

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
г. Новосибирска

«Городской ресурсный центр по организации отдыха
и оздоровления детей «Формула Успеха»

УТВЕРЖДАЮ:

Начальник департамента образования
мэрии города Новосибирска

Р.М. Ахметгареев

«_____» 2019 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор
МКУ ДО ГРЦ ООД «ФорУс»

С.Л. Маньков

«_____» 2019 г.



Программа деятельности
детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Созвездие Юниор»

«Творить искусство»

2 июня – 28 августа 2019 года

Авторы программы:

Старший методист УМО

Старицына В.И.

Методист ДОЛКД «Созвездие Юниор»

Кумпицкая Е.А.

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора ГРЦ «ФорУс»

_____ Е.Ф. Мамедова

Начальник ДОЛ «Созвездие Юниор»

_____ С.В. Киль

Начальник учебно-методического отдела

_____ М.С. Лашенова

Главный эксперт ГРЦ «ФорУс»

_____ Е.В. Киселева

Новосибирск

2019

Содержание

Информационная карта.....	3 стр.
Пояснительная записка и актуальность	4 стр.
Основополагающие принципы программы	8 стр.
Механизмы реализации программы.....	10 стр.
Методы реализации программы	12 стр.
Механизм реализации проекта «Со смыслом»	14 стр.
Краткое содержание программы	18 стр.
Описание 1 смены	20 стр.
Описание 2 смены	26 стр.
Описание 3 смены	34 стр.
Описание 4 смены	43 стр.
Кадровое обеспечение	48 стр.
Предполагаемые результаты	48 стр.
Список используемых источников	49 стр.
Материально-техническое обеспечение.....	50 стр.

Информационная карта программы

Полное название программы	Программа деятельности детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Созвездие Юниор» «Творить искусство»
Наименование организации	Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Созвездие Юниор»
Адрес и телефон организации	г.Новосибирск, п.Нижняя Ельцовка, +7 (913)206-65-03
Ф.И.О. руководителя	Киль Светлана Викторовна
Форма организации	Лагерь с круглосуточным пребыванием
Авторы программы	Старший методист УМО - Старицына В.И. Методист ДОЛКД «Созвездие Юниор» - Кумпицкая Е.А.
Цель программы	создание условий для формирования основ культурных ценностей и углубленного понимания искусства, развития организаторских, творческих, коммуникативных способностей и лидерских качеств участников программы.
Задачи	Задачи: 1. создать условия для реализации принципов индивидуального подхода к каждому ребёнку, обеспечения ему эмоционального комфорта и успешной адаптации к жизни в лагере; 2. создать условия для развития организаторских способностей и креативного мышления детей и подростков средствами включения в совместную игровую деятельность; 3. повысить уровень мотивации к познавательной активности; 4. расширить знания детей и подростков в различных сферах искусства; 5. развивать у ребят осознание ценностного отношения к своему здоровью через включение их в систему педагогических проектов и мероприятия программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (проект «Со смыслом»).
Направление деятельности	Социально-педагогическое
Сроки реализации	02.06.2019 – 28.08.2019
Категория участников	Дети и подростки в возрасте от 6 до 17 лет.
Кадровое обеспечение программы	1. Научный консультант программы 2. Начальник Учебно-методического отдела 3. Заместитель начальника лагеря по ВР 4. Старший методист по программно-методическому обеспечению 6. Методист 7. Вожатский отряд «Компас» – постоянный педагогический состав, выпускники Школы вожатского дела ГРЦ «ФорУс», студенты педагогических учебных заведений г. Новосибирска, бойцы СПО
Материально-технические условия	В приложении программы
Социальное партнёрство	ДОЛКД «Пионер» ДСОЛКД «Тимуровец» ДОЛ «Звёздный бриз» МАУДО «Детский автогородок»

Пояснительная записка и актуальность

*«Высота культуры всегда стоит
в прямой зависимости от любви к труду»*

Максим Горький

Развитие системы отдыха и оздоровления детей рассматривается как неперенный атрибут социальной политики в отношении детей в Российской Федерации. ФЗ «Об образовании в РФ» определяет летнее детское учреждение как «детское оздоровительно-образовательное учреждение» в сфере летнего детского отдыха. Современная ситуация требует рассматривать летний отдых школьников как дополнительное образование.

Современные концепции организации летнего отдыха и оздоровления детей и подростков рассматривают детский отдых в летних оздоровительных лагерях не как особую педагогическую систему или методику, а как неотъемлемую составляющую всей жизнедеятельности ребенка. Воспитание, развитие и оздоровление детей и подростков в значительной мере зависит от знаний, умений и подготовленности к творческой работе тех взрослых, которые организуют их жизнедеятельность в лагере в течение всей смены.

Современные тенденции развития сферы отдыха и оздоровления детей ориентированы на включение её в систему непрерывного образования с учетом уникальности данного социального института в становлении и развитии растущего человека.

Летние каникулы - это период, когда дети могут «сделать свою жизнь» полной интересных знакомств, полезных увлечений и занятий. Это время, когда дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за год, внимательно посмотреть вокруг себя и увидеть, что удивительное рядом. Соответственно, задача оптимального сочетания образования и оздоровления в сфере детского отдыха и оздоровления обозначена как актуальная и перспективная стратегия развития данной сферы.

Современные концепции организации летнего отдыха и оздоровления детей и подростков рассматривают детский отдых в летних оздоровительных

лагерях не как особую педагогическую систему или методику, а как неотъемлемую составляющую всей жизнедеятельности ребенка, где гармонично сочетаются духовно-эстетические, рационально-познавательные, идейно-нравственные начала, это освоение жизни ребенком самым непосредственным, естественным образом.

Оздоровительная и воспитательная функции являются основополагающими в работе организаций, основной деятельностью которых является организация детского отдыха. Под оздоровительной функцией понимается создание условий и проведение мероприятий, которые способствуют укреплению здоровья детей, направленных на профилактику заболеваний, санитарно-гигиеническое обслуживание, режим питания и отдыха в благоприятной среде, занятия физической культурой и спортом.

Под образовательной функцией имеется в виду реализация дополнительных образовательных программ, которые обеспечивают актуализацию и адаптацию ресурсов ребенка через самореализацию в образовательной деятельности. Детский лагерь способствует развитию интеллектуального потенциала детей, реализации их личных планов, удовлетворяет потребность в наиболее значимых сферах деятельности.

Участники лагеря должны иметь возможность наиболее полно удовлетворить интерес к определенной области знаний, творчества или искусства в сочетании с оздоровительным отдыхом в кругу сверстников, продемонстрировать свои способности и талант, приобрести новых друзей, новый социальный опыт. Разработка содержания деятельности лагерной смены должна базироваться на личностно-ориентированном подходе.

В настоящее время детский лагерь – это творческое пространство, где каждый человек может найти свою деятельность и раскрыть творческий потенциал своей личности. Именно в лагере появляется возможность попробовать на себе разные социальные роли. Основой для создания содержательной части программы «Творить искусство» стало важнейшее событие всероссийского масштаба: Указом Президента России 2019 год

объявлен Годом Театра. По словам В.В. Путина, проведение Года Театра – должно быть с целью дальнейшего развития этого вида искусства.

В настоящее время актуальным является определение роли искусства в формировании и социализации личности в связи с остротой проблем, поставленных кризисным современным обществом. Процесс социализации, формирующий личность и способствующий её развитию, а также процесс самореализации личности в большой степени зависит от ее творческой деятельности, коммуникативности, развитости самосознания. Все эти задачи призвано решать искусство.

Искусство создается ради художественного восприятия, вызывающего у созерцателей сотворческую деятельность. Общение с подлинным произведением искусства и вызванное им переживание становится фактом биографии воспринимающего, т.е. происходит глубинное воздействие на внутренний мир личности. По своей природе искусство противостоит неорганизованности и хаосу, отсюда следует его главная тенденция – помочь человеку гармонизировать себя и мир.

Искусство оказывает влияние на человеческое познание, лишая последнее односторонности, дополняет его специфическим образно-конкретным, интуитивно-эмоциональным и целостным постижением, как себя, так и окружающего мира. Ещё одна функция искусства включает в себя как изживание негативных чувств, так и компенсацию того, в чем, возможно, человека обделили личный опыт и судьба, т.е. помогая нечто изжить и нечто восполнить, искусство способствует установлению равновесия человека с окружающим миром. С помощью искусства человек безгранично расширяет свой внутренний опыт и приобщается к опыту всего человечества, причем искусство не растворяет личность во множественном опыте других, а помогает ей кристаллизироваться, т.е. найти себя как неповторимую индивидуальность. Как пишет шведский культуролог М. Казиник, именно в искусстве человек проявляется подлинным, т.е. таким, каким должен быть, каким задуман.

Целью программы является создание условий для формирования основ культурных ценностей и углубленного понимания искусства, развития организаторских, творческих, коммуникативных способностей и лидерских качеств участников программы.

Задачи:

1. создать условия для реализации принципов индивидуального подхода к каждому ребёнку, обеспечения ему эмоционального комфорта и успешной адаптации к жизни в лагере;
2. создать условия для развития организаторских способностей и креативного мышления детей и подростков средствами включения в совместную игровую деятельность;
3. повысить уровень мотивации к познавательной активности;
4. расширить знания детей и подростков в различных сферах искусства;
5. развивать у ребят осознание ценностного отношения к своему здоровью через включение их в систему педагогических проектов и мероприятия программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (проект «Со смыслом»).

Основопологающие принципы программы

Принцип гуманистической направленности. В рамках реализации программы данный принцип предполагает последовательное отношение педагога к воспитаннику как к ответственному и самостоятельному субъекту собственного развития, стратегию его взаимодействия с личностью и коллективом в воспитательном процессе на основе субъект-субъектных отношений, опору на положительные задатки, которые в той или иной степени присутствуют в каждом человеке.

Принцип природосообразности. Деятельность педагога и каждое мероприятие должны основываться на научном понимании взаимосвязи естественных и социальных процессов, согласовываться с общими законами развития человека. Учитываются половозрастные, физиологические и биологические особенности детей и подростков.

Принцип целостности. Взаимосвязь в программе всех организационных и содержательных компонентов. Многосторонние воздействия на личность через систему целей, взаимосвязи воспитания и самовоспитания, разнообразия направлений, форм и методов педагогического взаимодействия с детьми.

Принцип здоровьесформирующего воспитания. Ключевые аспекты программы базируются на основах программы «Педагогика здоровья», включающей систему ценностей и установок, которые формируют систему гигиенических навыков и умений, соблюдения режима дня, режима питания, чередования труда и отдыха, использования оздоровительных факторов окружающей среды, необходимых для нормального функционирования организма, а также систему упражнений, направленных на совершенствование этих навыков и умений.

Принцип индивидуальности. Деятельность педагогов должна осуществляться на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка. Социально-педагогическая работа строится с учетом психологических, психических, физических и эмоциональных особенностей, интересов и

способностей, находящихся в отряде детей и подростков. Индивидуальный подход к личности позволяет обеспечить условия для развития и самоактуализации каждого участника смены.

Принцип коллективизма. Данный принцип предполагает, что воспитание, осуществляется как в индивидуальной форме, так и в групповой, что дает растущему человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими, создает условия для позитивно направленных самопознания, самоопределения, самореализации и самоутверждения. В этом случае эффект воспитания достигается не только активностью руководителя, но в значительной степени обусловлен еще и воздействием тех микрогрупп, в которых проходит процесс воспитания личности.

Принцип диалогичности. Внимательное отношение к мнению каждого члена коллектива, фиксация и учет различных точек зрения, обмен ценностями и совместное творчество педагогов и детей значительно повышают шансы на успех в осуществлении планируемой деятельности. Диалогичность требует не равенства между взрослым и ребенком, а взаимного уважения и принятия друг друга.

Механизмы реализации программы:

Механизм реализации данной программы включает в себя деятельность на нескольких этапах:

I. Подготовительный этап

- ❖ Разработка содержательной части программы, определение целей и задач;
- ❖ Изучение литературы по теме смены;
- ❖ Изучение методической литературы по инновационным технологиям в сфере организации летнего отдыха;
- ❖ Подготовка методических материалов для педагогического состава, отражающих специфику каждой смены;

- ❖ Подготовка материального обеспечения;
- ❖ Профессиональная подготовка вожатского отряда;
- ❖ Ознакомление вожатых со специфическими методами реализации программы - «погружение» в ключевую идею, в содержательные компоненты каждой смены;
- ❖ Разработка музыкального и художественного оформления смены.

II. Организационный этап.

- ❖ Прием детей, распределение по отрядам с учетом возрастных категорий, знакомство с лагерем;
 - ❖ Закладка основ временного детского коллектива. Знакомство с правилами жизнедеятельности, законами, лагеря;
 - ❖ Формирование органов самоуправления. Выявление лидеров.
- Открытие смены;

- ❖ Организация жизнедеятельности лагеря;
- ❖ Знакомство детей и подростков с тематикой смены;
- ❖ Обустройство и оформление отрядных мест;

III. Основной этап.

- ❖ Организация и проведение общелагерных мероприятий, КТД, и др.
- ❖ Реализация основных принципов и идей игровой модели;
- ❖ Проведение тематических дней, ролевых, деловых игр, игр – приключений, соревнований, конкурсов в соответствии с календарно – тематическим планом работы лагеря и игровым замыслом;
- ❖ Показ детских достижений через различные традиционные и нетрадиционные формы: игровые программы, конкурсы, турниры, спортивные состязания, трудовые акции и др.;
- ❖ Занятия в творческих мастерских;
- ❖ Диагностирование эмоционального состояния детей в течение действия программы, самооценки личных достижений каждого члена

коллектива и степени его роста, а также степени развития внутриколлективных отношений;

❖ Возможная корректировка программы смены, связанная с результатами диагностической деятельности.

IV. Заключительный этап.

❖ Выход из сюжетно – ролевой игры;

❖ Подведение итогов работы творческих мастерских;

❖ Оценка и самооценка участниками смены лично – значимых результатов участия в программе;

❖ Создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены;

❖ Подведение итогов смены;

❖ Награждение и поощрение участников и лидеров;

❖ Групповой анализ и демонстрация индивидуальных и групповых достижений;

- ❖ Итоговая диагностика детского коллектив;
- ❖ Закрытие смены;
- ❖ Анализ результативности программы по итогам её реализации;
- ❖ Прогнозирование дальнейшего развития данной программы.

При реализации программы предполагается **использование различных форм деятельности, которые осуществляются на трех уровнях:**

- Массовом (общелагерные мероприятия, экскурсии, фестивали, игры, праздники и т.д.);
- Групповом (игры-эстафеты, командные конкурсы, игровые шоу-программы, тренинги и т.д.);
- Индивидуальном (игры, викторины, конкурсы, занятость в творческих объединениях и т.д.).

Методы реализации программы

Реализация программы «Творить искусство» в условиях детского оздоровительного лагеря, учитывая специфику досуговой педагогики, предполагает выбор педагогических методов с учетом цели, задач и содержания деятельности, возрастных особенностей детей и подростков, форм организации досуговой деятельности в рамках каждой смены.

Изучив соответствующую литературу, мы пришли к выводу, что именно методы досуговой педагогики, сформулированные С.А. Шмаковым, представляют пути и способы осуществления процесса вовлечения детей и подростков в активную деятельность. К группам методов досуговой педагогики относятся:

Методы игры и игрового тренинга. Игра – это самостоятельный и законный для детей и подростков вид деятельности. Игра, как сказка, мультфильм, многократно повторяется в жизни ребенка, становится его воспитательным тренингом. В игре можно легко выявить симпатии и антипатии детей, кого они выбирают, предпочитают из сверстников. Игра выявляет знания и интеллектуальные силы ребенка («Что? Где? Когда?», «Интеллектуальный марафон» и др.). Игры показывают уровень развития организаторских способностей детей и подростков, выявляют их физические способности: ловкость, силу, выносливость (игры с элементами веревочного курса, игры на выявление лидерских качеств).

Методы состязательности. Состязание – это внутренняя пружина раскручивания творческих сил, стимулирование к поиску и открытию. Учащихся необходимо учить состязаться. Досуг всегда чрезвычайно эмоционален и стимулирует крайние формы поведения: азарт, волнение, эффект, обиды и др. Например, очень низка культура «боления» болельщиков в детском спорте, состязаниях, коллективных играх. Здесь надо учить детей достойно оценивать победу соперника и достойно переживать поражения «своих».

Методы импровизации. Импровизация – это действие, не осознанное и не подготовленное заранее, действие, которого совершается экспромтом. В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Методы импровизации противостоят привычным методам, репетиционности, порождают азарт ребенка, развивают творчество. Данный метод ориентирован на то, чтобы дети учились выходить за стереотипы, выводит на пробуждение социального, психологического, творческого воображения ребят.

Методы, мотивирующие к здоровому образу жизни через познавательную, физкультурную, досуговую, проектную и иную виды деятельности.

Механизм реализации проекта «Со смыслом»

Программа деятельности ДОЛКД «Созвездие Юниор» «Творить искусство» основана на комплексной программе «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», которая с 2017 года реализуется через **проект «Со смыслом»**.

Данный проект основан на систематизации деятельности всех служб лагеря для решения задач программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни». Данная программа предусматривает комплекс взаимодействующих компонентов, взаимосвязь и интеграция которых обуславливает формирование благоприятных условий для решения, через воспитательную деятельность, задач по формированию ответственного отношения ребенка к собственному развитию. Согласно аспектам программы «Педагогика здоровья» успешное и гармоничное развитие ребенка основывается на влиянии на его становление в различных направлениях, которые ложатся в основу здоровья в широком понимании.

Социальное здоровье – здоровье общества, а также влияние окружающей среды на каждого человека. Пространство и среда, в которую попадает ребенок, окружение, которое является примером подражания.

Психологическое здоровье – здоровье эмоций. Мысли, размышления детей и подростков, позитивное или негативное восприятие мира и себя в нем.

Интеллектуальное здоровье – получение, обработка человеком получаемой из окружающего мира информации и передача этих знаний другим людям. Интеллектуальное здоровье ребенка и его представление об обществе складывается из того, что он знает о нем.

Физическое здоровье – здоровье нашего тела, обусловленное физиологическими свойствами организма.

Духовное здоровье – система человеческих ценностей и нравственных убеждений, понимание смысла жизни, освоение личностью духовной культуры общества.

В рамках программы «Творим искусство» у детей и подростков появится возможность получить качественный интересный познавательный отдых, оздоровиться, раскрыть свой внутренний потенциал, творческие, физические и интеллектуальные способности, попробовать себя в новых видах деятельности и т.д. Важно, что все мероприятия в рамках данной программы, направлены на то, чтобы сформировать у детей понимание, что все перечисленные выше составляющие здоровья закладываются именно сейчас, и в будущем они позволят им занять достойное место в обществе.

Погружение проходит в несколько этапов:

1 этап – общее погружение в тематику проекта, презентация основных понятий: «здоровый образ жизни», «составляющие здоровья – 5 аспектов», «здоровый образ мысли» и т.д., знакомство с персонажами здоровья;

2 этап – информирование о прохождении всех станций по каждому аспекту здоровья.

Содержание станций с персонажами направленно на расширение знаний участников смены с составляющими здоровья через визуализацию с помощью персонажей:

1) *Физическое* – Кукурузка Наташа – проверка базовой физической подготовки спортивными инструкторами лагеря и знаний о здоровом питании;

2) *Психологическое* – Комодик Митя – релаксационное мероприятие проводимое психологом лагеря, в рамках которого возможно выяснить: насколько у ребенка развит навык саморефлексии и уровень самооценки, характерные признаки поведения и возможности его саморегуляции, уровень комфорта в коллективе и т.д.

3) *Социальное* – Говоруша Маша – упражнения на выявление лидерских качеств и эффективности коммуникативного взаимодействия,

4) *Духовное* – Филин Мирон – определение ценностных приоритетов в ходе решения обсуждения предложенной ситуации нравственного выбора;

5) *Интеллектуальное* – Меч мудрости Ефим Петрович – успешно ответить на вопросы на общую эрудицию, решить логические задания, актуализировать знания школьной программы.

Персонажи актуальны для детей младшего и среднего школьного возраста. Подростки погружены в проект «Со смыслом» по схожему механизму, однако, от абстрактных персонажей происходит переход к конкретному человеку, то есть самому к себе, где здоровье расценивается как фактор успешности в будущем.

Ключевые мероприятия

«Со смыслом» - игра по станциям.

Мероприятие проходит в начале каждой смены с целью погружения детей младшего школьного возраста в игровую линию и знакомства с основными понятиями программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» и проекта «Со смыслом». Младшие школьники узнают о персонажах здоровья, которые живут в лагере и хранят удивительные тайны. Познакомившись с Кукурузкой Наташой, Комодиком Митей и другими героями, ребята получают материалы для оформления уголка здоровья в своем отрядном месте.

Педагогическая задача: погрузить участников смены в проект «Со смыслом» и познакомить с его основными понятиями.

«Со смыслом» - игра по станциям.

Мероприятие проходит в начале каждой смены с целью погружения детей и подростков в игровую линию и знакомства с основными понятиями программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» и проекта «Со смыслом». Старшие и средние школьники узнают об аспектах здоровья, и зачем нужно их развивать. Познакомившись с каждым аспектом: психологическое здоровье, физическое, духовное, интеллектуальное - ребята

получают материалы для оформления уголка здоровья в своем отрядном месте.

«Марафон добрых дел» - акция.

Акция длиною в три дня для ребят, готовых прийти на помощь любому человеку. Задания марафона выполняются исключительно на добровольной основе, каждый участник смены может сам придумать доброе дело, а может получить задание из общелагерного списка.

Педагогическая задача: развитие духовного и социального здоровья школьников.

«Будь здоров» - ярмарка.

Тема ярмарки «Здоровье для всех». В рамках ярмарки каждый отряд должен приготовить два мастер – класса на темы:

- «лайф-хаки» ведения здорового образа жизни и полезные советы,
- мои физические качества (в рамках полосы препятствий);
- твори добро;
- мой канал здоровья,
- правильное питание – это..?

Педагогическая задача: расширение знаний участников о понятии здоровья и его многоаспектности.

«Хочу знать всё!» - интеллектуальная игра.

Для участников смены мы подготовили интересные вопросы в видео-формате о здоровом образе жизни. Отрядам предстоит посоветоваться и дать правильный ответ об аспектах здоровья, правильном питании, физических упражнениях, «здоровом образе мысли».

Педагогическая задача: развитие интеллектуального здоровья.

«Знакомство с самим собой» - психологический тренинг.

Каждый из нас думает, что отлично знает себя. Мы дадим ребятам возможность познакомиться с самим собой чуть ближе, заглянуть в самые недры своей души, просто расслабиться, перевести дух, собраться с мыслями. Мероприятие будет организовано совместно с психологической службой лагеря.

Психолого – педагогическая задача: развитие психологического здоровья участников программы.

«Прыгай выше» - веселые старты.

Каждый человек должен знать, что бы быть здоровым – нужно заниматься спортом. Каждому отряду предлагается поучаствовать в знаменитых стартах, чтобы узнать, какой отряд самый быстрый, ловкий и спортивный. От отряда требуется 10 человек, которые будут участвовать в различных эстафетах.

Педагогическая задача: развитие физического здоровья.

Краткое содержание программы

Российский философ и культуролог М. С. Каган утверждает, что искусство – это форма творчества, способ духовной самореализации человека посредством выразительных средств (звук, пластика тела, рисунок, слова, цвет, свет, природный материал и многое другое).

Педагогическая программа «Творить искусство» ДОЛКД «Созвездие Юниор» будет реализовываться через использования абстрактного понятия «Искусство». Данная форма реализации программы позволяет учитывать возрастные особенности детей и подростков и предусматривает более активное включение их в интересную для них деятельность. В течение каждой летней смены понятие «искусство» будет раскрываться с разных сторон, а именно различные виды: архитектура, театр, история, кино. Содержание всех смен направлено на развитие творческого потенциала, культурных ценностей,

познавательной деятельности ребят, открытие талантов, создание атмосферы тепла и команды в детском коллективе. Часть мероприятий посвящена событиям, которые отражают историческую значимость искусства в мире.

Тематика каждой смены неразрывно связана с главной идеей программы деятельности летней кампании 2019.

Каждое мероприятие начинается с информативного блока, что придает программе образовательно-развивающий компонент.

1 смена

«Творить искусство»



«Человек приходит в мир не для того, чтобы быть счастливым, а чтобы созидать и оставить после себя нечто великое»

Винсент Ван Гог

Цель смены: *создание условий для развития интереса детей и подростков к различным видам визуального искусства, актуализация творческих и коммуникативных способностей участников смены.*

В настоящее время в образовательном пространстве особое внимание уделяется художественно-эстетическому развитию школьников. По нашему мнению художественно-эстетическое развитие – это важная сторона воспитания ребенка. Оно способствует обогащению чувственного опыта, эмоциональной сферы личности, влияет на познание нравственной стороны действительности, повышает и познавательную активность. Составляющей этого процесса становится художественное образование - процесс усвоения искусствоведческих знаний, умений, навыков, развития способностей к художественному творчеству.¹

На 1 смене участники попадают в музей «Современное искусство».

Им предстоит познакомиться с выдающимися деятелями искусства разных эпох, начиная со времен Аристотеля, дойдя до полотен Покраса Лампаса. В музее они узнают, что кто-то похитил историческую ценность – картину Винсента Ван Гога «Звездная ночь». На протяжении всей смены ребята будут узнавать основные понятия различных направлений искусства, особенности приемов и техник, интересные факты мировых шедевров, прикоснуться к биографиям творцов.

¹ Кондрашева Ю. В., Прудских Э. В. Художественно-эстетическое воспитание детей дошкольного возраста [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 52-54

Параллельной задачей участников станет создание собственного арт-объекта, который смог бы пополнить собрание коллекционных экспонатов.

По итогам смены, собрав все необходимые факты запутанного дела, гости музей находят картину известнейшего художника и презентуют собственные произведения искусства.

Ключевые мероприятия

«Музей Современного искусства» - погружение в тематику смены.

Участники смены оказываются возле двери в музей «Современное искусство».

Музей «Современное искусство» - это современный музей, хорошо технически оснащенный, в котором находятся десятки тысяч экспонатов XVII – XXI века.

Посетители музея отправляются на экскурсию «Звездная ночь» исчезла и ребятам придется отправиться на поиски известного шедевра, а также создать собственные арт-объекты, чтобы пополнить коллекцию музей

Педагогические задачи:

- создать условия для развития познавательного интереса участников смены;

- погружение детей и подростков в тематику смены.

«Константа» - шоу-программа.

Для искусства 17 века характерна отчетливая социальная окраска образов. Она проявляется не только в портрете и бытовой картине — она проникает в произведения на религиозные и мифологические сюжеты; даже такие жанры, как пейзаж и натюрморт, несут на себе яркий отпечаток общественного мировоззрения художника. В произведениях - главное место занимал образ человека. Искусство представителей художественных систем в живописи 17 столетия в научной литературе нередко обозначается термином

«реализм» и в качестве такового противопоставляется барокко и классицизму.²

Отряды становятся мини-художественной галереей. На большой сцене им предстоит познакомиться друг с другом. Каждый отряд выбирает деятеля искусства 17 века и представляет в виде сценки его биографию и творчество.

Педагогические задачи:

- расширение знаний о деятелях искусства 17 века;
- развитие познавательного интереса и творческих способностей.

«Обратной дороги нет» - поисковая игра.

Ребятам предлагают на территории, принадлежащей музею, найти все улики и записки, которые помогут им отыскать таинственную пропажу. Неожиданно для участников несколько человек из отряда попадают в ловушки, которые приготовили недоброжелатели музея. Только разгадав код ловушки, они смогут выбраться и продолжить поиски. Найдя все записки, каждый отряд обнаруживает первую подсказку: *«Чтобы найти истинного злоумышленника, нужно собрать пазл....»*.

Педагогическая задача: создать условия для удовлетворения физических потребностей детей и подростков.

«Иные» - конкурсно - игровая программа.

Для каждого участника здесь приготовлены различные задания, которые необходимо будет выполнить за определенное время. Конкурсы имеют разный характер: логика, спорт, творчество, музыка, словесность, ИЗО.

За каждое выполненное задание участники получают игровые монеты, чтобы получить доступ в потайной зал. Именно там хранятся вещи, вышедшие из общей коллекции, возможно – следующую подсказку нужно искать в этой комнате.

² Веймарн Б. В. (ред.). Всеобщая история искусств: Искусство 17. века. – Искусство, 1965. – Т. 5.

Педагогическая задача: создать условия для развития творческого потенциала детей и подростков.

«Тимекоманды» – командообразующий квест.

Команда – круг своих людей, имеющих общую цель. Признак команды – это доверие и сотрудничество. А о каком доверии может идти речь, когда вокруг одни подозреваемые? Ребята попадают в комнату, где закрывается дверь. Им нужно будет найти спрятанную подсказку и выбраться из ловушки.

Педагогические задачи:

- создать условие для развития навыков команды;
- развитие креативного мышления.

«Музей сказок» - музыкальный квиз.

Любой человек обладает базовым уровнем знаний.

Участники смогут продемонстрировать уже имеющиеся знания, а также узнать что-то новое и интересное. Игра будет проходить в 6 этапов. Ребятам будет необходимо показать не только свои знания, но и умения работать в команде, а также применять нестандартное мышление.

Педагогическая задача: создать условия для развития интеллектуальных способностей детей и подростков.

«Тайна раскрыта» - детективная игра.

Ребята собрали все подсказки и нашли картину, но оказалось, что это была копия, а оригинал им предстоит еще поискать. Участники смены находят письмо, в котором написано, что все подозреваемые собрались в одном зале. Ребятам предстоит выяснить, кто же из них настоящий преступник.

У каждого подозреваемого – сотрудника музея – есть своя легенда, которую они должны рассказать ребятам, а также конверт, в котором написана правда. После выслушанных историй, каждый отряд, путем обсуждений, должен определить, кто виновен.

Педагогические задачи:

- создать условие для развития логического мышления у участников смены;

- создать условия для развития коммуникативных навыков.

«Арт-пространство» - акция.

Арт-пространство – общедоступная территория, предназначенная для свободного самовыражения, творческой деятельности и взаимодействия людей. Участникам предлагают стать настоящими скульптурами и художниками. За ограниченное время им предстоит презентовать проект «Арт-объект 21 века», который они разрабатывали в течение смены параллельно с поиском картины.

Все участники и работники музея соберутся в большом зале, чтобы послушать и оценить проекты юных изобретателей.

Критерии оценивания:

1. Креативность идеи
2. Актуальность идеи
3. Структура проекта
4. Ответы на вопросы

Педагогические задачи:

- создать условия для развития креативного мышления детей и подростков;

- развитие навыков публичного выступления.

«Арт-вечеринка» - конструкторская игра.

Пришло время осуществить проекты участников смены в реальное пространство музея. У них будет всего 40 минут для создания объектов и размещения их на территории. Сложность заключается в том, что ребятам предстоит использовать материалы подручных средств, которые им предстоит найти в хранилищах музея.

Педагогические задачи:

*- создать условия для развития творческих и креативных способностей
детей и подростков;*

- развитие навыков командной работы.

2 смена

«Занавес открывается»



«Театр есть искусство отражать»

Константин Станиславский

Цель смены: *создание условия для раскрытия творческого потенциала детей и подростков средствами включения в совместную игровую и творческую деятельность.*

2019 год объявлен годом театра – это вид искусства, сценическое представление произведений, которое осуществляют актеры перед зрителями. Приезжая на 2 летнюю смену ребёнок сможет проявить свои творческие способности, научиться принимать важные решения и достигать поставленные цели. В рамках программы смены каждый ребенок проявит себя в различных видах деятельности и в дальнейшем сможет использовать свой опыт в повседневной жизни.

Участники смены попадают на Фестиваль Искусств. Ребята окунутся в загадочный и непростой мир, где им предстоит создать свою театральную студию и подготовиться к премьере спектакля. В течение двадцати одного дня каждый участник посетит арт-мастерские по сценическому движению, истории и теории театра, разработке режиссерской экспликации и постановке миниатюр.

Каждый ребенок на смене получит карту, на которой будет отмечать горизонтальное движение по «карьерной лестнице»: кассир, капельдинер, костюмер, художник, гример, сценарист, актер, режиссер и продюсер. Задача ребенка – пройти все этапы и попасть в команду актеров Большого театра

лагеря. Смена завершится большой премьерой, на которой театральные студии представят собственные спектакли и получат заслуженные награды.

Ключевые мероприятия

«Театральный фестиваль» - погружение в тематику смены.

Развитие театра всегда было неотделимо от развития общества и состояния культуры в целом, — с особенностями общественного развития были связаны его расцвет или упадок, преобладание в театре тех или иных художественных тенденций и его роль в духовной жизни. Родовое понятие «театр» включает в себя различные его виды: драматический театр, оперный, балетный, кукольный, театр пантомимы и др.

Участники смены попали на настоящий Фестиваль Театра. Для начала им необходимо познакомиться со всеми видами театрального творчества. У ребят будет маршрут локаций, по которому необходимо будет двигаться.

Педагогические задачи:

- познакомить ребят с тематикой смены;
- формирования мотивации к познавательной деятельности.

«Мы перевернем этот мир!» - шоу визиток.

После погружения в тематику смены, отряды становятся театральными студиями: им нужно написать и воплотить на театральной сцене постановки, чтобы побороться за главную награду – символ года театра – статуэтку в виде веера, напоминающего древнегреческий амфитеатр. Пришло время представить свои театральные студии и показать свои первые мини-постановки.

Педагогическая задача: создать условия для раскрытия творческого потенциала детей и подростков.

Театр №1. «Драматический» – игровой ажиотаж.

Спектакль в драматическом театре основывается на литературном произведении – драме или сценарии, предполагающем основную (постановочную) часть и импровизацию. Основным средством выразительности для артиста драматического театра, наряду с физическими действиями, является речь.

Ребятам необходимо найти все составляющие части информационного бланка, описывающего этот вид театра. По итогу игры, каждая студия находит листок с названием мастер-класса, который им предстоит посетить уже вечером.

Педагогическая задача: создать условия для активизации познавательного интереса участников смены.

«Маски» - арбат.

Участники смены побывали на первом мастер-классе. Тематику второго мастер-класса они должны придумать сами. На территории театрального фестиваля появляется несколько станций, которые имеют функции: тратить/зарабатывать. Эти локации организованы самими ребятами. Чья студия наберет больше всех масок – игровая валюта – та получает преимущество на выбор жанра своей будущей постановки.

Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков.

«Закулисье» - гостевание.

Каждая театральная студия должна иметь необходимые технические и организационно-методические инструменты для эффективной работы. Чтобы создать и обустроить свою студию, у ребят было 5 дней. Теперь пришло время устроить гостевание. Принять гостей необходимо ярко и весело: с конкурсами и подарками.

По окончанию мероприятия ребята получают письмо, в котором описан следующий театр – Музыкальный.

Педагогические задачи:

- развитие креативного мышления;
- создать условия для развития творческих способностей.

Театр №2. «Музыкальный» - шоу – программа.

Каждой студии предстоит показать свою первую короткометражную постановку – мюзикл. Это музыкально-театральный сценический жанр, произведение и представление, сочетающее в себе музыкальное, драматическое, хореографическое и оперное искусство.

Они могут взять любой сценарий, который уже есть в театральных архивах, а могут придумать свой собственный и показать на большой сцене.

Отличившиеся актеры уже получают баллы, по которым смогут продвигаться, чтобы участвовать в постановке «Большого театра».

Педагогическая задача: создать условие для формирования основ навыков сценического выступления и самостоятельной организации мероприятия.

«Dancetime» - СтарТин.

Каждый актер любит подвигаться под свою любимую музыку. Уже вечером будет время танцев! Но оказаться на нем не просто! Каждому участнику предстоит создать маску, чтобы попасть на таинственные танцы. На самой вечеринке подготовлены различные танцевальные конкурсы и головоломки. Самые активные участники получают баллы в свою индивидуальную карту.

Педагогическая задача: создать условия для удовлетворения физических потребностей детей и подростков.

Театр №3 «Для детей» - тематический день.

Кукольный театр – особый вид театрального представления, в котором вместо актеров действуют куклы.

Каждый участник выбирает себе любой сказочный образ и создает его в реальности. Их задача продержаться в этом образе или с куклой, наряженной в выбранной тематике. Самый яркий и креативный образ будет оценен в карте успеха участника смены.

Педагогическая задача: создать условие для развития креативного мышления.

«Здесь может быть ваша реклама» - акция.

Каждая театральная студия должна придумать себе рекламу. Ведь успех студии зависит и от её известности. Ребятам необходимо в течение дня рекламировать свою студию разными способами, а путем голосованием выбирается самая лучшая и активная реклама.

Голосование будет проходить в 2 этапа:

1 этап – другие студии будут оценивать активность участников, их взаимоотношения друг с другом, плакаты и слоганы по окончании дня.

2 этап – реклама в социальных сетях: участники могут выбрать любую социальную сеть и разметить там свою рекламу. Пользователи этих сетей, оценивают их деятельность. Кто набрал больше охвата и лайков – тот и победил.

Педагогическая задача: создание условия для развития социально-коммуникативных навыков.

«Взаимообмен мыслей» - квест.

Для взаимодействия студий между собой, участникам предлагают создать мероприятия друг для друга в форме квеста. Каждая студия выбирает (путем жребия) другую студию. У них есть ровно 1 час на подготовку мероприятия и 1 час для его реализации. Самое успешное мероприятие даст

возможность для каждого участника получить максимальное количество баллов для того, чтобы продвинуться на следующий этап их карьеры.

Педагогическая задача: создать условие для развития организаторских способностей у детей и подростков.

Театр №4 «Пародии» - шоу-программа.

Пародия – произведение искусства, имеющее целью создание у читателя (зрителя, слушателя) комического эффекта за счёт намеренного повторения уникальных черт уже известного произведения, в специально изменённой форме. Говоря иначе, пародия — это «произведение-насмешка» по мотивам уже существующего известного произведения.

Участники смены, должны выбрать любого артиста и сделать на него шоу-пародию.

Критерии оценивания:

- Реалистичность образа;
- Актерская игра;
- Целостность номера и количество участников.

Педагогические задачи:

- *создать условия для развития навыков командной работы;*
- *развитие креативного мышления.*

«Не такой, как все» - шоу талантов.

Моноспектакль (Театр одного актёра) – это спектакль-монолог с единственным исполнителем.

Каждому участнику предлагается показать все свои таланты на большой сцене. Шоу талантов будет проходить в два этапа:

1 этап. Отборочные. Из каждого отряда могут прийти неопределенное количество участников, чтобы продемонстрировать свои таланты. Самые интересные личности смогут пройти во второй этап и побороться за победу.

2 этап. Конкурс. Каждый участник показывает свои номера всем зрителям. Всего категорий 4: танцы, вокал, стихи, необычный жанр. Самые лучшие выступления будут оценены баллами, а так же получают памятные призы.

Педагогическая задача: раскрытие творческого потенциала участников смены.

«Большая гонка» - спортивное мероприятие.

Хорошему сотруднику театра необходимы не только творческие навыки и актерская игра, но и физическая подготовка. На территории расположены 8 станций, на различные активности. Каждой студии необходимо пройти все локации и справиться со всеми испытаниями вместе.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития физических навыков у участников смены;
- создать условия для сплочения коллектива.

«Большой театр» - игровой ажиотаж.

Пришло время подготовить премьеру спектакля. В этом спектакле участвуют все дети, у которых отмечены в карточках от 150 баллов. Как и в любой постановке, ребята пробуются на главные роли: актеры главные, актеры второго плана, художники, сценаристы, режиссер, и т. д.

На территории расположены профессиональные мастера, которые устраивают кастинг. Участники в хаотичном порядке посещают локации отбора. Если он прошел кастинг, то он получает специальную карточку. Получив все карточки – участник автоматически продвигается в карте успеха до максимума.

Педагогические задачи:

- творческая самореализация участников смены;
- создать условия для развития нестандартного мышления.

«Премьера!» - театрализованная программа.

Все роли выбраны. Пора готовиться к премьере. В постановке участвуют как дети, так и взрослые. В течение двух дней, путем совместной деятельности, ребята должны поставить 40 минутный спектакль. Приятного просмотра!

Педагогическая задача: создать условие для раскрытия творческого потенциала детей и подростков средствами включения в совместную деятельность.

«Великая поэзия» - литературно-музыкальная гостиная.

Театр поэзии – это вдохновляющие постановки великих поэтов; чтение их стихов и познания творчества известных авторов.

Каждая студия готовит постановку произведения русского поэта. Так же по желанию любой участник студии может выступить со своим или стихотворением любого русского автора.

Педагогическая задача: создание условия для развития духовных ценностей у детей и подростков.

«Премия СЮ» - подведение итогов, шоу-программа.

Каждая студия выбрала один из видов театра, с которыми познакомились ранее. Их задача продемонстрировать в свой завершающий мини – спектакль (продолжительностью 7 минут). По окончании мероприятия будут подведены итоги смены и объявится «Лучшая театральная студия СЮ», а также два победителя в индивидуальном зачете.

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

3 смена

«Он-лайн путешествие»



*«Люди способны найти и познать
себя лишь в приключениях»*

Андре Гад

Цель смены: *создать условия для актуализации культурных ценностей и развития познавательной активности у детей и подростков.*

Многие из нас, пожалуй, согласятся с утверждением, что академическое образование, которое, несомненно, пригодится нам в жизни, мы получаем каждый день в образовательных организациях.

Познание мира происходит и эмпирическим путем через различные виды жизнедеятельности человека. Изучение других обычаев, языков, менталитетов – открывает еще один путь изучения мировой цивилизации. В рамках 3 смены, каждый участник приобретет новый опыт, сможет развить свои навыки коммуникации и расширить кругозор.

Искусство – это особый продукт творческой деятельности, который можно рассматривать как форму единства и взаимодействия культур и народностей. Участники смены станут настоящими путешественниками, пройдя по самым популярным и самым неизведанным маршрутам. В первый же день ребята оказываются в аэропорту и становятся группами туристов. Им предстоит познакомиться с 5 странами: Израиль, Бразилия, Япония, Франция, Италия.

Туристы расскажут о своих путешествиях в новостных блогах, которые им предстоит вести на протяжении всего пути. Авторы самого увлекательного видео попадут на официальный канал лагеря видеохостинга «YouTube».

Ключевые мероприятия.

«Время отправления 12:00» - игра-погружение.

Участники смены оказались в аэропорту: перед ними 5 таинственных коробок, которые закрыты. Чтобы сесть на самолет, им необходимо найти ключ от замка. Найдя и открыв свою коробку, они смогут пройти на посадку и отправиться в путешествие.

Педагогическая задача: познакомить участников с тематикой смены.

«СтранаNews» - проектная работа.

Участникам старшего и среднего школьного возраста предлагаются завести свой новостной блог в любой социальной сети. А младшим – личные дневники. Для чего нужен новостной блог? Это журнал событий, основное содержимое которого – регулярно добавляемые записи. В этом дневнике туристы будут размещать свои «Travel-новости» за которые будет получать монетки. Если ребенок активно проявляет себя в различной деятельности, то во время путешествия по стране он получает «золотую карту», которой может пользоваться все время. Если обратное – он получает ограниченную сумму.

Педагогические задачи:

- развитие познавательной активности;
- создать условия для расширения знаний детей и подростков о понятии «блог».

1 страна. Израиль.

Израиль – страна на Ближнем Востоке у восточного побережья Средиземного моря. Культура страны имеет древнюю историю и представляет собой сплав множества субкультур различных общин, живущих в Израиле.

«Добро пожаловать» - тематический день.

Все участники смены собираются на главной площади Аэропорта, найдя первый ключ, они открывают страну. Их встречают жители страны Израиль,

которые доброжелательно их приветствуют. Задача каждого туриста – придумать свой образ, соответствующий национальному костюму страны. Каждая группа должна выложить совместное фото с соответствующими хештегами.

Педагогическая задача: создать условие для развития творческого потенциала детей и подростков.

«Арриво!» - PBC.

Каждому туристу необходимо знать самые главные достопримечательности того места, где он решил провести уикенд или поработать. Каждой группе дается список с заданиями, которые они должны выполнить в течение 40 минут. Задания имеют познавательный и творческий характер!

Педагогическая задача: создать условия для развития познавательной активности.

«Мы все, конечно, помним!» - квартирник.

Во всех городах этой страны жители ценят традиции и каждые выходные проводят с целью духовного обогащения и развития. Участникам предлагается окунуться в этот мир на традиционном празднике – праздник духа, где все желающие, могут продемонстрировать свои знания в области поэзии, выступив перед аудиторией.

По итогу дня задача участников смены подвести итоги путешествия в Израиле и зафиксировать свои приключения в блоге.

Педагогическая задача: создать условие для развития духовного здоровья участников смены.

2 страна – Бразилия.

Бразилия – страна в Южной Америке, которая простирается от бассейна реки Амазонка на севере до виноградников и огромных водопадов Игуасу на

юге. Культура Бразилии начала формироваться и формируется по сей день, как смесь разнообразных исторических традиций народов, составляющих бразильскую нацию.

«Больше, чем спорт» - фестиваль спорта.

Участники смены открывают следующую страну – Бразилию. Они попадают в настоящий яркий фестиваль. 1 день их путешествия посвящен спорту. Каждой группе необходимо придумать флаг и спортивное название для соревнований и состязаний. На открытии фестиваля они узнают, что же значит настоящий фестиваль спорта в Бразилии.

Педагогическая задача: создать условия для расширения кругозора.

«Формула 1» - веселые старты.

От каждой группы требуются самые спортивные 10 человек. Подготовлено разных 7 туров: на выносливость, силу, скорость, креативность, командный дух, устойчивость и смелость. Им предстоит узнать, какая группа справиться с этим успешнее всего. Остальные участники – группа поддержки и создатели веселой атмосферы.

Педагогическая задача: создание условий для развития спортивных навыков у детей и подростков.

«Бразильский карнавал» - ярмарка.

Карнавал – это самая главная гордость этой страны, именно этими пышными гуляниями славится Бразилия. Тема карнавала: фестиваль красок. Задача каждой группе придумать как можно больше различных развлечений для местных жителей. Весь карнавал проходит на главной площади.

Во время праздника, каждый участник должен сделать множество фотокарточек, чтобы потом разместить их в своем новостном блоге/личном дневнике. Все результаты подводятся на старте дня.

Педагогические задачи:

- развитие творческих навыков детей и подростков;

- расширение знаний о традициях страны Бразилия;
- способствовать развитию коммуникативных навыков.

3 страна – Франция.

Франция – это страна в Западной Европе, на территории которой находятся средневековые города, альпийские деревни и пляжи Средиземного моря. Любимым видом отдыха французов является рыбная ловля, а для жителей небольших городов – уход за садом и разведение цветов.

«Подиум» - шоу – программа.

Во Франции очень развита индустрия моды. Большая достопримечательность этой страны – красивые вещи от известных модельеров. Участникам предлагают окунуться в мир моды и стиля и создать образы, а вечером продемонстрировать их на настоящем подиуме.

Педагогическая задача:

- расширение знаний о культурно-исторических особенностях Франции;
- создать условия для развития творческих способностей детей и подростков.

«Душистый запах» - игровой ажиотаж.

Как говорилось ранее, во Франции – люди любят садоводство. Туристы оказываются в поле, где им предстоит зарабатывать удобрения, чтобы затем выращивать свой собственный сад и огород.

Чтобы зарабатывать удобрения, им необходимо найти людей в специальных масках. Побеждает та группа, которая за 45 минут вырастила большего всего растений.

Педагогическая задача: создать условие для развития стратегического мышления.

«Потанцуем?» - дэнс-батл.

Французы любят танцевать, и скорее зовут с собой своих гостей, чтобы продемонстрировать свои умения. Каждой группе необходимо приготовить совместный номер, а также выступить в индивидуальном зачете. Побеждает те ребята, которые подготовят номер: массовый, костюмированный и с качественной хореографией.

Педагогические задачи:

- актуализация хореографических навыков участников смены;
- развития навыков командной работы.

4 страна – Италия.

Италия – средиземноморское государство в Южной Европе с длинной береговой линией, которое оказало огромное влияние на западную культуру и кухню. Культура Италии представляет собой сложную смесь с большого количества этнических традиций.

«Салют!» - гостевание.

Итальянцы – гостеприимный народ и ценят традицию – навещать своих друзей. Задача каждой группы - приготовить развлечения для своих гостей. По заданному маршруту туристы отправятся в тур по другим группам. По итогу гостевания, туристы поближе познакомятся друг с другом и поделятся традиционными итальянскими развлечениям.

Педагогические задачи:

- расширение знаний о традиционном досуге итальянцев;
- создать условия для развития коммуникативных навыков у участников смены.

«Библионочь – 2019» - акция.

Библионочь — ежегодная социально-культурная акция посвящённая чтению. В этот вечер арт-пространства расширяют время и формат своей работы. Тема библионочи 2019 – театр. Отрядам предстоит познакомиться с

самыми знаменитыми писателями Италии и заснять интересные моменты в блог.

Педагогическая задача: создать условия для расширения кругозора.

«Удивительный мир» - музыкальный квиз.

Итальянцы умны и рассудительны, каждую неделю у них проходят различные игры, в которых может поучаствовать абсолютно любой человек. Каждая группа сразится в настоящей интеллектуальной битве. Всего 6 туров. Посоветовавшись в своих командах, им необходимо будет решить любую, поставленную им, задачу и дать верный ответ.

Педагогическая задача: создать условия для развития интеллектуального здоровья.

«Действуй!» - шоу-программа.

Как и в любой другой стране, итальянцы любят похвастаться своими талантами и умениями. И предлагают своим гостям подготовить номер, в котором: и пение, и танцы, и необычный жанр объединились вместе. Время на подготовку у ребят ограничено! Уже вечером все жители и гости продемонстрируют свое шоу, мероприятие завершится подведением итогов приключений в этой стране.

Педагогическая задача: создать условия для развития креативного мышления путем включения в совместную деятельность.

5 страна – Япония.

Япония – островное государство в Тихом океане, которое славится своими густонаселенными городами, императорскими дворцами, национальными парками. На культуру и менталитет японцев большое влияние оказало изолированное территориальное положение страны, географические и климатические особенности, а также особые природные явления (частые землетрясения и тайфуны), что выразилось в своеобразном отношении

японцев к природе как к живому созданию. Умение восхищаться сиюминутной красотой природы, как особенность национального характера японца, нашло выражение во многих видах искусств Японии.

«Успешный бизнес» - экономическая игра.

Самые успешные бизнесмены находятся в Японии. Именно они расскажут ребятам, как открыть успешный бизнес-проект. Участникам предложат разработать свой старт-ап, ведь в последнее время такая вещь, как стартапы, стала достаточно популярной и часто обсуждаемой. Однако не всегда и не все понимаю что это. Стартап - это любой бизнес-проект, который требует мало затрат, но приносит много прибыли и может быть актуален в различных сферах деятельности. Каждая группа создает собственные бизнес-проекты, реализует их и попытается заработать на нём игровые монеты.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков стратегического планирования.

«Фудзияма» - игра по территории.

В Японии популярна активная жизнь. Каждый житель стремится найти свое дело и проводить время с пользой. Ребятам предстоит узнать, какие же развлечения популярны в этой стране. А также попробовать поставить необычные рекорды. Туриста, который справится с этим заданием, запишут в специальную книгу «Тодайдзи».

Педагогическая задача:

- расширение знаний о стране Япония;
- создать условия для демонстрации индивидуальности каждого ребенка, его творческого потенциала.

«Ночной город - фотоквест».

Япония славится своими достопримечательностями и ночными развлечениями. Ребятам предстоит найти 10 фото-мест, который должен знать каждый человек, а тем более – путешественник. Первую фотокарточку они

находят на старте игры, разгадав шифр, дети понимают, где находится следующий памятник.

Педагогические задачи:

- создание условий для развития познавательной активности у участников смены;
- развитие логического мышления.

«Тематический парк» - конструкторская игра.

В столице Японии Токио открыли новый парк, который еще не имеет названия и интересных сооружений. Туристам предлагается создать макет новых построек в парке и предложить свое названия на японском языке. По окончании презентации, путем голосования местных жителей выберется лучший арт-проект.

Педагогическая задача: создать условия для развития креативного мышления.

«Мой newБлог» - шоу-программа.

На протяжении всего тура по странам, каждый участник вел свой интернет - дневник, пришло время наградить лучшего блогера. Самые интересные репортажи будут показаны на большом экране, а также каждой группе предлагают создать канал отряда, где будут выкладывать их совместные фото и видео. По итогу, объявляется интернет-конкурс, на самый популярный и информативный блог-канал. Победителей опубликуют в группе лагеря.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития информационно-познавательных навыков в условиях ДОЛ;
- подведение итогов смены.

4 смена «Кинокартина»



«Великие предметы искусства только потому и велики, что они доступны и понятны всем!»

Лев Николаевич Толстой

Цель смены: создать условия для развития познавательной активности и навыков командной работы участников смены.

Кино, как один из видов искусства, является важнейшим инструментом воспитания и формирования личности.

В рамках 4 летней смены участники станут частью индустрии визуального вида искусства – кино. Им необходимо заработать бюджет и другие ресурсы для открытия киностудии и создания собственной картины. Ребята познакомятся с особенностями жанров киноискусства, профессиями специалистов, занятых в процессе съемке и снимут собственное авторское короткометражное кино. За познания и участия в площадках «мир кино» отряды будут получать капитал. Смена будет реализована по программе, разработанной индивидуально для каждого отряда. По итогу работы их киностудии состоится премьера фильмов и вручение премии «Золотая киноплёнка».

Ключевые мероприятия

«Мир кино» - квест.

Киноискусство – вид изобразительного искусства, произведения которого создаются при помощи движущихся изображений.

Участники смены должны пройти различные испытания, чтобы заработать средства. Свой заработок они потратят на открытие собственной киностудии, затем выпустят свой короткометражный фильм.

Ребята отправляются на свое первое испытания, чтобы заработать первоначальный капитал. А для этого им необходимо разгадать кино-тайну и получить максимум капитала.

Педагогические задачи:

- погружение в тематику заезда;

- развитие логического мышления у детей и подростков.

«Только ты, только я!» - игра по станциям

с элементами веревочного курса.

Нет ничего важнее, чем иметь настоящих друзей рядом! Каждая команда знает, что залог успеха, это доверие в коллективе и умение слушать друг друга. Вот и пришло время узнать, смогут ли участники пройти испытания на «прочность команды»? За каждое задания команды также зарабатывают свой капитал. Задача отрядов справиться с испытаниями, чтобы заработать максимум.

Педагогическая задача: создание условия для сплочения детского коллектива.

«Империя кино» - шоу-программа.

Каждый отряд на смене становится киностудией, выбирая стиль и жанр фильмов. Участникам предстоит продемонстрировать на сцене свою визитную карточку студии. Тот, кто интереснее и глубже раскроет название команды своей съемочной группы, тот получит максимальное количество средств.

Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков.

«Спорт FM» - спортивное мероприятие.

Испытание для настоящих спортсменов. Каждой команде необходимо продемонстрировать свои спортивные навыки и умения. На территории

расположены 8 станций, которые нужно пройти одной командой. Команда получает максимум капитала, если все условия задания выполнены.

Педагогическая задача: создать условия для развития физических способностей у детей и подростков.

«Ярмарка творчества» - ярмарка.

Участники организывают ярмарку, на которой обмениваются опытом, проводят творческие коворкинги, организуют интересные станции, мастер-классы и многое другое. Их задача как можно больше придумать локаций, чтобы заработать большее количество средств.

Педагогическая задача: развитие социального здоровья участников смены.

«СтритТанцы» - шоу-программа.

Глобальное событие недели! Настоящий ДЭНСБАТТЛ. Каждая студия готовит танцевальный номер, чтобы сразиться в настоящем баттле и получить первое место, а также максимальный капитал.

Педагогическая задача: создать условие для развития творческих способностей детей и подростков.

«Записки охотника» - литературное кафе.

Творческий вечер будет посвящён поэзии русских писателей. Ребятам предстоит погрузиться в атмосферу творчества и проникнуться вдохновением великих классиков: приготовить поэтический номер и поделится атмосферой с другими участниками

Педагогическая задача: создать условия для развития моральных ценностей.

«Киномания» - интеллектуальная игра.

Участники заезда за прожитые дни смены узнали очень много про кинематограф и современное искусство. Пришло время блеснуть своими знаниями и побороться в последнем испытании за капитал. Участников ждет 6 этапов, где им будет необходимо, посоветовавшись, дать правильный ответ.

Педагогическая задача: создать условия для развития стратегического и логического мышления.

«ВиЗитеры» - конструкторская игра, гостевание.

Все средства собраны, пора приступать за работу. Каждая киностудия выбирает на территорию свое место для съемок и превращает ее в съемочную площадку. Материалы для постройки площадки им необходимо купить в специальном магазине или воспользоваться подручными средствами.

По сигналу, студии отправляются друг к другу в гости, чтобы узнать темы будущих book-трейлеров.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков общения между участниками смены.

«Империя кино» - конкурс видеороликов, КИП.

Все участники 4 летней смены собираются в большом кинозале, чтобы посмотреть свои book-трейлеры. Студий ждет сюрприз. Для каждого работника приготовлены спецзадания, которые помогут при выборе награждений индивидуальных премий.

Педагогическая задача: создать условия для развития творческих способностей детей и подростков.

«Премия Капитал» - шоу-программа.

Пришло время узнать победителей. Участников и номинантов на премию встречают на ковровой дорожке, под звуки фанфар. Премии будут вручаться по следующим номинациям:

- Лучший book-трейлер;

- Лучший актер и актриса;
- Лучшая съемочная площадка;
- Лучшая работа киностудии;
- Премия «Золотая киноплёнка» (студия, которая набрала наибольшее количество средств)

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

Кадровое обеспечение

Киселева Елена Васильевна	Главный эксперт МКУДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
Лашёнова Марина Сергеевна	Руководитель учебно-методического отдела ГРЦ ОООД «ФорУс»
Старицына Вера Ивановна	Старший методист УМО
Кумпицкая Марина Владимировна	Заместитель начальника ДОЛКД «Созвездие Юниор» по воспитательной работе
Кумпицкая Екатерина Александровна	Методист ДОЛКД «Созвездие Юниор»
Прохоренко Антонина Викторовна	Педагог-организатор ДОЛКД «Созвездие Юниор»

Вожатский отряд «Компас» - постоянный педагогический состав, выпускники Школы вожатского дела МКУДО ГРЦ ОООД «ФорУс», педагоги дополнительного образования, бойцы СПО и инструкторы по физической культуре и спорту ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Предполагаемые результаты:

1. обеспечение эмоционального комфорта и успешной адаптации ребенка к жизни в лагере;
2. повышение уровня развития креативного мышления и организаторских способностей участников смены;
3. развитие мотивация к познавательной активности;
4. расширение знаний детей и подростков в различных сферах искусства;
6. развитие у ребят осознание ценностного отношения к своему здоровью через включение их в систему педагогических проектов и мероприятия программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (проект «Со смыслом»).

Список используемой литературы:

1. 1 . Веймарн Б. В. (ред.). Всеобщая история искусств: Искусство 17. века. – Искусство, 1965. – Т. 5.
2. Каган М. С. Системный подход и гуманитарное знание: Избранные статьи. – Изд-во ЛГУ, 1991.
3. Кондрашева Ю. В., Прудских Э. В. Художественно-эстетическое воспитание детей дошкольного возраста [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 52-54
4. Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (последняя редакция от 06.03.2019, новый с изменениями на 2019 год) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
5. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.niro.nnov.ru/?id=31242>
6. Федеральный закон «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.niro.nnov.ru/?id=31604&template=print>
7. Шмаков С. А. Досуг школьников как социально-педагогическая проблема //Сов. педагогика. – 1980. – №. 3. – С. 43-48.

**Материально – техническое обеспечение
для реализации педагогической программы «Творить искусство»
ДОЛ КД «Созвездие Юниор»
12 июня 2019 – 28 августа 2019**

Мероприятие	Ресурс
<i>Игровое оформление мероприятий</i>	Фотобумага
	Атласные ленты: - синяя, зеленая, серебристая
	Бумага крафт в рулоне
	Ватман в рулоне
	Шкатулка с замком (ключ)
	Ткань подкладочная (для галстуков)
	<p>Хлопушка №1:</p>  <p>Хлопушка №2:</p> 
	Самоклеящаяся белая бумага
	<p>Аэрозольная краска: Красная, синяя, зеленая, серебристая, золотая</p> 
	Коробка картонная
	<p>Нитки для вышивания мулине ассорти:</p> 
	Нож канцелярский
	Фломастеры двусторонние ассорти
	Шнур плотный с сердечником
	Пленка для ламинирования
Скотч бесцветный	
Скотч двусторонний	
Скотч цветной	
Краска гуашь	

	Краски гуашь "VISTA-ARTISTA" Fine художественная металлик
	Баллон гелия
	Воздушные шары
	Кисти художественные №3 любой материал (пони, белка, колонок)
	Воздушные шары в виде «синяя звезда»
	Тонкий шпагат
	Тушь жидкая (черная)
	Пробковая доска
	Меловой штендер односторонний
	Поворотная двухсторонняя меловая доска
	Создание логотипа каждой смены
	Создание трафарета для благодарственных писем и дипломов в электронном виде
	Создание дизайна значка в тематику лагеря («Созвездие Юниор»)
	Мука пшеничная
<i>Призовой фонд Костюмированное оформление</i>	Яблочный пирог
	Кубок в виде веера с гравировкой «Лучшая театральная постановка 2019»
	Кубок в виде звезды с гравировкой «Лучший актер СЮ»
	Кружки стеклянные, керамические брендированные
	Браслеты силиконовые брендированные
	Пакет с логотипом лагеря