



**АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА  
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Школа № 6»**

Программа принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУ «Школа №6»  
\_\_\_\_\_ С.В. Миронов  
Приказ № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
экологической направленности

**«Содружество Орлят России»**

(программа рассчитана на детей 7-10 лет)  
Срок реализации программы 6 учебных часов

Автор - составитель:  
Советник директора по воспитанию  
Рожнова М.Д.

## Информационная карта программы.

Полное название программы	Хор «Гармония»
Автор программы	Рожнова М.Д.
Название организации, проводящей программу	МБОУ «Школа № 6»
Адрес организации	603111 г.Н.Новгород, ул. Челюскинцев, 24
Телефоны	297-20-50
Цель программы	Научить детей любить, беречь, улучшать окружающий мир.
Сроки проведения	Пришкольный лагерь (30.05.25 - 20.06.25)
Место проведения	ЦДИ
Общее количество участников	16
Краткое содержание	<p>Формирование представления о природе, экологии. Сбор и систематизация информации.</p> <p>Воспроизведение образов живых организмов посредством рисунков и поделок, изготовление листовок, газет</p> <p>Осуществление систематического ухода за живыми организмами</p>
Расписание	Пятница: 9.50-10.30, 12.20-13.00

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Содружество Орлят России» (далее – Программа) разработана с учетом требований следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями).

- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;

- Положением об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным (общеразвивающим) программам Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Школа №6» от 31.08.2020 г.

**Актуальность:** В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности. Это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе.

«Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.).

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания:

*Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.*

Смена в детском лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российского движения школьников на следующий учебный год.

Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности младшего школьника и формирования детского коллектива благодаря следующим факторам:

- интенсивности всех процессов, позволяющих ребёнку проявить свои индивидуальные особенности;
- эмоциональной насыщенности деятельности;
- комфортно организованному взаимодействию в уже сложившемся коллективе или новом для ребёнка временном детском коллективе;
- возможности для проявления ребёнком самостоятельной позиции.

Методической основой программы смены является *методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова*.

Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё – творчески, иначе зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них участвует весь детский коллектив: деление на выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект – на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основные идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;
- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;
- деятельность должна быть необычной, не похожей на иные и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческой деятельности, организуется согласно следующему алгоритму:

- **замысел коллективно-творческой деятельности:** основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;
- **планирование деятельности:** носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;
- **подготовка деятельности:** в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

- **проведение коллективно-творческой деятельности:** осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;

- **анализ результатов деятельности:** ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии.

Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;

- **закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.**

**Цель** – развитие социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.

**Задачи:**

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовнонравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

**Предполагаемые результаты программы:**

- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной);
- проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.

**При построении педагогического процесса для младших школьников в летнем лагере необходимо учитывать следующие принципы:**

- принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей младших школьников при выборе содержания и форм деятельности;
- принцип событийности общелагерных дел и мероприятий, т.е. значительности и необычности каждого события как факта коллективной и личной жизни ребёнка в детском лагере;

- принцип включения детей в систему самоуправления жизнедеятельностью детского коллектива, направленный на формирование лидерского опыта и актуализацию активного участия в коллективных делах;
- принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей, уважения личного мира каждого ребёнка.

**Программа рассчитана на обучение детей 7-10 лет**

**Срок реализации- 6 часов**

**Продолжительность занятия 40 минут.**

### Тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов
1	Игровой час «Играю я – играют друзья» (Приложение 1)	1
2	Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (Приложение 2)	1
3	Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (Приложение 3)	1
4	Танцевальная программа «Танцуем вместе» (Приложение 4)	1
5	Игровая программа «Мы – одна команда!» (Приложение 5)	1
6	Экологический час «Создание экологического постера и его защита» (Приложение 6)	1
Итого		6

## Система диагностики результатов

Система диагностики результатов программы состоит из мнения педагогов, непосредственно реализующих программу, детей – участников программы и мнения независимых взрослых.

Индикаторами диагностики программы являются:

- проявление ценностного отношения к *Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью;*
- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
- положительное эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

Для оценки программы со стороны детей рекомендуется применять методы игровой диагностики, так как они наиболее соответствуют особенностям развития детей младшего школьного возраста и показывают максимально точный результат – полученные ребёнком знания и опыт, их мнение, эмоции, реакцию и отношение к конкретной ситуации.

Представленные ниже примеры методов игровой диагностики являются рекомендуемыми и *могут быть дополнены вариантами из собственного педагогического опыта.*

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
1	2
Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	<p><b>«Персонаж»</b> Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др., на кого он похож сейчас и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться).</p> <p><b>«Цветик-семицветик»</b> Ребятам предлагается нарисовать цветик-семицветик и написать на нём 7 своих пожеланий (предварительно пронумеровав каждый лепесток). В зависимости от того, что ребёнок написал, педагог может классифицировать пожелания детей: для себя, для родных и близких, для своих друзей/одноклассников/отряда, для малой Родины, для страны, для всего народа, мира. Анализируя перечень пожеланий, можно определить направленность личности ребёнка.</p> <p><b>«Одна картинка – два ответа»</b> Детям предлагаются различные картинки с ситуациями (представленные на экране или распечатанные), отражающие качества человека или какие-либо ценности, и варианты ответов: «согласен», «не согласен». После того как ребята выбрали ответ, педагог просит пояснить, почему они выбрали ту или иную позицию.</p>
Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности	<p><b>«Если бы я был волшебником»</b> Детям предлагается сыграть в игру «Если бы я был волшебником» и подумать, какой день или какие события смены они бы хотели прожить ещё раз (вернуться назад и узнать больше).</p> <p><b>«Интересный вагон»</b> Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом, ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.</p> <p><b>«Живая анкета»</b> Детям предлагается ряд вопросов/утверждений (они могут быть как серьёзные, так и шуточные, с подвохом), на которые можно будет ответить по-разному: - 1-й вариант: все, кто согласен, хлопают; кто не согласен – топают; - 2-й вариант: встают несколько ребят, и каждый из них представляет какой-то определенный ответ на вопрос. Их задача – сосчитать, сколько раз им хлопнули по ладошке. Задача ребят в зале – подбежать и «дать пять» тому человеку, с ответом которого он согласен.</p>

1	2												
Полученные ребёнком знания и социальный опыт	<p><b>«Чудо-дерево»</b>            Детям предлагается создать «чудо-дерево» по итогам прожитого дня. Цвет листьев нужно выбрать в соответствии с теми новыми знаниями, которые они получили.</p>												
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;"></th> <th style="width: 35%;">Знания</th> <th style="width: 35%;">Опыт</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="403 271 638 333">Листья зелёного цвета</td> <td data-bbox="638 271 1053 333">«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»</td> <td data-bbox="1053 271 1474 333">«Научился чему-то новому»</td> </tr> <tr> <td data-bbox="403 333 638 445">Листья жёлтого цвета</td> <td data-bbox="638 333 1053 445">- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»</td> <td data-bbox="1053 333 1474 445">- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»</td> </tr> <tr> <td data-bbox="403 445 638 508">Листья красного цвета</td> <td data-bbox="638 445 1053 508">«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»</td> <td data-bbox="1053 445 1474 508">«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»</td> </tr> </tbody> </table>		Знания	Опыт	Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»	Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»	Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»
		Знания	Опыт										
	Листья зелёного цвета	«Получил новые знания, узнал для себя много интересного»	«Научился чему-то новому»										
	Листья жёлтого цвета	- «Не вся информация для меня была новой» - «Некоторая информация для меня была новой»	- «Что-то я умел уже раньше» - «Что-то я попробовал сегодня впервые»										
Листья красного цвета	«Уже всё знал, никакой новой информации не получил»	«Всё, что я попробовал сделать, уже умел»											
<p><b>«Кидаем кубик»</b>            Детям предлагается бросить кубик и рассказать, что он запомнил после того или иного дела, используя то число слов/фраз, какое выпало на кубике.</p>													
<p><b>«Сто к одному»</b>            Дети разбиваются на небольшие команды или играют каждый за себя, если в отряде небольшое количество человек. Педагог задает вопросы по всему пройденному во время смены материалу: правилам, информации, мероприятиям, играм, конкретным ситуациям, творческим делам. Задача участников – как можно точнее вспомнить событие и ответить на вопросы.</p>													
Эмоциональное состояние детей	<p><b>«Живая картина»</b>            Детям предлагается создать «живую картину» под музыку. Каждый ребёнок пробует изобразить мелодию, как он её чувствует: начинает один, остальные произвольно присоединяются. В итоге получается единый движущийся сюжет, где задействованы все ребята.</p> <p><b>«Наш отрядный рецепт»</b>            Ребятам предлагается создать воображаемое блюдо и каждому внести собственный ингредиент, соответствующий своему эмоциональному состоянию. Ингредиенты могут быть представлены в виде различных картинок, чтобы наглядно продемонстрировать полученный «рецепт дня» (это может быть что-то сладкое, горькое, солёное, острое, приятное и т.д.).</p> <p><b>«Цветной сундук»</b>            Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется домой.</p>												
Взаимодействие в команде, коллективе	<p><b>«Золотая коллекция»</b>            Детям предлагают каждому взять по три разных медали и вручить их:            - тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день;            - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент.</p> <p><b>«Кругосветное путешествие»</b>            Детям предлагается каждому лично на листочке написать, кого бы из ребят он взял с собой в кругосветное путешествие, зачем бы они туда поехали и какие предметы им бы там пригодились.</p> <p><b>«Я и моя команда»</b>            Детям предлагается на общей картине расположить человечка со своим именем там, где он считает нужным (с кем-то рядом, в центре событий или отдельно от всех). Затем ребята могут поделиться своим выбором места.</p> <p><b>Метод классической социометрии:</b>  <a href="https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov-obrazets.html">https://lugovskayashkola.ru/zabolevaniya/sotsiometriya-klassa-dlya-mladshih-shkolnikov-obrazets.html</a></p>												

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

**Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

**Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов

**Форма дела:** игровой час.

**Участники дела:** отряд.

**Краткое описание дела:** проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

**Оборудование и материалы:** реквизит для игр (описан в конкретных играх).

**Место проведения:** ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

**Особенности подготовки и проведения дела:** при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией.

Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

**Примеры игр:**

**1 – Игра «Место под солнцем».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...» – и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т. д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

**2 – Игра «Атомы-молекулы».**

**Цель игры:** взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие:

по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т. д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т. д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

### **3 – Игра «Гномики-домики».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие, становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один, становится новым ведущим.

### **4 – Игра «Муха».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой».

Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и, пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «Муха летит на ...» – и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь, тоже должен сказать фразу: «Муха летит на ...» – и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека до того, как он назвал чье-нибудь

имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

### **5 – Игра «Пиф-паф».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними и назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру.

Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

### **6 – Игра «Я – дрозд, ты – дрозд».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Каждый ребёнок находит себе пару, и после этого все пары встают в два круга:

один из пары – во внешний круг, другой из пары – во внутренний круг, друг напротив друга. Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят – за ним повторять:

- «Я – дрозд, и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);
- «У меня нос, и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);
- «У меня щёчки аленькие, и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);
- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т. д.

### **7 – Игра «Необычный город».**

**Цель игры:** создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу, интересную историю про необычный город: какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди, которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-

то здороваются вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (Варианты ребят) Вы правы! (При любом варианте ответа ответ ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее, всё зависит от фантазии ведущего.

#### **8 – Игра «Виртуальная экскурсия».**

**Цель игры:** взаимодействие ребят друг с другом.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Экскурсовод» пробует всё это представить и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз, в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

#### **9 – Игра «Зеркало».**

**Цель игры:** взаимодействие ребят друг с другом.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала – максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

#### **10 – Игра «Лабиринт».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

**Описание игры:** Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

#### **11 – Игра «Электрическая цепь».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

**Описание игры:** Все ребята встают в один круг, получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

### **12 – Игра «Прикосновение».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, кто живет с вами в одной комнате, к тому, у кого голубые глаза, синие брюки и т. д.).

### **13 – Игра «Комплимент».**

**Цель игры:** сплочение коллектива и командообразование.

**Условия проведения:** ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

**Описание игры:** Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытянуть по одному новому листочку с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытянул, необходимо сказать что-то хорошее.

### **14 – Игра «Перестройка».**

**Цель игры:** выявление лидеров в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:**

*Первый уровень игры:*

Ведущий (педагог) предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

*Второй уровень игры:*

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

*Третий уровень игры:*

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё: круг, потом квадрат, треугольник, ], х и т. д.

### **15 – Игра «Фотография».**

**Цель игры:** взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Ребятам даётся определённая тема, например корабль/самолёт/автомобиль и т.д., и время, чтобы «выстроить» объект из самих себя. По окончании времени педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто из них какая «деталь», кто какую функцию выполняет (руль, мотор, парус, колесо и т.д.).

### **16 – Игра «Ка-ра-бас!».**

**Цель игры:** выявление лидеров в отряде.

**Условия проведения:** ровная, просторная площадка.

**Описание игры:** Все ребята встают в круг и слушают команды ведущего. Ведущий говорит число (минимум 1, максимум – число человек в отряде) и по слогам произносит слово «Ка-ра-бас!». За это время вперёд должны выпрыгнуть столько человек, сколько назвал ведущий.

План-конспект творческой встречи орлят «Знакомьтесь, это – мы!»

**Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

**Степень авторства:** авторская разработка.

**Форма дела:** творческая встреча.

**Участники дела:** все отряды лагеря.

**Краткое описание дела:** знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников, которые принимают участие в реализации смены.

**Оборудование и материалы:** оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

**Место проведения:** актовый зал.

**Особенности подготовки:** творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (*классов*) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

*1-й шаг – знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей.* Важно объяснить детям, что творческая презентация — это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театр теней или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются все, затем их можно творчески переработать, так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

*2-й шаг – определение установок на подготовку творческого номера.*

Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (*обычно это 2–3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5–7 минут*) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (*название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран*).

Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (*класс*) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

*3-й шаг – подготовка визитки.* Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное. Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;
- о визуальном оформлении сцены (*декорации, видеоряд, футажи, картинки*);
- о реквизите для номера;
- о музыкальном сопровождении номера (*живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов*);

- об игре со светом (*затемнение, мигание, спецэффекты*);
- о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть.

После того как всё учтено, отряд (*класс*) полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

*4-й шаг – репетиции.* Прежде чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер на месте, чтобы почувствовать размеры сцены, выяснить, кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т. д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить *правила поведения в зале и работы на сцене.*

*Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.*

Когда ребята становятся артистами, нужно показать, как им следует вести себя на сцене:

как выходить (*с улыбкой, лицом к зрителю, со слегка развёрнутым корпусом*),

где именно работать (*обычно это центр сцены или площадка посередине между центром и передним краем*),

как говорить в микрофон (*нельзя вставать напротив колонок — звук будет фонить, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук, и т.д.*),

кому и в какой момент выносить и уносить декорации и другой реквизит.

Также необходимо объяснить, как после завершения номера спокойно, без шума вернуться в зал (*между номерами, во время аплодисментов*) и снова стать зрителями.

*5-й шаг – готовность к выступлению.* Перед выступлением важно положительно настроить ребят. Это могут быть добрые слова-пожелания, или свои отрядные традиции (сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления), или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (*прически, единый стиль / костюмы, обувь*), наличие микрофонов и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (*возможно, старт определённой сюжетной линии*), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами

*(чтобы контролировать весь процесс), музыкой (вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений), с визуальным рядом и освещением.*

Педагогический коллектив также готовит свою творческую визитку, которая должна стать для ребят образцом для подражания.

По итогам выступления отрядам вручаются волшебные книги (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), открыть которые им предстоит на следующий день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):  
<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>

- Заставка на экран «Творческая встреча орлят» (изображение):  
<https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>

План-конспект тематического часа «Открывая страницы интересной книги»  
**Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

**Степень авторства:** авторская разработка.

**Форма дела:** тематический час.

**Участники дела:** отряд.

**Краткое описание дела:** знакомство с волшебной книгой, которую отряд получил по итогам творческой встречи орлят.

**Оборудование и материалы:** ноутбук, колонка, фонограмма, волшебная книга, материалы для творческих заданий, фломастеры и цветные карандаши.

**Место проведения:** актовый зал.

**Особенности организации дела:** тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить небольшой ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), которую им вручили на творческой встрече орлят: все одновременно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (*ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах*) или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, они попадают в неизвестную страну.

Ребята видят множество чистых листов, а на первой странице – послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

**Примеры творческих заданий,** которые могут дать жители Страны (*первое задание может содержаться в тексте послания, а остальные задания педагог вклеивает в книгу в тот момент, пока ребята выполняют задание, или это могут аудиопослания от жителей Страны, которые педагог включает после выполнения ребятами задания*):

- записать на видео название и девиз отряда;
- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;
- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд / расшифровать картинку / собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

**Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:**

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;

- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;
- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в Стране, потому что интересуется новостями;
- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше, – занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;
- каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;
- каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;
- каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речовку;
- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;
- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы может происходить разными способами: исходя из интересов ребят / исходя из мнения педагога (*чтобы ребята побывали максимально в разных группах и попробовали разные направления деятельности*).

В качестве ЧТП (*чередования творческих поручений*) можно взять: группу, ответственную за двигательную активность, за все новости, за творчество, за порядок, и другие группы, исходя из правил и традиций жителей неизвестной страны.

Важно не навязывать детям поручения, а дать возможность подумать, что они могут выполнять и на какие группы разделиться для успешного путешествия по новой стране. Может, они придумают создать группу, которая будет собирать всю новую информацию о Стране или каждый день придумывать интересное пожелание и гороскоп на новый день для всех жителей неизвестной страны и их отряда. Список первых групп ребята вывешивают на отрядном уголке.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Звук волшебства (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/kRNbW4Wge10Nfw>

План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

**Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

**Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов.

**Форма дела:** танцевальная программа.

**Участники дела:** все отряды лагеря.

**Краткое описание дела:** танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России / региона Российской Федерации.

**Оборудование и материалы:** ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

**Место проведения:** большая просторная площадка.

**Особенности организации дела:** Танцевальная программа «Танцуем вместе!» знакомит ребят с народными и национальными танцами страны; происходит это в процессе танцевальной программы.

То, каким образом можно организовать танцевальную программу, представлено в видео (ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на сайтах:

- <https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>
- <https://www.culture.ru/materials/104023/tancyut-vse>

При организации танцевальной программы важно часто менять форму обучения, расстановку танца и площадки: например, в один день ребята танцуют в одном общем кругу, в другой – в кругу своего отряда, на одном из занятий они повторяют движения, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент танец образует «ручеек», в котором ребята перемещаются по всей территории площадки, и т.д.

Дополнительные материалы:

- Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):

<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>

- Перечень используемых песен (фонограммы):

<https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw>

План-конспект игровой программы «Мы – одна команда!»

**Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

**Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов.

**Форма дела:** игровая программа.

**Участники дела:** все отряды лагеря.

**Краткое описание дела:** игровая программа, включающая задания на сплочение и командообразование, и проведение для отрядов своей игры, с которой ребята познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

**Оборудование и материалы:** музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упражнениях и заданиях).

**Место проведения:** ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей погоде / просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

**Сценарный ход дела:**

<p>1. Старт игровой программы</p>	<p>Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз (<i>кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду</i>). Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (<i>ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах</i>) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (<i>демонстрация</i>), вторая группа – «Мы» (<i>демонстрация</i>), третья группа – «Команда» (<i>демонстрация</i>). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!» После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.</p>
<p>2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»</p>	<p>Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа: <b>1 – Игра «Сырная история».</b> <i>Реквизит:</i> мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями). <i>Описание игры:</i> перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями. <b>2 – Игра «Держи равновесие».</b> <i>Реквизит:</i> гимнастические палки по количеству участников в отряде. <i>Описание игры:</i> команда встаёт в круг, и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача – пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала. <b>3 – Упражнение «Кочки».</b> <i>Реквизит:</i> «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы. <i>Описание упражнения:</i> команде предоставляется до шести «кочек». Их задача – перебраться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.</p>

	<p><b>4 – Упражнение «Паутинка».</b> Реквизит: верёвка, колокольчики. Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки, и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.</p> <p><b>5 – Задание «Электрическое поле».</b> Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника). Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70–120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и, не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.</p> <p><b>6 – Задание «Шишка в центре».</b> Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки. Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено, разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты». При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10–15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки. Возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т. д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4–6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.</p>
3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»	<p>Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (<i>ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (<i>это зависит от количества отрядов в лагере</i>), занимают свободную площадку. И внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.</p>
4. Подведение итогов дела	<p>Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т. д.</p>

#### Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы):

<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>

- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

План-конспект экологического часа «Создание экологического постера и его защита»

**Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

**Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов.

**Форма дела:** экологический час.

**Участники дела:** все отряды лагеря.

**Краткое описание дела:** создание экологического постера и его защита проводится по итогам экскурсии в дендропарк «Кладовая природы». Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

**Оборудование и материалы:** столы по количеству отрядов, мольберты, жетоны для голосования, материалы для создания постера – ватманы, краски, кисточки, ножницы, цветная бумага, клей, скотч, журналы, материалы по итогам экскурсии.

**Место проведения:** актовый зал при плохой погоде/просторная площадка при хорошей погоде.

**Особенности организации дела:**

Перед началом работы над постерами проводится инструктирование отрядов о принципе их работы. Этот принцип может быть следующим:

**5 минут** - отводится на то, чтобы ребята вспомнили то, что они делали во время экскурсии на природу, и структурировали эту информацию;

**5 минут** - отводится на то, чтобы придумать идею экологического постера;

**20 минут** - отводится на изготовление экологического постера;

**15 минут** - отводится на представление экологического постера своего отряда.

*Как можно организовать каждый этап работы с детьми:*

*1-й этап – актуализация и структурирование информации.*

Для этого необходимо помочь детям вспомнить и осознать весь полученный опыт, с тем чтобы можно было объединить его с другими. Например, если ребята детально рассматривали один вид деревьев (листья, ветви, кору, цветы, плоды), можно предложить им схему от маленького к большому или от большого к маленькому предмету, то есть последовательно. А если ребята рассматривали разные виды (например, у одних были хвойные деревья, у других – лиственные, у третьих – кустарники), можно объединить их в большие группы и найти общий признак для описания.

*2-й этап – выработка идеи экологического постера.*

Когда информация структурирована, ребята придумывают, как её можно оформить. Важно помнить, что постер – это яркое красочное изображение с минимальной, но очень чёткой и значимой информацией. В рамках второго этапа ребята могут придумать, как будет расположен постер, какой он будет

формы (как плакат, как книжка, раскладной альбом или что-то другое) и размера (исходя из тех материалов, которые им предоставлены); будет их постер объёмным или плоским, нужны ли там схемы, фотографии или вырезки из газет и журналов. В постере ребята могут использовать все материалы: и те, которые они принесли, и те, которые они получили для изготовления.

*3-й этап – создание экологического постера.*

В рамках этого этапа за 20 минут ребятам нужно постараться отразить свою идею на постере, обязательно включив туда объект или объекты исследования, изученную по ним информацию и выводы. Всё остальное предоставляется на усмотрение отряда. Кроме того, из отряда выбираются два-три представителя, которые будут презентовать постер для других ребят.

*4-й этап – представление экологического постера.*

Представление постеров может пройти в разных форматах. Это может быть небольшая выставка, где представители от отрядов презентуют свои работы, а остальные ребята совместно с педагогом перемещаются по выставке и знакомятся с работами других отрядов. Второй вариант – отряды формируются в группы, и внутри этих групп каждый отряд представляет свою работу. Второй вариант удобно использовать, когда в лагере много отрядов.

Приём-подсказка, которым можно воспользоваться при создании постера, – оформление заголовка путём вырезания букв из разных журналов. Выглядеть это может примерно так:

