***В.В. ЛАВРЕНТЬЕВ,*** *канд. пед. наук, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, школа №145, г. Екатеринбург*

# ПРОГРАММА ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА ДЕТЕЙ

**Программа** – описание модели будущей деятельности по одному или нескольким направлениям, рассчитанной на достижение определенных результатов в перспективе.

Программа необходима для получения представления о ***специфике содержания деятельности учреждения,*** об особенностях организационно-управленческого процесса в учреждении, о целях, задачах, средствах и путях их реализации. Программа позволяет осмысленно получать максимально полезный результат, она служит своего рода компасом или картой, позволяющей определить верный маршрут в стратегии деятельности.

*В детском оздоровительном лагере главное не система дел, не мероприятия, а ребенок в деле, его поступки, его отношение к делу, к друзьям по отряду, к взрослым людям.*

Один из первых вопросов, который надо решить задолго до начала лета, – форма организации жизнедеятельности детского коллектива. Важно, чтобы она была реальна с точки зрения имеющихся средств и сил (материальных, финансовых, творческих и т.д.). Прежде всего, следует учитывать традиции и возможности детского оздоровительного лагеря, уровень подготовки педагогического коллектива, желания и интересы детей и родителей, свой собственный опыт, а также опыт, накопленный другими лагерями.

**Коллектив детского оздоровительного лагеря «Орленок» перед собой ставит цель:** содействие физическому, психическому, интеллектуальному, нравственному развитию детей; создание педагогической воспитательной среды, способствующей укреплению здоровья детей как жизненно важной ценности и сознательного стремления к ведению здорового образа жизни.

**Задачи:**

- максимальное внимание развитию личности ребенка, раскрытие его способностей на основе удовлетворения интересов и неудовлетворенных в школе потребностей (прежде всего духовных, интеллектуальных и двигательных);
- широкое приобщение детей к разнообразному социальному опыту, создание в лагере стиля отношений подлинного сотрудничества, содружества, сотворчества;
- организация разнообразной общественно значимой досуговой деятельности детей и, прежде всего, активного общения с природой;
- укрепление здоровья, закаливание организма детей;
- выявление и развитие творческого потенциала ребенка, включение его в развивающую коллективную и индивидуальную деятельность;
- развитие у детей навыков работы в группе, участия в управлении детским оздоровительным лагерем.

**Педагогические кадры:**

1. ***Старший воспитатель (вожатый) и педагог-организатор:*** несут ответственность за жизнь и здоровье детей, соблюдение распорядка дня, норм санитарной и пожарной безопасности, организацию и содержание оздоровительно-воспитательной и досуговой деятельности, работу органов самоуправления и проведение вечерних досуговых мероприятий в рамках программы, анализируют деятельность отрядов.
2. ***Специальные кадры (библиотекарь, физрук, руководитель изостудии, радист)*** осуществляют специализированную педагогическую деятельность в рамках функциональных обязанностей, могут быть привлечены для педагогической поддержки работы органов самоуправления, для организации досуговых мероприятий.
3. ***Педагоги дополнительного образования*** отвечают за содержание деятельности своих кружков, результативность работы и привлечение ребят к деятельности, участву-

ют в подготовке общественных мероприятий, готовят творческие отчеты, мастерские, сценические площадки.

4. ***Студенческий педагогический отряд.*** Организует и поддерживает работу отрядов, обеспечивает безопасность детей.

## Педагогическое кредо коллектива:

- принцип педагогического профессионализма;
- принцип уважения личности ребенка;
- принцип сотрудничества, сотворчества, содружества;
- принцип поддержки детских инициатив и творчества;
- принцип самоуправления детского коллектива;
- принцип сочетания общечеловеческих и национальных культурных ценностей в организации жизнедеятельности детей;
- принцип индивидуального подхода и коллективного творчества;
- принцип позитивного решения конфликтных ситуаций;

## Темы смен:

1 смена – «Время чудес» («Солнцеград»);
2 смена – «Морское путешествие»;
3 смена – «Город фестивалей».

## I СМЕНА – «ВРЕМЯ ЧУДЕС» («СОЛНЦЕГРАД»)

Эта профильная смена является программой жизнедеятельности представителей коллективов различных жанров детского самодеятельного художественного творчества.

### 1. Цели:

- духовно-физическое оздоровление и психическая разгрузка участников смены;
- приобщение к традициям национальной культуры, общественным ценностям, народным праздникам;
- творческий рост каждого ребенка;
- создание теплой, комфортной, эмоциональной атмосферы смены, способствующей постижению детьми самоценности и целостности собственной личности, осознанию своей роли в коллективе.

### 2. Организационно-содержательная модель творческой смены.

Базовое содержание воспитания – классическое, ориентированное на ознакомление с отечественной национальной культурой и историей, формирование творческой индивидуальности, развитие эстетической культуры личности. Приоритеты отдаются нравственно-патриотическому и художественно-эстетическому направлениям.

***Содержание деятельности строится на основе функциональных модулей:***

| | |
|---|---|
| ***Информационный*** (встречи, круглые столы, работа библиотеки и др.) | ***Развивающий*** (тренинги, деловые игры, практикумы, работа творческих мастерских) |
| ***Творческий*** (вечера, игры, конкурсы, КТД) | ***Оздоровительный*** (спортивные мероприятия, бассейн, отдых на природе) |
| ***Психолого-педагогический*** (структура взаимоотношений между педагогами и детьми) | ***Опытно-практический*** (обмен опытом в различных сферах) |

### 3. Художественное оформление смены.

- Информационный стенд:
  - ✓ Солнечные часы (распорядок дня);
  - ✓ Чудо-календарь (план смены);
  - ✓ Здравствуй, новый день (план на день);

- ✓ Академия открытий (график работы студий, секций кружков);
- ✓ Городской совет;
- ✓ Законы чудо-города Солнцеграда.

- Карта лагеря.
- Окна роста (экран соревнований).
- Экран чистоты.
- Оформление отрядов:
  - ✓ название домика (отряда);
  - ✓ девиз, эмблема, песня, другие символы;
  - ✓ органы самоуправления (актив);
  - ✓ чудо-календарь (план на день);
  - ✓ погодный барометр (экран соревнований);
  - ✓ сюрпризы, поздравления;
  - ✓ прочая информация.

### 4. Деятельность самоуправления Солнцеграда.

***Общий сбор чудо-города*** – высший законодательный орган смены. Принимает решения, касающиеся жизнедеятельности всех участников смены, утверждает программы, планы и т.д. Собирается 3–5 раз в смену.

***Центр города*** – детский исполнительный орган самоуправления, состоящий из представителей детского коллектива. Собирается 1 раз в день. Планирует работу на день, подводит итоги дня, осуществляет обмен информацией, занимается подготовкой общих творческих дел, контролирует работу отрядов в течение дня.

***Информбюро*** – собирает информацию о жизнедеятельности отрядов, выпускает радиопередачи, газеты, разрабатывает оформление мероприятий.

***Совет «Здоровье»*** – организует утреннюю зарядку, спортивные соревнования и мероприятия.

### 5. Чудесное созвездие.

В конце каждого дня в отрядах выбирается лидер дня, который был самым активным, самым творческим, самым внимательным и т.д. Этому ребенку коллективным решением присуждается именная звезда, которая помещается на городскую звездную карту.

Все итоги «звездного» роста подводятся в конце смены с последующим присвоением званий и награждением. Каждый участник смены может пройти следующие этапы «звездного» роста и получить звания:

1 ступень – «Чудо-ребенок» (присваивается всем участникам);
2 ступень – «Юный волшебник»;
3 ступень – «Магистр волшебства».

### 6. Заветы детей чудо-города (права и законы):

***ПРАВА:***

1. *Право безопасности жизни.*
2. *Право уважения личности.*
3. *Право творческого созидания (индивидуального и коллективного творчества).*
4. *Право познания.*
5. *Право свободы выбора деятельности.*
6. *Право свободного общения.*
7. *Право на информацию.*
8. *Право на инициативу.*
9. *Право быть счастливым.*
10. *Право на ошибку.*

***ЗАКОНЫ:***

1. *Закон территории.*
2. *Закон точного времени.*
3. *Закон доброго отношения.*
4. *Закон охраны природы.*
5. *Закон здорового образа жизни.*
6. *Закон уважения личности человека, чужого труда, чужого мнения.*
7. *Закон соуправления.*
8. *Закон свободы слова.*

## II СМЕНА – «МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

**1. Цель смены:** обеспечение спортивно-оздоровительного; познавательного; интересного; содержательного отдыха.

## 2. Словарь смены:

***Большая регата*** – лагерь.
***Адмирал*** – директор.
***Капитаны*** – вожатые.
***Штурман*** – командир отряда.
***Экипаж*** – дети в отряде.
***Гости на корабле*** – родители в родительский день.
***Водная феерия*** – банный день.

## 3. Основные дела смены:

### «Подводная одиссея»

***Форма***: игра.
***Цель***: познакомить детей с территорией лагеря.
***Краткое описание****:* отрядам даются задания, выполнение которых помогает познакомиться с лагерем. Каждый отряд рисует карту лагеря. Затем проводится конкурс на лучшую карту.

### «Полный вперед!»

***Форма:*** линейка знакомств.
***Цель:*** познакомить детей с персоналом лагеря.
***Краткое описание****:* каждому отряду дается задание – представить в творческой форме кого-либо из персонала лагеря (директора, поваров, и т.д.).

### «На всех парусах»

***Форма****:* вожатский концерт.
***Цель****:* создать у детей хорошее настроение и показать детям творческие способности вожатых.

### «По следам Синдбада-морехода»

***Форма****:* конкурс.
***Цель****:* развивать творческие способности детей.
***Краткое описание****:* детям дается задание: придумать и показать сценку «Один день из жизни Синдбада-морехода».

### «В поисках сокровищ капитана Флинта»

(для детей 7–10 лет)

***Форма****:* спортивное соревнование.
***Цель****:* улучшить физическое состояние детей, повысить спортивное мастерство и обеспечить заряд бодрости.
***Краткое описание****:* соревнуются 2 команды по 7–8 человек.

**1.** «Корабль в путь». Конкурс названий корабля, девизов, эмблем. Капитан представляет свою команду.
**2.** «Что нам пригодится в путешествии». Команды по очереди называют необходимые в море предметы, но только такие, которые начинаются на одну букву… (например «К»).
**3.** Построить корабль из спичек. Жюри оценивает быстроту и творчество.
**4.** Каждой команде выдается по тельняшке. Каждый участник по очереди надевает ее на себя и передает следующему. Оценивается быстрота и ловкость.
**5.** Конкурс сказочный. Детям зачитываются телеграммы-перевертыши, команды отгадывают сказку. (Например: «Ушел от бабушки, от дедушки, скоро у вас буду».)
**6.** Конкурс «Радист». Один человек от команды отходит на расстояние и жестами объясняет какое-либо слово. Команда же должна это слово отгадать.

**7.** «Коралловый риф». Ставятся в ряд бутылки так, чтобы команда могла между ними бегать. Первый участник обегает бутылки змейкой, возвращается по прямой, забирает второго и т.д., пока вся команда не пробежит.

**8.** Каждой команде предлагаются морские термины (например: «кок»), значение которых нужно объяснить. Выигрывает команда, давшая больше правильных ответов.

**9.** «Морской узел». Команда, держась за руки, запутывается, человек из другой команды их распутывает.

## «В погоне за морскими призраками»

(для детей 10–14 лет)

***Форма:*** спортивно-интеллектуальное шоу.

***Цель:*** развивать творческий потенциал детей, сплотить коллектив, повысить спортивное мастерство ребят.

***Краткое описание:*** участвуют 8 команд по 6 человек + командир команды.

Вся игра разделена на 6 этапов. На каждом этапе команды зарабатывают очки, после каждого конкурса одна команда выбывает.

1 этап. «Лазер». Ведение баскетбольного мяча и бросок в корзину (количество заброшенных мячей – количество очков).

2 этап. «Снайпер». Необходимо забросить кольца на шест. Дается 5 колец.

3 этап. Командам дается 5 минут, за это время необходимо придумать и изобразить какой-либо призрак (оценивается юмор и артистизм).

4 этап. «Паутина». Участвуют командиры. Между деревьями натягивается веревка в виде паутины, за ними стоят скамейки, ведущие к трем деревьям, к которым привязаны ленточки (все разного цвета). Задача командира, пройти паутину, не задев ее (за касание снижаются очки), далее пробежать по скамейке и взять ленточку. Выбывает команда, командир которой последним возьмет ленточку.

5 этап. «Охотники, в бой!» Команды за определенное время сочиняют кричалку, которая характеризует их как охотников.

6 этап. «Блиц». Командам по очереди загадывают загадки. Количество правильных ответов – количество очков.

Финал. «Полтергейст». В финале остаются две команды. Командам задаются вопросы о приведениях с вариантами ответов, участники совещаются, отвечает только командир.

## «Морской бой»

***Форма:*** спортивное соревнование.

***Цель:*** повысить спортивное мастерство ребят, создать хорошее настроение, обеспечить заряд бодрости, развить ловкость, а также чувство сплоченности.

***Краткое описание:*** в течение двух дней в лагере проводится олимпиада. Отряды соревнуются в разных видах спорта.

## «Танцы на воде»

***Форма:*** конкурс.

***Цель:*** развивать творческое воображение детей.

***Краткое описание:*** команда состоит из 6 человек.

1. Визитная карточка команды.
2. Приветствие другим командам.
3. Домашнее задание – синхронный танец на заданную тему.
4. От каждой команды вызывается пара, которая должна танцевать под соответствующую музыку:
   - ⇨ русский народный танец;
   - ⇨ вальс;
   - ⇨ рок-н-ролл;
   - ⇨ польку;
   - ⇨ рэп;
   - ⇨ медленный танец.

5. Каждой команде выдается задание – придумать танец, посвященный какому-либо морскому животному.
6. Конкурс болельщиков. Оцениваются плакаты, кричалки и участие в танцевальных номерах.

## «Подводное царство».

***Форма**:* конкурс рисунков на асфальте.

***Цель**:* развить творческие способности ребят.

***Краткое описание**:* представители от каждого отряда рисуют свое морское царство мелками на асфальте. Затем проводят экскурсию по царству.

## «Остров сокровищ»

***Форма**:* ярмарка.

***Цель**:* развить творческие способности, предприимчивость, поднять настроение у детей.

***Краткое описание**:* детям и гостям показывают представления по роману Роберта Льюиса Стивенсона «Остров сокровищ» в разных точках лагеря (например, на линейке, у столовой, у штаба). Оборудуются и декорируются мизансцены из романа – таверна, корабль, форт на острове, лагерь пиратов и т.д. По ходу проведения представления дети перемещаются от одного места к другому и наблюдают за развитием действия. Аппаратура может перевозиться на грузовике.

После представлений объявляется, что Джим пожертвовал лагерю часть денег из клада, которые можно потратить или преумножить. Разворачивается ярмарка. Каждому ребенку дается стартовый капитал – несколько «пиастров».

«Пиастры» также можно заработать, участвуя в аттракционах и конкурсах (например, перетягивание каната, бой подушками, отгадывание загадок и т.д.). Детьми старших отрядов организуются различные учреждения и предприятия (например, салон красоты, комната ужасов, школа танцев, дискотека, астрологический салон, фотомастерская и т.д.), посещение которых производится за «пиастры». На «пиастры» можно купить что-нибудь вкусное в столовой: пирожные, фрукты, блины и т.д.

## «Большой аврал»

***Форма**:* спортивно-развлекательная игра.

***Цель**:* улучшить физическое и эмоциональное состояние детей, ознакомить ребят с техникой пожарной безопасности.

***Краткое описание.*** На утренней линейке дают команду: «Свистать всех наверх!» На корабле возник пожар, необходимо его срочно ликвидировать. Проводится пожарная эстафета; участвуют команды из 4 человек.

1 этап. Двое несут раненого на руках.

2 этап. Вопросы по технике пожарной безопасности. Если команда отвечает на первые три вопроса, она бежит дальше. Если нет, – ей задаются еще вопросы (до трех правильных ответов).

3 этап. Необходимо собрать пожарный рукав на время.

4 этап. Надеть на себя костюм пожарного со снаряжением и потушить костер при помощи огнетушителя.

Вечером проводится концерт на тему пожарной безопасности.

## «Веселый Роджер»

***Форма**:* конкурс видеоклипов.

***Цель**:* развивать фантазию и воображение у детей, сплотить коллектив.

***Краткое описание.*** Каждый отряд инсценирует песню на заданную тему.

## «Огонь, вода и медные трубы»

***Форма**:* соревнование команд.

***Цель**:* пробудить интерес к военному делу.

***Краткое описание.*** Для проведения мероприятия приглашаются военнослужащие из ближайшей воинской части.

Экстренный подъем имитируется взрывами. Дети по тревоге встают и быстро собираются на линейку, где им сообщается о том, что лагерь превращается в военную базу. День начинается с кросса (0,5 км для младших отрядов; 1 км – для старших). В конце пути все отряды получают пропуски в столовую.

После завтрака солдаты совместно с медперсоналом проверяют боевой порядок корпусов и территории.

Далее для младших отрядов проводится игра «Найти и обезвредить». Военные убегают и прячутся. Дети должны их всех найти.

Для старших отрядов проводится военизированная эстафета. Комплектуется команда из 15 человек (14 детей + вожатый). Эстафета проводится на время и качество выполнения задания.

1 этап. «Болото». Необходимо пробежать по кочкам всей команде; за ошибку – штрафное время.

2 этап. «Минное поле». Участвуют 2 человека из команды. В песок закапываются две – четыре мины, их нужно найти (штрафное время за ненайденные вовремя мины или за то, что на них наступили «саперы»).

3 этап. «Скорая помощь». Участвуют два человека. На этапе проверяют навыки оказания первой медпомощи с последующей транспортировкой пострадавшего.

4 этап. «Танки». Из больших коробок делаются танки, в которые нужно каждому попасть «гранатой». За непопадание – штрафное время.

5 этап. «Переправа» (вся команда). Необходимо пробежать по бревну или переправиться при помощи «тарзанки».

6 этап. «Тоннель» (вся команда). По очереди команда пролезает сквозь сшитые мешки.

7 этап. «Взрыв» (вся команда). По команде дети должны упасть на живот, ногами к взрыву и закрыть голову руками. За ошибку – штрафное время.

8 этап. «Подводники» (2 человека). На дне бассейна нужно найти 3–4 прозрачных пластиковых бутылки, заполненных водой.

9 этап. «Цель» (2 человека). С расстояния 5 м нужно попасть шишками по 10 бутылкам.

10 этап. «Привал» (3 человека). Первый чистит картошку, луковицу, морковь. Остальные в это время разжигают костер.

11 этап. «Палатка» (4 человека + вожатый). Необходимо поставить палатку, затем вся команда залезает в нее.

12 этап. «Музыкальный» (вся команда). Команда дружно поет один куплет песни «День Победы»; оценивается качество исполнения.

В тихий час отряды выпускают «Боевые листы». Солдаты в корпусах рассказывают об армии, демонстрируют оружие.

После ужина проводится линейка – подведение итогов, вручение призов, показательные выступления солдат. Проводится конкурс «Патриотической песни». Перед отбоем – торжественный салют.

## «Бермудский треугольник»

***Форма**:* развлекательная игра.

***Цель**:* развивать творческое воображение детей.

***Краткое описание.*** День начинается с линейки, на которой объявляют, что наша регата попала в зону «Бермудского треугольника», и стрелки часов у всех приборов на борту пошли в обратную сторону.

Вместо завтрака будет ужин, затем концерт «Сардинка, сардинка, сардинка моя...» и т.д.

Детям необходимо поставить сказку «Шиворот-навыворот».

День заканчивается подъемом и зарядкой.

## «Ты – морячка, я – моряк»

***Форма**:* конкурс.

***Цель**:* создать у ребят хорошее настроение, развить воображение, смекалку, актерское мастерство, выработать уважительное отношение к противоположному полу.

***Краткое описание**:* конкурс влюбленных пар.

1. Визитная карточка: «Возьмите нас на корабль».
2. «Серенада влюбленного моряка».
3. Реклама «Он самый-самый ...»
4. Песенное попурри «Круиз вдвоем».

## «Земля! Земля! Земля!»

***Форма**:* конкурс *(*закрытие смены).

***Цель**:* создать у ребят хорошее настроение в конце смены.

***Краткое описание.*** Отобранные в течение всей смены самые лучшие номера, представления, танцы, песни демонстрируют перед зрителями. Подведение итогов и вручение грамот, памятных подарков. Вечером – костюмированная дискотека.

## 3 СМЕНА – «ГОРОД ФЕСТИВАЛЕЙ»

Идея этой смены – в ностальгии по Всемирному фестивалю молодежи и студентов. Символом смены является фестивальная ромашка (на ее лепестках написан план смены). Отряды – это делегации из настоящих и придуманных стран, у каждой из них свои флаги, традиции, костюмы. В лагере действует оргкомитет (его председатель – старшая вожатая), пресс-центр. Делегации живут в штаб-квартирах. Отряды по очереди дежурят в городе, в это время они «обставляют» в соответствии со своими вкусами и традициями столовую-кафе, заседания оргкомитета, линейки и т.д.

Открытие фестиваля состоит из представления делегаций, торжественного парада участников, праздничного костра с принятием клятв верности законам и традициям фестиваля.

Набор фестивальных мероприятий бесконечен:

- ✓ *фестиваль цирка;*
- ✓ *фестиваль кино;*
- ✓ *фестиваль танца;*
- ✓ *фестиваль песни;*
- ✓ *фестиваль театра;*
- ✓ *фестиваль спорта;*
- ✓ *фестиваль народного творчества;*
- ✓ *фестиваль сказок;*
- ✓ *фестиваль изящных искусств и т.д.*

Все фестивали сопровождаются соответствующими конкурсами, церемониями награждения и т.д.

В программу смены включены необычные фестивали.

### Фестиваль дружбы

На этом фестивале все подчинено законам дружбы. Отряды распускаются и формируются в группы «по дружбе». Во все конкурсы допускаются мини-группы. Проводится игра «Закадычные друзья». Перед ее началом ведущий рассказывает историю о том, что он потерял в лесу волшебные игрушки, и просит друзей помочь ему найти их. Группы выходят, им выдаются путевые листы (карты), где указаны станции:

- ⇨ Замок страха и ужаса (здесь возможна тропа приключений, ведьм, приведений).
- ⇨ Гора гномов (гномы – известные мастера и горняки, у них в гостях ребята узнают о камне, природных материалах и т.д.).
- ⇨ Сказочная (ребят встречают герои сказок, задают вопросы).
- ⇨ Спортивная.
- ⇨ Песенная (ребятам нужно придумать и исполнить песню-пантомиму).
- ⇨ Игровая (веселые игры).
- ⇨ Лесная (с вопросами о грибах, ягодах, растениях, насекомых и т.д.). За каждое испытание группы получают жетоны. В конце дня ведущий просит собрать все жетоны и подводит итоги; проходит награждение.

### Фестиваль праздников

В этот день у ребят появляется уникальная возможность за один день отпраздновать все праздники – и календарные, и личные, и профессиональные. Конкурсы во время праздников придумывают сами ребята.

### Фестиваль леса

Дети совершают мини-походы, прогулки в намеченные пункты, а потом делают творческий отчет о тайнах и загадках того места, где они были.

## Фестиваль здоровья

Выступления агитбригад по темам: «За здоровый образ жизни», «Против наркотиков и курения», «Путешествия с Айболитом за здоровьем».

## Фестиваль добра и сюрпризов

Каждая делегация должна совершить хороший поступок, порадовать кого-нибудь подарком «просто так».

В течение смены проводятся **Дни делегаций,** когда каждая делегация проводит день в своем стиле, показывает обряды и праздники своей страны, проводит традиционные развлечения и конкурсы.

## Закрытие смены

Это последний день в лагере. День, когда детей поздравляют с окончанием смены, дарят сладкие и памятные призы особо отличившимся ребятам. Этот день должен быть особенным, запоминающимся для каждого ребенка.