

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ № 2»
(МБОУ «ГИМНАЗИЯ № 2»)
«2 №-а ГИМНАЗИЯ» МУНИЦИПАЛЬНОЙ ВЕЛОДАН СЪОМКУД УЧРЕЖДЕНИЕ

УТВЕРЖДЕНА
Приказом МБОУ «Гимназия № 2»
от «31» августа 2019 г. № 326

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ЛАГЕРЬ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ
«ШКОЛА ИНТЕРЕСНЫХ КАНИКУЛ»

МБОУ «Гимназия № 2»

Направленность
МБОУ «Гимназия № 2»

Спортивно - оздоровительная
начальное общее образование

Возраст учащихся

МБОУ «Гимназия № 2»

7 – 11 лет

Срок реализации

МБОУ «Гимназия № 2»

30 часов

Составитель
Воспитатель
МБОУ «Гимназия № 2»

Рожкова Анна Александровна
(высшая квалификационная категория)

МБОУ «Гимназия № 2»

ФИО

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

г. Инта
наименование населённого пункта

2018 г.
год разработки

МБОУ «Гимназия № 2»

Пояснительная записка

В системе непрерывного образования каникулы в целом, играют весьма важную роль для развития, воспитания и оздоровления детей и подростков. Лагерь с дневным пребыванием – это не только социальная защита, это период, когда дети могут «сделать свою жизнь» полной интересных знакомств, полезных увлечений и занятий, могут научиться петь, танцевать, играть, с пользой провести свободное время. Осень - наилучшая пора для общения с природой, постоянная смена впечатлений, встреча с неизвестными. Это время, когда дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за четверть, внимательно посмотреть вокруг себя и увидеть, что удивительное рядом. Именно такие возможности для каждого ребенка открывают детские оздоровительные площадки с дневным пребыванием.

Воспитательная ценность системы состоит в том, что она создаёт условия для педагогически целесообразного, эмоционально привлекательного досуга учащихся, восстановления их здоровья, удовлетворения потребностей в новизне впечатлений, творческой самореализации, общения и самостоятельности в разнообразных формах, включающих труд, познание, искусство, культуру, игру и другие сферы возможного самоопределения. Ведь каникулы:

- это смена деятельности (с учения – на отдых как на деятельность, которая снимает утомление, напряжение и способствует восстановлению работоспособности).
- смена формы и сферы общения, личных связей, пристрастий, симпатий.
- смена единого социокультурного и информационного пространства, новые формы учебно-воспитательного процесса, новая природная и социально коммуникативная среда.

С точки зрения детей, каникулы – идеальное время для отвлечения от школьных занятий, для развития творческого потенциала, включения их в систему новых отношений, время для личностного роста. Каникулы глазами педагога – продолжение процесса формирования, социализации и образования личности через активное взаимодействие ребенка с окружающей средой благодаря обогащению его социального взаимодействия, повышению самостоятельности и изменению деятельности, создание ситуации успеха каждому ребенку.

Направления деятельности

№	Направление деятельности	Содержание деятельности
1	Здоровьесберегающий блок	Оздоровление участников смены посредством организации режима деятельности, направленного на сохранение и поддержание их здоровья. Физическое оздоровление включает в себя ежедневную утреннюю зарядку, занятия в бассейне, сбалансированное 5-и разовое питание, оптимальное распределение физической и интеллектуальной деятельности в течение дня
2	Содержательный блок	Проведение занятий, тренингов, мастер-классов, направленных на развитие творческого потенциала, включения их в систему новых отношений, время для личностного роста
3	Творческий (досуговый) блок	Проведение тематических бесед, конкурсов, квестов, игр, спортивных состязаний и КТД

Истина гласит, что только здоровый человек с хорошим самочувствием, психологической устойчивостью, высокой нравственностью способен быть счастливым, активно жить, успешно преодолевая различные трудности и достигая успехов в любой деятельности. Поэтому родителей, педагогов волнуют вопросы воспитания здорового, физически крепкого ребенка и развития в нем творческих способностей.

Учитывая все вышесказанное, педагогический коллектив оздоровительного лагеря ставит перед собой следующие цели и задачи:

Цель программы

Создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организации досуга, учащихся во время осенних каникул, развития творческого и интеллектуального потенциала личности, ее индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учетом собственных интересов, наклонностей и возможностей.

Задачи программы:

- Проведение работы с детьми, сочетающую развитие и воспитание учащихся с оздоровительным отдыхом;
- Развитие творческих способностей учащихся;
- Воспитание культуры поведения;
- Формирование у учащихся навыков общения и толерантности;
- Способствование укреплению навыков здорового образа жизни.

Содержание курса «Лагерь дневного пребывания» основано на положениях федеральных законов Российской Федерации и нормативно - правовых актов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки РФ от 06 октября 2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного стандарта начального общего образования» от 29.12.2014 № 1643;
- ООП НОО, ООП ООО одобренные Федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию Протокол заседания от 8 апреля 2015 г. №1/15
- Письмо Министерства образования и науки России от 12.05.2011 № 03–296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного стандарта общего образования»;
- Письмо Министерства образования и науки России от 07.08.2015 № 08–1228 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по вопросам введения федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»);
- Письмо Министерства образования и науки России от 18.08.2017 № 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;
- Положение о порядке разработки, рассмотрения, внесения изменений и/или дополнений, утверждения рабочей программы учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), утвержденное приказом МБОУ «Гимназия № 2».

Программа опирается на следующие принципы:

1. Принцип гуманизации отношений: построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху.
2. Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности: результатом деятельности воспитательного характера в лагере является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.
3. Принцип демократичности: участие всех детей и подростков в программе развития творческих способностей.
4. Принцип дифференциации воспитания: дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:
 - отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
 - создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены

(дня):

– активное участие детей во всех видах деятельности.

5. Принцип творческой индивидуальности: творческая индивидуальность – это характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

Формы и методы реализации программы

Данная программа реализуется через использование групповых, индивидуальных и коллективных форм работы, которые осуществляются с использованием традиционных методов:

- конкурсы;
- игры;
- соревнования;
- праздники;
- презентации;
- экскурсии;
- прогулки;
- анкетирование.

Одним из важнейших средств и методов организации воспитательного пространства является создание условий для проявления самостоятельности, инициативы, принятия решений и его самореализации.

Занятия проводятся с применением технологии сотрудничества, ИКТ - технологии, коллективно – творческих дел и игровых технологий Н.Е.Щурковой.

Программа рассчитана на совместную работу педагогов МБОУ «Гимназии № 2». Также курс внеурочной деятельности «Школа Интересных Каникул» реализуется через социальное партнерство с организациями:

- МБУК «Центр культурного наследия и традиционного народного творчества»;
- МБУК "Центр народного художественного творчества «Дворец культуры и техники»;
- МБУК «Интинский краеведческий музей»;
- МБУК «Централизованная библиотечная система»;
- МБУДО «Детская школа искусств».

Тип программы

Данная программа по продолжительности является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной смены лагеря с дневным пребыванием детей на базе МБОУ «Гимназия № 2». По своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления здорового образа жизни, развития, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительной площадки с дневным пребыванием.

Планируемый режим дня:

Время	Деятельность	Ответственные
08.30-09.00	Сбор детей, зарядка	Воспитатели лагеря
09.00-09.30	Завтрак	Воспитатели лагеря Работники столовой
9.30-10.00	Тренинговое занятие (согласно плану)	Воспитатели лагеря
10.00-10.20	Перемена. Подвижные игры	Воспитатели лагеря
10.20-12.20	Экскурсия (согласно плану)	Воспитатели лагеря Педагоги дополнительного образования
12.20-12.50	Обед	Воспитатели лагеря Работники столовой
12.50-13.30	Прогулка. Подвижные игры	Воспитатели лагеря
13.30-14.10	Мастер-класс (согласно плану)	Воспитатели лагеря

МБОУ «Гимназия № 2»		Педагоги дополнительного образования
14.10-14.30	Трудовой десант. Уход домой	Воспитатели лагеря

МБОУ «Гимназия № 2»

Материально-техническое обеспечение:

- спортивная площадка Гимназии;
- актовый зал Гимназии для проведения культурно-массовых мероприятий;
- помещения для занятий творческих объединений;
- материалы для оформления и творчества;
- наличие канцелярских принадлежностей;
- настольные игры, спортивный инвентарь, детские игрушки;
- музыкальная аппаратура, видеотехника;
- призы, грамоты для стимулирования.

Мероприятия по реализации программы

При составлении плана работы учитываются разновозрастные возможности, интересы детей, педагогов, родителей и пути реализации.

Контроль и оценка результатов:

- анкетирование детей с целью выявления их интересов, мотивов пребывания на оздоровительной площадке;
- наблюдение за поведением детей во время игр, позволяющее выявить лидерские качества, уровень коммуникативности;
- выставка изобразительного и прикладного творчества детей;
- вручение грамот, памятных подарков за активное и творческое участие в жизни детской оздоровительной площадки

Ожидаемые результаты:

- внедрение эффективных форм организации отдыха, оздоровления и занятости детей;
- приобретение навыков по организации здорового образа жизни, культуре отдыха и поведения;
- развитие коммуникативных, творческих и познавательных способностей детей, укрепление дружбы и сотрудничества между детьми разных возрастов;
- расширение кругозора, умений и навыков в области прикладного творчества, физической культуры, и других видах деятельности;
- самореализация, саморазвитие и самосовершенствование детей в процессе участия в жизни лагеря.
- приобретение новых знаний детей о родном городе, его истории, достопримечательностях, людях.

Предполагается, что время, проведённое в лагере, не пройдёт бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

Тематическое планирование

№	Наименование занятий	Форма проведения	Количество часов		
			теория	Практика, экскурсии	всего
1	Знакомство	тренинг	0	1	1
2	Я и мои друзья	тренинг	0	1	1

3	Что такое сотрудничество?	тренинг	0	1	1
4	Кто я? Мои силы, мои возможности	тренинг	0	1	1
5	Мое будущее. Каким бы я хотел стать в будущем?	тренинг	0	1	1
6	«Красный. Желтый. Зелёный»	подвижная игра	0	0,5	0,5
7	«Поймай хвост»	подвижная игра	0	0,5	0,5
8	«Светофор»	подвижная игра	0	0,5	0,5
9	«Вороны и воробьи»	подвижная игра	0	0,5	0,5
10	«Кот и мыши»	подвижная игра	0	0,5	0,5
11	«Атомы и молекулы»	подвижная игра	0	0,5	0,5
12	«Группы по признакам»	подвижная игра	0	0,5	0,5
13	«Берег и река»	подвижная игра	0	0,5	0,5
14	«Третий лишний!»	подвижная игра	0	0,5	0,5
15	«Тише едешь»	подвижная игра	0	0,5	0,5
16.	Экскурсия в городскую библиотеку	Тематическая беседа	2	0	2
17.	Экскурсия в городской краеведческий музей	Тематическая беседа	2	0	2
18.	Экскурсия в детскую городскую библиотеку	Тематическая беседа	2	0	2
19.	Экскурсия в ЦНК	Тематическая беседа	2	0	2
20	Посещение МБУК «Центр народного художественного творчества «Дворец культуры и техники»		2	0	2
21.	«Осенние поделки»	Мастер-класс	0	2	2
22.	«Поделки из бумаги и картона»	Мастер-класс	0	2	2
23.	«Поделки из ткани»	Мастер-класс	0	2	2
24.	«Поделки из ниток, лент и шнуров»	Мастер-класс	0	2	2
25.	«Поделки из бросового материала»	Мастер-класс	0	2	2
	Всего час		10	20	30

Содержание курса:

1.Тема «Знакомство» (1 час)

Имя. Фамилия. Возраст. Дата рождения. Адрес. Любимые школьные предметы. Интересы. Любимые виды спорта.

2.Тема «Я и мои друзья» (1 час)

Кто сказал «спасибо»? Я сделал хорошо. Кто есть, кто? Неоконченные предложения. Качества настоящего друга. Работа со сказкой.

3.Тема «Что такое сотрудничество» (1 час)

Я сегодня обрадовался встрече с ...Спасибо тебе за... Кто лишний? Что такое сотрудничество? Работа со сказкой.

4.Тема «Кто я? Мои силы, мои возможности» (1 час)

Ты похож на... Конкурс портретов. Что такое способности? Работа со сказкой.

5. Тема «Мое будущее. Каким бы я хотел стать в будущем?» (1 час)

Взрослое имя. Я в будущем. Неопределенные картинки. Рисунок «Я в настоящем и в будущем». Хочу в будущем – делаю сейчас.

6. Подвижная игра «Красный. Желтый. Зелёный»

Играющие вытягивают запечатанные жетоны трех разных цветов. Перед командой, объединенной одним цветом, ставится задача - догнать и ликвидировать жетоны у команды противника, сохранив при этом свой состав. Группа с жетонами красного цвета догоняет группу желтых, желтые ловят зеленых, зеленые - красных. В каждой группе примерно одинаковое количество

игроков. Ведущий объявляет место встречи каждой цветовой группы. И дает звуковой сигнал (свисток) к началу игры, сам находится в центре площадки, игроки, потерявшие жетоны, собираются у ведущего.

7. Подвижная игра «Поймай хвост»

Играющие выстраиваются в две колонны. В колонне соединяются друг с другом руками по принципу паровозика. Начало колонны называется головой, конец колонны - хвостиком. Голова должна поймать хвост команды - противника.

8. Подвижная игра «Светофор»

Играют 8-10 человек. Все становятся в колонну друг за другом, обхватывая руками за пояс впереди стоящего. Игрок, стоящий в колонне последним, закладывает себе сзади за пояс повязку или веревку. Это «хвост». Игра состоит в том, что игрок, стоящий впереди («голова») должен поймать «хвост». Если колонна разрывается, игра прерывается до тех пор, пока все снова не будут держаться друг за друга. Если «голове» удалось поймать «хвост», то первый в колонне игрок становится последним, закладывая себе «хвост» сзади. «Головой» становится игрок, стоящий вторым. Теперь он ловит «хвост»!

9. Подвижная игра «Вороны и воробьи»

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

10. Подвижная игра «Кот и мыши»

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Ведущий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами: Вышли мыши как-то раз посмотреть, который час? Раз, два, три, четыре, Мыши дернули за гири... (в этот момент «мышата» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.) Вдруг раздался страшный звон. Побежали мыши вон. После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

11. Подвижная игра «Атомы и молекулы»

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

12. Подвижная игра «Группы по признакам»

Это активная спортивная игра. Очень простая. Ведущий звонит в колокольчик, все бегают вокруг него. Внезапно звон прекращается, и ведущий кричит: "(Соберитесь в группы) по росту!" (по цвету глаз, по размеру обуви, по трое...). Кто не успел найти себе группу, временно выбывает из игры.

13. Подвижная игра «Берег и река»

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах».

Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например, «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

14. Подвижная игра «Третий лишний!»

Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

15. Подвижная игра «Тише едешь»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоявший до этой спины к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замеривших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

16. Мастер-класс «Осенние поделки»

<http://rodnaya-tropinka.ru/applikatsiya-iz-listev-dlya-detej-osennij-privet/>

17. Мастер-класс «Поделки из бумаги и картона»

<http://rodnaya-tropinka.ru/naturnorm-dlya-detej/>

18. Мастер-класс «Поделки из ткани»

<http://rodnaya-tropinka.ru/panno-iz-fetra-osen/>

19. Мастер-класс «Поделки из ниток, лент и шнуров»

<http://rodnaya-tropinka.ru/applikatsiya-iz-nitok-dlya-detej/>

20. Мастер-класс «Поделки из бросового материала»

<http://rodnaya-tropinka.ru/kolokolchik-iz-brosovogo-materiala/>

Литература

Теоретические источники и Интернет-ресурсы (для учителя)

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2011. – 223 с.
2. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. – М.: Просвещение, 2011. – 24 с.
3. Хухлаева О.В. Тропинка к своему «Я». – «Генезис», 2004

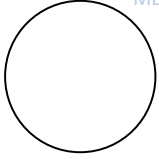
Приложение 1

Анкета «Как мы жили»

(проводится в последний день смены)

Дорогой друг!

Подошла к концу лагерная смена. Чем она запомнилась тебе, как ты чувствовал себя в нашем лагере, в коллективе ребят и подростков, что волновало тебя? Это те вопросы, ответив на которые, ты сможешь сделать так, чтобы в следующий раз (когда ты снова будешь отдыхать с нами) ты смог чувствовать себя более комфортно

Фамилия, имя
Возраст (сколько тебе лет)
Команда МБОУ «Гимназия № 2»
Понравилось ли тебе отдыхать в нашем лагере?
Кем ты чаще всего был в течение смены (выбери один вариант ответа)? – организатором – активным участником – генератором идей (предлагал новые идеи) – наблюдателем (на все смотрел со стороны)
В чем из предложенного в смене ты смог себя проявить (выбери варианты ответов)? – в оформлении уголка – в организации и проведении дел в команде – в активном участии в общих лагерных мероприятиях – в спорте – в прикладном творчестве – в сценическом творчестве – свой вариант
Какие командные, общие лагерные дела и мероприятия тебе запомнились (понравились) больше всего. Перечисли их
Самым трудным для меня в лагере было
За время, проведенное в лагере, я стал (научился, изменился)
Представь себе, круг – это твоя команда, поставь крестик в том месте, где ты ощущал себя в команде

Больше всего за смену мне понравилось (запомнилось)
Уходя из лагеря, я хотел бы сказать

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»

МБОУ «Гимназия № 2»