

**государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 5 имени Героя Советского Союза В.Ф. Кравченко  
городского округа Сызрань Самарской области**

Рассмотрено:  
на заседании  
Координационного совета  
по внедрению ФГОС ООО  
Протокол № 1  
от « 17 » 08 2020 г.  
Руководитель

\_\_\_\_\_

Г. А. Мазанова

Проверено:  
Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_

Л.Г. Смирнова

« 17 » 08 2020 г.

Утверждаю:  
к использованию  
в учебном процессе  
директор ГБОУ СОШ №5  
г. Сызрани

\_\_\_\_\_

М.А. Сорокина

« 17 » 08 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
Курса внеурочной деятельности для обучающихся  
8 классов  
**«Школа подготовки вожатых»**  
(общекультурное направление)

## 1. Пояснительная записка

В молодежной среде в последние годы, по данным социально-психологических исследований, особую престижность имеют такие специальности: юрист, экономист, дизайнер, переводчик, автомеханик, парикмахер. К сожалению, профессия педагога сейчас относится к малоперспективным и не престижным, хотя для нашей страны это чрезвычайно важная область деятельности и для нее требуются талантливые, умные, педагогически грамотные люди, способные сделать жизнь детей полноценней и радостней. Общество ждет, что педагоги начнут воспитывать новых граждан с яркой индивидуальностью, граждан со своей собственной позицией, граждан, умеющих проявлять инициативу и умеющих сохранять свою уникальность и уникальность других людей. Таким образом, было решено создать новое направление для работы с подростками - подготовка кадров для работы в лагерях дневного пребывания на базе ГБОУ СОШ с. Пестровка.

Данная программа предполагает обучение старшеклассников, работающих в лагерях дневного пребывания на базе образовательного учреждения, а также в комплексном подходе к обучению вожатых. Теоретические и практические занятия проводятся по направлениям: функции вожатого, психология детей, детский коллектив, организация детского досуга, игровая деятельность. Образовательная программа имеет социально-педагогическую **направленность**, разработана на основе программ:

- «Вожатый – старт в профессию» (сост. Шаламова Л.Ф., Ховрин А.Ю.);
- Опыт работы Всероссийского детского центра «Орленок», методических рекомендаций С.А.Шмакова, С.Д.Полякова, И.И.Фришман.

**Педагогическая целесообразность** данной программы заключается в том, что старший подростковый возраст характеризуется стремлением проявить лидерские задатки, возросшей ответственностью, желанием опекать и заботиться о младших. Работа вожатого позволяет реализовать эти возможности, а также попробовать себя в роли педагога, что, в дальнейшем, позволит осознанно подойти к выбору профессии.

## 2. Общая характеристика курса

**Цель:** подготовка вожатых для работы в детских лагерях дневного пребывания.  
**Задачи:**

- приобретение умений и навыков самостоятельной работы с детским коллективом в условиях летнего лагеря;
- овладение содержанием, различными формами и методами воспитательной работы с детьми в внеурочное время;
- развитие социальных и коммуникативных навыков;
- развитие ответственного и творческого отношения к воспитательной работе с детьми.

**Формы занятий:**

- **теоретические занятия**, на которых изучаются разнообразные формы организации досуга детей, особенности детской психологии, детского коллектива;

- **практические занятия**, цель которых - применение полученные теоретических знаний на практике, проявление лидерских качеств, творческих способностей.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Построение образовательного процесса опирается на следующие принципы:

Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных особенностей и индивидуальных возможностей детей и подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.

Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видео-, аудиозаписи.

Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе обучающихся. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Принцип сознательности, активности, самостоятельности обучающихся под руководством педагога. Структура образовательной деятельности включает в себя двух участников: педагога и обучающегося. Специфика услуг, предоставляемых в сфере образования, состоит в том, что она ориентирована на высокую активность обоих участников образовательного процесса. Процесс обучения требует от обучающегося высокой активности.

По прохождении полного курса программы воспитанникам выдается

**Сертификат** участника программы «Школа подготовки вожатого» (Приложение №1).

### **3. Описание места курса**

Возраст учащихся – 12-16 лет. Срок реализации программы один год. Занятия проводятся 1 ч неделю. Общая нагрузка 34 ч. в год. Программа носит практико-ориентированный характер.

### **4. Ценностные ориентиры содержания**

- Ценность жизни – признание человеческой жизни и существования живого в природе в целом как величайшей ценности, как основы для подлинного экологического сознания.
- Ценность природы основывается на общечеловеческой ценности жизни, на осознании себя частью природного мира – частью живой природы. Любовь к природе означает прежде всего бережное отношение к ней как к среде обитания и выживания человека, а также переживание чувства ее красоты, гармонии, совершенства, сохранение и приумножение ее богатств.
- Ценность человека как разумного существа, стремящегося к добру и самосовершенствованию, важность и необходимость соблюдения здорового образа жизни в единстве его составляющих: физического, психического и социально-нравственного здоровья.
- Ценность добра – направленность человека на развитие и сохранение жизни через сострадание и милосердие как проявление высшей человеческой способности – любви.
- Ценность истины – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания.

- Ценность семьи как первой и самой значимой для развития ребенка социальной и образовательной среды, обеспечивающей преемственность культурных традиций народов России от поколения к поколению и тем самым сохраняющей жизнеспособность российского общества.
  - Ценность труда и творчества как естественного условия человеческой жизни, состояния нормального человеческого существования.
  - Ценность свободы как свободы выбора человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами, правилами, законами общества, членом которого всегда по своей социальной сути является человек.
  - Ценность социальной солидарности как признание прав и свобод человека, обладание чувствами справедливости, милосердия, чести, достоинства по отношению к себе и к другим людям.
  - Ценность гражданственности – осознание человеком себя как члена общества, народа, представителя страны и государства.
  - Ценность патриотизма – одно из проявлений духовной зрелости человека, выражающееся в любви к России, народу, малой родине, в осознанном желании служить Отечеству.
  - Ценность человечества – осознание человеком себя как части мирового сообщества, для существования и прогресса которого необходимы мир, сотрудничество народов и уважение к многообразию их культур.
- Предлагаемые занятия развивают активность, творческую инициативу, способствуют познанию основ композиции и перспективы, развивают художественный вкус, чувства цвета, меры, гармонии, чувства симметрии. Даже пользуясь шаблонами, но, проявляя свое воображение и творчество, дети создают работы разные и неповторимые. Выполненные с любовью и вдохновением, они помогут украсить школьный интерьер, внесут в дом своеобразие и красоту.

### **5. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса**

1. Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».
  2. Уважать к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям.
  3. Освоить роли ученика; формирование интереса (мотивации) к учению.
  4. Оценивать жизненные ситуаций и поступки героев художественных текстов с точки зрения общечеловеческих норм.
1. Организовывать свое рабочее место под руководством учителя.
  2. Определять цель выполнения заданий на уроке, во внеурочной деятельности, в жизненных ситуациях под руководством учителя.
  3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя.
  4. Использовать в своей деятельности простейшие приборы: линейку, треугольник и т.д.
1. Ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела.

2. Отвечать на простые вопросы учителя, находить нужную информацию в учебнике.
  3. Сравнивать предметы, объекты: находить общее и различие.
  4. Группировать предметы, объекты на основе существенных признаков.
  5. Подробно пересказывать прочитанное или прослушанное; определять тему.
1. Участвовать в диалоге на уроке и в жизненных ситуациях.
  2. Отвечать на вопросы учителя, товарищей по классу.
  2. Соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить.
  3. Слушать и понимать речь других.
  4. Участвовать в паре.

Познакомятся со свойствами и возможностями бумаги как материала для художественного творчества;

Познакомятся с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения;

Овладеют основными приемами работы с бумагой: складывание, сгибание, вырезание, гофрирование, склеивание;

Научатся последовательно вести работу (замысел, эскиз, выбор материала и способов изготовления, готовое изделие);

Научатся работать нужными инструментами и приспособлениями; научатся сознательно использовать знания и умения, полученных на занятиях для воплощения собственного замысла в бумажных объемах и плоскостных композициях

### **Содержание программы:**

#### **Вводное занятие (1 час)**

Цели и задачи курса. Тестирование: коммуникативно-организаторские способности, диагностика эмпатии. Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.

#### **I Раздел. Основы вожатского мастерства(2часа)**

Что такое лагерь?

*Теория:* Особенности лагеря с дневным пребыванием детей.

*Практика:* Игра на знакомство-«Великолепная Валерия»

Каким должен быть вожатый?

*Теория:* Кодекс поведения вожатого. Характеристика личностных качеств вожатого. Обязанности вожатого.

*Практика:* Игра -«Мой идеал».

#### **II Раздел. Планирование и организация деятельности вожатого(4часа)**

Программа и планирование смены

*Теория:* Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня.

*Практика:* Конкурс -«Ромашка».

Логика развития лагерной смены

*Теория:* Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериод.

Специфика организационного периода смены лагеря

*Теория:* Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Соглашение. Ожидание. Игры на выявление интересов (маршрутные игры, игры-испытания). Как придумать название отряду. Мозговой штурм. Знакомство с другими отрядами. Открытие смены.

*Практика:* Игра-Снежныйком. Газета-Здравствуйте.-Огонек знакомства. Специфика основного периода смены лагеря

*Теория, практика:* Как провести творческий конкурс? -Шляпноесражение. Как провести познавательную викторину, интеллектуальную игру? -Светский разговор. Как организовать спортивную эстафету? Сказочная эстафета. Как организовать уборку территории? -БУНТ-большая уборка территории. Что делать, если идет дождь? Игры за столом. Игра-Муха. Что делать в жаркий день? Игры на пляже (с водой). Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения? Чем занять детей во время поездки в автобусе? Игра-Кто? С кем? Куда? Зачем?. Как провести экскурсию? Конкурс гидов. Правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения. Что такое тематический день? Логика и алгоритм построения тематического дня.

Специфика заключительного периода смены лагеря

*Теория, практика:* Подведение итогов смены. Газета-Эхбылодело...,-Мне бы хотелось вам сказать...Заккрытие смены. Награждение. Операция-Нас здесь не было.

Организация самоуправления в ВДК

*Теория:* Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работа центров и секторов.

*Практика:* Классификация игр. Игра, как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Виды игр. Типология игр. Этапы организации игры. Игра с эстрады-Футбол. Создание-Банка игр,-Банка форм работы вожатого. -Аукцион идей.

### **III Раздел. Развитие коллектива в условиях детского лагеря(4 часов)**

Стадии развития коллектива

*Теория:* Становление и развитие коллектива.

*Практика:* Игра-Относакносу.

Воспитательные возможности коллектива

*Теория:* Понятие о временном детском коллективе. Его психологические особенности: сборность, автономность, динамизм внутри коллективных отношений, интенсивность общения, особые темп и ритм жизни. Цикличность в формировании и развитии. Особенности формирования и работы с временным детским коллективом. Организация детского самоуправления и принципы

взаимодействия органов самоуправления со взрослыми. Самоуправление.  
Нестандартные, творческие формы организации детского самоуправления.  
Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы

*Теория:* Лидер. Стили лидерства. Позиция вожатого.

*Практика:* Игра-Квадрат.

Конфликтные ситуации в лагере

*Теория:* Методики изучения психолого-социальных способностей и качеств личности, критерии оценки уровня сформированности детского коллектива.

Конфликты и пути их решения. Восстановительные технологии.

*Практика:* Алгоритм восстановительных технологий.

#### **IV Раздел. Возрастные физиологические и психологические особенности детей(2часа)**

Формы и методы работы с младшими школьниками (8-9 л)

*Теория:* Выбор педагогически целесообразных форм и методов работы с детьми младшего, среднего подросткового и старшего школьного возраста. Учет психовозрастных и половозрастных особенностей детей, девочек и мальчиков.

Методические подходы к работе с детьми разного возраста. Психологические особенности детей младшего школьного возраста.

Формы и методы работы с детьми среднего звена (10-12 лет)

*Теория:* Психологические особенности подростка. Особенности взаимоотношений детей и взрослых на разных этапах развития личности ребенка. Восприятие людьми друг друга.

#### **V Раздел. Планирование воспитательной работы(3часа)**

КТД

*Теория:* Коллективная организация дел в отряде, взаимодействие отрядов. Роль органов самоуправления (постоянных и временных) в организации жизни лагеря.

Коллективно-организаторская деятельность. Содержание, формы и методы основных видов воспитательной деятельности лагеря, их взаимодействие.

Социальная деятельность, связь с близлежащими населенными пунктами.

Тематические дни

*Теория:* Содержание работы оздоровительного лагеря в разнообразной коллективной творческой деятельности с учетом интересов и возможностей детей и подростков, во взаимодействии с социальным и природным окружением, в сочетании массовых, отрядных и индивидуальных форм работы. Создание и развитие традиций.

Познавательная деятельность по расширению кругозора детей, изучение исторических, трудовых и художественных памятников, культурно-исторических традиций своего региона.

*Практика:* Разработка и проведение тематического дня

Организация и содержание работы творческих объединений, клубов, профильных отрядов

*Теория:* Физкультурно-оздоровительная, туристско-краеведческая деятельность.

Художественно-эстетическая деятельность. Создание условий для художественного творчества детей, эстетики быта, развития эстетического вкуса, культуры поведения и взаимоотношений.

Деятельность кружков, секций по развитию интересов, способностей к творчеству у ребят.

*Практика:* Экскурсия в музей, в учреждения дополнительного образования, спортивную школу.

Отрядный огонек

*Теория:* Организация деятельности отрядов и лагеря по подведению итогов жизни и работы за смену. Формы поощрения.

*Практика:* Использование творческих форм отчета, смотров знаний, умений.

Прощальные костры, «огоньки».

## **VI Раздел. Игровая деятельность в лагере(9часов)**

Игротека

*Теория:* Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере. Технология развивающей кооперации. Оздоровительные игровые технологии. Принципы разработки техноигр.

*Практика:* Игротека в лагере. Ее величество - игра (по материалам книг С. Шмакова).

Ролевые игры

*Теория:* Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно-деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры.

*Практики и тренинги.*

Разработка конкурсно -игровых программ

## **VII Раздел Проектная деятельность(4часа)**

Отрядная программа

*Теория:* Программирование работы, проектный метод разработки программ. Задачи педагогического коллектива лагеря по организации работы с детьми и подростками. Характеристика педагогического состава.

Содержание педагогического направления и руководства деятельностью подростков. Воспитательные функции руководителей. Условия осуществления педагогического руководства детьми.

Программа как прогнозирование основных задач и путей их реализации в деятельности коллектива отряда. Структура и содержание программы работы педагогического коллектива на летний сезон. Общее и особенное в планах работы педагогов и детских коллективов. Программирование работы отрядов, клубов, кружков. Обеспечение объектов для познавательной, трудовой и общественной деятельности. Программы тематических дней, недель, сюжетно-ролевых игр, работа туристской базы.

Разработка проекта тематического дня в лагере

Разработка тематического мероприятия

Разработка собственной мастерской

Разработка творческой визитной карточки



## **VIII Раздел Сценическая деятельность(2часов)**

Актерское мастерство вожатого

*Теория:* Принципы разработки сценария и проведения массовых мероприятий с детьми в условиях детского лагеря. Режиссура массовых мероприятий. Советы и правила по организации и проведению детских праздников, шоу, конкурсов, фестивалей, концертов и т. д.

*Практика:* Нетрадиционные праздники в лагере.

## **IX Первая доврачебная помощь (2часа)**

*Теория:* Знакомство с причинами заболеваний и алгоритмом оказания первой доврачебной.

*Практика:* Наложение лангетки, обработка ран и т.д.

## **X Итоговое занятие. Зачет.(1час)**

### **7.Прогнозируемый уровень освоения программы**

По прохождению полного курса программы воспитанники должны обладать определенным набором знаний, умений и компетентностей. Вожатый должен:

**Знать:**

- Обязанности вожатого;
- Возрастные психологические особенности детей;
- Особенности временного детского коллектива;
- Способы профилактики конфликтов;
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания;
- Как разработать, подготовить и провести отрядное дело;

**Уметь:**

- Организовывать подвижные и интеллектуальные игры;
- Оформить отрядный уголок;

**Владеть:**

**социальной компетентностью**

**Критерии:** - навыки работы в группе;

- навыки организатора группы;
- владение возможными социальными ролями в коллективе;

**Показатели:** - организация деятельности группы;

- выступление в качестве исполнителя, организатора, инициатора;

**2. коммуникативной компетентностью**

**Критерии:** - умение предъявлять себя окружающим;

- умение отстаивать свою точку зрения и уважать точку зрения других;
- умение вести дискуссию;

**Показатели:** - признание и уважение коллектива;

- желание работать в одной группе;
- общественные отзывы и мнения;

**Формы подведения итогов**

Формой подведения итогов по окончанию обучения является зачет, который включает проверку теоретических и практических знаний по всем разделам и темам программы.

## **8. Оценка готовности вожатых определяется по зачетной системе:**

### **Зачетное требование**

#### *Отрядные дела*

1. Приготовить отрядное дело заданной направленности (по результатам жеребьевки), на проведение мероприятия отводится 40 минут чистого времени.
2. Необходимо приготовить рекламу своего мероприятия – листок формата А4, который содержит краткую аннотацию дела.

#### *Игры*

1. Подвижная игра на знакомство должна быть оригинальной. Время проведения – 5 минут. Проводится на открытом воздухе.
2. Игра с эстрады. Должна быть оригинальной. Проводится в актовом зале.
3. Викторины на заданные темы. Время проведения – 20 минут

#### *Дружинные*

1. Подготовка и проведение дружинного мероприятия в соответствии с планом-сеткой лагеря (включает разбиение на команды, оформление, подведение итогов и прочее). Мероприятие выбирается путем жеребьевки.

#### *Песни + Танцы + Актерское мастерство*

1. Номер на вожатский концерт

#### *Оформление*

1. Эскиз отрядного уголка на заданную тему. Формат – лист ватмана. Параметры – информативность, эстетичность, творческий подход

#### *Психологический*

1. Станция для тропы (игра на доверие). Название и суть указать в заявке.

#### *Огоньки*

1. Огонек знакомств

Один-два человека от группы проводят огонек знакомства для вожатых.

2. Конкурс на лучшее подведение анализа дня

Один-два человека от группы проводят огонек анализа дня для вожатых.

#### *Танцы (общий зачет)*

1. Вожатский танец. Массовость. Синхронность.

## **9. Ресурсное обеспечение реализации программы.**

### **1. Кадровое обеспечение**

Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является профессиональная подготовка специалистов. Педагогический процесс осуществляют педагог-организатор (ответственный за воспитательную работу). Педагог-организатор проводит обучение по всем темам. В качестве консультантов приглашается заместитель директора по учебной работе, художник-оформитель, психолог, учитель ОБЖ, медицинская сестра. Педагоги организуют образовательно-воспитательную работу, отвечают за соблюдение правил техники безопасности, выполнение мероприятий по охране жизни и здоровья воспитанников во время участия в практических занятиях.

### **2. Методическое обеспечение программы**

Для создания оптимальных условий реализации данной программы, а также с целью активизации познавательного интереса воспитанника к изучаемому предмету, используются такие современные методы и педагогические технологии:

- **Технология личностно-ориентированного подхода.** Ее использование позволяет педагогу ставить во главу угла личность воспитанника, его интересы, склонности, познавательные возможности и потребности. В связи с этим своеобразие парадигмы целей личностно-ориентированных технологий заключается в ориентации на свойства личности, ее формирование и развитие в соответствии с природными способностями. Технологии личностной ориентации предполагают диагностику индивидуального развития, воспитанности и применение методов и средств воспитания, соответствующих этим особенностям. Особая роль здесь принадлежит ситуации успеха, созданию условий для самореализации личности, значимости ее вклада в решение общих задач.
- **Репродуктивный метод обучения.** Используется для закрепления знаний, умений и навыков путем точного воспроизведения по образцу;
- **Метод проблемного обучения.** Использование данного метода позволяет педагогу выдвигать перед воспитанником познавательные задачи, разрешая которые ребенок усваивает новые знания и учится использовать приобретенные ранее знания в новой ситуации;
- **Игровой метод.** Используется как ведущий метод познания;
- **Практический метод обучения.** Он создает условия для творческой самостоятельной деятельности воспитанников.

**Формы занятий:**

- Лекция;
- Беседа;
- Работа в группах;
- Практическая работа;
- КТД;
- Отрядное дело;
- Оформительский практикум

### Тематическое планирование

№ урока	Тема	Количество часов
<b>1</b>	<b>Вводное занятие :</b> Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.	<b>1</b>
<b>I Раздел. Основы вожатского мастерства(2 часа)</b>		
<b>2</b>	Что такое лагерь? Особенности лагеря с дневным пребыванием детей. Игра на знакомство –Великолепная Валерия	<b>1</b>
<b>3</b>	Особенности вожатого, нужные качества и манеры работы с детьми. Конвенция о правах ребенка. Знакомство с основными пунктами конвенции. Составление памятка.	<b>1</b>
<b>II Раздел. Планирование и организация деятельности вожатого(4 часа)</b>		
<b>4</b>	Программа и планирование смены: Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня. Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериод Конкурс–Ромашка.	<b>1</b>
<b>5</b>	Специфика организационного периода смены лагеря	<b>1</b>
<b>6</b>	Специфика основного периода смены лагеря	<b>1</b>
<b>7</b>	Специфика заключительного периода смены лагеря	<b>1</b>
<b>III Раздел. Развитие коллектива в условиях детского лагеря(4 часов)</b>		
<b>8</b>	Воспитательные возможности коллектива.	<b>1</b>
<b>9</b>	Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы: раскрытие понятия «Лидер». Стили лидерства. Позиция вожатого. Игра–Квадрат	<b>1</b>
<b>10-11</b>	Конфликтные ситуации в лагере	<b>2</b>
<b>IV Раздел. Возрастные физиологические и психологические особенности детей(2 часа)</b>		
<b>12-13</b>	Формы и методы работы с младшими школьниками: Учет	<b>2</b>

	психовозрастных и половозрастных особенностей детей, девочек и мальчиков. Методические подходы к работе с детьми разного возраста. Психологические особенности детей младшего школьного возраста.	
<b>V Раздел. Планирование воспитательной работы(3 часа)</b>		
<b>14</b>	Планирование тематических дней.	<b>1</b>
<b>15 -16</b>	Деятельность кружков, секций по развитию интересов, способностей к творчеству у ребят.	<b>2</b>
<b>VI Раздел. Игровая деятельность в лагере(9 часов)</b>		
<b>17 -19</b>	Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно- деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры.	<b>3</b>
<b>20 -22</b>	Разработка конкурсно- игровых программ	<b>3</b>
<b>23 -25</b>	Проведение игр для начальной школы	<b>3</b>
<b>VII Раздел Проектная деятельность(4 часа)</b>		
<b>26</b>	Создание проекта тематического дня в лагере: Выбор темы. Организация тематического мероприятия. Создание визитной карточки.	<b>1</b>
<b>27-29</b>	Подготовка и презентация созданных проектов.	<b>3</b>
<b>VIII Раздел Сценическая деятельность(2 часа)</b>		
<b>30</b>	Актерское мастерство вожатого: советы и правила по организации и проведению детских праздников, шоу, конкурсов, фестивалей, концертов и т. д. Нетрадиционные праздники в лагере.	<b>1</b>
<b>31</b>	Разработка мероприятия	<b>1</b>
<b>IX Первая доврачебная помощь ( 2 часа)</b>		
<b>32</b>	Расстройства пищеварения и питания. Отравления. Ожоги, перегревание.	<b>1</b>
<b>33</b>	Знакомство с видами травм. Алгоритм оказания первой доврачебной. Практические занятия.	<b>1</b>
<b>Итоговое занятие. Зачет. ( 1 час)</b>		
<b>34</b>	Оценка готовности вожатых. Вручение сертификатов.	<b>1</b>

СЕРТИФИКАТ

**участника программы «Школа подготовки водителей»**

Выдан \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Удостоверяет, что он(а) принимал(а) участие в курсовой подготовке по программе «Школа подготовки водителей». Объем курсовой подготовки – 34 часа.

Директор школы : М. А. Сорокина  
Ответственный за воспитательную работу Г. А. Мазанова

## **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

### **ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ**

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

### **ИСТОРИЯ**

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

### **БЕЛКА**

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

### **ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ**

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры. Игра проводится с детьми младшего возраста.

## **ИМЯ В ЦЕНТРЕ**

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа».

## **БИНГО**

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

## **КОЗА**

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,  
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем,  
попрыгаем, И ножками подрыгаем, подрыгаем,  
подрыгаем, И ручками похлопаем, похлопаем,  
похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

## **ДРУЖБА**

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

## **СУЕТА СУЕТ**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Снежный ком. Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в кругу. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

## **БИЛЕТКИ**

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит



безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

### **ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

### **ПАЛЬЧИКИ**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1,5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

### **ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА**

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скамандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.

### **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

#### **ЗМЕЙКА**

Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.

#### **МОЛЕКУЛА**

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — "молекула". Все играющие — "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

#### **ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК**

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды —

"локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

### **СМЕНА ЗОНЫ**

Площадка, разделенная на три зоны.

По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.

Цель: Набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.

Правила: Обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.

### **РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ**

2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

### **ТРИ ПОДСКОКА**

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

Страница 10

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока.

Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

### **ИГРЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА**

#### **ГУСЕНИЦА**

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

#### **ОБУВНАЯ ФАБРИКА**

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

#### **ЭТО МОЙ НОС**

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне

свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

## **ИГРЫ**

**Теневой вождь.** Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».

## **НИКОГДА**

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

## **ЗООПАРК**

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с этим именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

### **Узелки**

Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.

## **ФРУКТЫ**

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

## **ТУТТИ-ФРУТТИ**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

## **ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ**

### **ПАРЫ**

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводят за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

### **МУХА**

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

## **ОСТРОВА**

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

### **ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ**

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять».

«Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

### **РУКОПОЖАТИЕ**

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему. Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.