

Л



ЛИГА
ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

В

Тематические дни в лагере

Сборник собран командой и участниками конкурса методических разработок в рамках Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

З

А

Л

И

***В ЭТОМ СБОРНИКЕ СОБРАНЫ РАБОТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ
КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК В РАМКАХ
ВСЕРОССИЙСКОГО ПРОЕКТА «ЛИГА ВОЖАТЫХ»
В НОМИНАЦИИ «ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ».***

С

А



ЛИГА
ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

– это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообществу развиваться, обмениваться опытом и лучшими практиками. В нашем сообществе вы узнаете всё и даже больше о вожатском деле, его границах и возможностях, получите неформальное общение с единомышленниками, помощь, поддержку и креативные практикумы.

*Мы зажигаем детские сердца
и приглашаем вас к нам!*



ИСТОРИКО-ПАТРИОТИЧЕСКИЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ

Автор: *Иванов Егор Алексеевич, Юнусова Камилла Рамисовна, Батенькина Полина Дмитриевна*

Общий ход тематического дня:

Отрядное дело «Историческая викторина»

Возраст: 11-15 лет

Ход мероприятия: После общелагерной линейки вожатые старших отрядов проводят викторину с ребятами по темам, затрагивающим тематику дня для того, чтобы подготовить их к последующей игре по станциям.

Весь отряд собирается в месте, подходящем для проведения викторины (например, в холле) и делится на несколько команд. На экране ноутбука (или телевизора) появляются задания с вариантами ответов/задания по картинкам/задания на логику и сообразительность, связанные с различными историческими эпохами. Ребята отвечают на вопросы, получая карточку, соответствующую количеству полученных баллов. В конце игры команда, набравшая больше всех карточек, награждается небольшим призом (по усмотрению вожатого).

Результат: Дети вспомнили исторические факты, освежили в памяти ключевые события разных исторических эпох. Они готовы к основной игре.

1. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «ПОСЛАНИЕ ВРЕМЁН»

Возраст: 7-15 лет

Ход мероприятия: В назначенное время каждый отряд начинает прохождение станций. Время на её прохождение ограничено и равно 10 минутам.

На каждой станции участники игры получают тематическую карточку, которая связана с эпохой времени, раскрытой на станции. Также они зарабатывают баллы, максимальное количество которых равно 10. В зависимости от взятых подсказок участниками игры количество этих баллов уменьшается. Если берётся одна подсказка, то команда не может набрать больше 7 баллов; если две подсказки, то не более 5 баллов; если 3 подсказки, то не более 3 баллов. В две графы, имеющиеся на карточках, отрядам необходимо вписать числа, которые они посчитают необходимыми, но их сумма не должны быть больше количества баллов, заработанных на станции. Первая графа обозначает здоровье, вторая силу.

Таким образом, каждый отряд соберёт пять разных карточек, на каждой из которых будет написано какое количество силы и здоровья она имеет. Суммарно за весь этап отряд может набрать

не боле 50 баллов.

Станции: 1. «Древние славяне»

Необходимые материалы: по одному карандашу каждому участнику и 9 листов бумаги.

Описание: на станции участников встречает мастер игры, который погружает ребят в эпоху того времени. После чего предлагает ребятам выполнить задание. Задача участников нарисовать соху (приспособление для вспашки полей), но каждая группа участников рисует лишь определённую часть (распределение происходит на усмотрения мастера станции в зависимости от количества участников). Двое участников не видят того, что рисуют другие – им придётся угадать что в итоге получилось. Задание выполняется в полной тишине. После того, как все рисунки будут готовы, двоим оставшимся участникам предстоит угадать какое слово было загадано.

Подсказка: попросить одну из групп рассказать, что они изобразили. Поступить они могут таким образом суммарно не более трёх раз, так как имеют лишь три подсказки. В зависимости от взятых подсказок команда участников получает определённый балл. Если угадать не удалось, то команда получает ноль баллов.

После получения баллов и распределения их в соответствующие категории на карточки команда может перейти на следующую станцию.

Сценарий: «Наши предки – славяне – жили в далёкие времена, когда окружающий мир выглядел совсем иначе, чем сейчас. Не было ни городов, ни крупных поселений – территория современной России была сплошь покрыта густыми лесами, в которых водилось множество диких зверей. Люди занимались урожаем, скотоводством, охотой.

И вот в один из дней решили они посадить пшеницу. Но это все тянулось так долго, что им было довольно энергозатратно. И вот нашёлся один человек, который изобрёл одну вещь, помог славянам упростить их жизнь.

Сейчас у вас на руках имеется листок и множество карандашей. Каждому человеку я индивидуально дам задание, но он не должен раскрывать, какая у него задача. Последний в очереди будет тем, кто должен догадаться, что это за инструмент, для чего он используется. В случае неуверенности и затруднённости, у него имеется 3 попытки, с помощью которых у него есть шанс догадаться, что это за предмет. Попытки подразумевается одно раскрытие задачи из участников.

🔥 1 и 2 – рисуют лошадей;

🔥 3 и 4 – рисуют человека;

- 🔥 5 и 6 – рисуют серп;
- 🔥 7 и 8 – рисуют крепление для лошадей;
- 🔥 9 и 10 – рисуют ручки для удержания плуга для человека;
- 🔥 11 и 12 – рисуют землю с пшеницей;
- 🔥 13 и 14 – палки для удержания лошадьми;
- 🔥 15 и 16 – все крепления к дереву;
- 🔥 17 и 18 – рисуют верёвки по их усмотрению, где должны быть;
- 🔥 19 и 20 – угадывает.»

2. «Период феодальной раздробленности»

Необходимые материалы: карточки с сословиями

Описание: ролевая игра. Командир отряда становится новгородским князем, желающим княжить на этой земле. Остальные участники отряда – представители различных сословия новгородского вече (бояре, дружина, ремесленники, купцы). У каждого сословия есть свои интересы. Участникам выдаются карточки в зависимости от своей роли. Сословия включают в себя несколько участников. Участникам будут выданы специальные карточки, на которых будут расписаны интересы этого сословия. Задача командира отряда стать князем новгородским представив предвыборную речь, которая должна будет ответить всем потребностям новгородского вече.

Подсказка: раскрытие интересов одного из сословий. В случае если будущий князь не смог угодить ни одному из сословий, то отряд получает 0 баллов за выполнение этой станции.

После завершения станции отряд распределяют полученные баллы в карточки этой станции и переходят на новую.

Для младших отрядов мастер станции поясняет что значит то или иное сословие и приводит аналогии.

Сценарий: «Будь здоров, славный отряд! Сейчас вы оказались в эпоху Распада Киевской Руси, которая в середине XII века разделилась на независимые княжества. Причиной этого разлада стала смерть Ярослава Мудрого. Его княжеская семья состояла из 9 детей это 6 сыновей и 3 дочерей. Сыновья получили от отца вотчины, наследственные земельные владения. Каждый из потомков великого князя, пользуясь поддержкой местной власти, стремился к независимости. Князья старались княжить и развивать только свои земли, они старались становиться независимыми и самостоятельными от Киева.

Давайте предположим, что ваш отряд – это Новгород, независимое княжество. В Новгороде нельзя было просто так стать князем. Каждый кандидат предлагал свою кандидатура на выбор Вече, собранию горожан, в которое входили бояре, дружина, ремесленники, купцы.

Ваш командир – это князь, который предложил свою кандидатуру, его цель убедить всех членов собрания, чтобы за него проголосовали. Остальным участникам в отряде раздаются карточки с различными должностями, на которых прописано, что желает представитель данного сословия.»

3. «ПЕРИОД ЦЕНТРАЛИЗОВАННОГО РОССИЙСКОГО ГОСУДАРСТВА» НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ: листы бумаги (не менее 100 штук)

Описание: участники становятся в колонну друг за другом. В самом начале стоит командир отряда, которому выдаётся стопка листов бумаги. Их число равно количеству участников. Задача – пройти определённый маршрут всем отрядом одновременно от начала и до конца используя только выданные листы бумаги. Заступать за пределы листа запрещено. Оставлять лист бумаги пустым (т.е. на нём в этот момент никто не находится) так же запрещено. Передвигаться необходимо без разговоров. Рвать листы бумаги запрещается. За нарушение данных правил команда начинает игру заново. Финишная черта должна быть дальше, чем длинна всех разложенных листов бумаги. Игра считается законченной, если все участники пересекли финиш.

Подсказки: добавить один лист бумаги или помочь с тактикой выполнения задания (необходимо в какой-то момент двум или более людям встать на один лист бумаги или можно подавать определённые сигналы с помощью звуков, не используя голос)

Сценарий: «Много лет после смерти Ярослава Мудрого не было единого русского государства. Но вот в XIV веке постепенно начался процесс объединения земель, создания централизованного государства со столицей Москвой. Московское княжество начало объединять под собой различные территории. После чего во времена Ивана IV Грозного территория Руси стала увеличиваться на восток. Началось завоевание земель. Начиная от ханств бывшей Золотой Орды и заканчивая территорией нынешней Сибири и Дальнего Востока.

Сейчас вам предстоит тяжёлое задание: пройти сквозь леса и болота из Москвы на новую территорию, с целью объединения. Сделать это не так просто. Теперь вы не просто отряд. Вам придётся пройти весь маршрут от начала и до конца используя только листы бумаги. Здесь их ровно столько, сколько вас. Сейчас вам необходимо встать в колонну по одному. Листы я отдам командиру вашего отряда. Передвигаться вам необходимо всем вместе. Оставлять листы пустыми, передвигать, рвать их запрещено. Заступать за пределы листа также нельзя, ибо территория там неизвестная. Передвигаться нужно тихо, чтобы могучие ханы не услышали вас. Если хотя бы одно из правил будет нарушено, вам необходимо будет вернуться и начать всё заново. Дойти до новой земли вам нужно всем вместе. И только после того, как последний человек дойдёт до новой территории, задание считается выполненным.»

4. «РОССИЙСКАЯ ИМПЕРИЯ»

Необходимые материалы: специальный игральный кубик, мел, в случае если игра проводится на улице, или малярный скотч, если игра проводится в помещении.

Описание: игра представляет из себя изменённый формат Морского боя. Имеется расчерченное поле с вражескими кораблями. Однако их координаты неизвестны. Каждый участник по очереди бросает кубик. На кубике может выпасть ноль, один или два. Цифра будет соответствовать количеству ходов, которые может сделать участник. В свой ход он называет координаты для атаки. Если координаты окажутся верными корабль будет потоплен или подбит в зависимости от его размеров. Один удар может быть нанесён только в одну координату. Координата – сочетание буквы (их очерёдность по горизонтали) и цифры (их очерёдность по вертикали). Одна координата равна одной клеточки. Поле корабельного сражение чертится на асфальте мелом или на полу с помощью малярного скотча, образуя таблицу.

Подсказка: добавление одного хода одному из участников.

Сценарий: «Российский Императорский флот по состоянию на 1914 год организационно включал в себя следующие объединения: два флота – Балтийский и Черноморский, Каспийскую и Сибирскую флотилии, а также флотилию Северного Ледовитого океана.

По состоянию на 1914 год в состав Российского Императорского флота входили 4 линейных корабля, 10 эскадренных броненосцев, 14 крейсеров различных типов, 75 эсминцев и 45 миноносцев, два минных заградителя, 15 боевых подводных лодок.

Ваша задача попробовать себя в этом непростом деле и ощутить на себе силу императорского флота. Перед вами поле боя. Каждому предоставляется одна попытка бросить кубик судьбы – выпавшее число на кубике обозначает количество выстрелов, которые вы можете совершить. Для этого участник должен назвать букву по вертикали и цифру по горизонтали. Главная цель – уничтожить корабли соперника! Вы можете воспользоваться подсказкой – она добавляет 1 ход любому участнику.»

5. «СОВЕТСКАЯ РОССИЯ»

Необходимые материалы: карточки с фильмами и мультфильмами.

Описание: на данной станции её мастер расскажет участникам о советском периоде и существовавшей тогда пионерии. После недолгого рассказа им предстоит увидеть несколько карточек с изображёнными афишами советских фильмов, связанных с пионерским движением. Для младших отрядов будут афиши советских мультфильмов.

Подсказка: для старших отрядов. Первая – кадр из фильма; вторая

название без одного слова или фразы (1. ... и его команда; 2. Васёк Трубачёв и ...; 3. Старик ...; 4. Добро пожаловать, или...; 5. Приключения ...).

Для младших отрядов. Первая – кадр из мультфильма. Вторая – название мультфильма без одного слова или фразы (1. ... Пух; 2. Каникулы в ...; 3. ...и Карлсон; 4. ... корабль; 5. ... музыканты; 6. ... яблок; 7. Котёнок ... Гав; 8. Тайна ...планеты; 9. Жил-был ...; 10. Следствие ведут ...).

Сценарий: «Ребята, как вы думаете, в какой эпохе вы оказались? Сейчас вы находитесь в 20х годах, прошлого столетия, когда началось создание пионерской организации. Ребята, что вы знаете о пионерах? Изначально, идея о создании пионерского движения была предложена Надеждой Крупской. В основном, пионерами становились дети в возрасте от 9 до 14 лет. Находясь в этой организации, ребята участвовали в субботниках, привлекались к сбору макулатуры, металлолома, участвовали в военно-спортивных играх (зарница), занимались в спортивных секциях, помогали одиноким старикам. Можно сказать, что пионеры являются яркими представителями прошлого столетия.»

Для старших отрядов: «Было снято множество фильмов, которые были посвящены этим ребятам. Сейчас я вам буду показывать кадры из этих фильмов, ваша задача –угадать название фильма. Один из фильмов нужно будет показать, а командиру предстоит угадать, что же пытаются показать ребята. Особенность заключается в том, что показать нужно абсолютно беззвучно.»

1. Тимур и его команда;
2. Васёк Трубачёв и его товарищи;
3. Старик Хоттабыч;
4. Добро пожаловать, или посторонним вход воспрещён;
5. Приключения Электроника.

Для младших отрядов: «Хоть они и занимались различными делами, но, как и каждый любой ребёнок они любили смотреть мультфильмы. Сейчас ваша задача состоит в том, чтобы угадать мультфильм, который я буду показывать вам.»

1. Винни Пух;
2. Каникулы в Простоквашино;
3. Малыш и Карлсон;
4. Летучий корабль;
5. Бременские музыканты;
6. Мешок яблок;
7. Котёнок по имени Гав;
8. Тайна третьей планеты;

9. Жил-был пёс;
10. Следствие ведут Колобки.

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «ОТКРЫВАЯ РОДНОЙ ГОРОД»

Автор: Галиева Камилла Робертовна

Цель: формирование патриотизма и любви к малой Родине, повышение интереса к истории и культуре своего города, воспитание чувства гордости за малую Родину, развитие творческих способностей и умения работать в команде.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- 🔥 фоновое мероприятие: информационные стенды, свитки, картины, рисунки, материалы для творчества на кружковой деятельности (пластилин, краски, кисточки, фломастеры, карандаши и т.д.)
- 🔥 отрядное дело: листы А3, письменные принадлежности.
- 🔥 общелагерное дневное мероприятие: старые и новые изображения города, мегафон, бумага, письменные принадлежности, музыкальные инструменты, предметы, издающие звук (бутылки с песком, заменяющие маракасы и т.д.), конусы, мольберт.
- 🔥 общелагерное вечернее мероприятие: реквизит для выступления отрядов (в зависимости от задумки номеров), звуковое, техническое оборудование для проведения концерта.

Общий ход тематического дня:

1. ФОНОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «БИРСКИЙ УГОЛОК»

Возраст участников: все дети, отдыхающие в лагере (от 7 до 17 лет).

Ход мероприятия:

Старший Вожатый, Педагог-организатор или один из воспитателей выбирает подходящее место и создаёт некий уголок, который функционирует на протяжении всего тематического дня.

Этот уголок должен состоять из:

– уже заранее подготовленных материалов, а именно: фотографий и картин с изображением Бирска, его достопримечательностей, мероприятий, людей и т.д.; информационных свитков, включающих в себя интересные факты о городе и его известных местах; фотозона, связанная с городом.

– творческих работ детей, посвящённых городу Бирску, сделанных во время кружковой деятельности в течение тематического дня: поделок из пластилина, рисунков, сочинений, эссе, коллажей и т.д.

Таким образом, на протяжении всего тематического дня у детей есть возможность посетить данный уголок, узнать много новой интересной информации о родном крае и даже проявить свой творческий талант и внести свой вклад в развитие уголка о Бирске.

Результат: получение новых творческих навыков, получение знаний о родном городе посредством изучения готовых материалов и создания своих.

2. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «МОЙ ИДЕАЛЬНЫЙ ГОРОД»

Возраст участников: дети 1-3 отрядов (от 11 до 17 лет).

Ход мероприятия:

Дети в специально отведённое время делятся по парам, по тройкам или по маленьким группам и разрабатывают проект, включающий в себя идеи по улучшению родного города (оформляют и иллюстрируют его на листе А3). Затем на тематической свечке они представляют свои проекты и делятся своими задумками.

3. ОБЩЕЛАГЕРНОЕ ДНЕВНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «ГОРОД X: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ, БУДУЩЕЕ».

Возраст участников: все дети, отдыхающие в лагере (от 7 до 17 лет).

Ход мероприятия: Мероприятие проходит в стиле вертушки/квеста, который состоит из 5 этапов (количество этапов может варьироваться в зависимости от количества отрядов в лагере, удобнее делать так: сколько отрядов - столько и этапов).

Все этапы включают в себя задания, направленные на повышение уровня знаний о родном городе, на воспитание положительных ценностей к родному краю, на формирование чувства важности по отношению к своему городу и на повышение командного духа.

После прохождения каждого этапа команда получает строчки из песни про Бирск, чтобы в конце собрать её полностью и исполнить всем лагерем на концерте.

4. ОБЩЕЛАГЕРНОЕ ВЕЧЕРНЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ «В РИТМЕ РОДНОГО ГОРОДА».

Возраст участников: все дети, отдыхающие в лагере (от 7 до 17 лет).

Ход мероприятия: Мероприятие проводится в виде концерта-попурри, который состоит из разнообразных номеров всех отрядов (танцы, песни, театральные постановки, номера оригинального жанра), посвящённых родному краю, а также из выступлений, приглашённых известных танцевальных, вокальных, исторических, театральных, цирковых коллективов города Бирска («Шанс», «Бирский стрелъцы», «Алёна», «Маски» и т. д.).

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «ПРИБЛИЖЕНИЕ ДЕТЕЙ К КУЛЬТУРНОМУ НАСЛЕДИЮ НАРОДОВ РОССИИ»

Автор: Фетисова Надежда Валерьевна

Мероприятия.

- 1. ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ СОБЫТИЯ: ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ГОРОД СЕВЕРНОЙ ЗАРИ» И ФЕСТИВАЛЬ ТВОРЧЕСТВА «ГОРОД СЕВЕРНОЙ ЗАРИ»;**
- 2. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО: ВЕЧЕРНИЙ ОГОНЁК «МОЯ РОДИНА – РОССИЯ. МОЙ ДОМ – КОЛЫМСКИЙ КРАЙ»;**
- 3. ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ ДНЯ: «ОХОТНИКИ, РЫБОЛОВЫ, ОЛЕНЕВОДЫ».**

Участники: участниками тематического блока стали воспитанники в возрасте от 9 до 15 лет. Все дети проживают на территории г. Магадана и Магаданской области.

Возрастные особенности учтены при разделении участников на возрастные категории. Для каждой возрастной категории материал подбирается в соответствии с особенностями восприятия и в соответствии с уровнем знаний.

Материально-техническое обеспечение:

1. Помещения для размещения станций;
2. Актный зал;
3. Телевизоры / Led-экраны / проекторы;
4. Колонки / микрофоны;

5. Стулья / диваны/ скамейки / банкетки;
 6. Материалы для оформления станций;
 7. Материалы и реквизит для проведения мастер-классов на станциях;
 8. Костюмы и украшения (оригинальные костюмы народов Севера и имитирующие их);
 9. Стеллажи для организации выставки.
 10. Грамоты и сладкие призы для победителей;
 11. Интернет-соединение;
 12. Ноутбуки.
- Информационные ресурсы:
1. Литература о народах Севера, краеведении;
 2. Информация, размещённая на страницах интернет-источников.
- Наличие тематических партнёров приветствуется.

Общий ход тематического дня.

1. Подготовительный этап (подготовка положения о тематическом блоке мероприятий «Северный Экспресс», выбор народов отрядами, определение отряда-организатора, поиск социальных партнёров);
2. Организационный этап (Поиск материала, разработка сценария станции и разработка проекта творческой презентации, распределение ролей внутри отряда, разработка сценария проведения второго блока, подготовка открывающего номера);
3. Основной этап. Проведение мероприятий (в том числе и фоновой активности);
4. Заключительный этап (Подведение итогов. награждение победителей);
5. Аналитико-рефлексивный этап (Вечерний огонёк «Моя родина – Россия. Мой дом – Колымский край»).

*Аудио-легенду вы можете послушать,
перейдя по QR-коду*



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «ГОРОД ПРОФЕССИЙ»

Авторы: Булычёв Арсений Владимирович, Булычёва Анна Сергеевна

Цель: Обогащать и конкретизировать представления детей о различных профессиях, простимулировать интерес и уважение к людям труда.

Необходимое материально-техническое обеспечение: комплект звукового оборудования, включающий в себя: колонки, микшер, ноутбук, несколько радиомикрофонов, раздаточный материал.

Ход мероприятия:

1. Завязка: изначально появляется премьер-министр, который заявляет, что для развития нашей страны нам необходимо развивать различные профессии. Для этого нужно построить центр, где мы сохраним уже все имеющиеся знания, а также будем приносить туда что-то новое. Таким образом жители нашей страны смогут обучаться, чему захотят, и в дальнейшем использовать это в профессиональной деятельности.

Премьер-министр говорит о том, что для этого был специально создан учёный совет, в котором состоят губернаторы, являющиеся экспертами в определённых областях. Они направились в центр страны, чтобы возвести там это здание. Но впятером это сделать сложно, поэтому каждый формирует себе группы (по отрядам) и развивается в рамках своего сектора, чтобы, в конце концов, приложить руку к созданию общей истории – центра профессий.

2. Ход дела: В течение дела отряды работают в своих секторах. Их главные задачи – взаимодействовать с персонажем, привязанным к их сектору (в процессе выполнения заданий), и построить коллективно Центр Профессий. Для прохождения дела им понадобятся определённые ресурсы, тесно связанные с персонажами во главе секторов. При этом изначально у них есть лишь часть ресурсов, а остальные они могут получать, взаимодействуя с другими секторами (но премьер-министр им сразу об этом не говорит. Лишь через 20 минут, если они не догадаются, он сообщает им эту информацию прямым текстом.

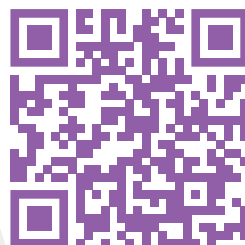
Каждые 10 минут представители отрядов подходят к премьер-министру за информацией или получением нового задания.

По факту выполнения каждым сектором всех заданий они получают по одной детали здания (центра профориентации). Самая главная и последняя задача – совместить эти части в единую конструкцию, красиво её разместить в середине относительно всех секторов. На это отводятся последние 10 минут (перед концовкой дела).

3. Концовка:

результат: усиление межотрядного взаимодействия; выявление лидеров; улучшение уровня коммуникации внутри отряда и среди отрядов старшего звена; укрепление навыков командной работы; повышение уровня осведомлённости о профессиях и их особенностях, формирование уважения и интереса к профессиям в целом.

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



«ДЕНЬ ТУРИЗМА»

Авторы: Кочеряба Наталья Александровна, Плющевская Виктория Петровна, Суфьянова Хатидже Люмановна

Цель: создать условия для формирования актива учащихся для последующего участия в социально-значимых проектах и программах, общественно-полезной деятельности, в количестве минимум 20 человек, посредством организации и участия в верёвочном курсе.

Необходимое материально-техническое обеспечение: палатка, манекен для оказания первой помощи, верёвки, две рейки (доски), бумага для печати, мел для разметки, повязка на глаза

09.30 – 09.40	Сбор, приветствие.
09.30 – 09.40	Разминка, раздача маршрутных листов.
09.30 – 09.40	Командная работа (название, девиз, фишечка).
09.30 – 09.40	Прохождение станций верёвочного курса.
09.30 – 09.40	Мастер-класс по первой помощи; Подсчёт баллов организаторами.
09.30 – 09.40	Объявление результатов, награждение; Заккрытие мероприятия.

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



ДЕНЬ ЗУБНОЙ ЩЁТКИ

Авторы: Ганиева Ирина Владимировна

Цель: сплотить отряд, наладить коммуникацию внутри группы, привить и закрепить экологические привычки, привычки ЗОЖ.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

1. Утренняя беседа: плакаты, «письмо феи»;
2. Фоновая активность: распечатанные QR коды;
3. Игра по станциям: бумага для рисования, краски, карандаши;
4. Итоговый концерт: реквизит на усмотрение участников;
5. Своя игра: проектор и компьютер/ распечатка заданий;

Программа тематического дня:

1. Утренняя беседа;
2. Фоновая активность «Найди секрет»;
3. Игра по станциям «Тайны зубной феи»;
4. Своя игра «Зубик к зубику»;
5. Отрядное дело. Итоговый концерт «Театр зубной феи».

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «ПУТЬ В КИТЕЖ-ГРАД», ПОСВЯЩЁННЫЙ РУССКОЙ, СЛАВЯНСКОЙ КУЛЬТУРЕ, РУССКИМ НАРОДНЫМ СКАЗКАМ

Авторы: Иванова Елена Сергеевна

Цель: повышение уровня патриотического сознания школьников, путём приобщения их к национальным культурным ценностям.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- аудио-, видео аппаратура, музыкальное сопровождение;
- народные костюмы или их элементы для Великого князя и Старейшин;
- канцелярские товары и подручные материалы для обустройства места поселения создания тотема племени;
- реквизит для проведения ярмарочных игр, распечатанные жетоны игровых ресурсов;
- призы и грамоты для победителей, если такое подразумевается.

Общий ход тематического дня:

Все мероприятия, проходящие в течении дня, рассчитаны на общелагерное проведение – на отряды в возрасте от 7 до 15 лет.

1 этап – подготовительный (первая половина дня)

На утренней линейке детям рассказывается легенда дня:

«Легенды гласят, что во время монголо-татарского нашествия, под воду озера Светлояр ушёл целый город Китеж – весь, вместе с его защитниками, вместе со стариками и детьми. Считается, что божественное вмешательство скрыло его от глаз неприятеля на сотни, а может быть и тысячи лет. Город исчез, но легенда гласит, что только самые хорошие и праведные смогут увидеть его белокаменные стены в водах озера».

Каждый отряд становится славянским племенем (вятичи, поляне, древляне, русичи и т.п.), которые совершают паломничество, чтобы отыскать путь в Китеж-град (либо основать новый город на берегах озера Светлояр, можно варьировать).

ЗАДАЧИ 1 ЭТАПА:

- организовать и обустроить место поселения своего племени;
- создать из подручных материалов тотемный знак племени;
- на кружках начать изучать элементы славянской культуры: ДПИ – создание амулетов, спортивный – изучить правила народных игр, таких как Лапта, Городки и т.п.;
- подготовить творческий номер – «Презентация племени» на вечер;

– начать зарабатывать необходимые в игре ресурсы, выполняя задания фотоквеста, такие, например, как:

- 🔥 Основать поселение, оградить его периметр лентой, поставить свой тотемный знак и сфотографироваться всем племенем внутри периметра = 2 балла.
- 🔥 Основать поселение таким образом, чтобы в его периметр попадало не менее 8 больших деревьев = 2 балла.
- 🔥 Изучите окрестные охотничьи угодья и сфотографируйте живую птицу – 2 балла, одно любое насекомое – 1 балл, одну любую ягоду – 1 балл, один любой гриб – 1 балл.
- 🔥 Отработайте навыки спасения от медведя – всё племя, кроме фотографа, должно забраться на деревья и находиться там, не касаясь земли – 2 балла.
- 🔥 Удачно сходите в набег на конкурентов. Фотография двух самых сильных мужчин племени с лежащим на плечах шестом, к которому за руки и за ноги привязан человек. Касаться земли, либо других объектов жертве запрещено – 3 балла.
- 🔥 Встреча соседей. Фотография другого поселения с их тотемным знаком – 1 балл за каждый тотемный знак и т.д.

2 ЭТАП – «ЯРМАРКА В КИТЕЖ-ГРАДЕ» (ПОСЛЕ ОБЕДА):

На центральной площади лагеря организуется ярмарочная площадь, где встречаются представители всех племён, чтобы померяться силушкой богатырской и заработать необходимые ресурсы.

Дети ходят по разным станциям (можно группой, можно по одному) и зарабатывают ресурсы для своего отряда. Полученные ресурсы можно обменять в палатке у Торговца на разные предметы, чтобы заработать как можно больше баллов.

Примеры станций:

- Станция «Квадратный пазл». Игрокам предлагается собрать пазл из квадратов.
- Станция «Крестики-нолики».
- Станция «Строитель». Два игрока с разных отрядов строят из карандашей «колодец». Тот, кто справится быстрее, получает ингредиент.
- Станция «В яблочко». Игроку даётся 5 шариков (скомканные листки), надо попасть в ведро минимум 3 раза.
- Станция «Кто сильнее» Игроки садятся лицом друг к другу, соединяют ноги, а руками берутся за одну палку. Задача – по команде перетянуть палку на себя.

Можно использовать элементы народных игр.

Кроме того, ресурсами можно обмениваться с другими отрядами, там же в лавке у Торговца или купить на них амулеты, сделанные в первую половину дня, что способствует развитию навыков дипломатии и торговли. Этот этап позволяет детям научиться работать в команде, договариваться и находить компромиссы.

Все собранные ресурсы сдаются Старейшинам (вожатым) и подсчитывается количество баллов.

3 ЭТАП – «АРЕНА МИРНЫХ СОСТЯЗАНИЙ» (ВЕЧЕР):

Все племена собираются вместе, чтобы померяться силами, в данном случае творческими. Отряды показывают заранее подготовленные номера-презентации. Подсчитываются баллы, заработанные за день во время всех испытаний, выявляется лучшее племя, которому предоставляется возможность первыми начать Великий хоровод всех народов.

На поляне (сцене/площади) тематически оформленной, украшенной, ребят встречает Великий князь и Старейшины (вожатые). Они обращаются к детям:

Великий князь: «Приветствую вас, славные сыны и дочери земли русской! Храбрые сердцем и мудрые разумом, вы – опора и надежда нашей Родины. Сегодня я хочу вознести хвалу вашим великим деяниям и поблагодарить за непоколебимую верность нашим традициям и вере.»

Старейшина 1: «С давних времён наши предки славились своей силой и мужеством, умением преодолевать любые трудности и невзгоды. Благодаря вашей отваге и стойкости мы смогли преодолеть множество испытаний и стать сильнее. Вы – гордость нашего народа, и ваше мужество будет жить в веках.»

Старейшина 2: «Но не только сила и мужество делают нас великими. Ваша хитрость и выдумка – вот то, что позволяет нам преодолевать самые сложные испытания. Никакая напасть лютая не страшна, когда рядом с тобой такие мудрые и находчивые соратники!»

Все отряды показывают свои подготовленные номера.

Старейшина 3: «Мы живём в мире, где каждый народ имеет свои особенности и культуру. Но, несмотря на различия, мы все – братья и сёстры. Наши славянские корни объединяют нас и делают сильнее. Мы должны помнить об этом и уважать друг друга, ведь только вместе мы сможем достичь великих целей.»

Старейшина 4: «Так пусть же наша дружба и единство станут опорой для каждого из нас. Пусть мудрость и смелость помогут нам преодолеть все трудности и достичь новых вершин. Вместе мы – сила, способная изменить мир к лучшему!»

Великий князь: «Сегодня я хочу поделиться с вами радостной вестью. Благодаря вашим качествам и стараниям мы нашли путь

в Китеж-град – город, который открывается только самым достойным. Это знак того, что наши усилия были не напрасны, и мы заслужили право войти в этот священный город.»

Заканчивается день единым хороводом всех отрядов, символизируя согласие и единство различных культур и народов великой семьи славянской (если есть возможность, то вокруг костра).

Ведущие заканчивают этот день словами:

- 🔥 «Русоволосые и сероглазые,
- 🔥 Лицом все светлые и сердцем славные,
- 🔥 Древляне, русичи, поляне,
- 🔥 Все вместе - Мы славяне!
- 🔥 Мы будем в мире жить,
- 🔥 И нашей дружбой дорожить!
- 🔥 Пусть будет дружба крепкой, неразлучной.
- 🔥 Проблемы, кризисы она переживёт.
- 🔥 Не будет войн, а только наша дружба,
- 🔥 И в странах наших лад, покой, доход.
- 🔥 За руки возьмёмся, станем в круг,
- 🔥 Каждый человек человеку друг!»

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «НЕПОКОРЁННЫЙ ЛЕНИНГРАД»

Автор: Чепайкина Неля Евгеньевна

Возраст участников мероприятия: 14-18 лет.

Цель: сформировать представление об основных событиях блокады, её главных героях, трудностях и лишениях, которые пришлось пережить её жителям и защитникам этого мужественного города.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

стенды для размещения информации, проектор, ноутбук, колонка.

Ход мероприятия:

Одним из важных этапов по данной теме является актуализация знаний. Значение самого слова «актуализация» говорит о том, что надо сделать знания более актуальными, нужными в данный момент, то есть «освежить» прежние знания и способы деятельности в памяти. Более того, актуализация означает и психологическую подготовку учащихся: возбуждение их интереса к теме, создание эмоционального настроения, что способствует развитию творческого мышления обучающихся вне урока. Этот метод применяется на начальном этапе проведения исторической недели, когда педагог сообщает ребятам о поведении исторической недели, посвящённой изучению блокады Ленинграда, и разъясняет, что входит в её содержание.

Следующий этап – информационный. Дети знакомятся с основными событиями блокады Ленинграда, изучая информацию, оформленную на стенде. Данные психологии свидетельствуют о необходимости соединения в деятельности учащихся чувственного и рационального в познании, требуют наглядности в обучении и активной мыслительной работы учащихся. Наглядным называется такое обучение, при котором представления и понятия формируются у учащихся на основе непосредственного восприятия изучаемых явлений или с помощью их изображений.

На следующем этапе, при подготовке торжественной линейки памяти погибших защитников Ленинграда – земляков Новоторъяльского района основным является словесный метод. Он подчёркивает, что живое слово выполняет информационную или повествовательно-описательную функцию: воссоздать историческое прошлое в целостной картине. Оно доносит до сознания учащихся доказательную силу человеческой мысли (логическая функция). Изложение исторического материала является прекрасным средством научить учащихся думать. Слово воспитывает. Нельзя забывать о прочности впечатления, оставляемого живым словом в сознании учащихся. Дети хорошо запоминают яркий, эмоциональный рассказ о событии. И ещё более ярким он остаётся, если источником передачи этого слова стали его сверстники и он сам.

На этапе обобщения и закрепления полученных знаний также происходит вовлечение детей в процесс. Именно дети разрабатывают игровую программу, посвящённую Блокаде Ленинграда, составляют вопросы. Педагог здесь только осуществляет коррективную формулировку вопросов.

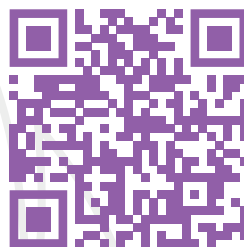
Завершающий этап – рефлексия. Умение анализировать. Увидеть результаты. Формируются аналитические способности, критическое мышление, умение видеть проблему. Развивается чувство радости от качественного, красивого и доброго творческого дела. Умение

оценивать свой вклад, и вклад твоих товарищей в общее дело. Развивается самооценка и объективный подход к итогам работы всей команды.

И, наконец, стимулирование. Оно способствует дальнейшему действию, продолжению добрых дел. Самым высоким результатом будет способность детей к саморазвитию.

Таким образом, комплексное использование средств обучения предполагает педагогически обоснованную, систематическую и планомерную деятельность преподавателя, обеспечивающую высокую эффективность обучения и воспитания.

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



«ДЕНЬ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ»

Авторы: Ведмидь Анастасия Алексеевна, Ивашкина Елизавета Андреевна, Тайчабарова Сати Романовна

Цель: развить свои навыки в работе с инструментами в соцсетях, стимулировать творческую и коллективную деятельность.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

Стратегическая игра «Виртуальные мосты»:

2 микрофона

колонки

микшер

кабели для подключения и вывода аудио

флип-чарты по количеству отрядов/большая стена

Отрядное дело «Взгляни на меня»:

ватманы

цветная бумага

клей

скотч

акриловые краски

фломастеры

линейки

картон

кисти

непроливайки

Креативный марафон «Голоса поколений»:

микрофон (2 шт.)

блютуз-колонка (1 шт.)

цветные карандаши/фломастеры/краски

ножницы

цветная бумага

цветной картон (по количеству мини-групп)

Ход тематического дня:

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «ВЗГЛЯНИ НА МЕНЯ»

Возраст участников: 12–17 лет

Ход отрядного дела: участникам предлагается представить, что было бы, если бы у них был свой блог. Им предстоит стать: контент-мейкерами (придумывают и реализуют посты в социальных сетях), копирайтерами (пишут тексты), дизайнерами (оформляют) и маркетологами (продвигают аккаунт, отвечают за рекламу). Им предстоит создать и реализовать небольшой контент-план. Далее участники делят роли по профессиям социальных сетей. Разделив роли, участникам предстоит продумать название, описание своей страницы, придумать и сделать пару постов, клипов и т. д.

Результат: наполнение и оформление страницы отряда, которое можно использовать в стратегической игре «Виртуальные мосты».

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА «ВИРТУАЛЬНЫЕ МОСТЫ»

Возраст участников мероприятия: 12–17 лет

Ход мероприятия: участникам представляются пустые баннеры, напоминающие страницы сообществ «ВКонтакте», для которых необходимо получить элементы (название, описание, кнопка «подписаться», лента новостей, фото, клипы, видео, обсуждения) путём участия в активностях от вожатых, расположенных по территории проведения игры. Активности, которые предлагаются вожатыми, делятся на индивидуальные, групповые и отрядные. За успешное выполнение активности участники получают элементы-разделы своей страницы. За каждый элемент и его оформление начисляются баллы.

результат: баннеры отрядов, напоминающие страницы сообществ в социальной сети «ВКонтакте», отражающие отряд и соответствующие эталону, представленному в начале мероприятия.

ФОНОВАЯ ИГРА «СТИКЕРПАК»

Возраст участников мероприятия: 12–17 лет

Ход мероприятия: предварительно каждый отряд создаёт собственный комплект стикеров в социальной сети Telegram (по 1 стикеру от каждого ребёнка и вожатого минимум), копирует ссылку на него и с помощью сайта (<http://qrcoder.ru/?t=1/>) создаёт QR-код. Отряды расклеивают распечатанные QR-коды по территории лагеря, чтобы другие отряды могли найти их и получить себе стикерпак с другим отрядом, отсканировав QR-код. Побеждает отряд, собравший стикерпаки всех остальных отрядов.

Результат: Дети научатся создавать собственные стикеры и генерировать QR-коды с помощью сторонних сервисов, отряд объединится для достижения общей цели.

КРЕАТИВНЫЙ МАРАФОН «ГОЛОСА ПОКОЛЕНИЙ»

Возраст участников мероприятия: 12–17 лет.

Ход мероприятия:

1. Приветственное слово от вожатых-ведущих, погружение в мир марафона;
2. Объяснение задания для каждой мини-группы в отряде;
3. Создание своей соцсети: продумывание логотипа, истории соцсети, её функций и уникальности;
4. Представление каждой соцсети другим мини-группам в творческой форме (на выбор участников);
5. Подведение итогов, награждение по номинациям и рефлексия.

Результат: умение распределять обязанности, развитие дивергентного (творческого) мышления, создание общего продукта.

Аудио-легенду вы можете послушать, перейдя по QR-коду



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «ПТИЦЫ – НАШИ ДРУЗЬЯ»

Автор: Чыртак-Уруг Венера Сергеевна

Цель: экологическое образование и воспитание детей: формирование у детей желания заботиться о зимующих птицах.

Ход тематического дня:

1. КЛАССНЫЙ ЧАС «ПТИЦЫ – НАШИ ДРУЗЬЯ».

В ходе классного часа проводятся игры:

1. Словесная игра: «прилетели птицы»

Цель: развивать слуховое внимание, активизировать словарь по теме «Птицы».

Описание: Педагог называет птиц, но допускает ошибки. Дети должны заметить ошибку и отреагировать хлопками, топанием и т.п.

Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и вороны...

голуби, синицы, аисты, вороны, снегири, макароны...

голуби, синицы, комары, сороки, кукушки...

голуби, синицы, аисты, кукушки, совы, плюшки, лебеди, скворцы...

2. Игровое упражнение «В зимней столовой».

Цель: закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия. Развивать умение подражать их повадкам.

Оборудование: Силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

Описание: Педагог закрепляет силуэт птицы на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать её и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

3. Речевая игра «Кто как голос подаёт».

Цель: закреплять умение детей звукоподражать птицам.

Описание: Дети делятся на пары. Первый ученик изображает голос какой-либо птицы, второй угадывает, что это за птица, пример: 1-й ученик: «Чирик-чирик», 2-й ученик: «Это чирикает воробей».

4. Игра «Узнай птицу по силуэту».

Цель: способствовать закреплению знаний детей о зимующих птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

Описание: Детям предлагаются силуэты птиц. Дети отгадывают что это за птица.

5. Игра с мячом «Подскажи словечко».

Цель: развивать у детей слуховое внимание, активизировать глагольный

словарь по теме.

Описание: Педагог кидает мяч ребёнку и называет какую-либо птицу. Ребёнок ловит мяч, возвращает его взрослому и произносит подходящий по смыслу глагол. Голубь – воркует. Кукушка – кукует. Ворона – каркает. Воробей – чирикает.

6. Игра «Закончи предложения».

Цель: Развитие мышления, активизация словаря антонимов.

Описание: Педагог начинает предложение, ребёнок подбирает соответствующее слово и договаривает предложение.

Воробей маленький, а аист...

Ворона большая, а синица...

Сова спит днём, а охотится...

У синицы хвост короткий, а у сороки...

У дятла клюв длинный, а у снегиря...
Ворона большая, а воробей...

6. Задание «Нарисуй птицу».

2. МАСТЕР- КЛАСС «КОРМУШКА ДЛЯ ПТИЦ»

Цель: формирование у детей желания заботиться о зимующих птицах; изготовление «Кормушки для птичек».

Задачи:

- развивать мелкую моторику;
- развивать умение различать голоса птиц;
- развивать память и внимание;
- воспитывать аккуратность и трудолюбие;
- воспитывать любовь к природе и желание заботиться о птицах.

Материалы и оборудование:

- ЖК-панель;
- заготовка для аппликации «Кормушка»;
- вырезанные силуэты птиц – воробушки, синички, снегири, сороки и т.д.;
- крупа;
- клей, кисти для клея, баночки для клея, тряпочки.

1. Тематическая прогулка. Развешивание кормушек

Учитель с детьми идут на прогулку в лес, чтобы развесить кормушки.

Учитель: «Ребята, оглянитесь вокруг: вся земля, кусты, все вокруг засыпано снегом, холодно очень. Птицам трудно найти корм, им требуется наша помощь».

Для этого люди и развешивают кормушки и насыпают в них корм для птиц: зёрнышки, семечки, хлебные крошки.»

Учитель: «Кормушку можно сделать из дерева, из картона. У неё есть дно, куда насыпают корм. Есть крыша, она укрывает корм от дождя и снега. Ещё у кормушки есть верёвочки, за которые её подвешивают на дерево. Кормушку надо вешать высоко. Птички летают высоко, так им будет легче заметить корм. А ещё им на дереве никто не помешает клевать зёрнышки – ни кошки, ни собаки их не достанут.»

Педагог предлагает детям взять заранее приготовленный корм и насыпать его в кормушку.

Учитель: «Хлебные крошки нужно размять руками, чтобы они были

маленькие, так как у птиц клюв тоненький, острый и они могут клевать только мелкую пищу.»

Учитель: «Завтра на прогулке мы посмотрим, склевали ли птички корм, который мы им насыпали. А может уже сегодня, сейчас мы увидим птичек, которые прилетят на нашу новую кормушку. Если, в течение прогулки, на кормушки прилетят птицы, то надо обратить на это внимание детей, понаблюдать за птицами, поощрять детскую любознательность.»

По уходу детей домой, каждому ребёнку вручается памятка о том, как правильно кормить птиц зимой.

