

«УТВЕРЖДАЮ»

Заместитель министра образования
и науки Республики Башкортостан



И.В. Косолапова

Программа профильной смены «Орлята России»

12.07.2023 – 21.07.2023



Содержание программы

Раздел I. Введение.....	3
Раздел II. Краткая характеристика детей – участников программы.....	6
Раздел III. Актуальность программы	6
Раздел IV. Ценностные основания программы.....	7
Раздел V. Целевой блок.....	8
Раздел VI. Система диагностики результатов.....	9
Раздел VII. План профильной смены.....	11
Раздел VIII. Пояснительная записка.....	14

Введение

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.

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 класса 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.

Краткая характеристика детей – участников программы

Участниками программы становятся ученики 1–4-х классов общеобразовательных организаций, в течение учебного года принимавшие участие в реализации Программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России». Смена в региональном лагере предполагает участие 3-х и 4-х классов – детей в возрасте 8–11 лет.

Актуальность программы

Актуальность программы «Орлята России» заключается в том, что она направлена на развитие у детей способности творчески преобразовывать окружающий мир, на формирование российских базовых национальных ценностей: Родина, Команда, Семья, Здоровье, Природа, Познание. Главный принцип участия в Программе - всё делать вместе, сообща и делать для других! Вместе радости и удачи, вместе активное действие и увлекательное приключение!

Патриотическое воспитание подрастающего поколения – одна из самых острых проблем нашего времени и актуальная образовательная задача для педагога. Огромные изменения произошли в нашей стране за последние годы. Это касается нравственных ценностей, отношения к событиям нашей истории, поэтому необходимо как можно раньше пробудить в детях любовь к родной земле, формировать чувство гордости за достижения страны, уважение к армии, восхищение мужеством воинов, развивать интерес к доступным ребенку явлениям общественной жизни.

Работа по патриотическому воспитанию детей напрямую связана и с их физическим развитием, т.к. будущие граждане России должны быть здоровыми, сильными, крепкими, ловкими. В силу своей специфики спорт и физическая культура обладают огромным воспитательным потенциалом, являются одними из мощнейших механизмов формирования таких мировоззренческих оснований личности, как гражданственность и патриотизм.

Патриотическое воспитание в соединении с физическим развитием способствует формированию физически и духовно развитой личности, морально стойкой, способной реализовать творческий потенциал, обладающей высоким уровнем гражданственности и патриотизма. Это единение является элементом успешной интеграции и социализации дошкольника в общество.

Ценностные основания Программы

Примерная рабочая программа воспитания, задавая целевые ориентиры и требования к результатам программ воспитания образовательных учреждений, обеспечивает соответствие ФГОС, единство воспитательного пространства и его смыслов в образовательных учреждениях Российской Федерации, а также позволяет на основе российских базовых национальных ценностей выделить ценностные основания программы «Орлята России»: Родина, Команда, Семья, Здоровье, Природа, Познание.

Родина – воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, дому, земле, людям, желание служить своему Отечеству тем делом, к которому есть призвание и быть полезным своей стране; формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности через уважение национальных традиций народов России, истории и культуры своей страны.

Семья – основа развития страны и благосостояния народа, исток добра, любви, верности, поддержки, сочувствия, взаимного уважения, возможность сохранения добрых семейных традиций с учётом национальных и религиозных принадлежностей.

Команда – содружество, искренность, уверенность в успехе; совместная деятельность в соответствии с нравственными нормами; умение отдавать своё время другому и бескорыстно приходить на помощь, желание добра и блага другому.

Природа – бережное и ответственное отношение к окружающей среде, природному наследию своей страны, осознание влияние людей на окружающую среду, понимание зависимости жизни людей от природы.

Познание – открытие окружающего мира и понимание себя в нём; активность, любознательность и самостоятельность в познании, первоначальные представления о многообразии и взаимосвязи природных и социальных явлений и объектов, о науке и научном знании.

Здоровье – равнение на чемпионов, ценность здорового образа жизни; безопасное поведение, как в быту, так и в информационной среде, принятие своей половой принадлежности.

Целевой блок

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 духовно-нравственным 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.

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.

Для оценки программы со стороны педагогов будет проведено педагогическое совещание по итогам реализации смены.

Вопросы педагогического совещания соотносятся с предполагаемыми результатами программы и индикаторами диагностики, представленными выше. Кроме того, для педагогов важно увидеть проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: бережное отношение к своей жизни и здоровью, самообслуживание, безопасное поведение.

Рассматриваются данные вопросы как по каждому ребёнку, так и по коллективу в целом. Качественный анализ смены даёт дополнительные материалы для грамотного планирования педагогом своей деятельности в рамках Программы «Орлята России» на следующий учебный год.

План профильный смены «Содружество Орлят России»

Среда 12.07	Четверг 13.07 «Орленок-лидер»	Пятница 14.07 «Орленок-хранитель исторической памяти»	Суббота 15.07 «Орленок-эрудит»	Воскресенье 16.07 «Орленок-доброволец»
<p>10:00 – заезд, расселение 11:30 – Знакомство, игры на сплочение (по командам) 13:00 – 15:00 Обед (3 захода) / Экскурсия по территории – педагоги УМЦ 15:00 – тихий час 16:00 – подготовка визиток (по командам) – педагоги, совместно с инструкторами командное время (игры на знакомство, ознакомление с правилами поведения в лагере) 17:30–19:00 ужин (3 захода) / подготовка к открытию смены 19:00 – открытие смены, представление визиток команд (поднятие флага) 20:30 – 21:00 второй ужин (2 захода) 21:00 – вечернее построение/спуск</p>	<p>8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – 13:00 (занятия в формате «вертушек») - огневая подготовка, медицина -педагоги УМЦ -занятия трека «Орленок лидер» (Игровой час «Играю я – играюг друзья») - инструкторы 13:00 –15:00 Обед (3 захода) / командное время 15:00 – тихий час 16:00 – игры в командах на выявление лидера («Здравствуй, лагерь!») 16:30 – составление портрета лидера (по командам) 17:30–19.00 ужин (3 захода) / «Слева друг и справа друг» - традиции смены 19:00 – представление портретов лидера, дискотека</p>	<p>8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – 13:00 (занятия в формате «вертушек») -ориентирование, Р-ХБЗ - педагоги УМЦ - «Разговор о важном: Дети Герои войны» 13:00 – 15:00 Обед (3 захода) / Марафон интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!» 15:00 – тихий час 16:00 – Игра по станциям – моя страна – Россия – инструкторы/ Передвижная выставка Музея Боевой славы 17:30–19:00 ужин(3 захода) / Музыкальная гостиная «Давайте-ка споём!» 19:00 – просмотр фильма «Солдатик»</p>	<p>8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – 11:15 Знакомство с произведениями К.Д. Ушинского («Вместе тесно, а врозь скучно», «Дети в роще», «Дедушка») - инструкторы 11:15-12:00 Интеллектуальные игры «Изобретатели и Первооткрыватели» – инструкторы 12:00 – Подвижные игры на улице – инструкторы 13:00 – 15:00 Обед (3 захода) / Конкурс иллюстраций к произведениям К.Д. Ушинского 15:00 – тихий час 16:00 – КВИЗ «Я всё знаю» (распределение по 2-3 отряда) - инструкторы</p>	<p>8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – 11:00 – разработка волонтерских проектов - инструкторы 12:00 – составление портрета «Добровольца» 13:00 – 15:00 Обед (3 захода) / Креативный марафон «Я художник, я так вижу» 15:00 – тихий час 16:00 – Классные встречи с представителями ДОО (вертушка по 3 отряда) 17:30 – 19:00 ужин (3 захода) / Время отрядного творчества «Юные выдумщики» 19:00 – представление портретов «Добровольца» 20:30 – 21:00 – второй ужин (2 захода)</p>

<p>флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:00 – отбой</p>	<p>20:30 – 21:00 второй ужин (2 захода) 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>	<p>20:30 – 21:00 – второй ужин (2 захода) 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>	<p>17:30 – 19:00 ужин (3 захода) / Коллективно-творческая игра «КЛАССики»/ Оформление выставки конкурса иллюстраций к произведениям К.Д. Ушинского 19:00 – вечер настольных игр (по командам) 20:30 – 21:00 – второй ужин (2 захода) 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>	<p>21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>
<p>Понедельник 17.07 (Орленок-мастер) 8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – 13:00 (занятия в формате «вертушек») - Тир, - ВДП - педагоги УМЦ - Талисман добра – советники по воспитанию</p>	<p>Вторник 18.07 (Орленок-спортсмен) 8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – веселые старты – инструкторы 13:00 – 15:00 обед (3 захода) / тематический час «Открывая страницы книги» 15:00 – тихий час</p>	<p>Среда 19.07 (Орленок-эколог) 8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – Викторина «Природные чудеса Республики Башкортостан» 11:30 – социальное проектирование по экологии – инструкторы</p>	<p>Четверг 20.07 День РДДМ 8:00 – подъём 8:30 – утреннее построение/поднятие флага/зарядка 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – Военно-патриотическая игра «Зарница» – инструкторы, педагоги УМЦ 13:00 – 15:00 обед (3 захода) / Подготовка</p>	<p>Пятница 21.07 8:30 – подъём 9:00 – 10:30 завтрак (3 захода) 10:30 – уборка комнат 11:00 – отъезд</p>

<p>13:00 – 15:00 обед (3 захода) / Время отрядного творчества «Создаём праздник вместе» 15:00 – тихий час 16:00 – легенды Авангарда (по командам) 17:30 – 19:00 ужин (3 захода) / Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» 19:00 – сценки Легенды Авангарда 20:30 – 21:00 второй ужин 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>	<p>16:00 – подготовка сценок про виды спорта – инструктора 17:30 – 19:00 ужин (3 захода) / Командный морской бой 19:00 – вечернее мероприятие, сценки – инструкторы 20:30 – 21:00 второй ужин 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>	<p>13:00 – 15:00 обед (3 захода) / Кейс-турнир «ЭКОЛОГИЯ» 15:00 – тихий час 16:00 – Подготовка «Конкурсу талантов» 17:30 – 19:00 ужин (3 захода) / подготовка к вечернему мероприятию 19:00 – «Конкурс талантов» 20:30 – 21:00 второй ужин 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>	<p>сценок к закрытию смены – инструкторы 15:00 – тихий час 16:00 – 17:30 Квест «Будь в движении» 17:30 – 19:00 ужин (3 захода) / подготовка к вечернему мероприятию 19:00 – День рождения «РДДМ», Закрытие смены 20:30 – 21:00 второй ужин 21:00 – вечернее построение/спуск флага/свечка, личное время, сказки на ночь 22:30 – отбой</p>
---	--	---	---

* - дежурство по столовой (ежедневно: завтрак, обед, ужин) 1 отряд – 1 день;

* - уборка комнат/заправка постелей/уход за личными вещами (ежедневно: после подъема).

Пояснительная записка

Примеры игр на сплочение:

Цель: Знакомство команды и сплочение коллектива

Задачи:

- познакомить участников друг с другом;
- создать доброжелательную атмосферу в группе;
- организовать практикум командного взаимодействия;
- ознакомить со способами принятия командного решения.

Необходимые материалы: бумага А4, маркеры или фломастеры, веревка, мяч.

1 Этап: «Знакомство»

Упражнение 1 «Корпоративный стандарт».

Инструктор предлагает участникам продолжить 2 предложения.

«Многие знают, что я... Но мало кто знает, что я...».

Вариант (1) данного упражнения:

Инструктор объединяет участников по парам или тройкам. Участники рассказывают в группе о себе. Затем каждый представляет соседа уже для всех участников мастерской по принципу:

«Многие знают, что он (она)... Но мало, кто знает, что он (она)...»

Презентации могут быть как краткими, так и развернутыми.

Вариант (2) упражнения:

Каждый из участников, самостоятельно, без объединения по парам или тройкам, по очереди продолжает фразу: «Многие знают, что я... Но мало кто знает, что я...».

Упражнение 2 «Визитка».

Инструктор предлагает создать проект «Личной визитки» на листе А4.

В визитке указаны:

- Ф.И.О. или прозвище
- Хобби, характеристика, интересное замечание

Участники придумывают девиз и личный логотип. Также могут быть написаны: будущая или нынешняя профессия, любимое животное, размер обуви, адрес, телефон (можно вымышленный). Затем участник выходит и презентует проект своей «личной визитки».

2 Этап: Сплочение (Варианты упражнений).

Цель этапа: создание и поддержание доброжелательной атмосферы в коллективе.

Упражнение 1 «Интеллектуальный футбол».

Количество участников: минимальное количество участников – 12, максимальное – 18.

Инструктор объявляет участникам мастерской: «Сейчас мы будем играть в футбол. Не стоит расстраиваться тем, кто не умеет играть в него или у кого не подходящая форма одежды. Мы сыграем в интеллектуальный футбол. Для этого, в начале, объединимся в две команды – как в настоящем футболе». Затем следует выбрать защитников, нападающих и вратаря. Каждая команда должна придумать для другой команды по 5-7 вопросов на разные темы: кино, живопись, спорт, политика и т.д.

Распределение ролей среди участников: инструктором заранее приготовлены карточки, на которых указаны роли (защитник, от 3-5 участников, нападающий, от 2-3 участников, и вратарь, 1 участник) в каждой команде. Участники по очереди вытаскивают или получают свою карточку, и в соответствии с ней – объединяются по ролям.

Игра проходит следующим образом: команда задает вопрос и кидает мяч нападающим противника. Если команда отвечает правильно – то ход переходит команде соперников, и они задают вопрос. Если же они не смогли ответить – передают мяч защитникам, а затем вратарю. Подсказывать запрещается. Если ответ и в этом случае не найден – засчитывается гол.

Упражнение 2 «Ассоциации».

Упражнение очень простое и понятное, которое помогает каждому участнику мастерской прояснить для себя понятие «команда».

1) инструктор предлагает взять каждому участнику ручку и листок бумаги.

2) задача участников – продолжить фразу инструктора и записать первые же образы, связанные с ним, которые пришли вам в голову. После завершения участники делятся своими ассоциациями с командой.

1 Если команда – это цвет, то она...

2 Если команда – это геометрическая фигура, то она...

3 Если команда – это настроение, то она...

4 Если команда – это фильм, то она....

5 Если команда – это музыка, то она...

6 Если команда – это здание (строение), то она...

Упражнение 3 «Фигуры».

В ходе данного упражнения используется вербальное общение участников друг с другом. В процессе можно отследить динамику слаженности действий участников, а также роли участников в обсуждении и принятии решений.

Для выполнения упражнения нужно, чтобы вся группа встала в круг. Взять в руки веревку и встать так, чтобы образовался правильный круг. Теперь участникам предлагается с закрытыми глазами построить квадрат. Использовать можно только устное обсуждение. Когда участники посчитают что задание выполнено, необходимо сказать об этом инструктору. Участникам предлагается открыть глаза и ответить на вопрос удалось ли им выполнить задание? Инструктор выслушивает ответы, но не комментирует их.

Инструктор предлагает за более короткое время построить, например, равносторонний треугольник, также с закрытыми глазами. Можно повторить несколько раз с использованием других фигур.

3 Этап: Командное взаимодействие (Варианты упражнений):

Цель этапа: усовершенствование групповой активности, навыков командного взаимодействия и совместного принятия решений.

Упражнения на командообразование необходимы, когда вам требуется сплотить команду, научить её действовать более слажено и эффективно. Упражнения на командообразование могут проводиться с двумя разными целями: показать группе, что им есть ещё над чем работать для достижения идеальной команды или же, наоборот, дать группе ощущение мощной, сильной, сплоченной команды.

Также упражнения на командообразование часто затрагивают вопросы эффективной коммуникации, распределение ролей в группе.

Упражнение 1 «7 факторов».

Данное упражнение тренирует умение участников группы договариваться между собой.

Для следующего упражнения нужно объединиться на мини-группы по 4-6 человек. Каждая мини-группа должна будет составить список из 7 факторов, которые кажутся группе наиболее важными для работы в коллективе, например: умение внимательно слушать, способность поставить себя на место другого, уважение к партнеру, ясное мышление, доверие, фантазия и другое.

На работу от 7-15 минут. Для того, чтобы не мешать друг другу, предлагается группам разойтись по разным местам аудитории. После завершения работы, задача каждой команды проранжировать эти факторы по их важности для работы в команде. Обязательным условием является: с этим решением должны быть согласны все члены команды. На это дается ещё 7-10 минут. После этого, команды поочередно выступают, презентуя свои 7 факторов.

Упражнение 2 «Волшебная лампа».

Данное упражнение позволяет участникам задуматься о тех изменениях, которые они бы хотели видеть в своей команде. Также это упражнение подходит для эффективного и теплого завершения мастерской командообразования.

Группа, сидящая в общем кругу, получает следующую инструкцию: «Представьте себе: Вы и ваша команда находят старую лампу, кто-то берет ее в руки, потирает и – сюрприз! – из нее появляется Джинн. Теперь вы можете загадать три желания, но, поскольку вы нашли Джинна вместе со своей командой, эти желания должны относиться к командной работе взаимодействию друг с другом. Вы можете попросить Джинна чтобы он помог стать вашей команде более эффективной, веселой и продуктивной. Сделать так, чтобы ваши коллеги чаще улыбались и т.д. каждый может загадать свои три желания».

После того, как каждый напишет свои три желаемых изменения, относящихся к командной работе, попросите участников оставить только одно, которое считает самым необходимым.

Занятия трека Орлёнок-лидер:

Цель: формирование умения работать в команде.

Задачи:

- способствовать развитию инициативности и активности обучающихся.
- формирование первоначальных представлений: кто такой лидер и как можно стать лидером;
- формирование умений эффективного взаимодействия в деятельности микрогруппы и класса в целом по достижению совместной цели;
- объективно оценивать результаты своей деятельности.
- формирование первоначального опыта осмысления и нравственной оценки поступков.

Составление портрета лидера:

Цель: исследовать и представить какими качествами обладает лидер.

Задачи:

- выявить общий портрет лидера, его качества;
- соответствие портрета лидера каждому участнику;

- изучить и применить навыки конструктивного общения;
- развить у учащихся способность к выработке собственных способов эффективной коммуникации.

Моя страна – Россия:

Цель: Формирование у детей чувства патриотизма и любви к своей Родине.

Задачи:

Обучающая:

- формировать знания детей о своей Родине, отвечать на вопросы воспитателя;
- закреплять знания детей о символике страны: флаге, гербе, гимне России;
- закреплять знания детей о памятных местах родной Республики.

Развивающая:

- развивать логическое мышление, произвольное внимание, память, быстроту реакции;
- развивать способность самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения;
- развивать в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.

Воспитательная:

- воспитывать любовь к своей Родине – России;
- воспитывать любовь к своей малой Родине;
- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Станция 1. «Найди слово».

Официальный символ власти, олицетворяющий суверенитет государства – (флаг).

Официальная эмблема государства, символ государства – (герб).

Торжественная песня, символ государства – (гимн).

Основной закон государства, определяющий общественное и государственное устройство – (конституция).

Главный город страны – (столица).

Выборный глава государства в современной России – (президент).

Какая птица изображена на гербе? (орел)

Станция 2. «Флаг».

Задача игроков – изготовить флаг России.

Перед каждой командой на расстоянии 5 метров стоят стулья, на которых лежат листы цветной бумаги, ножницы, клей, картон.

Задача первого игрока – добежать до стула, вырезать прямоугольник белого цвета – и вернуться к команде.

Второй игрок – вырезает прямоугольник синего цвета.

Третий игрок – вырезает прямоугольник красного цвета.

Четвёртый – наклеивает вырезанные прямоугольники в правильной последовательности на картон.

Пятый игрок – бежит до стула, берет флаг и приносит его команде.

Чья команда быстрее справится с заданием?

Но при выполнении всех этих заданий не забываем о технике безопасности при работе с ножницами.

Станция 3. «Загадочная».

1. Зимой, когда по снегу

Не катится телега,

В них лошадь запрягали.

А как их называли? (Сани.)

2. Их в былые времена

Надевала вся страна.

Но теперь наденешь вряд ли

Ты из лыка липы ... (Лапти.)

3. Праздник этот знаем мы –

Время проводов зимы.

- Люди в эти дни должны
Веселиться, печь блины. (Масленица.)
4. В озорные три струны
Все в России влюблены. (Балалайка.)
5. Инструмент народный этот
С давних пор известен свету.
Только кнопочки ты тронь –
Запоёт легко ... (Гармонь.)
6. Размалёваны подружки
И сидят внутри друг дружки.
Выпускаем их... и вот,
Получился хоровод. (Матрёшка.)
7. Как хлеба и калачи,
Мы тебя пекли в печи.
Вот теперь гостей встречай,
Пышный русский ... (Каравай.)
8. Упало солнышко в снега,
Влилась молочная река,
Плывут в горячую страну
Там делать в дырочках луну. (Блины.)
9. Стоит Таня
В белом сарафане.
На стройной ножке,
В ушах – серёжки. (Берёза.)
10. С городом этим
Трудно сравниться.
Главный в стране он,
Это – ... (Столица.)
11. Когда в строю за рядом ряд
Шагают тысячи солдат

И движутся послушно
Ракеты, танки, пушки,
Друг другу люди говорят:
На Красной площади ... (Парад.)

Станция 4. «Литературная».

- Назовите единственную героиню сказки «Репка», имя которой нам известно. (Жучка.)
- Назовите деталь женского платья, в которой помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды. (Рукава платья Царевны-лягушки.)
- Какое настоящее имя у Царевны-лягушки? (Василиса Премудрая.)
- Как называется швейная принадлежность, в которой таится смертельная опасность для сказочных персонажей, славящихся своим долголетием? (Игла.)
- Какие сказочные персонажи А.С. Пушкина прожили вместе «тридцать лет и три года»? (Старик и старуха.)
- Как звали персонажа сказки А.С. Пушкина, который превращался в шмеля, муху и комара? (Князь Гвидон.)
- Назовите грозное оружие Соловья-разбойника. (Свист.)
- Появлению какой сказки мы обязаны маленькой дочке К.И. Чуковского, которая не желала умываться? («Мойдодыр».)

Станция 5. «Руссовед».

Каждой команде предлагается список из 10 слов, в каждом слове допущено по одной ошибке. Ваша задача – найти и исправить эти ошибки. Чья команда быстрее справится с заданием.

КОРАНДАШ, КОНСТЕТУЦИЯ, ГЕРЦ, СТАЛИЦА, ПРИЗИДЕНТ,
АТЛИЧНИК, ПРОФЕСИЯ, ПЕРИМЕНА, УЧИНИЦА, ПАРТФЕЛЬ.

Станция 6. «Пословицы».

Задание: соединить начало пословицы с её концом.

На чужой стороне Родина милей вдвойне.
Родина краше солнца, дороже золота.
Родная сторона – мать, чужая - мачеха.
Человек без Родины - что соловей без песни.
Родина - мать, умей за неё постоять.
Нет в мире краше Родины нашей.
Для Родины своей ни сил, ни жизни не жалеи.

Станция 7. «Российские праздники».

Задание: совместить дату и название праздника.

День Победы – 23 февраля;
Новый год – 1 мая;
День защитников Отечества – 4 ноября;
День Конституции – 12 декабря;
Праздник Весны и Труда – 9 мая;
Международный женский день – 1 января;
День народного единства — 8 марта;
День независимости России – 22 августа;
День Российского флага – 12 июня.

Станция 8. «Я знаю».

1. Имя воина, изображённого на гербе России. (Георгий Победоносец)
2. Как называют воина, который сражается на коне. (всадник)
3. Столица нашей Родины.
4. Главный символ (эмблема) любого государства. (герб)
5. Какого цвета щит на гербе России? (красного)
6. Золотой шар с крестом наверху. (держава)
7. Птица, изображённая на Российском гербе. (орёл)
8. Как иначе называется флаг? (стяг)
9. Какой цвет имеет средняя полоса на флаге России? (синий)
10. Действующий президент России?
11. Сколько голов у орла на гербе России? (две)

12. Торжественная песня – символ государства (гимн)

13. Основной закон государства (Конституция)

Станция 9. «Флаги».

Каждый участник раскрашивает флаг России и Башкортостана.

День рождения Российского движения детей и молодежи «Движение

Первых»:

Цель мероприятия: Популяризация движения РДДМ.

Задачи мероприятия:

Ознакомить учеников с деятельностью РДДМ;

Раскрыть направления деятельности РДДМ;

Рассказать о положительных сторонах участия в деятельности РДДМ.

«Разговоры о важном»:

Детские общественные организации

Цель: ознакомление с организациями для обучающихся: Всесоюзной пионерской организации и Российским движением детей и молодежи.

Задачи:

- Ознакомить с детскими организациями, рассказать об их деятельности и атрибутике;

- Развивать познавательную активность детей;

- Воспитывать любовь к Родине и патриотизм.

Интеллектуальные игры:

Цель: активизация познавательной деятельности детей, развитие их логического мышления, общего кругозора.

«В МИРЕ СЛОВ»

1. Ответ в вопросе. Присмотритесь внимательно к словам чемпион, стряпуха, гречка, хомут и ответьте на вопросы:

- Какой цветок вручили чемпиону? (Пион.)

- Как называется блюдо, приготовленное стряпухой? (Уха.)

- Как называется водный поток, у которого растет гречка? (Речка.)

- Куда забросили хомут? (Омут).

2. Что в начале, то и в конце. Составьте шесть слов, каждое из которых начинается и оканчивается одинаковыми буквами: ..но.., ..ль.., ..ор.., ..ап.., ..пи., (заноза, калька, окорок, оратор, рапира).

3. Какие труды - такие плоды. Изменяя в словах последовательно "труд» - в «плод» (4), «муку» — в «торт» (4), «пулю» - в «цель» 5). Например, надо превратить «вора» в «суд» (3): вор - сор - сок - суд.

Забавные превращения слов. Скажите, с какими словами происходят такие превращения.

- Если лишить хищника одной буквы, он становится домашним животным (волк - вол).

- Прибавьте к морскому животному одну букву - оно превратится в насекомое (омар - комар).

- Отнимите у насекомого одну букву - появится рыба {клещ - лещ).

- От перемены одной буквы зверек превращается в змею (еж -уж), домашнее животное - в птицу (осел - орел), а домашняя птица - в пушистого зверя (курица - куница).

5. Семь слов. Слово «заказ», как вы видите, одинаково читается слева направо и в обратном направлении. Подыщите еще шесть слов, которые обладают таким же забавным свойством. В каждом слове, которое вы подберете, должно быть не менее пяти букв. (Возможные ответы: шалаш, топот, доход, казак, комок, довод.)

6. Крупные города. Попробуйте из каждой пары слов путем перестановки букв составить третье слово - название крупного города.

- пол + вата =? (Полтава),

- ров + сто =? (Ростов),

- уха + раб =? (Бухара),

-рог + дно =? (Гродно),

- лог + вода =? (Вологда).

7. Мало букв - много слов. На карточке по кругу написаны буквы Д О, К, Л, А. Из этих букв необходимо составить 8 слов. (Доклад, оклад, клад, док. код, лад, ад, ода.)

«ВЕРИШЬ - НЕ ВЕРИШЬ»

Конкурс заключается в определении игроками истинности (или ложности) предлагаемых ведущим утверждений. Ведущий зачитывает некоторое утверждение. Все, кто верят в его истинность, отходят в одну сторону, остальные — в другую. Выясняется, кто из них прав. «Промазавшие» покидают сцену, а для угадавших процедура повторяется. И так до тех пор, пока не останется один человек - победитель игры. Интерес к игре во многом определяется теми утверждениями, которые предлагает ведущий. Они должны быть парадоксальными, с одной стороны, и любопытными, познавательными, с другой стороны.

Для младшего возраста:

1. Самый зубастый зверь на Земле - садовая улитка. (Да, у нее 14175 зубов).
2. Страус прячет голову в песок от страха. (Нет, спасаясь от паразитов.)
3. Маленького друга Карлсона звали Пеппи Длинный Чулок. (Нет, Малыш.)
4. Девочку, которая побывала на звездолете на Третьей планете, зовут Алиса. (Да.)
5. Смычок скрипки представляет собой пучок конского волоса, который натянут на изогнутую на конце палочку. (Да.)
6. У дельфинов самый крупный и лучше всех развитый мозг среди животных. (Да.)
7. Тигру, чтобы не чувствовать себя голодным, достаточно съесть в день всего 7-8 кг мяса. (Да.)
8. Взрослый слон за день выпивает примерно 90 литров воды. (Да.)
9. Самый крупный сухопутный хищник - лев. (Нет, белый медведь.)

10. Пара воробьев каждый день отлавливает примерно 400 вредных насекомых. (Да.)

11. Орлы могут унести в когтях небольшую овцу. (Да.)

«ЖИВОЙ КРОССВОРД»

Из числа желающих образуется несколько команд (8-10 человек). Каждая команда получает карточки с буквами. Выбрав себе по одной карточке, игроки каждой команды выстраиваются в ряд. Ведущий загадывает слово, а игроки, отгадав его, должны быстро «написать», т. е. выстроиться в ряд так, чтобы слово можно было прочитать. Какая команда быстрее «напишет» слово, та выигрывает очко.

1. Лучшая защита от дождя и солнца. (Зонт.)

2. Очень - очень громкий крик. (Ор.)

3. Попытка двух сторон договориться об удачной купле - продаже. (Торг.)

4. Музыкальный инструмент, звуки которого быстро собирали - вместе всех детей. (Горн.)

5. Он может быть доброжелательным, а может быть угрожающим. (Тон.)

6. Место, где каждый может проверить свое зрение и меткость. (Тир.)

7. Далекая линия, к которой мы стремимся, но никак не можем подойти близко. (Горизонт.)

Подвижные игры:

Цель: овладение обучающимися начальной школы навыками воспитательной, развивающей, образовательной, оздоровительной, рекреационной и гигиенической деятельности для их дальнейшего использования в процессе индивидуального совершенствования.

Задачи:

- оптимизация двигательной активности учеников;
- оздоровление часто болеющих детей;
- профилактика и коррекция дефектов осанки, плоскостопия, недостатков зрения.

КВИЗ «Я всё знаю»:

Цель: развитие новых форм работы с детьми, популяризация культурно – содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие повышению интеллектуального уровня детей.

1. РАУНД «Разминка»

1. Варит отлично твоя голова: пять плюс один получается... (не два, а шесть)

2. Вышел зайчик погулять, лап у зайца ровно... (не пять, а четыре)

3. Ходит в народе такая молва: шесть минус три получается... (не два, а три)

1. Сколько букв в русском языке? (33)

2. Сколько всего гласных букв в русском алфавите? (10)

3. Какие буквы не обозначают звуков? (ъ, ь)

1. Какая птица откладывает яйца в чужие гнезда? (кукушка)

2. Какое животное носит детей в сумке? (кенгуру)

3. Какой страшный зверь любит малину? (медведь)

2. РАУНД – «В мире сказок»

Учитель:

О чём-то скрипит половица,

И спице опять не спится,

Присев на кровати, подушки,

Уже наострили ушки.

И сразу меняются лица,

Меняются звуки и краски...

Тихонько скрипит половица-

По комнате ходит сказка.

«Выбирай-ка»

-Я предлагаю всем участникам обратить внимание на экран. В этом раунде каждому игроку нужно выбрать из предложенных вариантов

правильные ответы на мои вопросы. Для этого каждая команда получает 4 карточки с буквами а, б, в, г.

Какой персонаж произведения К.И. Чуковского был «умывальныйник начальник»?

а) Бибигон; б) Айболит; в) Бармалей; г) Мойдодыр.

Кто из указанных героев сказки «Приключения Буратино» является куклой из театра Карабаса-Барабаса?

а) Папа Карло; б) Тортила; в) Пьеро; г) Дуремар.

За какими цветами мачеха отправила в лес падчерицу в сказке «Двенадцать месяцев»?

а) ландышами; б) тюльпанами; в) подснежниками; г) розами.

Сколько желаний старика исполнила золотая рыбка?

а) одно; б) два; в) три; г) четыре.

За что Чиполлино посадили в тюрьму?

а) перешёл улицу на красный свет; б) дёрнул Вишенку за косичку; в) наступил на мозоль принцу Лимону; г) рассказал плохой анекдот.

Кого маленькая разбойница дала в помощь девочке Герде в сказке «Снежная королева»?

а) Жар-птицу; б) северного оленя; в) Сивку Бурку; г) Конька-горбунка.

3. РАУНД «Вспоминай-ка»

Итак, какие слова надо произнести, чтобы:

1. Вместе с Али-Бабой открыть дверь в пещеру с сокровищами? (Сим, Сим, откройся!)

2. Сварить кашу в волшебном горшочке? (Раз, два, три, горшочек, вари!)

3. Исполнить повеление волшебной щуки? (По щучьему веленью, по моему хотенью.)

1. Вызвать Сивку-бурку? (Сивка-бурка, вещий каурка, встань передо мной, как лист перед травой.)

2. Какие слова говорила Машенька из русской народной сказки «Маша и медведь», обращаясь к медведю? (Не садись на пенёк, не ешь пирожок, неси бабушке, неси дедушке.)

3. Благодаря этим словам козлята отворяли дверь своей маме-козе (Козлятушки, ребятушки, отоприте-ка, отворите-ка. Ваша мама пришла, молочка принесла)

Подсказки:

1. Главная героиня этого произведения неожиданно разбогатела.

2. У неё появилось много друзей, для которых стали устраиваться приемы.

3. Ее попытались похитить, но неожиданно появился молодой смельчак и спас её.

4. Дело кончилось свадьбой.

5. Самым ценным достоянием главной героини был самовар.

Ответ: Муха-Цокотуха. К.И. Чуковский.

Подсказки:

Этот герой любит полакомится рыбкой.

Этот герой достался в наследство одному бедному юноше, младшему брату, братья которого получили после смерти отца мельницу и осла.

Нашему герою удалось обмануть короля, великана-людоеда.

Наш герой называл всем своего бедного хозяина как Маркиза де Карабаса.

Первое, что он попросил у бедного юноши – это мешок и сапоги.

Ответ: Кот в сапогах. Ш. Перро.

Подсказки:

Его голова набита опилками.

Он любит ходить на дни рождения своих друзей, в гости, а особенно по утрам.

Его увлечение - сочинять вопилки, пыхтелки и сопелки.

Его любимые блюда - варенье и мёд.

Самый большой его друг - Пятачок.

Ответ: Винни-Пух. «Винни-Пух и все, все, все» А. Милн.

5. РАУНД «Музыкальные нотки»

Прекрасной музыки звучанье

Поможет нам в печальный час.

В минуты страха и отчаянья

Она, как друг, поддержит нас.

(придумать слова, начинающиеся с ноты, как можно больше)

1. До – дом, дождь, доска, дочь, добро ...

2. Ре – редис, ремонт, ребус, ребята ...

3. Ми – мир, мимоза, мираж, миксер ...

4. Фа – фара, фабрика, фартук, фасоль ...

5. Соль – соль, сольфеджио, сольдо ...

6. Ля – лягушка, лямка, лях ...

7. Си – сирень, сила, сироп, синяк ...

Исправь ошибки в словах песни и пропой ее правильно.

1. В лесу родилась елочка,

В лесу она росла.

Зимой и летом стройная

Белая (зеленая) была.

2. В траве сидел кузнечик,

Совсем как огуречик,

Совсем как огуречик

Черненький (зелененький) он был.

3. Беленький (голубой) вагон бежит, качается.

Скорый поезд набирает ход.

Ну зачем же этот день кончается.

Пусть бы он тянулся целый год.

1. По голубому (синему) морю, к зелёной земле

Плыву я на сером (белом) своем корабле.

На сером (белом) своем корабле.

2. Мимо черного (желтого) яблока луны,

Мимо белого (красного) яблока заката

Облака из неведомой страны

К нам спешат и опять бегут куда-то.

3. Жили у бабуся два веселых гуся

Один черный (серый), другой желтый (белый)

Два веселых гуся.

Портрет «Добровольца»:

Цель: обобщение представления детей о доброте, побуждение к совершению

добрых поступков.

Задачи:

- формировать первоначальные представления об уважении к человеку, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

- формировать умение корректно задавать вопросы и высказывать своё мнение;

- познакомить с символом волонтерства, содействовать при формулировке выводов на основе изучаемого фактического материала;

- содействовать планированию этапов предстоящей работы в треке «Орлёнок- доброволец».

- организовать лексическую работу с понятиями «добро», «доброволец» и «волонтер».

Веселые старты:

Цели: способствовать формированию интереса к физической культуре и спорту.

Задачи:

- Воспитание у детей бережного отношения к своему здоровью;

- Обучение детей нормам здорового образа жизни, развитие задатков и склонностей к различным видам спорта, формирование и совершенствование двигательных навыков;

- Укрепление здоровья учащихся, закаливание организма, содействие физическому развитию школьников, а также профилактика наиболее распространенных заболеваний.

«Разговоры о важном»:

130-летие со дня рождения Владимира Владимировича Маяковского.

Цель: формирование ценностных установок, в числе которых – созидание, патриотизм и стремление к межнациональному единству, способствующих развитию умений строить коммуникацию, отношения в обществе, расти здоровыми гармонично развитыми личностями.

Задачи:

- знакомство с творчеством поэта;
- формирование эстетического отношения к окружающей действительности;
- воспитание бережного отношения к историческому и культурному наследию народов России и родного края.

Социальное проектирование по экологическим проблемам:

Цель: формирование системы знаний об экологических проблемах современности и пути их разрешения.

Задачи:

- развитие стремления к активной деятельности по охране окружающей среды;
- воспитание бережного отношения к природе;
- развитие навыков критического мышления;
- формирование позитивных экологических привычек.