

Областное государственное образовательное бюджетное учреждение
для детей – сирот и детей, оставшихся без попечения родителей.
«Детский дом №1»

«В поисках Священного тотема»,

рабочая программа 1 лагерной смены
«Веселый летний марафон»

2015 год

Пояснительная записка

**Лучший способ преуспеть в будущем
– это самому создавать его.**

Р.Шарма

В детский дом поступают дети, как правило, с повышенным уровнем тревожности, вызывающим агрессию по отношению к окружающим сверстникам, к педагогам. Эта особая категория детей, которым не достает родительской любви, ласки, добрых взаимоотношений. Им, порою, не хватает терпимости, дружелюбия, уступчивости. У них слабо развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях, отсутствуют умения сглаживать конфликты, они затрудняются находить выход из спорных ситуаций.

Организация жизнедеятельности в летнем лагере будет происходить таинственным образом, с приключениями, что привлечет каждого участника к активному участию в жизнедеятельности смены.

Содержание программы выстроено так, что через участие в увлекательном фантастическом сюжете смены будет происходить формирование таких качеств личности как толерантность, дружба, взаимовыручка, стремление к самосовершенствованию.

Сюжетно-ролевая игра по тематике смены - это реальная жизнь в предлагаемых обстоятельствах, и в этой жизни принимают участие все. В такой игре создается ситуация выбора, ведь ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели: или он идет к цели один, или со своим другом, или с отрядом. Сценарий игры служит лишь канвой для импровизации. Эти игры проходят без зрителей, все в ней участники!

Важнейшая функция игры – организаторская. Она дает возможность многогранного раскрытия личности, развития ее способностей, сплочения воспитанников на основе общих замыслов и интересов. Такая игра должна выполнять следующие функции:

- содействовать сплочению коллектива;
- иметь познавательное значение;
- активизировать общественную деятельность детей;
- обеспечивать мыслительную активность участников игры;
- создавать условия для детского творчества;
- проходить по принципу: «меньше зрителей – больше участников».

Ценность сюжетно-ролевой игры определяется тем, насколько в ребенке она развивает качества, такие как: настойчивость, смелость, умение ориентироваться в сложной ситуации, умение действовать в интересах коллектива, сообща добиваться победы, не разрушая позитивного отношения к действительности.

Игровая деятельность физически, эмоционально, духовно развивает ребенка, способствует его интеллектуальному развитию, демонстрирует образцы цивилизованного, то есть созидательного социального поведения

Основные цели и задачи программы

Цели:

- оздоровление детей, создание условий для активного, интересного отдыха на каникулах.
- Формирование у детей мотиваций к осознанному нравственному поведению, основанному на уважении друг к другу, к другим людям.

Задачи:

1. Развивать способности детей к общению.
2. Воспитывать доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей; развивать формы регуляции своих эмоциональных состояний.
3. Развивать навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях, умений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
4. Формировать мотивацию к труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
5. Сохранить и укрепить физическое и психологическое здоровье воспитанников.

География программы:

Областное государственное образовательное бюджетное учреждение для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей «Детский дом № 1», прилежащая к нему территория со спортивной площадкой, игровыми территориями.

Разработчики программы

Овсянникова. О.Я, Квасова. Л.И.

Целевая группа программы:

Воспитанники детского дома от 5 до 11 лет.

Кадровое обеспечение программы:

руководитель смены Н.Я. Баткаева,
педагогический коллектив ОГОБУ «Детский дом №1».

Структура и механизм деятельности органов детского самоуправления, задействованных в реализации программы:

Для организации работы смены формируются органы самоуправления. В течение смены ежедневно проводится Совет племён – сбор представителей каждого племени для обсуждения итогов дня, обмена информацией. На него собираются постоянные представители племён, вождь наскальной живописи.

В период всей игры опросом общественного мнения, обработкой информации, выпуском газеты «Глас священногоtotема» занимается вождь наскальной живописи.

СТРУКТУРА САМОУПРАВЛЕНИЯ

для детей 5-11 лет



Совет племён – ежевечерний аналитический сбор племён

Совет вождей – совет вождей каждого племени под руководством Верховного вождя.

Система самоуправления в племенах

В каждом племени на организационных сборах в начале смены выбираются:

Вождь племени – представляет племя на Совете вождей, руководит племенем и входит в состав совета вождей;

Быстроногий вождь – ответственный за здоровый образ жизни и спортивную жизнь племени;

Вождь чистоты и порядка – ответственный за чистоту и порядок в племени;

Вождь Острый Ум – организатор творческо-коллективных и общественно-полезных дел.

Вождь наскальной живописи – ответственный за предоставления ин-формации своего племени и оформление газеты «Глас Священногоtotема»

Атрибутика смены. Отряды-племена. Они имеют своё название, клич, раскраску, тотем. Историю происхождения. Сбор отрядов – Совет племён; воспитатели, вожатые – старшие вожди племён; Овсянникова. О.Я. – Верховный вождь; Баткаева. Н.Я. – Верховный Жрец; медицинская сестра - Целитель.

Оформление смены. Выполняется в этностиле с элементами индейских мотивов и украшений – перья, камешки, бусины. Оформляется стилизованный календарь смены. Отрядные места (группы) оформляются как вигвамы как место откровений и места встреч племени. Оформляется место для племенного костра, на отрядном месте изображается животное – талисман племени.

Принцип реализации программы (построение оздоровительно-образовательного пространства)

Принцип актуальности. Ориентированность на решение наиболее значимых для развития личности ребенка проблем средствами конкретной программы.

Принцип разнообразия деятельности. Чем больше разнообразных дел, тем меньше бесцельно проведенного времени.

Принцип индивидуальной системы роста. За победы в различных соревнованиях, конкурсах, состязаниях, за проявленное творчество и активность, воспитанник получает знак отличия «стрелу»

Принцип «меньше зрителей – больше участников!»

Предполагает включенность каждого воспитанника и взрослого в сюжетно-ролевую игру.

Принцип анализа и синтеза.

В ходе смены проводятся различные диагностические исследования.

Предметом педагогической диагностики могут быть следующие темы:

- степень включенности воспитанников в игру, удержание детьми игровых ролей и позиций;
- изменение ценностных ориентаций, характера деятельности участников смены;
- результативность смены.

В течение смены важно обращать внимание на чувства воспитанников, их настроение. За основу исследовательского теста возьмём методику изучения взаимоотношений Рене-Жиля.

Механизм реализации программы:

Вся игра делится на этапы:

1 этап Организационный - «Священный тотем».

2 этап Основной – «В поисках Священногоtotема».

3 этап Итоговый – «Послание жителям Земли»

В 1 этапе ребята познакомятся с легендой о племенах индейцев, которых постигла беда. У них пропал священный тотем. Дети поставят перед собой цель «Пройти все трудности и испытания, собрать

максимальное количество стрел, найти Священный тотем. Помогать им будет Дружба, сплочённость и Взаимовыручка.

Во 2 этапе мы будем реализовывать коллективные цели. Каждый день на вечернем огоньке, (костре) планируем подводить итог каждого дня. Каждый день будет приближать нас к цели. И только дружба и взаимовыручка смогут помочь преодолеть все препятствия на пути к достижению цели.

На заключительном этапе подводится итог деятельности за смену, дети делают вывод: «Наши человеческие отношения, без которых невозможно почувствовать себя достойным и счастливым жителем планеты земля, это и есть движущая сила, способная достичь любой цели, получить любой результат. И не важно какой у тебя цвет кожи, на каком языке ты говоришь, важно быть нужным и полезным людям, обществу. Нужно принимать помощь и помогать самому и тогда всё обязательно получиться.

- степень включенности воспитанников в игру, удержание детьми игровых ролей и позиций;
- изменение ценностных ориентаций, характера деятельности участников смены;
- результативность смены.

Легенда

На берегу Светлой воды в дружбе и согласии жили индейские племена. Мужчины развивали силу и ловкость, ходили на охоту, добывали рыбу в чистой воде, женщины – разводили огонь и занимались домашними делами.

Один раз в 10 лет трудолюбивые племена собирались на праздник Священного тотема. Это было великое и священное действие, которое не менялось веками и чтилось всеми жителями племён. Никто не смел нарушить вековые традиции.

Но вот вожди узнают, что Большой тотем похищен. Это большая беда для всех племён, ведь Тотем – символ мира, плодородия, успеха не только для индейских племён, но и для всех жителей Земли. На поиски Тотема отправляются все, кому дороги Честь, Мир, Доброта, Достоинство. Найти Тотем смогут

только войны, в чьих сердцах живут Сила, Мудрость, Справедливость. Найти Тотем можно по тем следам, которые оставили неосторожные похитители, поэтому участники поисков отправятся в путь по долине Страха, побывают на острове Невидимок, спустятся в ущелье Призраков, опустятся на дно озера Ядовитых Лилий и др. И только дружба и взаимовыручка смогут помочь преодолеть все препятствия на пути поиска Священного тотема.

Формы работы

- Коллективные творческие дела
- Трудовые десанты (охота)
- Игroteки, праздники
- Конкурсы, викторины
- Огоныки
- Творческие мастерские - активности

Методы работы

- Практические
- Словесные
- Наглядные
- Поощрения

Активности (творческие мастерские)

Школа молодого воина (тренировка ловкости, силы, выносливости, спортивного ориентирования, навыков безопасной жизнедеятельности, игры, игрища, обучение элементам различных видов спорта и др.);

Песенный вигвам;

Вигвам желаний - психологические тренинги;

Вигвам мастеров - изготовление поделок из различных материала;

Тропа Здоровья - обучение детей навыкам здорового образа жизни;)

«Активности» - это кружки, секции, творческие мастерские, которые займут особое место в смене. Это способ подготовки участников к решению различных игровых задач.

Критерии результативности и эффективности программы

1. Активное участие и вовлеченность каждого воспитанника в мероприятие, активности. (Определяется с помощью наблюдения педагогов).
1. Положительная динамика эмоционально-психологического состояния воспитанников. (Определяется с помощью тестов, социометрии, проводимых педагогом-психологом).
2. Динамика формирования навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях, умений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. (Определяется с помощью тестов, наблюдений).
3. Антропометрия – показатель динамики уровня оздоровления. (Проводится медицинскими работниками).

Перспективный план мероприятий
на смену «В поисках священногоtotема»

1 день	2 день	3 день	4 день
Открытие смены «Испытание верховного жреца». Представление племён.	Эстафета знакомств с воинами племён (игры на сплочение)	Тропа испытаний – спортивные соревнования на преодоление препятствий	Верёвочные состязания
5 день	6 день	7 день	8 день
«Большая охота» - малая игра на спортивном полигоне	«Тропа стрел» – игра по станциям «Сказки Пушкина»	Поляна мастеров (конкурс талантов)	Поход-испытание
10 день	11 день	12 день	13 день
Турнир-соревнование «Воинская честь»	Вечер легенд и сказаний	Состязание племён	«Солнце, воздух и вода – для воинов друзья» – спортивные соревнования
14 день	15 день	16 день	17 день
Состязания «Меткий воин»	Праздник воинов	Поход-испытание	Праздник «Голубой лилии»
18 день	19 день	20 день	21 день
Путешествие к озеру Радости - развлечение	«Мудрый воин» – познавательно-интеллектуальная игра	«Большие стрельбы» - спортивные и подвижные игры	Праздник мастеров