Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

«Дворец детского творчества г. Челябинска»

****

**Программа тематической смены летнего профильного лагеря**

**«Вместе дружная семья»**

Возраст обучающихся: 6 - 15 лет

Срок реализации: 1 год

**Челябинск, 2024**

**Информационная карта**

Летний профильный лагерь дневного пребывания «Лира» функционирует во Дворце детского творчества с 1980 года. В 2024 году он делится на 2 площадки: «Лира-1» (на базе коллективов СП «Ювента») и «Лира-2» (на базе коллективов СП «Исток»)

Дислокация лагеря в 2024 году – «Лира-1» ул. Федорова, 12 (МБОУ СОШ № 17, кружки лагеря работают на базе СП «Ювента» по адресу ул. Доватора, 15;

«Лира-2» ул. Блюхера (МБОУ ООШ № 110, кружки лагеря работают на базе СП «Исток» по адресу ул. Доватора, 34.

Ежегодно в лагере создаются отряды физкультурно-спортивного и художественного профилей.

В 2024 году в лагере «Лира-1» сформированы 2 профильных отряда:

* 1 спортивный (на базе военно-спортивного клуба «Триумф»);
* 1 художественный (на базе объединения декоративно-прикладного творчества «Нand made»).

Количество детей в 2024 г. – 50. Возраст участников программы – 7-15 лет.

В лагере «Лира-2» сформированы 2 профильных отряда:

– 1 художественный (на базе объединения «Волшебная кисточка»);

– 1 естественнонаучный (на базе краеведческого объединения».

Количество детей в 2024 г. – 25. Возраст детей – 6,5 – 15.

Срок реализации программы – 18 рабочих дней.

**Пояснительная записка**

Организация отдыха и оздоровления учащихся является приоритетным направлением деятельности МАУДО «ДДТ» в летний период и выстраивается в соответствии с комплексной образовательно-досуговой программой «Лету – салют!».

Специфика профильного лагеря с дневным пребыванием детей позволяет органично сочетать досуговые и оздоровительные мероприятия с образовательной деятельностью по определенному профилю, т.к. летний период включен в календарный учебный график МАУДО «ДДТ» как особый период учебно-воспитательной деятельности.

Летний профильный лагерь «Лира» организуется на базе объединений МАУДО «ДДТ» для творчески одаренных, социально-активных детей, а также детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, детей с ОВЗ. Он является востребованной формой педагогической работы в летний период, как для учащихся, так и для самих педагогов, если они желают сформировать сплоченный костяк своего коллектива.

Воспитанники летнего профильного лагеря «Лира» продолжают на практике отрабатывать умения и навыки, полученные в течение учебного года в ходе освоения дополнительных общеобразовательных программ, принимают активное участие в реализации программы районного штаба «Лето» для учащихся городских оздоровительных и профильных лагерей района.

Особенностью программы профильного лагеря является ее активная досуговая составляющая, поскольку режим работы лагеря предусматривает не только учебные часы, но и достаточно свободного времени для организованного досуга ребят. На протяжении последних лет организаторы лагеря пришли к идее эффективности проведения тематических смен, когда для всех отрядов, независимо от их профиля, выбирается сквозная содержательная линия досуговой деятельности (Личность, эпоха, культурное или историческое событие и т.п.), направленная на формирование духовных ценностей личности, приобщение детей и подростков к культурному и историческому наследию Родины, сплочение детско-взрослого коллектива учреждения. В этом году выбрано направление «Вместе дружная семья», в соответствии с Голом семьи, проводимым в РФ в 2024 году.

Все составляющие воспитательно-досуговой части смены должны подвести ребят к участию в итоговом коллективном творческом деле - создании выставочно-концертной программы «Вместе дружная семья».

**Ценности и цели программы**

Ценности, заложенные в Программе воспитания, лежат и в основе данной программы:

* Ценности Родины и природы.
* Ценности человека, дружбы, семьи, сотрудничества.
* Ценность знания.
* Ценность здоровья.
* Ценность труда.
* Ценности культуры и красоты.

**Цель программы:**

развитие творческого и физического потенциала обучающихся МАУДО «ДДТ» в летний период, включение детей в различные виды коллективной и индивидуальной творческой деятельности в рамках тематической смены.

**Задачи:**

1. приобщение учащихся к системе культурных ценностей, отражающих богатство общечеловеческой культуры, в том числе культуры своего Отечества, народа, семьи;
2. формирование у детей и подростков ценностного отношения к окружающему миру (нравственность, гражданская позиция, здоровый образ жизни), уважения к культурному, историческому наследию России;
3. формирование у учащихся 4К-компетенций (коммуникация, командная работа, критическое мышление, креативность), культуры досуга, творческая самореализация детей и подростков;
4. закрепление профильных умений и навыков, полученных в ходе освоения дополнительной общеразвивающей программы.

«Тремя китами», на которых строится обучение, воспитание и досуг в профильном лагере, мы считаем:

* **коллективное дело** (деятельность определенной направленности в коллективе, совместное творчество, досуг, со-бытие);
* **общение** («живое», способствующее реальному восприятию и пониманию окружающего мира),
* **достойный пример** (знаковые примеры личностей (деятели культуры и науки, исторические личности и т.п.), личный пример педагога, наставника и др.).

Приоритеты выстраивания отношений в ходе совместной деятельности:

**Учащийся** – активный Субъект учебно-воспитательного процесса, а его личность – Ценность. Воспитательная среда при таком подходе характеризуется доминированием субъект-субъектных диалоговых уважительных отношений.

**Педагог** – Личность, Профессионал своего дела, Творец. Роль педагога определена нами следующим образом:

* педагог – образец (речи, уважительного отношения к другим, действий, поступков) и вдохновитель (к саморазвитию, поиску нового и интересного),
* партнёр и союзник ребёнка,
* проводник культуры.

В качестве основных функций педагога отмечены наставничество, помощь и поддержка, раскрытие потенциала ребёнка, создание традиций, комфортной атмосферы в коллективе и возможности выбора.

**Коллектив** (как детско-взрослая общность членов профильных отрядов и лагеря в целом) – это средство и среда воспитания. В связи с этим большое значение мы придаём сплочению коллектива, наличию объединяющих «событий» в течение смены, поддержанию «законов» и традиций.

Одна из наиболее важных характеристик взаимодействия в коллективе – открытость. Открытость обеспечивается особым психологическим климатом, атмосферой доверия, принятием каждого члена сообщества таким, какой он есть. В таких условиях человек снимает защиты, становится готовым как к влиянию на себя других людей, так и к обогащению собой пространства взаимодействия.

**Основные формы работы в профильном лагере**

- коллективно-творческие дела;

- участие в социально-значимых акциях;

- учебные занятия;

- игровые формы;

- досуговые программы (концерт-беседа, кинопросмотр-обсуждение, музыкальная гостиная и др.);

- экскурсии.

Организация деятельности летнего профильного лагеря «Лира» строится на основе сотрудничества, взаимного уважения и доверия педагогов и воспитанников, где инициаторами социально значимых дел, интересного досуга являются сами дети (тематические дни в отрядах, подготовка к итоговому концертно-выставочному мероприятию).

**Содержание деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
| Образовательная деятельность | Освоение краткосрочных образовательных программ (модулей) по декоративно-прикладному творчеству, хореографии и рукопашному бою, мастер-классы. |
| Изучение истории родного города и края  (с посещением Музея естественной истории Земли МАУДО «ДДТ», мультимедийного исторического парка «Россия. Моя история»). |
| Спортивно-оздоровительная деятельность, формирование ЗОЖ | Тренировки по ОФП на свежем воздухе (площадка для воркаута и стадион им. Колющенко). |
| «Дела давно минувших дней, преданья старины глубокой» (русские народные игры, которым более ста лет),  «Игры нашего двора» (подвижные игры на свежем воздухе) |
| Беседы по формированию ЗОЖ «Береги себя», «Сохрани себе жизнь», «Лето без опасности». |
| Досуговая деятельность | Просмотр и обсуждение кинофильмов: «Полонез Огинского» (ко Дню памяти и скорби 22 июня); «Тайна железной двери» (о ценности дружбы и человеческого общения, чувстве товарищества и взаимовыручке). |
| «Пушкинский квест», посвященный дню рождения великого русского поэта 6 июня (посещение детской библиотеки № 2 им. А.Б. Горской). |
| Игровые программы «Сказочное путешествие с Еленой Премудрой и Марьей Искусницей», «Крестики-нолики», музыкальная гостиная «Лебединое озеро», представленные специалистами районного штаба «Лето-2023» МАУДО «ДДТ» |
| Итоговое КТД:  Выставки изобразительного и декоративно-прикладного творчества «Вместе дружная семья» |
| Социальная активность | Участие в районной концертной программе Администрации Советского района, посвященной Дню России, в МАУДО «ДДТ» |
| Линейка памяти, посвященная 22 июня – Дню памяти и скорби |

Направления деятельности реализуются на основе план-сеток отрядов.

**Модель управления летнего профильного лагеря «Лира» МАУДО «ДДТ»**

Непосредственное руководство отрядами, связь с родителями

**Методическое сопровождение**

1. Подготовка педагогических кадров для работы в летний период (учеба в «ДДТ», прохождение курсов УМЦ «Медицина катастроф», гигиеническое обучение воспитателей лагерей с дневным пребыванием).
2. Создание локальной нормативно-правовой базы, регламентирующей деятельность летнего профильного лагеря «Лира» (пакет приказов, положений, инструкций по ОТ и ТБ, ППБ).
3. Краткосрочные образовательные программы (модули) профильных отрядов, Методические разработки.
4. Оформление уголка «Летний профильный лагерь «Лира».
5. Деятельность штаба «Лето» по подготовке и организации летней оздоровительной кампании в «ДДТ» и районе.

**Ресурсное обеспечение**

**Кадровое обеспечение**

**Количество работников лагеря** «Лира-1» - 4 (1 начальник, 3 воспитателя)

Начальник лагеря – К. С. Нариманова, заведующий отделом.

Воспитатели - Е.А.Яковлев, Т.А.Куклова, педагоги дополнительного образования, Н.П.Садовская, концертмейстер.

**Количество работников лагеря** «Лира-2» - 3 (1 начальник, 2 воспитателя)

Начальник лагеря – Ю.Р.Надыршина, педагог-организатор.

Воспитатели – Т.В,Бушуева, А.В.Ермакова, педагоги дополнительного образования.

**Количество привлеченных** к организации работы лагеря сотрудников «ДДТ»:

2 педагога-психолога,

1 педагог дополнительного образования, а также

специалисты районного штаба «Лето» - педагоги-организаторы – 4,

педагоги - специалисты Музея естественной истории Земли «ДДТ» - 2;

методисты – 1,

концертмейстеры - 2,

куратор программы – заместитель директора по УВР Е.В. Тарасова.

**Внутренние материально-технические ресурсы для кружковой работы:**

учебные кабинеты – 4 («Лира-1» - 2, «Лира-2» - 2),

спортивный зал – 1 («Лира-1»,

игровая комната – 2 («Лира-1» - 1, «Лира-2» - 1),

концертный зал – 1,

зал для видеопросмотров с видеопроектором, ноутбуком и акустической системой – 1,

Музей естественной истории Земли «ДДТ».

**Внешние ресурсы:**

привлеченные специалисты учреждений культуры (работники детской библиотеки №2 имени А.Б. Горской;

сквер и спортивная площадка стадиона им. Колющенко.

**Финансовое обеспечение**

Отдых, дополнительное образование и досуг каждому участникам смены предоставляется по путевке общей стоимостью 3101,94 руб., полностью оплачиваемой из муниципального бюджета.

|  |  |
| --- | --- |
| **Общий объем финансирования (руб.), в том числе:** | *232645,5* |
| средства муниципальных бюджетов (руб.) | *232645,5* |
| средства родителей/законных представителей (руб.) | *0* |
| **Стоимость 1 дня путевок, приобретаемых для детей, находящихся в ТЖС** | *172,33* |

**Психологическое сопровождение смены**

**Цель:** Укрепление психологического здоровья учащихся, развитие мотивации учащихся к здоровому образу жизни. Сплочение коллективов.

**Задачи:**

1) Расширить представления учащихся о приёмах сохранения и укрепления психологического здоровья, развитие навыков здорового досуга.

2) Формировать у детей и взрослых ответственное отношение к своему здоровью, мотивацию к здоровому образу жизни.

3) Формировать психологический иммунитет у детей к проявлению деструктивного поведения (суицидального, безнадзорного и пр.), к вовлечению их в экстремистские группы и опасные интернет-сообщества.

4) Формировать психологическую компетентность педагогов и сотрудников, работающих в летнем оздоровительном лагере, в вопросах повышения эффективности воспитательной работы, формировать у них навыки саморегуляции, обучать новым формам самокоррекции настроения и самочувствия у детей.

5) Выявлять «группу риска» детей из неблагополучных семей, осуществлять с ними индивидуальную коррекционно-развивающую работу.

**Виды деятельности по психолого-педагогическому сопровождению**

* Диагностика (индивидуальная и групповая)
* Профилактика
* Консультирование (индивидуальное и групповое)
* Развивающая работа (индивидуальная и групповая)
* Коррекционная работа
* Психологическое просвещение

**Формы и методы работы**

* Игры (познавательно-развлекательные игры, игры на сплочение, игра по вопросам здоровьесбережения, развивающие и ролевые игры)
* Беседы
* Психологический тренинг
* Музыкотерапия, сказкотерапия, арт-терапия, нейрографика
* Просмотр фильма и его обсуждение.

**План психологического сопровождения профильного лагеря «Лира»**

Отв. специалисты – педагоги-психологи Е.А. Медведева и М.Б. Жукова

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Содержание деятельности** | **Адресат** | **Сроки реализации** |
|  | «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» (тренинг сплочения) | Творческий отряд |  |
|  | Игры «Полезный досуг» | «Лира-1» |  |
|  | «Сказочная поляна»  (игровая развивающая программа) | Отряд «Хэнд мейд» |  |
|  | Игры «Полезный досуг» | Отряд «Рукопашный бой» |  |
|  | Игры «Полезный досуг» | «Лира-2» |  |
|  | «Разговор по душам со взрослыми» | Отряд «Рукопашный бой» |  |
|  | Консультации, индивидуальные беседы | Отряды ПЛ «Лира-1,2» | В течение смены |
|  | Индивидуальные коррекционно-развивающие занятия | Отряды ПЛ «Лира-1,2» | В течение смены |
|  | Почта доверия «Рука в руке» | Отряды ПЛ «Лира-1,2» | В течение смены |
|  | Занятия по развитию навыков саморегуляции, использованию методов арт-терапии и нейрографики для самокоррекции эмоционального настроения | Педагоги отрядов (с целью оптимизации эмоционального состояния и самочувствия) | В течение месяца по запросу |
|  | «От сердца к сердцу» - творческая встреча учащихся с бардами, музыкантами, художниками, поэтами | Отряды ПЛ «Лира-1,2» | 27 июня |

**Диагностический инструментарий**

**для психологической диагностики**

Цель: определение личностных особенностей, социометрических показателей и уровня креативности воспитанников первого года обучения для организации индивидуального педагогического подхода и оценки эффективности педагогического процесса в последующие годы.

Методы исследования:

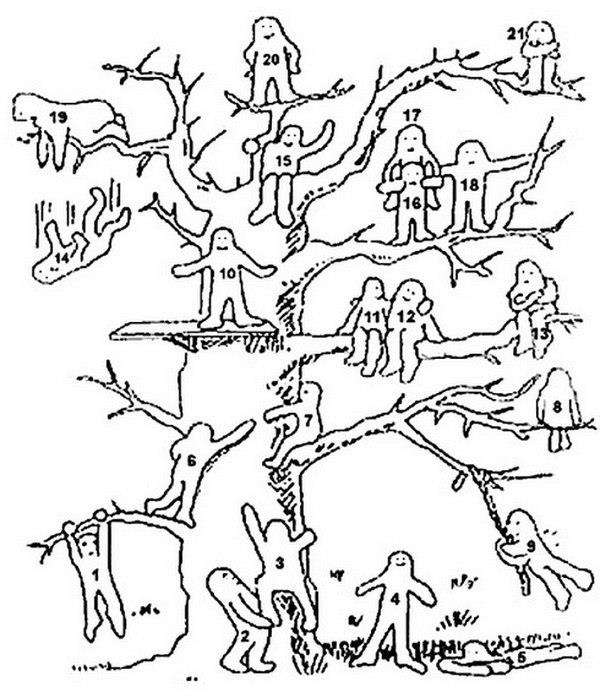
* изучение самооценки и уровня притязаний – проективная методика "Дерево с человечками" (Приложение 1), методика Дембо-Рубинштейн (Приложение 2)
* направленность ценностных ориентиров - методика **«Если бы ты был волшебником. Если бы у тебя была волшебная палочка» (Приложение 3)**
* изучение уровня креативности – субтесты методики Гилфорда и Торренса в модификации Е.Туник (Приложение 4)

Приложение 1

**Тест "Дерево с человечками"**

Этот тест на определение самооценки для детей дошкольного и школьного возраста (6-11 лет).

Предлагаем испытуемому картинку дерева с человечками и попросим внимательно её рассмотреть: "Посмотри, пожалуйста, на картинку, где изображено дерево, а рядом человечки с разным настроением и положением. Здесь каждый занят своим делом".



"Раскрась ствол и ветки дерева карандашом или фломастером коричневого цвета. И во время раскрашивания обрати внимание на каждого человечка, подумай, какое у него настроение, чем он занят".

Далее нужно попросить ребёнка закрасить красным карандашом того человечка, на которого он больше всего похож своим настроением и расположением.

А затем предложить раскрасить синим цветом человечка, на которого бы он хотел быть похож в будущем.

**Расшифровка теста "Дерево":**

♦ Если ребёнок выбрал человечков 1, 2, 3, 6, 7, 10, 11, 12, 15, 18, 19, то у него адекватная здоровая самооценка.

♦ Номер 20 выбирают дети с завышенной самооценкой и лидерскими качествами.

♦ Номера 5, 8, 13, 14, 16, 17, 21 - дети с низкой самооценкой.

♦ Дети, выбравшие человечков № 2, 11, 12, 18 и 19 - общительные и умеют дружить.

♦ Дети, которых не пугают трудности, легко преодолевающие препятствия на своём пути, выбирают номера 1, 3, 6, 7.

♦ Номер 4 обычно выбирает ребёнок, которого всё устраивает, он хочет добиться успехов, не затрачивая никаких усилий.

♦ Дети застенчивые, стеснительные, быстро утомляющиеся, физически слабые, обычно выбирают человечка под номером 5.

♦Легко адаптирующиеся к новым условиям, прекрасно чувствующие себя в детском коллективе дети выбирают № 10 и 15.

♦ Человечек №8 означает уход в себя, отстранённость.

♦ Номер 9 олицетворяет тягу к развлечениям.

♦ Номера 13 и 21 выбирают дети замкнутые и тревожные.

♦ Кризисное состояние и внутренний страх отражает человечек № 14.

♦ Ребёнок, подстраивающийся под чужое мнение и готовый на жертвы, выбирает № 16.

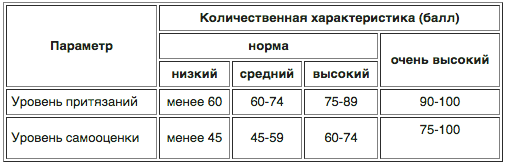
♦ Человечка под номером 17 обычно выбирает ребёнок, не умеющий справляться с возникающими трудностями.

Приложение 2

**Исследование самооценки по методике Дембо-Рубинштейн, модификация Прихожан**

Данная методика основана на непосредственном оценивании (шкалировании) испытуемыми ряда личных качеств, таких как здоровье, способности, характер и т. д. Обследуемым предлагается на вертикальных линиях отметить определенными знаками уровень развития у них этих качеств (показатель самооценки) и уровень притязаний, т. е. уровень развития этих же качеств, который бы удовлетворял их. Методика может проводиться как фронтально — с целой группой, так и индивидуально.

По результатам исследования определяются уровень притязаний и уровень самооценки: низкий, средний, высокий, очень высокий. Низкий уровень свидетельствует о заниженной самооценке или заниженном уровне притязаний и является индикатором неблагоприятного развития личности. Средний и высокий уровни самооценки удостоверяют реалистическую (адекватную) оценку себя. Средний и высокий уровень притязаний определяет оптимальный вариант развития личности ребенка. Очень высокий уровень показывает завышенную самооценку и нереалистичное, некритичное отношение к собственным возможностям.

[](https://www.psychologos.ru/images/481dfb8ede13659601e1b44edd3df3c2.png)

**Показатели уровня притязаний**

Высокий - 90-100 баллов. Нереалистичное отношение к своим возможностям, отсутствие самокритики.

Адекватный высокий - 75-89 баллов. Человек реалистично оценивает свои возможности.

Адекватный средний – 60-74 балла. Человек реалистично оценивает свои возможности.

Низкий - ниже 60 баллов. Заниженный уровень притязаний. Человек не может нормально развиваться. У него нет стремлений чего-то достигать, так как он уверен, что это заведомо проигрышный вариант.

**Уровень самооценки**

Завышенная - 75-100 баллов. Наблюдаются некоторые проблемы в формировании личностных качеств. Возможно, взрослый человек или ребенок не может правильно оценить свою трудовую деятельность (ее результаты), общение. Наблюдается такое явление, как "закрытость для опыта", то есть человек нечувствителен к замечаниям, советам и оценкам людей.

Адекватная средняя - 45- 59, адекватная высокая – 60- 74 балла. Реалистическое оценивание себя по указанным в методике и другим параметрам.

Заниженная - менее 45 баллов.

Приложение 3

**Методика «Если бы ты был волшебником. Если бы у тебя была волшебная палочка»**

Цель: изучение желаний и ценностных ориентиров детей 6-7 лет. Порядок исследования. Ребятам предлагается назвать три желания, которые они хотели бы исполнить. Выбор одного желания лучше не предлагать, так как младшим школьникам еще очень сложно выбрать самое-самое главное желание. Устные ответы записываются экспериментатором подробно. Анализ ответов может быть выполнен по следующей схеме: желания для себя, желания для других людей, для города, страны, мира. Учитывается преобладание материальных или духовно-нравственных ценностей.

Приложение 4

**«Тест Гилфорда и Торренса на креативность» (избирательно)**

*Субтест 2. Заключения*

Задача. Перечислить различные последствия гипотетической ситуации (« Вообрази, что случится, если животные и птицы смогут разговаривать на человеческом языке»).

Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах:

1. Беглость – общее число приведенных следствий

2. Оригинальность – число оригинальных ответов (оригинальным считается ответ, приведенный только один раз на выборке 30-40 человек).

*Субтест 4. Словесная ассоциация*

Задача. Привести как можно больше определений для общеупотребительных слов («Приведи как можно больше определений для слова «книга». Например: «красивая книга» – какая еще бывает книга?»)

Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах по показателям:

1. Беглость – суммарное число приведенных определений

2. Гибкость – число приведенных классов – категорий ответов.

*Субтест 6. Эскизы*

Задача. В квадратах теста приводится множество одинаковых фигур (кругов), каждую из них надо превратить в различные изображения.

Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах по показателям:

1. Беглость – суммарное число приведенных определений

2. Гибкость – число приведенных классов рисунков.

*Субтест 7. Спрятанная форма*

Задача. Найти различные фигуры, скрытые в сложном, малоструктурированном изображении.

Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах по двум показателям.

1. Беглость – суммарное число ответов

2. Оригинальность – число оригинальных, редких ответов *(*оригинальным будет считаться ответ, данный один раз на выборке 30–40 человек).

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПРОФИЛЬНОГО ОТРЯДА «HAND MADE»**

**(Художественно-прикладное направление)**

**Пояснительная записка**

Краткосрочная дополнительная образовательная программа является частью пакета дополнительных образовательных программ летнего профильного лагеря «Лира», а именно для художественно-прикладного отряда «**HAND MADE**», созданного из состава воспитанников 1-2 годов обучения, в возрасте 7-12 лет, планирующих продолжение обучения в коллективах «Hand Made» и «Художественная роспись по дереву».

Основной **целью** данной программы является художественно-эстетическое развитие младших школьников посредством прикладного творчества.

**Задачи** программы:

1. создать условия для творческого развития и личностных возможностей детей;
2. ознакомить с различными видами техники прикладного творчества;
3. способствовать развитию творческого потенциала детей.

**Методы и формы** работы:

1. занятия в коллективе;
2. участие в культурно-досуговой программе профильного лагеря «Лира».

**Ожидаемый результат:**

1. стабильный состав и формирование «костяка» коллектива;
2. получение новых знаний, умений и навыков в прикладном творчестве.

**Особенностью реализации** данной ДОП в летний период 2022 году является преобладание «Пушкинской» тематики в представлении результатов обучения на итоговой выставке в конце смены.

Учебные занятия проводятся на протяжении 4 учебных недель по 9 часов в неделю, в среднем 2 часа в день, в учебном помещении, оснащенном материалами и инструментами для декоративно-прикладного и изобразительного творчества.

**Учебно-тематический план**

**Отряд «Hand Made» (рук. Т.А,Куклова)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов, тем** | **Кол-во часов** | | |
| **теория** | **практика** | **общее** |
| 1. | Вводное занятие | 1 | 1 | 2 |
| 2. | Рисование мелками, акварелью, гуашью, чернилами, клеем ПВА | - | 12 | 12 |
| 3. | Лепка. Пластилин (пластилинография, мозаика) и пластика (полимерная глина). Миниатюрные композиции. | 6 | 10 | 16 |
| 4. | Оригами. Книжная закладка и уголки. Поделки | 2 | 2 | 4 |
| 5. | Итоговое занятие | 2 | - | 2 |
|  | **Итого:** | **11** | **25** | **36** |

**ПРОГРАММА ПРОФИЛЬНОГО СПОРТИВНОГО ОТРЯДА «Триумф»**

**Пояснительная записка**

Краткосрочная дополнительная образовательная программа является частью пакета образовательных программ летнего профильного лагеря «Лира», а именно для спортивного профильного отряда «Триумф» из состава воспитанников 1-3 годов обучения, в возрасте 7-12 лет, планирующих продолжение обучения в коллективе.

Основной **целью** данной программы является физическое развитие школьников на основе упражнений общей физической и специальной подготовки по рукопашному бою в соответствии с возрастными особенностями учащихся.

**Задачи** программы:

1. развитие физической силы и выносливости учащихся в сочетании с оздоровительными и закаливающими мероприятиями в условиях городского лагеря дневного пребывания детей.
2. освоение элементов каратэ на продвинутом уровне для дальнейшего участия в соревновательных мероприятиях.
3. формирование детского коллектива и воспитание ценностных ориентаций: ЗОЖ, духовных ценностей.

**Методы и формы** работы:

1. учебные тренировки в зале и на свежем воздухе;
2. участие в культурно-досуговой программе профильного лагеря «Лира».

**Ожидаемый результат:**

1. стабильный состав и формирование «костяка» коллектива.
2. укрепление здоровья учащихся.
3. получение новых знаний, умений и навыков в технике рукопашного боя.

**Особенностью реализации** данной ДОП в летний период 2022 году является преобладание «Пушкинской» тематики в воспитательно-досуговой части программы, отраженной в участии членов отряда в итоговом отчетном мероприятии «Минута славы» в конце смены.

Учебные занятия проводятся на протяжении 4 учебных недель по 9 часов в неделю, в среднем 2 часа в день, в спортивном зале.

**Учебно-тематический план**

**занятий профильного отряда «Триумф» (Е.А.Яковлев, Н.П.Садовская)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов, тем** | **Кол-во часов** | | |
| **теория** | **практика** | **общее** |
| 1. | Вводное занятие | 1 | 1 | 2 |
| 2. | Общая физическая подготовка  (упражнения на развитие силы, выносливости, координации, спортивные игры) | - | 12 | 12 |
| 3. | Основы рукопашного боя  (базовые стойки и передвижения, страховка; основные удары и приёмы защиты) | 6 | 10 | 16 |
| 4. | Первая медицинская помощь  (виды повреждений и способы оказания первой медицинской помощи; правила поведения в экстремальных ситуациях) | 2 | 2 | 4 |
| 5. | Итоговое занятие | 2 | - | 2 |
|  | **Итого:** | **11** | **25** | **36** |

**ПРИЛОЖЕНИЕ. Методические разработки и рекомендации к ДОП**

*Авторы: Е.А.Медведева, М.Б.Жукова,*

*педагоги-психологи МАУДО «ДДТ»*

**Занятие на знакомство и сплочение**

***Материалы:*** бланки, ручки, листы бумаги, фломастеры, воздушные шарики, газета.

***Ход занятия:***

1. **Делаем бейджи.** **Приветствие.** Поздороваться особым образом ....

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 5 людьми? А больше чем с 10?" Выявляются несколько лучших.

2.**Правила взаимодействия на психологических занятиях.**

Проявлять уважение к другому человеку, слушать, не перебивая, выражать своё мнение спокойно, признавать мнение другого человека, быть активным, поддерживать и подбадривать всех участников занятия.

3. **«Атомы»**.

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых по команде: «атомы двигаются», перемещаться по комнате, по команде «собраться в молекулы по 2 атома, по 5 и т.д. В конце для закрепления эффекта командности число атомов должно быть равно числу присутствующих, включая педагога, чтобы все встали в один круг.

4. **«Блиц-опрос себя и других в тройке (четвёрке) участников»**

Каждый получает табличку, которую нужно заполнить сначала про себя, а затем про других в тройке (четвёрке участников), общаясь с ними. В конце сделать вывод о совпадениях.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Имя | Любимое занятие, хобби | Предпочитаю смотреть интернет-ресурсы или каналы TV | Любимая музыка или исполнители | Любимая еда | Любимые места в Челябинске | Последняя понравившаяся книга. Советую почитать |
| Я (моё имя) |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Зачитываем в круг. Обсуждаем.

5. **«Сделайте, пожалуйста, так…»** (Педагог показывает движения: хлопки в ладоши, по бедрам, поднятие рук вверх, повороты головы и туловища и т.д., при этом он сопровождает каждую смену движений словами: «Сделайте, пожалуйста, так», но на некоторых движениях, говорит просто «Сделайте так». Повторять нужно те движения, которые сопровождаются вежливым словом «пожалуйста». Постепенно из игры выбывают ребята, которые ошиблись и стали повторять движения, когда слово «пожалуйста» не сказано. Педагог не должен очень пристально следить за тем, кто сел, а кто ошибся, но продолжает играть, лучше сказать, что каждый сам следит за правилами. Главное для нас – немного подвигать детей, создать положительный эмоциональный настрой).

6. Обсуждение правил общения в отряде. Оформление их на листе бумаги.

7. **Упражнение** **«Переправа»**

Участники получают газету. Задание – перебраться на другую сторону «реки», наступая только на бумагу. Задача – позаботиться о том, чтобы переправились все. Обсудить варианты переправы, выслушать всех, принять коллективное решение.

8**. «Атомы»**.

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых по команде: «атомы двигаются», перемещаться по комнате, по команде «собраться в молекулы по 2 атома, по 5 и т.д. В конце для закрепления эффекта командности число атомов должно быть равно числу присутствующих, включая педагога, чтобы все встали в один круг.

9. **«Связующая нить»**.

По кругу пускаем клубочек ниток. Каждый участник берёт нить в руку, передаёт дальше. Нить образует круг, за который держатся все. Натягиваем нить, говорим про натянутые отношения, расслабляем нить, говорим про комфортные отношения.

10. **«Гусеница».** Надуваем воздушные шарики. Выполняем упражнение

(формирует доверие, повышает сплочённость)

Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников. "Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впередистоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках. Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту". Например написать в ходе движения слово "Дружба" или название отряда.

11. Завершение работы. **«Комплимент по кругу».** Прощание.

*Автор Е.В.Тарасова, заместитель директора*

*по УВР МАУДО «ДДТ»*

**Русские народные подвижные игры**

**Цель:** познакомить воспитанников лагеря с некоторыми видами традиционных детских и взрослых игр; разучить некоторые из них.

1. Считалки для выбора водящего:

* На златом крыльце сидели…
* Вышел месяц из тумана…
* Катилася торба с великого горба…
* Дора-дора-помидора…

1. Традиционные русские игры и их правила:

**Лапта́** (*хлопта*) — русская народная командная игра с мячом и битой. Игра проводится на естественной площадке. Цель игры — ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время. К родственным лаптe видам спорта относятся бейсбол и крикет.

История русской лапты начинается очень давно: упоминания о ней встречаются даже в памятниках древнерусской письменности, а биты и мячи для игры были найдены при раскопках в Великом Новгороде в слоях, относящихся к XIV столетию.

При Петре I игру начали применять как средство физической подготовки солдат Семёновского и Преображенского полков, а затем и в других воинских подразделениях. В Российской империи в лапту играли люди всех возрастов, она использовалась и для физического воспитания детей, подростков, юношей и девушек. При народном комиссаре просвещения Н. И. Подвойском русская лапта была включена в физическую подготовку солдат Красной Армии. Официальные первенства по русской лапте начали проводиться в СССР в конце 1950-х — начале 1960-х годов, затем на некоторое время проведение соревнований было прекращено.

11 ноября 1986 года вышло Постановление Госкомспорта СССР «О развитии бейсбола, софтбола и русской лапты», после чего проведение турниров было продолжено. В 1996 году была создана Межрегиональная федерация русской лапты, в 2003 году она была преобразована во всероссийскую общественную физкультурно-спортивную организацию — Федерацию русской лапты России, объединяющую 46 региональных отделений в субъектах Российской Федерации. В настоящее время русская лапта получила своё развитие как официальный вид спорта. Проводятся официальные чемпионаты, кубки, первенства России среди разных возрастных групп, традиционные всероссийские детско-юношеские турниры. Соревнования проходят на открытых травяных и земляных спортивных площадках, а также в спортивных залах и на манежах.

Русская лапта развивает многие жизненно важные физические качества человека: быстроту, силу, координационные способности, вырабатывает игровое мышление, смекалку, чувство коллективизма и т. д. По техническим элементам это самый естественный и доступный вид спорта по сравнению с другими спортивными играми.

Правила игры надо разбирать отдельно. *Варианты: «Ярославская лапта», «Переменки», Вариант «Чиж», «Донская лапта»*

**Салочки** (*колдуны, чай-чай-выручай*, *салки, пятнашки, догонялки, квач, ляпа*) — наиболее общее название детской игры в разных вариантах, но с главным принципом: игроки пытаются осалить (опятнать, ляпнуть) друг друга касанием руки, тем самым передать другому участнику игры ведение (необходимость осалить кого-то другого).

*Обычные салочки*

Один из играющих — водящий (во́да), ему ловить. Остальные разбегаются. Кого осалит (дотронется ладонью) водящий, тот присоединяется к нему и ловит остальных вместе с ним. Изловив третьего, они ловят четвёртого, пятого и т. д., пока не переловят всех. Существует другой, бесконечный вариант игры: тот, кого осалит водящий, сам становится водящим, а водящий, наоборот, становится простым игроком.

Иногда по согласованию игроков вводится одно или несколько из дополнительных правил: а) водящий не имеет права осаливать того, кто до этого осалил его самого, б) «руки, ноги, голова не считово никогда» — дотрагивание до руки, ноги и головы не считается, в) «выше (ниже) земли» — убегающий игрок может встать на пень или любое другое место выше (ниже) уровня земли и тем самым получить временную неприкосновенность.

*Варианты: Круговые салочки, Перекрестные салочки, Цепные салочки*

Отличаются от обычных салочек тем, что игрок, которого осалили, берет за руку водящего и так бегает за другими игроками.

Следующий осаленный берет за руку кого-то из этой пары и так далее. Составляется длинная цепь водящих, которая может окружать убегающих. Если на бегу цепь разрывается, то водит кто-то из тех игроков, которые расцепили руки.

Кто из двух — решают по жребию (например, «камень, ножницы, бумага»).

*Перуанские салочки*

*Обезьяньи салочки*

*Вампирские салочки*

*Вонючка*

Берётся мяч, тряпка или клубок верёвки — «вонючка». Водящий бросает вонючку в кого-нибудь из остальных; если попадает — тот водит. Если же промахнулся — бежит подбирать вонючку. Другое название этой разновидности: *сиф* или *сифа*, «плешь».

*Колдунчики*

Второе название «колдунчиков» — «чай-чай-выручай». Ещё существует вариант «заморозка».

*Названия игры*

Простейший вариант игры имеет более 40 названий, в Челябинске например, их называют:

*баши́* («играть в баши́», дотрагиваться — «гáлить») — Челябинск (Россия), Рождественка (Казахстан).

*галя* (догоняющий — «галя») — Пермь, Екатеринбург (Россия), Брест (Белоруссия)

*догонялки* (догоняющий — «во́да») — Архангельская обл., Башкирия, Волгоград, Калмыкия, Краснодарский край, Мордовия, Москва и Подмосковье, Нижний Новгород и Нижегородская обл., Ленинградская обл., Пензенская обл., Пятигорск, Ростовская обл., Смоленская обл., Татария, Тверская обл., Ульяновская обл., Самарская обл., Ханты-Мансийский АО, Челябинск, Чувашия, Ярославская обл.; Черновцы (Украина); Акмола (сейчас Астана), Восточный Казахстан, Караганда, Кустанайская обл. (Казахстан); Севастополь; Рига (Латвия).

*си́фа* (догоняющий — «сифа́к», дотронуться — «сифануть») — Адыгея, Башкирия, Брянск, Воронеж, Владимирская обл., Коми, Ленинградская обл., Геленджик, Иркутск, Москва, Поволжье, Средний Урал, Улан-Удэ, Челябинск, Магнитогорск, Владивосток, Мурманская область (Россия), Новгородская область, Казахстан, Краснодарский край. Сифой может называться только вариант с киданием предмета (Минск, Рязань, Красноярск, Екатеринбург, Мурманск, Амурская обл.).

*История*

Происхождение этой игры восходит к средним векам, и оно драматично. Европа и весь мир помнят эпидемии чумы, когда механизм передачи болезни ассоциировался с контактом с больным. Засалить, запятнать другого человека означало передать ему заразу. В Испании сохранилось название этой игры, как «бубонная чума». (Теперь ее можно назвать «ковид»).

В марте 2017 года такая многовековая игра, как салочки, была запрещена в одной из калифорнийских начальных школ — Gold Ridge Elementarу School. Причиной послужило то, что, по мнению директора, это грубая контактная игра, которая небезопасна. Похожие случаи были отмечены и в других американских школах, а также в Англии.

**Горе́лки** (вариант: Ручеек) (укр. *горелки, хрещ, горюдуба*; белор. *гарэлыш, гарэлкі*) — подвижная старинная восточнославянская игра, в которой стоящий впереди ловит по сигналу других участников, убегающих от него поочерёдно парами. Горелки начинались с наступлением весны: с Благовещенья, Светлой пасхальной недели или Троицы, в некоторых местах обязательно играли на Ивана Купалу, в то время как на Рязанщине после Русальной недели запрещалось играть в горелки. Название произошло от сопровождающей игру песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло».

## *Название игры*

Игра названа по первым словам сопровождающей игру песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло». Слово *горелки* восходит к глаголу «гореть», причём изначально, видимо, в значении «любить, страдать от любви», характерном для народной поэзии: «*Не огонь горит, не смола кипит, а горит-кипит ретиво сердце по красной девице...*».

## *История игры*

Горелки изначально не были детской игрой: в неё играли девушки и холостые молодые мужчины. Водящим всегда выбирался парень, и ловить он мог только девушку, так что игра давала возможность знакомиться, общаться, выбирать невесту. Возникновение горелок связывают с языческими праздниками и обрядами: встречей весны, «когда славилась богиня Лада, покровительница браков и чадородия, когда самая природа вступает в свой благодатный союз с богом-громовиком и земля принимается за свой род», или с праздником Ярилы или Ивана Купалы — днём летнего солнцестояния. В горелки играли на праздниках и гуляньях, когда собиралось много народу. В середине XIX века «горелки», наряду с «ручейком», «завиванием капусты» и «казаками» была наиболее популярной игрой среди русских горожан.

В настоящее время горелки считаются исключительно детской игрой.

**Чехарда́** — игра, участники которой поочерёдно прыгают через своих партнёров, стоящих в согнутом положении. Чехарда развивает ловкость, координацию движений, глазомер, смелость, уверенность и силу в руках и ногах.

**Кондалы** – игра, в которой участники делятся на 2 команды и, крепко держась за руки, встают в две линии на расстоянии 10-15 м лицом друг к другу. Те, кто начинают игру, кричат: «Кондалы!» Вторая группа отвечает: «Закованы!» Первые: «Раскуйте нас!» Вторые: «Кем из нас?» Первая группа выбирает из второй того, кто должен разбить сцепленные руки. Выбранный участник разбегается и пытается прорвать «сцепку» в месте, где игроки ему кажутся послабее. Если «сцепка» прорвана, то победитель забирает одного из игроков команды противника в свою команду. Если нет – то остается в команде противника. И право разбивать переходит к ним. «Кондалы!» уже кричит та команда, в которой остался игрок, не разбивший "сцепку".

**Летел лебедь…** - все игроки встают в круг на расстоянии вытянутой руки и ладонями вверх кладут руки друг другу на ладонь, левую – снизу от ладони соседа, правую сверху. Выбирается начинающий (по считалке), он произносит первое слово: «Летел…», одновременно шлепая правой ладонью влево, по правой ладони слева стоящего, и так далее, произнося по одному слову «лебедь…», «считал…». Тот, кому шлепнули по ладошке на слово «считал..», называет число не более количества игроков (в первый круг – это число 9). Следующий начинает счет, шлепая соседа по ладони. Игрок, называющий "ключевое" число, при хлопанье должен ударить по ладони соседа. Задача соседа — отдернуть руку ДО того, как по ней ударили, но не раньше, чем произносится число.

**Казаки-разбойники** — детская игра, популярная в XX веке. В игре принимают участие две команды. Существуют различные варианты игры, характерные для местности и национального состава. Как утверждает одна из книг начала XX века, по правилам, пойманных разбойников даже наказывали ударами ремня по спине.

## *Название игры*

Название игры взято из жизни, поскольку её правила имитируют действительность: в царской России казаки являлись народной самообороной, охраняя мирное население от набегов разбойников. Точных данных о времени возникновения игры нет, но известно, что играли в неё ещё до революции.

## *История игры*

Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда городовые казаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских» казаков.

Тем не менее, в истории встречается немало примеров трактовки данной игры на свой манер. Так, одна версия утверждает, что возникновение игры в «Казаки-разбойники» тесным образом связано с кавказской войной XIX века. Казаки действительно принимали активное участие в той войне и, при внимательном рассмотрении, отголоски тех событий можно углядеть в правилах современной игры.

## *Описание и правила игры*

Как уже было сказано, в «Казаки-разбойники» играют по-разному. Если не принимать во внимание мелкие нюансы, все вариации можно свести к двум версиям. Участники делятся на казаков и разбойников. Казаки должны поймать всех разбойников (они дотрагиваются до разбойников и говорят: «красная печать, никому не убегать»). У казаков есть штаб. Разбойники должны придумать два пароля или больше. Один правильный, а остальные неправильные. Задача разбойников — захватить штаб казаков, но казаки их ловят. Разбойники могут подбегать друг к другу и говорить «зелёная печать, можно убегать», тем самым они освобождают другого разбойника. Разбойники могут захватить штаб только вместе и во время игры. Ни одни, ни другие не имеют права ходить по отдельности. Казаки не имеют права ходить возле штаба туда-сюда. Казаки, после того как поймали разбойников, будут их пытать. Разбойники могут терпеть, но, когда им надоест терпеть, они говорят любой пароль, и казаки определяют, правильный он или нет. Если они угадали, то казаки побеждают; если нет, то разбойники могут убежать и захватить штаб, тем самым они побеждают.

### *Стандартные правила игры*

Играют от шести человек и более (чем больше, тем лучше).

Играющие оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за «казаков», а кто за «разбойников». Иногда выбираются атаманы.

«Разбойники» совещаются и загадывают кодовое слово (секретный «пароль»). Может быть не слово, а пароль 13245 и т. д., максимум 8 цифр.

По сигналу «разбойники» убегают прятаться («казаки» не должны подглядывать). Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у «казаков» были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее «разбойники» убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

«Казаки» в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) «казаки» отправляются искать «разбойников». Найденного разбойника ловят («пятнают») и отводят в темницу (он не имеет права вырываться и убегать).

Некоторые источники утверждают, что «казак», поймавший «разбойника», остаётся в «темнице», сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за «разбойниками» в «темнице», а «казаки» могут бежать ловить остальных.

В «темнице» «разбойников» «пытают» (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой, кидают на землю, дают подзатыльник). Виды «пыток» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Задача «казаков»: выведать секретное слово-пароль.

*Авторы: Е.А.Медведева, М.Б.Жукова,*

*педагоги-психологи МАУДО «ДДТ»*

**«Сказочное путешествие с Еленой Премудрой и Марьей Искусницей»**

**(сценарная разработка воспитательно-досугового мероприятия)**

**Материалы:** сказочные предметы для «Бюро находок», две метлы, фраза «Сказка - ложь да в ней намёк…», проектор, экран, музыкальный центр. Фрагменты для конкурса, звуки Бабы Яги скрипучие, для пазлов распечатанные слова, костюмы или элементы костюмов для ведущих, костюм или элемент костюма для Бабы Яги, презентация, волшебная сумка для бюро находок, доска, магниты.

Марья Искусница:

Любят сказки все на свете,  
Любят взрослые и дети.  
Сказки тайну открывают,  
Всех Вас в гости приглашают!

*(Звучат сказочные позывные)*

Елена Премудрая: Ребята, здравствуйте! Мы представимся, нас зовут – Елена Премудрая и Марья Искусница!

Марья Искусница: Сегодня вас ждет увлекательное приключение в мир сказок! Вам нужно будет найти мудрую мысль, которую сказал когда-то очень известный писатель, узнаете, в какой сказке эта фраза была упомянута впервые. А для этого мы с вами отправимся в удивительный мир сказок.

Елена Премудрая: Я надеюсь, что вы хорошо знаете различные сказки: народные, сказки русских и зарубежных писателей. Поэтому те испытания, которые ждут вас на пути к цели, не будут для вас сложными. Делим на два ряда и садимся по командам, выбираем капитана.

Марья Искусница: Первое путешествие! Мы попали на поляну загадок!

**1 . «Поляна загадок»**

(За каждый правильный ответ команда получает 1 балл)

*Дорогие ребята, вам нужно угадать сказочного персонажа!*

*1 команде:*

Парень слез с любимой печки,

За водой поплелся к речке.

Щуку в проруби поймал

И с тех пор забот не знал. (Емеля)

2 команде:

На кочке болотной

Невестушка ждет,

Когда же за нею

Царевич придет. (Царевна-лягушка)

1 команде:

Много серебра и злата

В сундуках своих он спрятал,

В мрачном он дворце живет

И чужих невест крадет. (Кощей Бессмертный)

2 команде:

Сладких яблок аромат

Заманил ту птицу в сад,

Перья светятся огнем

И светло в ночи, как днем. (Жар-птица)

1 команде:

Чуть женой крота не стала  
И усатого жука!  
Вместе с ласточкой летала  
Высоко под облака. (Дюймовочка)

2 команде:

Внучка к бабушке пошла,  
Пироги ей понесла.  
Серый волк за ней следил,  
Обманул и проглотил! (Красная Шапочка)

*2.По отрывку определи название сказки*

1 команде:

Летела стрела и попала в болото.  
А в том болоте поймал её кто-то.  
Кто, распростившись с зеленою кожею  
Сделался милой, красивой, пригожей. («Царевна-лягушка»)  
2 команде:  
Нет ни речки, ни пруда.  
Где воды напиться?  
Очень вкусная вода  
В ямке от копытца. («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)  
1 команде:  
Отворили дверь козлята  
И пропали все куда-то. («Волк и козлята»)  
2 команде:  
На окошке он студился  
Взял потом и укатился  
На съедение лисе. («Колобок»)  
1 команде:

Помогла нам яблонька,  
Помогла нам печка,  
Помогла хорошая, голубая речка,  
Все нам помогали, все нас укрывали,  
К матушке и батюшке мы домой попали.  
Кто унес братишку? Назовите книжку? («Гуси-лебеди»)  
2 команде:  
Уплетая калачи,  
Ехал парень на печи.  
Покатился по деревне,  
И женился на царевне. («По щучьему велению»)  
1 команде:  
Сидит в корзинке девочка  
У мишки за спиной.  
Он, сам того не ведая,  
Несет ее домой. … («Маша и медведь»)  
2 команде:  
Надо курочке бежать  
Петушка скорей спасать  
Он так торопился,  
Бедный, подавился. («Петушок и бобовое зернышко»)

*Команде, набравшей наибольшее количество баллов, даётся кусочек фразы, который мы заранее не зачитываем, просто кладём, не открывая. (либо в свёрнутом виде).*

*Дорогие ребята, вы молодцы, много сказок знаете, интересная была «Поляна сказок», правда? А сейчас – пора подвигаться! Физкультминутка «Теремок»!*

1. **«Почта»**

*Ребята! Вы знаете, я люблю письма получать, а вы? (ответы детей) А телеграммы и подавно очень люблю!*

Марья Искусница: Друзья, серый волк (посмотрите на картинку) принёс нам сегодня телеграммы, только без вас мы не можем разобрать и понять, от кого они. Помогите нам. Пожалуйста!

Узнайте героев, от которых пришли телеграммы, назвав героя и сказку.

(За каждый правильный ответ команда получает 1 балл)

Загадываем поочерёдно командам:

1. «Приеду с подарками, так как на весь мир одна наткала я полотна».

*Ответ:* Вторая сестрица («Сказка о царе Салтане».)

2. «Безобразие, кто-то съел мою кашу и сломал мой стул»

*Ответ:*Медвежонок («Три медведя»)

3. «Не могу прибыть к вам, очень занят, так как веревкой хочу море морщить, да проклятое племя корчить!»

*Ответ*: Балда («Сказка о попе и работнике его Балде».)

4. «Все закончилось благополучно, только мой хвост остался в проруби» *Ответ:*Волк («Лиса и волк»)

5. «Спасите, нас съел серый волк»

*Ответ:* Козлята («Семеро козлят»)

6. «Приехать никак не могу: «Пуще прежнего старуха вздурилась».

*Ответ:* Старик («Сказка о рыбаке и рыбке».)

7. «Дорогие бабушка и дедушка, не волнуйтесь. Я придумала, как обмануть медведя. Скоро буду дома»

*Ответ*: Маша («Маша и медведь»)

8. «Помогите, мой брат превратился в козленочка»

*Ответ:* Алёнушка («Сестрица Аленушка и братец Иванушка»)

19. «Ждите, ждите, очень спешу, и ветер весело шумит, судно весело бежит мимо острова Буяна».

*Ответ:* Корабельщики («Сказка о царе Салтане».)

10. «Папа, моя стрела в болоте. Женюсь на лягушке»

*Ответ:* Иван-царевич («Царевна-лягушка»)

(Команда получает часть от фразы)

**3 . «Реставрационная»**

Елена Премудрая: Дорогие ребята, представляете, ветер – буян как пронёсся сегодня утром и перепутал названия сказок, нужно собрать эти сказочные пазлы! Это задание капитанам команд!

(За каждую правильно собранную картинку и название сказки команда получает 1 балл, учитывается время).

* + - 1. *Игра «Собери сказку».*

Дети собирают из разрезных картинок-пазлов изображения и называют сказку.

*2. Игра «Сказочное лото»*

*Собери название сказки*

Снежная… (Королева)

Аленький… (цветочек)

Заюшкина… (избушка)

Гадкий… (утенок)

Красная… (Шапочка)

Мальчик. .. (с пальчик)

Доктор…(Айболит)

Крошечка… (Хаврошечка)

Отлично у вас получилось, молодцы, капитаны!

Получают часть фразы.

У меня к вам вопрос: какой самый известный сказочный предмет у Бабы Яги? (дети отвечают). Конечно, это её метла!

**4. Эстафета «Баба Яга»**

Марья Искусница: Дорогие ребята, наша следующая игра называется «Баба-Яга»! Каждой команде даётся метла, с нею нужно пройти всю путь дорожку до стула (стул, это избушка на курьих ножках!) И вернуться обратно, передать метлу следующему игроку. Это задание выполняют все члены команды, только нужно, чтобы было одинаковое количество в командах, проверьте*!*

*Проводится под весёлую музыку эстафета. Выигравшая команда получает кусочек фразы ( не открывают, прикрепляют на доску)*

*Ребята, скажите, а как зовут прекрасную птицу в сказке? (дети отвечают, что Жар-птица) Так вот, Жар-птица подготовила нам викторину про её любимых птиц, передала по Вайберу, мы вам показываем картинку, а вам нужно отгадать!*

5.  **«Викторина по сказкам про птиц от Жар-птицы»** (За каждый правильный ответ команда получает 1 балл)

Елена Премудрая: Узнайте по картинкам из мультфильмов, какие это сказки! (Команда в конце получает часть фразы)

**6. Сказочный стол находок**

**Марья Искусница: Ой, Елена Премудрая, даже не знаю, как быть… Давеча летала я на ковре самолёте и нашла много непонятных сказочных предметов…**

**Елена Премудрая: Так давайте посмотрим, что это такое, может, ребята помогут отгадать?**

**Марья Искусница: Конечно, пожалуйста! Очень нужно найти хозяев этих предметов! Ведь без них сказки не будет… Итак…достаём!**

(Из «волшебной сумки» достаём поочередно «сказочные» предметы, и дети определяют, из какой они сказки. Можно попросить ребят назвать автора сказки, ее главных героев, прочитать наизусть несколько строк.

Предметы можно подобрать произвольно. Это могут быть:

- позолоченные орешки (А.С.Пушкин, «Сказка о царе Салтане);

- золотой ключик (А.Толстой, «Приключения Буратино, или Золотой ключик»);

- птичьи перья («Гуси-лебеди»);

- туфелька (Ш.Перро, «Золушка»);

- аленький цветочек (С. Аксаков, «Аленький цветочек»);

- шапочка красного цвета (Ш.Перро, «Красная шапочка»);

- хвост ослика Иа (А. Милн, «Винни-Пух»);

- зеркальце (А.С.Пушкин «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»);

- топор («Каша из топора»);

- воздушный шарик (А. Милн, «Винни-Пух»).

из какой сказки этот предмет?

-корзина с пирогами – «Красная шапочка»;

-камни-самоцветы – «Серебряное копытце»;-

цветок - «Цветик–семицветик»;

-пропеллер - «Карлсон»;

-самовар – «Муха-цокотуха»;

-золотое яйцо – «Курочка Ряба»

**7. Вопросы на премудрость от Елены Премудрой!**

Марья Искусница: Елена Премудрая, говорят, в сказке учат, как проявлять смекалку и сообразительность, как не обмануться?

Елена Премудрая: Да… сейчас я проведу со всеми конкурс «Не обманись» на смекалку!

1. **«Не обманись».**

**Елена Премудрая:** А сейчас мы проверим, как вы знаете сказочных героев. Только будьте очень внимательны, загадки очень хитрые. Ну что? Готовы?

Коли есть печка, не нужен диван,

Щукой командует в сказке … (не Иван, а Емеля).

Дернуть за веревочку –

Такой для входа код.

Съел бабушку и внучку

Голодный серый …   (не Кот, а Волк).

В Людоедах знает толк,

Съест, как мышь, любого… (не Волк, а Кот в сапогах).

Толстый хвоста и зазнайка

С Малышом дружил… (не Незнайка, а Карлсон).

В пруду, покрытом вязкой тиной,

Пиявок ловит… (не Буратино, а Дуремар).

Найти жену помог клубок,

Был счастлив очень… (не Колобок, а Иван-царевич).

Из полена Карло

Вырезал фигурку,

Существо ожившее

Он назвал…   (не Снегуркой, а Буратино).

От старушки-хулиганки

Всем беда и горе.

Поведенье исправлять

Следует…   (не Федоре, а Шапокляк).

Крыска Лариска ей дорога,

Ею пугает прохожих … (не Яга, а Шапокляк).

Умел он дружить и петь под гармошку,

Друзья полюбили за это… (не Антошку, а Гену Крокодила).

Знает даже и малыш,

Что Матроскин – это …(не мышь, а кот).

**9. Открываем на доске фразу**

Елена Премудрая: Мы поздравляем команды за активное участие в игре! Все молодцы! Вы собрали высказывание великого русского писателя Александра Сергеевича Пушкина о сказках, которое мы можем увидеть в «Сказке о Золотом петушке». И я надеюсь, что это путешествие по сказкам стало для вас не только увлекательным, но и в чем-то поучительным. А эти слова: ***«*Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок*»*** вы будете помнить, и с удовольствием будете продолжать читать сказки: народные, русских и зарубежных писателей.

Марья-искусница: Мы желаем вам: «Жить-поживать, зла не встречать, здоровыми быть и сказки любить!». А теперь пора прощаться… До свидания, друзья! До новых встреч со сказкой! А в заключение мы предлагаем поиграть в русскую народную игру «Ручеёк»!

*Автор: Т.А.Куклова,*

*педагог дополнительного образования*

*МАУДО «ДДТ»*

**Герои сказок А.С.Пушкина**

**Лепка. Полимерная глина. Миниатюрная композиция.**

И днем, и ночью кот учёный все ходит по цепи кругом…»

А.С.Пушкин

Для занятий по лепке подбираются сюжеты, герои сказок А.С.Пушкина, узнаваемые ребенком. Это дает закрепить и расширить уже усвоенные им знания. На занятиях по лепке дети получают знания о цвете, величине, форме, пропорциях, количестве предметов и их пространственном расположении. В силу индивидуальных особенностей развитие творческих способностей не может быть одинаковым у всех детей, потому что на занятии по лепке ребенок активно самостоятельно проявляет себя, тем самым испытывает радость от творческого созидания.

**Цель:** изготовление из полимерной глины героев сказок А.С.Пушкина.

**Задачи:** 1. ознакомить учащихся с технологией обработки полимерной глины;

2. развить художественно-эстетический вкус, творческие способности, фантазию, воображение;

3. закрепить знания по произведениям А.С.Пушкина.

**Инструменты и материалы:**

1. полимерная глина.
2. зубочистки (для скрепления различных деталей.
3. стек, с помощью которого легки разрезать полимерную глину.
4. скалка для раскатывания.
5. доска для лепки.
6. различные инструменты для создания фактуры.
7. иллюстрации к сказкам А.С.Пушкина различных художников (кот ученый, русалка, золотой петушок, дуб со златой цепью, царевна-лебедь, золотая рыбка и т.д.)

**Технологическая карта**

1. Подготовить рабочее место (он должно быть ровное и удобное).

Подготовить инструменты и приспособления.

1. Главный секрет и правило лепки – все зверюшки и предметы изготовляются из элементов трех форм (шарик, валик («колбаска), «лепешка»).
2. «Кот учёный» состоит из следующих частей:

* голова и уши;
* нос, глаза, рот, брови, щечки;
* туловище;
* лапки;
* хвост;
* аксессуары (очки, книга, цепь…)

Цвет для фигурки «кота учёного» подойдет любой (желтый, оранжевый, черный, серый, белый).

Кот может быть толстеньким, худеньким, веселым или грустным, таким, каким ребенок хочет его видеть. Чем больше фантазии, тем интереснее будет результат.

1. Голова и уши:

* скатать два шарика размером с маленькую горошину и один большой шарик (голова);
* расплющить маленькие шарики в треугольные лепешки (ушки);
* прикрепить уши к голове кот;

1. Нос и щечки:

* скатать маленький розовый шарик (нос) и два шарика побольше (щечки);
* скрепить щечки так, чтобы они соприкасались друг с другом, сверху к ним прикрепить нос; затем все прикрепить к мордочке кота;

1. Брови (они создают образ – кот веселый, задумчивый, умный…):

* скатать два очень маленьких сереньких шарика и раскатать их в «колбаски», придать им дугообразную форму (брови);
* прикрепить их к верхней части мордочки кота.

1. Глаза и рот:

* скатать два очень маленьких шарика и раскатать их в «колбаски» (веки);
* скатать два белых шарика побольше (глаза) и два маленьких черных шарика (зрачки);
* наложить на глаза веки и зрачки;
* прикрепить глаза под брови.
* Мордочка кота формируется.

1. Туловище:

* скатать большой шар одного цвета с головой и придать ему форму яйца (туловище);
* раскатать маленький белый шарик и расплющить его в лепешку (грудка) и прикрепить к туловищу;
* в верхний зауженный конец туловища воткнуть зубочистку;
* насадить голову кота на зубочистку и прикрепить к туловищу.

1. Лапки и хвост:

* скатать 5 шариков среднего размера;
* из одного шарика скатать колбаску с заострённым концом (хвост);
* из 4х шариков скатать колбаски (лапки);
* прикрепить две колбаски по бокам туловища со стороны головы;
* задние лапки прикрепить к туловищу с противоположной стороны;
* сзади прикрепить хвост.

1. Готовая работа запекается в духовом шкафу 6-10 мин. в зависимости от размера фигурки при температуре 110-120º С. Затем запеченной фигурке дать остыть в духовом шкафу до полного охлаждения.

Возможно, зверюшки, которых ребенок лепит самостоятельно, будут отличаться от тех, которых он рассматривал на иллюстрации в книге. Это именно то, что делает работу ребенка интересной и полной самых неожиданных решений. Предложите ребенку сравнить свою работу с персонажами в книге сказок А.С.Пушкина.

Используя правило 3х основных элементов, ребенок сможет легко создавать новые придуманные им образы. Мир полимерной глины – это безграничные возможности для развития детской фантазии и ее воплощения.

Автор: Т. А. Куклова,педагог

дополнительного образования

МАУДО «ДДТ»

**«В царстве золотой рыбки»**

(методическая разработка по изобразительному творчеству)

«Ничего не сказала рыбка,

Лишь хвостом по воде плеснула

И ушла в глубокое море…»

А.С.Пушкин

Давайте пофантазируем, как выглядит глубокое море, куда ушла золотая рыбка у А.С.Пушкина!

**Цель:** создание рисунка подводного мира, где царствует золотая рыбка.

**Задачи:** 1. ознакомить учащихся с технологией создания рисунка в смешанной технике;

2. развить художественно-эстетический вкус, творческие способности, фантазию, воображение;

3. закрепить знания по произведениям А.С.Пушкина.

**Инструменты и материалы:**

Рисунки выполняются **в смешанной технике** с применением масляных (восковых) мелков, туши (чернил), клея ПВА, стека на основе акварельной бумаги.

**Технологическая карта**

1. Первый этап работы – **эскиз будущего рисунка**. С помощью легких штрихов карандашом наносим на лист очертания предметов, которые будут на рисунке. Второй этап – **заполнение цветом.** Наносить цвет нужно в несколько слоев масляными (восковыми) мелками, закрашивая основу акварельной бумаги, не оставляя мелких вкраплений, начиная от светлых тонов и заканчивая подбором цветовой палитры. После нанесения цвета, нужно стряхнуть с рисунка остатки мелков.

2. Затем прорисовываем **тонкие линии и мелкие детали клеем ПВА** и оставляем сохнуть в течение 6-7 часов в горизонтальном положении. В завершение работу **покрываем** **чернилами или тушью** для создания законченного образа. Тушь придает работе свежесть и оригинальность.

В данной технике используется стек металлический для прорисовывания мелких деталей, линий, фактуры, для создания правдоподобного образа подводных обитателей: рыбок, кораллов, водорослей, медуз, ракушек, морских ежей.

Автор: А.С.Саблина, педагог

дополнительного образования

МАУДО «ДДТ»

**Хореографические основы классического,**

**современного и уличного танца**

**Цель:** изучение и повторение основных позиций, положений рук, ног и корпуса, основных движений и упражнений на середине зала.

**Задачи:**

1. Формирование физического корсета.

2. Развитие выворотности, гибкости, устойчивости, выносливости и координации движений

3. Формирование музыкального чувства внутреннего ритма.

4. Развитие умения владеть своим телом на физическом уровне.

К**лючевые понятия:** сосредоточенность, контроль, осознанность.

**Оборудование:** танцевальный класс, специальное половое покрытие, зеркала, аудиосистема.

**Ход занятия:**

1. Начало. Сообщение темы и цели урока.

2. Разогрев.

3. Теоретическая беседа.

4. Упражнения на середине зала.

5. Проверка выученного материала.

**Примерный хронометраж урока:**

Начало урока. Сообщение темы и целей урока – 5 минут

Разогрев – 20 минут

Теоретическая беседа – 15 минут

Упражнения середине – 30 минут

Проверка выученного материала – 20 минут

Итого: 90 минут (2 академических часа)

**Классический танец:**

**1. Начало занятия.**

Сбор детей на середине зала. Поклон и приветственное слово.

**Сообщение темы и цели занятия.**

Тема: Хореографические основы классического танца.

Цель: изучение и повторение основных позиций, положений рук, ног и корпуса, основных движений и упражнений на середине зала.

**2. Разогрев.**

-Изоляционный разогрев (каждая часть тела разминается и разогревается по отдельности)

-координационный разогрев (две части тела разминаются и разогреваются параллельно друг другу, в последствии с изменением направления движения или скорости исполнения)

- круговой разогрев (упражнения на движение выполняются в интенсивной форме по кругу)

- разогрев у станка (позволяет безопасно провести упражнения на растяжку и гибкость мышц)

**3. Теоретическая беседа.**

Данная беседа обязательна необходима для полного понимая детьми, что им предстоит изучить и что от них будет требоваться в ходе работы.

Вопросы, поднимаемые в данной теме: что такое классический танец, его особенности, его сложности и что развивает.

**4. Упражнения на середине зала.**

Позиции рук и ног, положения корпуса, торчки зала, port de bras, demi и grand plie, battement tendu, battement jete, rond de jamber parterre, battements foundus, battements frappes, battements developpes, battements developpes. Temps leve saute, changement de pieds, pas assemble.

**5. Проверка выученного материала.**

В конце занятия ученикам задается ряд вопросов по теоретической и практической части.

**Современный танец:**

**1. Начало занятия.**

Сбор детей на середине зала. Поклон и приветственное слово.

**Сообщение темы и цели занятия.**

Тема: Хореографические основы современного танца.

Цель: изучение и повторение основных позиций, положений рук, ног и корпуса, основных движений и упражнений на середине зала.

**3. Разогрев.**

- Изоляционный разогрев (каждая часть тела разминается и разогревается по отдельности)

- координационный разогрев (две части тела разминаются и разогреваются параллельно друг другу, в последствии с изменением направления движения или скорости исполнения)

- круговой разогрев (упражнения на движение выполняются в интенсивной форме по кругу)

- разогрев у станка (позволяет безопасно провести упражнения на растяжку и гибкость мышц)

**4. Теоретическая беседа.**

Данная беседа обязательна необходима для полного понимая детьми, что им предстоит изучить и что от них будет требоваться в ходе работы.

Вопросы, поднимаемые в данной теме: что такое современный танец, его особенности, его виды и что развивает.

**5. Упражнения на середине зала.**

Основные положения рук, ног и корпуса. Техника расслабления и напряжения, техника работы с собственным весом, силовые упражнения на contruction, работа в паре, работа в партере, упражнения на пространство.

**6. Проверка выученного материала.**

В конце занятия ученикам задается ряд вопросов по теоретической и практической части.

**Уличный танец:**

**1. Начало занятия.**

Сбор детей на середине зала. Поклон и приветственное слово.

**Сообщение темы и цели занятия.**

Тема: Хореографические основы уличного танца.

Цель: изучение и повторение основных позиций, положений рук, ног и корпуса, основных движений и упражнений на середине зала.

**2. Разогрев.**

-Изоляционный разогрев (каждая часть тела разминается и разогревается по отдельности)

-координационный разогрев (две части тела разминаются и разогреваются параллельно друг другу, в последствии с изменением направления движения или скорости исполнения)

- круговой разогрев (упражнения на движение выполняются в интенсивной форме по кругу)

- разогрев у станка (позволяет безопасно провести упражнения на растяжку и гибкость мышц)

**3. Теоретическая беседа.**

Данная беседа обязательна необходима для полного понимая детьми, что им предстоит изучить и что от них будет требоваться в ходе работы.

Вопросы, поднимаемые в данной теме: что такое уличный танец, его особенности, его виды и что развивает. Что такое хип-хоп.

**4. Упражнения на середине зала.**

Основные движения хип-хопа: basic bounce, two step, kick it, kick ball change, criss cross. Чувство ритма в музыке, умение чувствовать музыку, умение двигаться под музыку. Сочетание и виды сочетаний движений. Возможность импровизировать в данных движениях.

**5. Проверка выученного материала.**

В конце занятия ученикам задается ряд вопросов по теоретической и практической части.