

За победу в различных конкурсах, состязаниях, соревнованиях участник может получить одно из званий и знак успеха. Вручение знака успеха проходит в племени при подведении итогов дня на огоньках.

- Варианты нематериальных стимулов
- поднятие флага на линейке
- 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. 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.

Тематическое планирование

№ п/п	Название тотема	Дата	Кол-во часов	Мероприятия/Форма мероприятия	Форма текущего контроля
1 день:	«Появление на острове. Ключ на старт»			Знакомство с техникой безопасности и правилами внутреннего распорядка лагеря.	
				Формирование отрядов (племен)	
				Анкетирование	
				Игровая программа «Острова и островитяне»	
				Подготовка к открытию лагеря	
				Игра «Шоу каракули»	
2 день:	«День открытия регаты»			Церемония открытия смены «Праздник священного тотема»	
				«Скаут-хайк с препятствиями» - (игровая программа)	
				Игра «Пираты и островитяне»	
				Отрядные дела.	
3 день:	«В путь! В поисках сокровищ»			Старт программы: «Приключения на обитаемых островах»	
				«Веселыми тропинками лета» (спортивный праздник)	
				Познавательно-развлекательная игра «В здоровом теле-здоровый дух»	
4 день:	«Строительство в тропиках»			«Шара-ах! – шоу» - развлекательная программа	
				Конкурс на лучшую поделку из пластиковых бутылок «Свой первый дом я строю сам»	
5 день:	«День мальчиков»			Игровая программа «Рыцарский турнир»	
				«Королевская охота» (спортивная программа)	

6 день:	«В заливе смеха и приколов»			Игра «Носики»	
				Развлекательная программа «Разноцветная игра»	
				Отрядные дела.	
7 день:	«День девочек»			Конкурсно-развлекательная программа «Крестики-нолики»	
				«Варвара краса, длинная коса»	
				Игры на свежем воздухе	
8 день:	«В джунглях»			Игра с препятствиями «Остров Робинзонов»	
				Спортивные соревнования по футболу	
9 день:	«Олимпийская долина»			Игра «Форт Боярд»	
				«Музыкальная ромашка» (Музыкально – интеллектуальная игра)	
10 день:	«Голодный день»			«Потерянный полдник» (спортивно-игровая программа)	
				Конкурс рисунков на самое необыкновенное блюдо «Потерянный полдник»	
11 день:	«Пещера сказок»			КВН «В мире сказок»	
				Час народной игры	
12 день:	«Охотники за удачей»			Игра «Поиск клада»	
				Конкурс плакатов «Экологическая тревога»	
				Конкурс на лучшую поделку из пластиковых бутылок «Природа и фантазия»	
13 день:	«Творческая арена»			Творческая игра «Звездный дождь»	
				Конкурсная программа «Искатели приключений»	
14 день:	«Долина спорта»			Конкурсная программа «Индийская деревня»	
				Игра «Сто к одному»	
				Отрядные дела.	

15 день: «Прощай, Остров»			Анкетирования участников «Подводя итоги смены»	
			«Последний герой» (игровая программа)	

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Количество учебных недель	3 недели
Количество учебных дней	15 рабочих дней

Методы диагностики:

1. Анкета на «входе» (стартовая)
2. Анкета на «выходе», позволяющая выявить 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 карте острова, где отмечаются остановки, существует ещё и «барометр дела». 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» - красный цвет показателя барометра (каждый ребёнок закрашивает квадратик на барометре);

Если один или два параметра требуют более тщательного подхода к делу – зелёный показатель барометра;

Если по большинству параметров требуется доработка или более тщательная подготовка – тёмно-синий цвет барометра.

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.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- спортивный зал;
- школьная столовая;
- игровая площадка;
- спортивная площадка;
- 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.

Финансовое обеспечение:

- финансирование за счёт средств областного бюджета;

Работа по привитию навыков самоуправления

- Выявление лидеров, генераторов идей
- Распределение обязанностей в отряде;
- Закрепление ответственных по различным видам поручений;
- Дежурство по кабинетам.

Кадровое обеспечение:

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

- начальник лагеря;
- воспитатели отрядов (из числа педагогов);
- вожатые (из числа учащихся старших классов школы);
- инструктор по физической культуре.

Методическое обеспечение:

Ведущая технология программы – игровая.

Сопутствующими технологиями являются коммуникативная, групповая, ТАД (творчество, активность, действие) и др.

Эти технологии обеспечат достижение поставленных организационных и методических целей.

Игровая технология раскроет творческий потенциал ребёнка, разовьёт интеллектуальные, творческие и физические способности, сформирует навыки позитивного общения со сверстниками, привлечёт ребят к сознательному выбору активного и здорового образа жизни.

Активные методы работы различаются между собой как по своим целям и задачам, так и по степени их «приближенности» к личности.

- Методы театрализации (реализуется через костюмирование, обряды);

- Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- Метод коллективной творческой деятельности (КТД).
- Мозговой штурм – групповое генерирование большого количества идей за относительно короткий отрезок времени. В его основе лежит принцип ассоциативного мышления, и взаимного стимулирования. Этот метод ослабляет стереотипы и шаблоны привычного группового мышления, и при этом никто не отмалчивается и «ценные мысли не сохнут на корню». Проводится он при остром дефиците творческих решений и новых идей.

Достоинства этого метода:

- снижается критичность и закрытость мышления, что способствует развитию творчества, оригинальности, формирует позитивную установку человека по отношению к собственным способностям;
- участникам предоставляется возможность проявить сочувствие, одобрение и поддержку друг другу;
- эффективно преодолеваются внутренние логические и психологические барьеры, снимаются предубеждения, осознаются стереотипы.
- Ситуационно-ролевые и деловые игры – позволяют моделировать, обсуждать и реально проигрывать по ролям различные ситуации из области профессиональной деятельности, включая процессы межличностного и группового общения.

Виды деятельности

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, спор-шоу и т.п)

Принципы программы:

- «Дойти до каждого» - это основной принцип работы лагеря. В отряде 15 человек, что является почти оптимальным для организации работы в творческих мастерских и внутриотрядной жизни.

- «Работа на творческий процесс и конкретный результат» - это принцип, по которому из пассивных поглотителей информации вырастают творцы, создатели. Работа мастерских завершается выставками, итоговыми показами. Руководители должны чётко представлять, над чем и ради чего они работают.

- «Уважай личность ребёнка». Создаётся атмосфера бережного отношения к личности ребёнка.

- «У каждого своё дело, а вместе мы команда». Каждый в лагере занят своим делом, у каждого своя ответственность, но общий результат.

Этапы реализации программы:

1.Подготовительный этап

Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;
- издание приказа по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности пришкольного летнего лагеря с дневным пребыванием детей и подростков «остров последнего героя»;
- подготовка методического материала для работников лагеря;
- отбор кадров для работы в пришкольном летнем лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)

2. Организационный этап «Искатели приключений»

В организационном этапе «Искатели приключений» основная роль отводится выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, знакомство с режимом работы лагеря и его правилами, сплочению отрядов, формированию законов и условий совместной работы, подготовке к дальнейшей деятельности по программе. Этап проходит в течение 3 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры. В этот период принимаются законы совместной деятельности, в течение игры происходит знакомство с главными героями и её идеей.

3. Основной этап «По дороге путешествий»

Основной этап «По дороге путешествий» занимает большую часть времени. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются вовлечение детей в различные виды коллективно - творческих дел, работа творческих мастерских (поделки из природного материала, подготовка танцев, песен, мини-спектаклей, трудовые дела по плану, досуговые мероприятия. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня. С целью достижения максимального результата в течение всего основного этапа коллективы участников программы живут активной внутренней жизнью.

4. Итоговый этап «Совет племён»

В итоговом этапе «Совет племён» изучаются результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов. Основным событием итогового периода становится мероприятие, посвящённое закрытию лагерной смены, выпуск фотодневника лагеря.

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

1. Четкое выполнение целей и поставленных задач.
2. Конкретное планирование деятельности.
3. Кадровое обеспечение программы.
4. Методическое обеспечение программы.
5. Педагогические условия.
6. Материально – техническое обеспечение.

Возможные факторы риска и меры профилактики:

Фактор риска	Меры профилактики
Низкая активность детей в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов ребенка для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой,

	спортивной, организационной и т.д.)
Неблагоприятные погодные условия	Организация мероприятий согласно тематике смены
Несформированность методов общения у детей дошкольного возраста	Проведение тренингов с целью адаптации будущих первоклассников к коллективу. Индивидуальная работа с детьми дошкольного возраста.

Список литературы и интернет-ресурсы, использованные при разработке программы и необходимые в ходе её реализации

1. Афанасьев С. «Веселые каникулы». Настольная книга воспитателя. Москва, Аст-Пресс Книга, 2004.
2. Григоренко Ю. Н. «Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере». Москва, 2003.
3. «Досуг в школе», № 5, Мытищи, 2004.
4. Дополнительное образование детей. Сборник авторских программ, выпуск 3, Москва - Ставрополь, 2007.
5. Елжова Н. В «Лето звонкое, громче пой!», Ростов на Дону, 2004.
6. Капустина Ю. «Детям до шестнадцати вход разрешен», Ярославль, 2004.
7. Кузнецова Э.Г. «Игры, викторины, праздники в школе и дома (Занимательные сценарии)»
8. Родионов В.А., Ступницкая М.А., Кардашина О.В. «Я и другие», тренинги социальных навыков, Ярославль, 2003г.
9. Свечкина.Е В. «Организация деятельности летнего оздоровительного лагеря в образовательном учреждении», Волгоград, 2007.
10. Торгашов В. Н. «Мы играем в праздники, концерты, затеи, сюжеты, конкурсы, истории». Москва, 2004.
11. Щуркова Н.Е. «Классное руководство: игровые методики», Педагогическое Общество России, М., 2001.

Приложения (диагностические материалы)

«Диагностическое обеспечение»

Входящая - диагностика проводится до начала смены, в организационный период, с целью выявления индивидуальных особенностей детей и корректировки поставленных задач.

Цель: Изучение интереса учащихся.

Анкета на входе

Ответив на вопросы анкеты, ты сможешь интересно организовать нам твой отдых в пришкольном лагере.

1. Чем вы любите заниматься в свободное время?
2. Любите ли вы петь и танцевать, какие по жанру песни и танцы предпочитаете?
3. Любите ли вы мастерить поделки своими руками, если «да», то из каких материалов?
4. В какие игры вы любите играть?
5. Каким видом спорта вы занимаетесь?

6. Какие телепередачи вы любите?
7. Чем бы вы хотели заняться летом?
8. Интересуетесь ли прошлым нашего села?

Спасибо за ответы!

Итоговая – диагностика проводится в итоговый период смены для того, чтобы судить о достижении цели программы (т.е. удалось ли организаторам смены создать максимально благоприятные условия для формирования умения взаимодействовать в разновозрастном коллективе учащихся 6-16 лет).

Цель: определить степень удовлетворённости учащихся в лагере с дневным пребыванием детей.

Анкета на выходе

1. Хотелось бы тебе еще раз принять участие в эколого-краеведческой смене?

Да	
Скорее да, чем нет	
Затрудняюсь ответить	
Скорее нет, чем да	
Нет	

2. Насколько интересно был организован твой отдых?

Оцени по десятибалльной шкале.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3. Что для тебя было самым интересным в профильной смене?

Участие в конкурсах, концертах	
Спортивные мероприятия	
Экскурсии	
Встречи с интересными людьми	
Работа по профилю смены	
Другое	

4. Какие новые способности ты раскрыл в себе в лагере?

Поисковые	
Спортивные	
Организаторские	
Затрудняюсь ответить	

5. Твои предложения по проведению отдыха юных экологов и краеведов:

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1.	Полное название программы	Программа лагеря с дневным пребыванием детей «ОСТРОВ ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ»
2.	Цель программы	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.
3.	Адресат проектной деятельности	Данная программа разработана для обучающихся 1 – 7 классов МКОУ «Мишкинская средняя общеобразовательная школа, в том числе филиала «Мишкинская начальная общеобразовательная школа», структурных подразделений с. Бутырское, с. Гладышево.
4.	Сроки реализации программы	Июнь-август 2023 года
5.	Направление деятельности, направленность программы	Художественное, нравственно-эстетическое, физкультурно-спортивное.
6.	Краткое содержание программы	<p>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.</p> <p>Данная программа рассчитана на одну смену, с дневным пребыванием детей 7 - 14 лет. Отдыхом охвачены разные категории детей, особое внимание детям сиротам, детям из малообеспеченных и многодетных семей. Смена будет проходить в форме сюжетно-ролевой игры. С начала смены дети попадают на необитаемый остров. Они мгновенно включаются в игру, распределяясь по племенам (отрядам). Каждое племя</p>

		<p>придумывает себе легенду (историю), флаг, знаки отличия.</p> <p>Задача племени: «выжить», набрать наибольшее количество баллов, участвуя в различных играх, состязаниях на протяжении всей смены.</p> <p>В течении всей игры участники и организаторы живут согласно уже сложившимся законам и традициям. Участники смены являются одной командой. Отряд - это племя, входящее в команду. Главной целью всех племен является получение Тотема, который в конце каждого дня любое племя может получить от Большого Совета. Тотем выдается за определенные качества, проявленные в ходе испытаний и приключений. В состав Большого Совета входят представители племен, Хранители и Вдохновители. Главная цель Хранителей - проверить и испытать участников для передачи ценных сокровищ достойным. Хранители каждый день пробуют силы участников в различных ситуациях на Острове. После подведения итогов все Тотемы (это буквы), заработанные племенем, выкладываются в ряды, читается надпись: «Дружные ребята», открывается главная тайна Тотемов, хранимая не во внешнем облике, а в его внутреннем содержании. Главное сокровище – люди, взаимопонимание, дружба, успехи, искренность, активность, поддержка, доброта, знания и умения по охране жизни и здоровья, полученные в ходе игры.</p>
7.	Ожидаемый результат	<ol style="list-style-type: none"> 1.Укрепление дружбы и сотрудничества между детьми разных возрастов; 2. Развитие творческих способностей, инициативы и активности детей. 3.Создание временного коллектива с характеристиками доброжелательности, взаимного уважения во взаимоотношениях между детьми, детьми и педагогами, родителями. 4. Удовлетворение от совместной

		<p>творческой деятельности взрослых и детей.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие экологического кругозора детей 2. Развитие творческой активности каждого ребенка. 3. Подготовка материалов о работе лагеря для опубликования на сайте.
8.	Ф.И.О. руководителя организации	Нарочная Е.М., начальник оздоровительного лагеря дневного пребывания
9.	Телефон	8-912-976-60-20
10.	Финансовое обеспечение проекта	За счет средств областного бюджета.