

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Опытненская средняя общеобразовательная школа»

Утверждено
директором школы
«20» мая 2024 года



Программа "Земля ЛУКОМОРЬЕ"

с. Зеленое
2024 год

В чудетство откроешь окошко –
Счастливень стучит по дорожке,
Цветет василютик у речки,
И звонко поют соловечки,
И где – то по дальним дорогам
Бредут носомот с бегеротом...
Мы сними в чудетство скорее войдем –
Спешит тропинка под самым окном,
Зовет нас глядеть – заглядеться:
Что там за окошком?
Чу! ДЕТСТВО!

Михаил Яснов

Лето – время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Поскольку многие дети и подростки воспринимают каникулярное время как пору пассивного отдыха и не настроены на восприятие новой информации, а в большей степени ориентированы на досуговую деятельность, то программа детского лагеря предлагает интересную и личностно значимую деятельность, в том числе и образовательную. Такая деятельность предлагается в рамках программы «Земля Лукоморье», структура и содержание которой настраивают детей и подростков на обретение нестандартного, уникального опыта, который позволит им научиться сохранять и укреплять здоровье и расширить свои лидерские возможности.

Программа деятельности летнего лагеря ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребёнка. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря.

Основная идея программы «Земля Лукоморье» - представление возможностей для раскрытия творческих способностей ребёнка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе и представляет собой одну смену.

Цель: Создание воспитательного пространства, способствующего укреплению здоровья детей и обеспечению их активного, интеллектуального и эмоционально – насыщенного отдыха.

Задачи:

1. Создание условий для организованного отдыха детей, пропаганда здорового образа жизни;
2. Развитие познавательной активности, творческого потенциала каждого ребенка;
3. Профилактика детской и подростковой безнадзорности, правонарушений в летний период;
4. Выявление и развитие у подростков организаторских и коммуникативных способностей.

Ожидаемые конечные результаты реализации программы

- Формирование знаний, установок, личностных ориентиров и норм поведения, направленных на сохранение и укрепление здоровья на основе включения их в разнообразную общественно значимую и личностно привлекательную деятельность.
- личностное развитие участников смены;

- получение умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой деятельности, самоуправления, социальной активности и творчества;
- участники программы научатся быть терпимыми; снизится уровень агрессивности, нетерпимости, раздражения, негативизма у младших подростков, подростков «группы риска».

Содержание программы

В основу программы «Земля Лукоморье» легла сюжетно – ролевой игра А. Волохова «Три волшебных острова».

Все участники смены становятся жителями «Земли Лукоморье» - «земляками». Жители отправляются в путешествие по трем островам: Остров знаний, Остров состязаний и игр, Остров дружбы. У каждого острова есть свой секрет.

Участникам смены предлагается исследовать эти острова и открыть их секреты. Игра продолжается в течение всей смены и будет закончена тогда, когда будут открыты секреты всех трех островов. В ходе исследования каждый участник сможет проявить свои интеллектуальные, физические, духовные и творческие возможности.

Земля Лукоморье делится на 4 семейства (отряды) в соответствии с возрастными особенностями детей, посещающих лагерь. Руководят жизнедеятельностью семейств старейшины (вожатые).

Условно игру можно разделить на несколько периодов, причем в каждый из периодов она имеет свои особенности.

В *организационный* период происходит запуск игры: объяснение ее сути, выбор ролей, органов самоуправления, команд для исследования островов.

В *основной* период развивается сюжет игры – исследование всех островов проводится поочередно, по следующему сценарию:

- Формирование команд для высадки на остров;
- Исследование острова (соревнования, конкурсы, викторины, занятия и т.д.);
- Подведение итогов, награждение;

В *итоговый* период подводятся итоги игры, анализируется участие в ней каждого ребенка, награждаются организаторы и активные участники.

В результате поиска ребята и взрослые открывают для себя три основных секрета здоровья:

- ✓ постоянно расширяй свои знания о себе и своем здоровье;
- ✓ поддерживай свой организм в физической форме разнообразными способами двигательной активности;
- ✓ стань пропагандистом здорового образа жизни, чтобы вокруг тебя было как можно больше здоровых людей.

Педагогические условия реализации игровой модели

1. Организационный период смены характеризуется запуском игрового сюжета:

а) знакомство, формирование групп, планирование смены.

Результат:

- общее представление о смене;
- определение творческих планов семейств.

б) диагностика, планирование, выбор лидеров, объявление конкурсов, оформление «Земли Лукоморье».

Результат:

- выявление лидеров, включение их в работу по развитию сюжета игры;
- корректировка проекта в зависимости от мотивов и интересов участников смены;

в) проведение дел в семействах, работа инициативных, творческих групп для подготовки творческих дел, занятий, структурное оформление «Земли Лукоморье».

Результат:

- выбор ролей и видов деятельности;
- формирование экспедиций для исследования островов;

- формирование межличностных отношений;
 - сценарии ключевых дел игры;
- г) анализ первичного исследовательского, диагностического среза.

2. Основной период смены характеризуется испытаниями для групп и смельчаков- одиночек.

Испытания на Острове знаний

1) интеллектуальные состязания: викторины, интеллектуальные игры, конкурсы, кроссворды, тесты.

Результат:

- выявление интеллектуальных лидеров во всех возрастных группах;

Результат:

- подведение итогов исследования Острова знаний;
- открытие первого секрета здоровья.

2) формирование экспедиций, команд для исследований на Острове состязаний, игр и приключений.

Результат:

- организационное обеспечение исследований на Острове состязаний, игр и приключений.

Испытания на Острове состязаний, игр и приключений

1) спортивные соревнования, эстафеты.

Результат:

- отбор наиболее адекватных форм двигательной активности в условиях временного детского коллектива;

2) русские и хакасские народные игры:

- знакомство с русскими и хакасскими народными и дворовыми играми;
- турниры по русским и хакасским народным играм.

Результат:

- формирование предложений по улучшению условий жизни детей и взрослых в селе, расширение возможностей для оздоровления с учетом полученного опыта;

3) походы и экспедиции.

Результат:

- проведение элементарных исследований на выживание;
- овладение знаниями, умениями и навыками в туризме;

4) ключевое испытание – День рекордов: финальные игры, бои между семьями; награждение победителей; демонстрация достижений.

Результат:

- выявление спортивных лидеров;
- открытие второго секрета здоровья;
- выявление желания делиться знаниями и умениями с окружающими людьми;

Испытания на Острове дружбы

1) Совместные дела землячеств.

Результат:

- предоставление возможности в передаче имеющихся знаний;

2) товарищеские встречи с соседними семьями.

3) ключевое испытание – общее дело «Праздник, который придумали мы!»; демонстрация достижений семейств; итоговый концерт.

Результат:

- открытие третьего секрета здоровья;
- расширение уровня общения;
- опыт передачи знаний другим людям;

- демонстрация своих ценностей жизни.

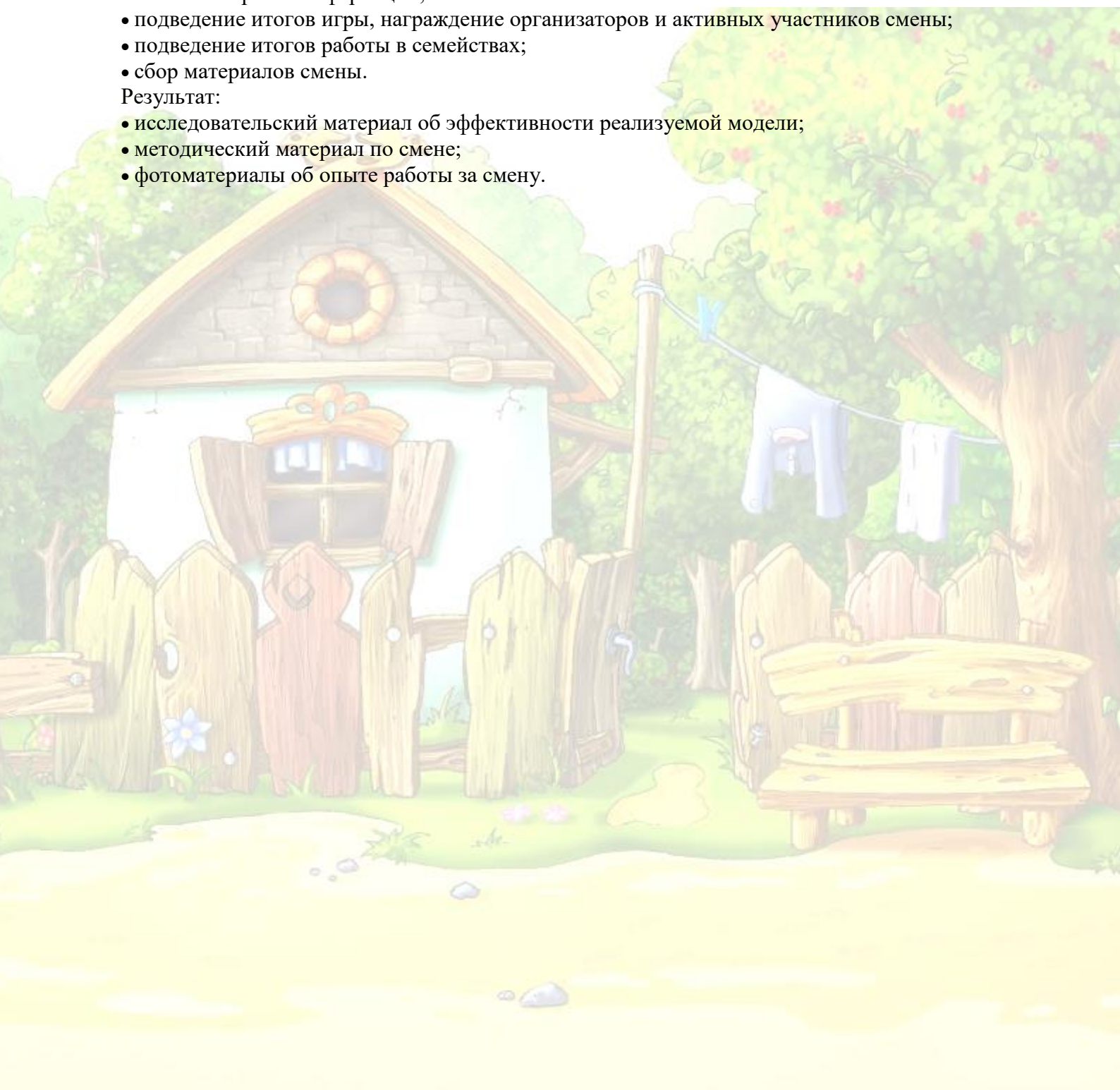
3. Итоговый период смены характеризуется подведением итогов игры, созданием участниками игры программ последствия.

В это время проходят:

- итоговые пресс-конференции;
- подведение итогов игры, награждение организаторов и активных участников смены;
- подведение итогов работы в семьях;
- сбор материалов смены.

Результат:

- исследовательский материал об эффективности реализуемой модели;
- методический материал по смене;
- фотоматериалы об опыте работы за смену.

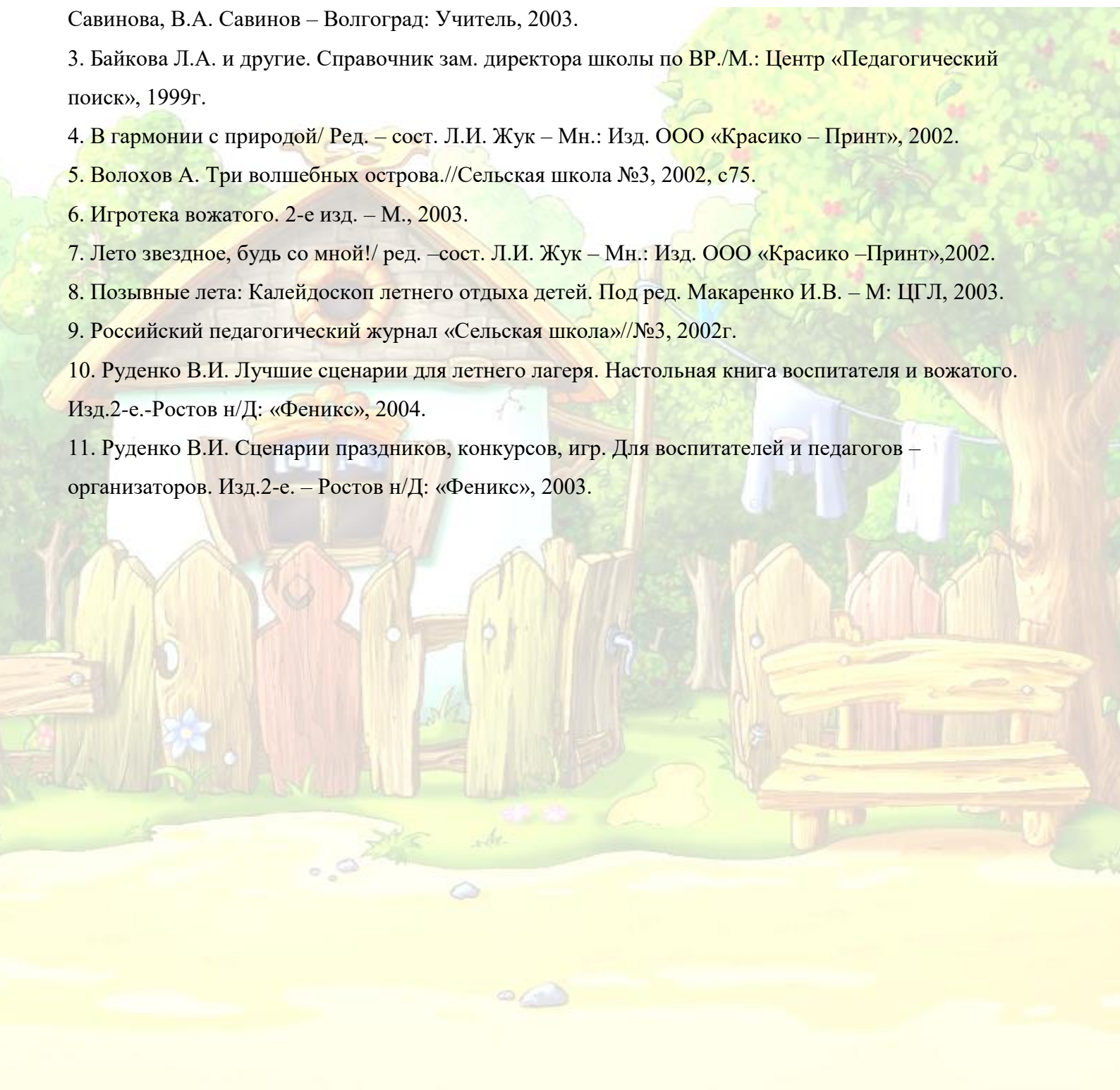


Механизм управления программой



Список литературы:

1. Афанасьев С.П. и др. Что делать с детьми в загородном лагере. – М.: Новая школа, 1994г.
2. Ах, лето! Работа с детьми в летних загородных и пришкольных лагерях/Авт. - сост. С.В. Савинова, В.А. Савинов – Волгоград: Учитель, 2003.
3. Байкова Л.А. и другие. Справочник зам. директора школы по ВР./М.: Центр «Педагогический поиск», 1999г.
4. В гармонии с природой/ Ред. – сост. Л.И. Жук – Мн.: Изд. ООО «Красико – Принт», 2002.
5. Волохов А. Три волшебных острова.//Сельская школа №3, 2002, с75.
6. Игротека вожатого. 2-е изд. – М., 2003.
7. Лето звездное, будь со мной!/ ред. –сост. Л.И. Жук – Мн.: Изд. ООО «Красико –Принт»,2002.
8. Позывные лета: Калейдоскоп летнего отдыха детей. Под ред. Макаренко И.В. – М: ЦГЛ, 2003.
9. Российский педагогический журнал «Сельская школа»//№3, 2002г.
10. Руденко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. Настольная книга воспитателя и вожатого. Изд.2-е.-Ростов н/Д: «Феникс», 2004.
11. Руденко В.И. Сценарии праздников, конкурсов, игр. Для воспитателей и педагогов – организаторов. Изд.2-е. – Ростов н/Д: «Феникс», 2003.



СОГЛАСОВАНО
Начальник лагеря
Кадоркина Е.А.

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
Таскин С. А.

Режим дня

8.30 – 9.00	Встреча детей, регистрация
9.00 – 9.15	Зарядка
9.15 – 9.30	Завтрак
9.30– 10.00	Отрядные дела
10.00– 11.00	Кружки, секции, занятия профильных отрядов.
11.00 – 12.30	Поездки, экскурсии, отрядные дела и т.д.
12.30-13.00	Обед
13.00 – 14.30	Игры, соревнования на свежем воздухе.