

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Зерносовхозская средняя школа имени М.Н. Костина п. Новоселки»  
муниципального образования «Мелекесский район»  
Ульяновской области»**

ПРИНЯТО

заседании Педагогического совета  
МБОУ «Зерносовхозская СШ имени  
М.Н.Костина п.Новоселки»  
протокол №8 от «28»февраля 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Зерносовхозская СШ  
имени М.Н.Костина п.Новоселки»



/И.В.Первов/

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«Вожатый. Новое поколение»**

Направленность: **социально-педагогическая**

Уровень программы: **стартовый**

Возраст обучающихся: **13-16 лет**

Срок реализации: **1 год**

Объем программы: **144 часа**

Автор-составитель: **Имуллина Ирина Сергеевна**  
педагог дополнительного образования

**Новоселки 2023 г.**

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:**

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Содержание программы
- 1.4. Планируемые результаты

### **2.Комплекс организационно-педагогических условий:**

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации(контроля)
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические материалы

### **3. Список литературы**

# **1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:**

## **1.1Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Вожатый – новое поколение» социально-педагогической направленности является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного образовательного учреждения «Зерносовхозская Средняя общеобразовательная школа имени М.Н. Костина п. Новоселки» и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 26.07.2019) «Об образовании в Российской Федерации» Глава 10. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ, Статья 75. Дополнительное образование детей и взрослых
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Минтруда России от 05.05.2018 N 298н «Об утверждении профессионального стандарта Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (вместе с «СанПиН 2.4.4.3172-14. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы...») (Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014 N

Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)")

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

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

Таким образом, было решено создать новое направление для работы со старшими подростками - подготовка кадров для работы в лагерях дневного пребывания на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования.

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

**Новизна** данной программы в том, что она предполагает обучение старшеклассников, работающих в лагерях дневного пребывания на базе учреждений

дополнительного образования, а также в комплексном подходе к обучению вожатых. Теоретические и практические занятия проводятся по направлениям: функции вожатого, психология детей, детский коллектив, организация детского досуга, игровая деятельность.

**Педагогическая целесообразность** образовательной программы имеет социально-педагогическую направленность, является модифицированной.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Построение образовательного процесса опирается на следующие принципы:

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

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

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

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

**Адресат программы:** возраст обучающихся – 13-16 лет (обучающиеся 7-9 классов). По программе занимается группа 12-15 человек.

**Срок реализации программы** один год. Занятия проводятся по 2 часа 2 раза в неделю, общий объем нагрузки составляет 144 часа (в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14).

**Форма обучения:** очная, дистанционная.

**Формы занятий** - в составе курса - **теоретические занятия**, на которых изучаются разнообразные формы организации досуга детей, особенности детской психологии, детского коллектива; **практические занятия**, цель которых - применение полученные теоретических знаний на практике, проявление лидерских качеств, творческих способностей.

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

## **1.2. Цель и задачи программы**

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

### **Задачи:**

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

## **1.3.Содержание программы**

**Учебно-тематический план обучения.**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол- во часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
<b>Модуль 1</b>				
1	Введение	2	2	
<b>Раздел 1</b>				
	<b>Личность вожатого</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
2	Что такое лагерь?	4	2	2
3	Каким должен быть вожатый	2	1	1
<b>Раздел 2</b>				
	<b>Планирование и организация деятельности вожатого</b>	<b>32</b>	<b>14</b>	<b>18</b>
4	Логика развития лагерной смены	4	2	2
5	Организационный период смены	4	2	2
6	Основной период смены	4	2	2
7	Заключительный период смены	8	4	4
8	Организация самоуправления в ВДК	4	2	2
9	Классификация игр	8	2	6
<b>Раздел 3</b>				
	<b>Развитие коллектива в условиях детского лагеря</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	<b>8</b>

10	Стадии развития коллектива	2	1	1
11	Воспитательные возможности коллектива	6	6	
12	Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы	2	1	1
13	Конфликтные ситуации в лагере	8	2	2
<b>Раздел 4</b>				
	<b>Возрастные физиологические и психологические особенности детей</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
14	Формы и методы работы с младшими школьниками ( 8-9 лет)	2	1	1
15	Формы и методы работы с детьми среднего звена ( 10-12 лет )	2	1	1
	<b>Итого модуль 1</b>	<b>62</b>	<b>31</b>	<b>31</b>
<b>Раздел 5</b>				
	<b>Планирование воспитательной работы</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>
16	КТД	2	2	
17	Тематические дни	6	2	4



18	Организация и содержание работы творческих объединений, клубов, профильных отрядов	8	2	6
19	Отрядный огонек	8	4	4
<b>Раздел 6</b>				
	<b>Игровая деятельность в лагере</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	<b>4</b>
20	Игротека	4	2	2
21	Ролевые игры	4	2	2
22	Разработка конкурсно-игровых программ	6	6	
<b>Раздел 7</b>				
	<b>Проектная деятельность</b>	<b>18</b>	<b>2</b>	<b>16</b>
23	Основная программа	2	2	
24	Разработка проекта тематического дня в лагере	4		4
25	Разработка тематического мероприятия	4		4
26	Разработка собственной мастерской	4		4
27	Разработка творческой визитной карточки	4		4

<b>Раздел 8</b>				
	<b>Сценическая деятельность</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
28	Актерское мастерство вожатого	6	2	4
29	<b>Зачет</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
30	<b>Стажировка</b>	<b>18</b>		<b>18</b>
	<b>Итого Модуль 2</b>	<b>82</b>	<b>26</b>	<b>56</b>
	<b>Всего</b>	<b>144</b>	<b>57</b>	<b>87</b>

## **Содержание программы**

### **Вводное занятие**

Цели и задачи курса. Тестирование: коммуникативно-организаторские способности,

диагностика эмпатии. Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.

### **I Раздел Основы вожатского мастерства**

#### **Что такое лагерь?**

*Теория:* Особенности лагеря с дневным пребыванием детей. Особенности организации отдыха.

*Практика:* Игра на знакомство “Великолепная Валерия”. Составление карты достопримечательностей.

#### **Каким должен быть вожатый?**

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

*Практика:* Игра “Мой идеал”.

### **II Раздел Планирование и организация деятельности вожатого**

#### **Программа и планирование смены**

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

*Практика:* Конкурс “Ромашка”.

### **Логика развития лагерной смены**

*Теория:* Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный.

### **Специфика организационного периода смены лагеря**

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

*Практика:* Игра “Снежный ком”. Газета “Здравствуйте”. “Огонек знакомства”.

### **Специфика основного периода смены лагеря**

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

### **Специфика заключительного периода смены лагеря**

*Теория, практика:* Подведение итогов смены. Газета “Эх было дело...”, “Мне бы хотелось вам сказать...”. Закрытие смены. Награждение. Операция “Нас здесь не было”.

### **Организация самоуправления в ВДК**

*Теория:* Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития

самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работа центров и секторов.

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

### **III Раздел Развитие коллектива в условиях детского лагеря**

#### **Стадии развития коллектива**

*Теория:* Становление и развитие коллектива.

*Практика:* Игра “От носа к носу”.

#### **Воспитательные возможности коллектива**

*Теория:* Понятие о временном детском коллективе. Его психологические особенности: сборность, автономность, динамизм внутриколлективных отношений, интенсивность общения, особые темп и ритм жизни. Цикличность в формировании и развитии. Особенности формирования и работы с временным детским коллективом. Организация детского самоуправления и принципы взаимодействия органов самоуправления со взрослыми. Самоуправление. Нестандартные, творческие формы организации детского самоуправления.

#### **Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы**

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

*Практика:* Игра “Квадрат”.

#### **Конфликтные ситуации в лагере**

*Теория:* Методики изучения психолого-социальных способностей и качеств личности, критерии оценки уровня сформированности детского коллектива. Конфликты и пути их решения. Восстановительные технологии.

*Практика:* Алгоритм восстановительных технологий.

### **IV Раздел Возрастные физиологические и психологические особенности детей**

#### **Формы и методы работы с младшими школьниками (8-9 лет)**

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

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

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

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

### **V Раздел Планирование воспитательной работы**

#### **КТД**

*Теория:* Коллективная организация дел в отряде, взаимодействие отрядов. Роль органов самоуправления (постоянных и временных) в организации жизни лагеря. Коллективно-организаторская деятельность. Содержание, формы и методы основных видов воспитательной деятельности лагеря, их взаимодействие. Социальная деятельность, связь с близлежащими населенными пунктами.

#### **Тематические дни**

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

Самообслуживающий и производительный труд. Совместная работа с предприятиями, учреждениями, хозяйствами по профессиональной ориентации подростков. Создание мастерских, ремонтных бригад, лагерных бюро добрых услуг.

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

*Практика:* Разработка и проведение тематического дня.

**Организация и содержание работы творческих объединений, клубов, профильных отрядов.**

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

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

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

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

### **Отрядный огонек**

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

*Практика:* Использование творческих форм отчета, смотров знаний, умений. Прощальные костры, «огоньки».

## **VI Раздел Игровая деятельность в лагере**

### **Игротека**

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

*Практика:* Игротека в лагере.

### **Ролевые игры**

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

*Практики и тренинги.*

## **Разработка конкурсно-игровых программ**

## **VII Раздел Проектная деятельность**

### **Отрядная программа**

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

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

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

**Разработка проекта тематического дня в лагере**

**Разработка тематического мероприятия**

**Разработка собственной мастерской**

**Разработка творческой визитной карточки**

**VII Раздел Сценическая деятельность**

**Актерское мастерство вожатого**

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

#### **1.4. Планируемые результаты**

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

**Знать:**

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

## **Уметь:**

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

## **Владеть:**

### **1. социальной компетентностью**

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

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

#### ***Показатели:* - организация деятельности группы;**

- выступление в качестве исполнителя, организатора, инициатора;

### **2. коммуникативной компетентностью**

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

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

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

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

## **Формы подведения итогов**

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



## 2.Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1.Календарный учебный график

№	Дата по плану	Дата по факту	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля	Форма занятия	Примечание
1			2	Вводное занятие	Информационная	Беседа. Тестирование	
2			4	Что такое лагерь?	Теоритическая	Беседа	
3			2	Каким должен быть вожатый	Теоритическая	Беседа	
4			4	Логика развития лагерной смены	Информационная	Лекция	
5			4	Организац ионный период смены	Информационная	Беседа	
6			4	Основной период смены	Информационная	Беседа	
7			8	Заключите льный	Самоконтроль	Лекция	

				период смены			
8			4	Организация самоуправления в ВДК	Комбинированная	Работа в группах	
9			8	Классификация игр	Игровая	Практическая работа	
10			2	Стадии развития коллектива	Теоритическая	Отрядное дело	
11			6	Воспитательные возможности коллектива	Самоконтроль	Работа в группах	
12			2	Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы	Проектная	Работа в группах	
13			8	Конфликтные ситуации в лагере	Теоритическая	Отрядное дело	

14			2	Формы и методы работы с младшими школьниками ( 8-9 лет)	Информационная	Беседа	
15			2	Формы и методы работы с детьми среднего звена ( 10-12 лет )	Информационная	Беседа	
16			2	КТД	Комбинированная	КТД	
17			6	Тематические дни	Проектная	Оформительский практикум	
18			8	Организация и содержание работы творческих объединений, клубов, профильных отрядов	Проектная	Отрядное дело	

19			8	Отрядный огонек	Комбинированная	Отрядное дело	
20			4	Игротека	Игровая	Отрядное дело	
21			4	Ролевые игры	Игровая	Работа в группах	
22			6	Разработка конкурсно-игровых программ	Проектная	Работа в группах	
23			2	Основная программа	Теоритическая	Лекция	
24			4	Разработка проекта тематического дня в лагере	Проектная	Оформительский практикум	
25			4	Разработка тематического мероприятия	Контрольная	Отрядное дело	
26			4	Разработка собственной мастерской	Проектная	Оформительский практикум	

27			4	Разработка творческой визитной карточки	Проектная	Оформительский практикум	
28			6	Актерское мастерство вожакого	Творческая	Работа в группах	
29			2	Зачет	Контрольная	Беседа	
30			18	Стажировка	Проектная	Практикум	

## 2.2. Условия реализации программы.

Реализация программы не требует особых материальных затрат. Для занятий необходим кабинет, столы, стулья. Изучение тем, связанных с оформлением отрядного уголка, проведением КТД требует наличия ватмана, цветной бумаги, маркеров, карандашей, клея.

Некоторые темы предполагают наличие компьютера, проектора, экрана. Основной материал курса передаётся обучающимся на электронных носителях для последующего

использования в практической деятельности.

### **Кадровое обеспечение**

Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является профессиональная подготовка специалистов. Педагогический процесс осуществляют педагог-организатор. Педагог-организатор проводит обучение по всем темам.

В качестве консультантов приглашается заместитель директора по учебной работе, художник-оформитель.

Педагоги организуют образовательно-воспитательную работу, отвечают за соблюдение правил техники безопасности, выполнение мероприятий по охране жизни и здоровья воспитанников во время участия в практических занятиях.

### **2.3.Формы аттестации ( контроля )**

Контроль над работой обучающихся, оценка их знаний, навыков и умений является важнейшим средством активации и повышения эффективности образовательного процесса.

Для отслеживания эффективности обучения по программе «Вожатый-Новое поколение» используется диагностика и оценка получаемых результатов в течении учебного года, которые подразделяется на:

- текущую, проводимую для определения качества усвоения материала, корректуры планируемых учебных занятий;
  - промежуточную (за полугодие);
  - итоговую, проводимую для оценки получаемых результатов по окончании учебного года.
- используемые формы оценки качества знаний;
  - тестирование;
  - контрольное занятие;
  - экзамен.

Завершающий этап учебного процесса – итоговый экзамен. Допуском к нему служит зачет за первое и второе полугодие, предоставление конспектов, теоретических и практических занятий и разработанный обучающимся сценарий мероприятия, и план сетка на полную смену.

Итоговый экзамен дает право на получение сертификата, подтверждающего, что обучающийся прослушал курс учебных занятий по подготовке вожатых, и смог показать свою готовность практическими мероприятиями.

**Формой отслеживания образовательных результатов является:-**  
материалы анкетирования;

- материалы тестирования.

**Формой фиксации образовательных материалов выступают:**

- журнал учета посещаемости;
- конспекты занятий;
- протоколы родительских собраний.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов являются:**

- фотографии;
- открытые занятия;
- концерты;
- конкурсы.

## **2.5. Методическое обеспечение программы**

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

- **Технология личностно-ориентированного подхода.** Ее использование позволяет педагогу ставить во главу угла личность воспитанника, его интересы, склонности, познавательные возможности и потребности. В связи с этим своеобразие парадигмы целей личностно-ориентированных технологий заключается в ориентации на свойства личности, ее формирование и развитие в соответствии с природными способностями. Технологии личностной ориентации предполагают диагностику индивидуального развития, воспитанности и применение методов и средств воспитания, соответствующих этим особенностям. Особая роль здесь принадлежит ситуации успеха, созданию условий для самореализации личности, значимости её вклада в решение общих задач.

- **Сократовский развивающее-вопросный метод обучения.** Одним из главных приемов Сократа было шутливое притворство, будто бы он сам, не зная решения той или иной проблемы, выстраивал мнение собеседника и незаметно подводил его самого к правильному ответу на поставленный вопрос;

- Репродуктивный метод обучения. Используется для закрепления знаний, умений и навыков путем точного воспроизведения по образцу;
- Метод проблемного обучения. Использование данного метода позволяет педагогу выдвигать перед воспитанником познавательные задачи, разрешая которые ребенок усваивает новые знания и учится использовать приобретенные ранее знания в новой ситуации;
- Игровой метод. Используется как ведущий метод познания;
- Практический метод обучения. Он создает условия для творческой самостоятельной деятельности воспитанников.



### **3.Список литературы**

#### **Список литературы для педагога**

1. Волохов А.В, Фришман И.И. Внимание, каникулы! Методическое пособие.М.: ЦГЛ. 2005 -128 с.
2. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. М.1997г
3. Как сделать отдых детей незабываемым праздником: материалы авторских смен/ авт.сост. А.П. Гузенко и др.
4. Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных/Под редакцией Е.А. Левановой. – М.: Педагогическое общество России,2003. – 176.
5. Портфель вожатого: сценарии мероприятий; программы организации отдыха детей; практические материалы по овладению опытом вожатского мастерства./ авт.сост. А.А. Маслов. – Волгоград: Учитель, 2007.
6. Портфель вожатого: сценарии мероприятий; программы организации отдыха детей; практические материалы по овладению опытом вожатского мастерства./ авт.сост. А.А. Маслов. – Волгоград: Учитель, 2007.
7. Профильный лагерь: от идеи до воплощения: Опыт работы учреждений системы образования Нижегородской области./ Мин-во обр – я. Н. Новгород: Нижегородский институт развития образования, 2008.

#### **Список литературы для обучающихся.**

1. Командные игры- испытания. сборник игр. -М.: Пед .общество «Россия»,2003.
2. Загадки русского народа: Сборник загадок, вопросов, притч и задач.- М.:ТЕРРА, 1996.
3. БушуеваЛ. Книга добрых поздравлений. - М.: РИПОЛ классик, 2005.
4. Гридина В.Т., Завязкин О.В. Читай, рассуждай, отгадывай. - М.:БАО-ПРЕСС, 2005.
5. Игрушки из бумаги. - СПб: Кристалл, 1997.
6. Ильин АЛ. Большая энциклопедия выживания. - М.: Эксмо, 2005.

7. Ильин М., Сегал Е. Рассказы о том, что тебя окружает. Книга вторая. Откуда приходят вещи. - М.: Детская литература, 1956.

8. Ликум А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей. -М.: Слово, 1994.

### **Интернет-источники**

– <http://www.moo-sdo.ru/> – официальный сайт Межрегиональной общественной организации «Содействие детскому отдыху».

– [www.rosmintrud.ru](http://www.rosmintrud.ru) – официальный сайт Министерства труда и социальной защиты РФ;

– [fadm.gov.ru](http://fadm.gov.ru) – официальный сайт Федерального агентства по делам молодежи (Росмолодежь);

– <http://www.garant.ru/> – сайт информационного правового портала «Гарант.ру»;

– <http://www.consultant.ru/> – официальный сайт компании «КонсультантПлюс»;

– <http://www.center-orlyonok.ru> – официальный сайт ВДЦ «Орленок», см. раздел «Методические материалы»;

– <http://www.smena.org/parents/> – официальный сайт ВДЦ «Смена», см. раздел «Родителям»;

## Приложение №1

### **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

#### **ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ**

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

#### **ИСТОРИЯ**

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

#### **БЕЛКА**

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на

правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

## **ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ**

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

Игра проводится с детьми младшего возраста.

## **ИМЯ В ЦЕНТРЕ**

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

## **БИНГО**

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова

«Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

## **КОЗА**

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

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается.

Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

## **ДРУЖБА**

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

## **СУЕТА СУЕТ**

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

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

## **БИЛЕТКИ**

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

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

## **ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий

наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

## **ПАЛЬЧИКИ**

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

## **ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА**

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

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **ЗМЕЙКА**

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

### **МОЛЕКУЛА**

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий —

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

## **ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК**

Несколько команд из 4 человек.

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

Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды — "локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятась задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятась, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее.

Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

## **СМЕНА ЗОНЫ**

Площадка, разделенная на три зоны.

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

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

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



## **РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ**

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

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

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

Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

## **ТРИ ПОДСКОКА**

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

Страница 10

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

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

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

### **ГУСЕНИЦА**

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

## **ОБУВНАЯ**

## **ФАБРИКА**

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

## **ЭТО**

## **МОЙ**

## **НОС**

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

## **ИГРЫ**

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

## **НИКОГДА**

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

## **ЗООПАРК**

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

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

## **ФРУКТЫ**

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

## **ТУТТИ-ФРУТТИ**

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

## **ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ**

### **ПАРЫ**

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

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

### **МУХА**

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-

влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».