

«Время героев»

Хабаровск
2018

Печатается по решению
научно-методического совета
КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ
протокол № 1 от 26.03.2018 г.

Краткосрочная досугово-образовательная программа «Время героев»
(в условиях турбазы «Азимут») / Сост. О.В. Залозная – г. Хабаровск: КГАОУ
ДО РМЦ, 2018 – 32 с.

Ответственный редактор: В.В. Шевченко
Ответственный за выпуск: О.В. Елякина
Компьютерная вёрстка: В.А. Тирская

Данные материалы будут полезны методистам образовательных организаций, педагогам дополнительного образования детей, социальным педагогам, педагогам-организаторам, старшим вожатым детских оздоровительных лагерей.

Содержание

1. Введение	2
2. Цели и задачи Программы	3
3. Обеспечение Программы	3
4. Условия реализации Программы	4
5. Игровой компонент Программы. Логика построения сюжетной игры	5
6. Ключевые мероприятия Программы	7
7. План мероприятий	9
8. Возможные риски в реализации Программы	14
9. Заключение	14
10. Список использованной литературы	15
Приложения	16

1. Введение.

Профильные летние мероприятия — часть социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в коммуникативной и физической деятельности. С одной стороны, они являются формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой — средой для оздоровления, развития различных видов художественного, социального творчества.

Досугово-образовательная деятельность в летний период направлена на вовлечение детей в общественную жизнь с учётом их индивидуальных способностей, выработку ценностного отношения к здоровому образу жизни и формирование на этой основе нравственного, эстетического, гражданского сознания. Педагогам необходимо выстроить систему воспитательной работы таким образом, чтобы она обеспечивала воспитание и оздоровление детей и соответствовала требованиям и особенностям временного детского коллектива.

Краткосрочная досугово-образовательная программа «Время героев» реализуется в форме сюжетной игры и включает в себя пять модулей: «Команда», «Спорт», «Творчество», «Лидерство», «Дружба», направленных на развитие Soft-компетенций учащихся.

Soft-компетенции — (англ. «мягкие» навыки) универсальные компетенции, которые не поддаются количественному измерению (социальные, интеллектуальные и волевые). Иногда их называют личными качествами, потому что они зависят от характера человека и приобретаются с личным опытом.

Сюжетная игра — это реальная жизнь в предлагаемых обстоятельствах, и в этой жизни принимают участие и дети, и взрослые. Включение детей в игровую и творческий компонент Программы увеличивает их мотивацию жить в предлагаемых обстоятельствах сюжета, способствует сплочению временного детского коллектива, раскрытию и развитию творческих способностей каждого участника. У ребёнка развиваются коммуникабельность, настойчивость, смелость, лидерские качества, формируется умение ориентироваться в сложной ситуации, работать в команде и действовать в интересах коллектива.

2. Цели и задачи Программы.

Цели: обеспечение полноценным отдыхом, развитие коммуникативных и творческих способностей детей, духовно-нравственное обогащение личности каждого ребёнка.

Задачи:

- обеспечить через занимательные формы досуговой деятельности активный летний отдых, развитие творческих способностей, саморазвитие личности ребёнка;
- сформировать и развить у детей коммуникативные навыки общения со сверстниками и взрослыми;
- создать атмосферу созидания, ситуации успеха, радости от результата своей и коллективной творческой работы.

3. Обеспечение Программы.

Кадровое обеспечение:

1. Руководитель — обеспечивает общее руководство деятельностью летней смены, утверждает режим работы, правила внутреннего распорядка, отвечает за технику безопасности и профилактику травматизма, проводит вводный инструктаж по охране труда, инструктаж на рабочем месте с сотрудниками.

2. Тренер-преподаватель — проводит инструктаж по технике безопасности, спортивные и оздоровительные мероприятия: утреннюю гимнастику, игры на свежем воздухе, первенство по различным видам спорта, тематические минутки здоровья и др.

3. Воспитатель — отвечает за жизнь и здоровье детей, организует жизнедеятельность детей и осуществляет их воспитание, создаёт благоприятный морально-психологический климат для каждого ребёнка в отряде, помогает в проведении спортивных и культурно-досуговых мероприятий в рамках Программы.

4. Инструктор (наставник) — организует реализацию игрового и творческого компонента Программы: осуществляет текущее и перспективное планирование мероприятий, организует и координирует разработку необходимой дидактической и методической документации, оказывает помощь коллективу детей в подготовке к мероприятиям, обеспечивает безопасное проведение культурно-досуговых мероприятий и мастер-классов, проводит культурно-досуговые мероприятия.

Инструкторы команд вместе с детьми выполняют следующие виды работ:

- оформление командных мест в соответствии с тематикой Программы;

- подготовка и реализация общих дел;
- оказание консультативной и практической помощи педагогическому коллективу команд по реализации основных дел;
- выпуск новостей по итогам дня;
- осуществление фото-видео съёмки дел, мероприятий;
- подготовка итогового буклета.

Методическое обеспечение:

1. План-сетка мероприятий Программы.
2. Должностные инструкции педагогических работников.
3. Методические разработки мероприятий, коллективных творческих дел, мастер-классов, творческих мастерских в соответствии с планом работы.
4. Диагностический инструментарий отслеживания результатов и подведения итогов мероприятия.

Материально-техническое обеспечение:

1. Площадка для проведения культурно-досуговых и спортивных мероприятий.
2. Материалы для оформления мероприятий и творчества детей.
3. Канцелярские принадлежности.
4. Видеотехника и аудиоматериалы.
5. Призы и награды для стимулирования участников.

4. Условия реализации Программы.

1. Безопасность мероприятий.
2. Распределение в течение дня эмоциональной и физической нагрузки детей.
3. Соответствие задач реализации Программы личностным потребностям и возможностям детей.
4. Мотивация детей на участие в мероприятиях.
5. Доступность предлагаемых форм досуговой деятельности.
6. Возможность проявления навыков и умений всех участников Программы в разных областях досуговой деятельности.
7. Индивидуальный подход к ребёнку с учётом его возрастных и психологических особенностей.
8. Моделирование и создание ситуации успеха при общении разных категорий детей и взрослых.
9. Соревновательный характер мероприятий Программы, применение системы личного и командного рейтингов.

5. Игровой компонент Программы. Логика построения сюжетной игры.

Досугово-образовательная программа «Время героев» вовлекает участников в игру, где им предстоит разгадать тайну легенды древних народов, пробуя свои силы в различных социальных ролях. Для её успешной реализации необходимо погружение в игровой и творческий компонент не только детей, но и педагогического коллектива.

Древняя легенда гласит, что давным-давно, когда на карте ещё не существовало ни нашей страны, ни нашего края, когда ещё не было ни больших городов, ни маленьких селений, когда наша земля принадлежала только природе, жили на ней племена великих людей. Они были самыми сильными и отважными, могучими и добрыми, умными и благородными. Они были настоящими героями, творящими чудеса. Герои не боялись ничего и могли смело идти навстречу судьбе, потому что знали пять Великих Секретов. До настоящего времени дошли лишь их рукописи с испытаниями. Пройдя испытания под руководством наставников и открыв в себе множество положительных качеств, любой человек может стать **НАСТОЯЩИМ ГЕРОЕМ**.



Пять Великих Секретов — это пять модулей игрового компонента Программы, которые соответствуют построению сюжетной игры.

Модуль «Команда» — организационный период (3 дня).

Задачи организационного периода:

– удовлетворить потребности детей в информации друг о друге, о сотрудниках туристской базы;

- развить у детей навыки самоуправления и соблюдения режима;
- ввести детей в Программу смены;
- составить план совместной деятельности с отрядом;
- организовать деятельность, способствующую раскрытию творческого потенциала детей.

Модули «Спорт» (2 дня), «Творчество» (2 дня), «Лидерство» (2 дня) — основной период (6 дней).

Задачи основного периода:

- вовлечь участников в разнообразную деятельность на основе совместных интересов и творчества;
- обучить участников самостоятельно планировать и анализировать каждый свой день, организовывать свою деятельность на принципах самоуправления;
- создать и укрепить внутриотрядные традиции и традиции туристской базы;
- сплотить временный детский коллектив посредством тематических коллективных творческих дел, спортивных соревнований, командных квест-игр, энкаунтеров, подготовки к мероприятиям.



Модуль «Дружба» — итоговый период (2 дня).

Задачи итогового периода:

- подвести итоги реализации Программы согласно рейтинговым таблицам;
- проанализировать рост временного детского коллектива и личностный рост каждого ребёнка, полученный опыт;
- определить перспективы последствий лагеря для каждого ребёнка, поставить задачи на ближайшее будущее.

В день заезда на открытии смены всем отрядам выдаётся главный артефакт — алфавит утерянного языка (Приложение 1), который поможет отрядам разгадывать секреты древних героев.

Каждый модуль Программы состоит из ряда мероприятий — испытаний. После успешного прохождения испытания отряды получают свои артефакты — плакаты, разрезанные на пазлы. Например, если реализуется модуль «Лидерство», отряды в течение двух дней получают части плаката, на одной стороне которого написана аффирмация о содержании модуля «Лидерство», а на другой изображена иллюстрирующая этот модуль стилизованная картинка (Приложения 2). По окончании модуля отряды складывают воедино все части своего плаката. Но чтобы правильно расшифровать послание древних героев (аффирмацию), то есть разгадать Великий Секрет, отряды должны воспользоваться алфавитом древних героев, так как послания на артефактах частично написаны на утерянном языке.

Аффирмация (от лат. affirmatio — подтверждение) — краткая фраза, содержащая вербальную формулу, которая при многократном повторении закрепляет требуемый образ или установку в подсознании человека, способствуя улучшению его психоэмоционального фона и стимулируя положительные перемены в жизни.

Раскрыв свой секрет, каждый отряд получает часть тотема (тотемы разделены на части по количеству отрядов). Всего пять тотемов (модули Программы) — это части одной общей карты, на которых изображены символы соответствующих модулей (Приложения 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5). Тем самым только на итоговом мероприятии заключительного модуля «Дружба» участники смены смогут увидеть полную картину, соединив все пазлы в тотемы, а тотемы — в одну общую карту (Приложение 4).

Сложив карту, дети получают от наставников свиток с легендой о Главном Секрете (Приложение 5).

Прочитав легенду, участники игры отправляются с помощью карты искать клад. Кладом может быть символика смены, медальоны в виде деревьев на жгутовых нитках, имиджевая продукция лагеря, которую ребёнок может оставить себе на память. Желательно, чтобы клад находился в сундуке или деревянной коробке.

6. Ключевые мероприятия Программы.

Ключевые мероприятия Программы распределены по модулям в последовательности в соответствии с началом, логическим развитием и завершением сюжета игры.

Модуль «Команда»:

– верёвочный курс «Мы — команда»;

- командная конкурсno-развлекательная программа «Добро пожаловать»;
- фотокросс «Легендарная команда»;
- квест «Час приключений»;
- мероприятие «Визит-шоу»;
- торжественная линейка «Я — новый герой».

Модуль «Спорт»:

- соревновательная программа: «О, спорт! Ты — мир!»;
- танцевальное спортивное мероприятие «Спорт-ин»;
- квест «ПроСпорт».

Модуль «Творчество»:

- фотокросс «Творчество без границ»;
- конкурсno-развлекательная программа «Мистер и мисс Герои»;
- КТД «Твори добро».

Модуль «Лидерство»:

- игра по станциям «Я — личность»;
- командная конкурсno-развлекательная программа «Интеллект-шоу»;
- отрядное дело «Я — разный».

Модуль «Дружба»:

- отрядное дело «Что такое дружба»;
- флэш-моб «Дружба крепкая не сломается»;
- акция «Сто слов обо мне»;
- праздник закрытия смены, гала-концерт «Звёздная дорожка» — подведение итогов общеотрядного рейтинга, подведение итогов спортивных игр «На старт», соединение тотемов, открытие Главного Секрета, поиск клада;
- посиделки у костра;
- итоговый «Огонёк».

В качестве примера в Приложениях 6.1–9.2 представлены материалы по проведению нескольких мероприятий.

Наряду с тематическими мероприятиями в Программу включены режимные составляющие. Независимо от вида мероприятия в течение дня должна сохраняться целостность игрового пространства. Для этого необходимо предусмотреть тематическое оформление пространства, словарь терминов игры, единый стиль одежды педагогического коллектива, атрибутику участникам мероприятия. Так как тематика мероприятий Программы связана с древними тайнами и легендами, то в дидактическом материале, выдаваемом на отряды для их проведения, желательно использовать оформление в стиле старинных свитков и древних артефактов (Приложения 10–12).

В рейтинговых таблицах могут отображаться как тематические, творческие, спортивные мероприятия, так и режимные составляющие Программы, такие как утренняя зарядка, соблюдение чистоты в жилых помещениях, соответствие таймингу мероприятий Программы и др. Также в рейтинговую таблицу можно добавить штрафные баллы за несоблюдение режима дня, правил и норм поведения (Приложение 13).



7. План мероприятий.

Дни	Тема дня	Название мероприятия
1	«Добро пожаловать»	Утро: – заезд участников смены; – регистрация детей, входящее анкетирование, комплектование отрядов. День: – «Совет новых героев» – сбор-инструктаж по ТБ и правилам внутреннего распорядка турбазы, знакомство с заповедями, атрибутикой, игры на знакомство, экскурсия по территории лагеря; – операция «Уют» – обустройство и оформление отрядного уголка; – разработка и подбор отрядных кричалок, речёвок; – КТД «Здравствуй, море! Здравствуй, лагерь!». Вечер: – праздник открытия смены «Время героев» (Приложение 6.1, 6.2); – презентация отрядов: название, символика, девиз, законы; – «Огонёк знакомств «Время новых героев» (Приложение 7).

2	Модуль «Команда»	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – <u>верёвочный курс «Мы — команда»;</u> – «Морские прогулки» – выход на море; – «АRTкласс» – занятия в творческих мастерских. День: – подготовка к вечернему мероприятию «Визит-шоу» – репетиции; – выбор органов самоуправления (ОСУ); – «Морские прогулки» – выход на море. Вечер: – <u>командная конкурсno-развлекательная программа «Добро пожаловать»;</u> – тематическая дискотека.
3	Модуль «Команда»	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АRTкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>фотокросс «Легендарная команда» (Приложение 8).</u> День: – подготовка к вечернему мероприятию «Визит-шоу» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – открытие спортивных соревнований «На старт!»; – спортивная эстафета «Если мы едины, мы непобедимы»; – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – <u>мероприятие «Визит-шоу»;</u> – тематическая дискотека.
4	Модуль «Команда» (открытие секрета)	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АRTкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>квест «Час приключений» (Приложение 9.1, 9.2).</u> День: – подготовка к танцевальному вечернему мероприятию – «Спорт-ин» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день первый); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – конкурсno-развлекательная программа «Телемикс»; – <u>торжественная линейка «Я — новый герой»</u> – открытие секрета «Команда», выдача тотема, посвящение в новые герои.

5	Модуль «Спорт»	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АРТкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>соревновательная программа: «О, спорт! Ты — мир!».</u> День: – подготовка к танцевальному вечернему мероприятию «Спорт-ин» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт» (день второй); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – <u>танцевальное спортивное мероприятие «Спорт-ин»;</u> – тематический «Огонёк».
6	Модуль «Спорт» (открытие секрета)	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АРТкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>Квест «ПроСпорт».</u> День: – Подготовка к вечернему мероприятию «Киномания» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день третий); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – конкурсno-развлекательная программа «Угадай мелодию»; – «Совет новых героев» – открытие секрета «Спорт», выдача тотема; – тематическая дискотека.
7	Модуль «Творчество»	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АРТкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>фотокросс «Творчество без границ».</u> День: – подготовка к вечернему мероприятию «Мистер и мисс Герои»; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день четвёртый); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – <u>конкурсno-развлекательная программа «Мистер и мисс Герои»;</u> – тематическая дискотека «Мы — новые герои».

8	Модуль «Творчество» (открытие секрета)	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АRTкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>КТД «Твори добро».</u> День: – подготовка к вечернему мероприятию «Киномания» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день пятый); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – вечернее мероприятие «Киномания»; – «Совет новых героев» – открытие секрета «Творчество», выдача тотема; – тематический «Огонёк».
9	Модуль «Лидерство»	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АRTкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>игра по станциям «Я — личность»;</u> День: – подготовка к вечернему мероприятию «Любимый хит» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день шестой); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – <u>командная конкурсno-развлекательная программа «Интеллект-шоу»;</u> – тематическая дискотека.
10	Модуль «Лидерство» (открытие секрета)	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АRTкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>отрядное дело «Я — разный».</u> День: – подготовка к вечернему мероприятию «Любимый хит» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день седьмой); – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – познавательно-развлекательная программа «Минута славы»; – «Совет новых героев» – открытие секрета «Лидерство», выдача тотема; – тематическая дискотека.

11	Модуль «Дружба»	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АРТкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>отрядное дело «Что такое дружба».</u> День: – подготовка к вечернему мероприятию «Любимый хит» – репетиции; – «Морские прогулки» – выход на море; – спортивные соревнования «На старт!» (день восьмой), финальные игры. Вечер: – вечернее мероприятие «Любимый хит»; – <u>итоговый «Огонёк».</u>
12	Модуль «Дружба» (открытие секрета)	Утро: – «Совет новых героев» – линейка; – «АРТкласс» – занятия в творческих мастерских; – «Морские прогулки» – выход на море; – <u>флэш-моб «Дружба крепкая не сломается».</u> День: – операция «Нас здесь не было» (1 день); – отрядное фотографирование; – <u>акция «Сто слов обо мне»;</u> – «Морские прогулки» – выход на море, загадываем желание; – «Совет со старейшиной» – совет капитанов команд. Вечер: – <u>праздник закрытия смены, гала-концерт «Звёздная дорожка»</u> – подведение итогов общеотрядного рейтинга, подведение итогов спортивных игр «На старт!», соединение тотемов, открытие секрета «Дружба» и Главного Секрета, поиск клада; – прощальная дискотека; – <u>посиделки у костра.</u>
13	«До свидания»	Утро: – операция: «Нас здесь не было» (2 день); – анкетирование «Как я провёл смену». День: – отъезд детей.

8. Возможные риски в реализации Программы.

Период	Факторы риска	Формы работы
Адаптационный	1. Низкое проявление интереса к предлагаемым видам деятельности. 2. Стресс из-за расставания с родителями, тоска по дому. 3. Неприятие ребёнка коллективом. 4. Заниженная самооценка и неуверенность в себе.	1. Индивидуальная разъяснительная беседа. 2. Изучение интересов ребёнка. 3. Упражнения на знакомство. 4. Упражнения на раскрепощение, повышение самооценки.
Основной	1. Спад интереса к сюжету смены. 2. Проблемы в отношениях между ребёнком и вожатым. 3. Проблемы во взаимоотношениях ребят, конфликтная зона.	1. Коррекция плана работы, изучение потребностей и интересов детей. 2. Индивидуальный подход, беседы. 3. Игры на сплочение, «Огонёк».
Заключительный	1. Неблагоприятная психологическая атмосфера в связи с завершением смены и расставанием.	1. Упражнения на построение успешного дальнейшего последствия.

9. Заключение.

За период реализации досугово-образовательной программы «Время героев» каждый участник сможет пройти пять образовательных модулей, направленных на развитие soft-компетенций: созидание, творчество, умение работать в команде и саморазвитие.

Игровой и творческий компонент Программы, основанный на исторических фактах и легендах, наиболее успешен и интересен для детей младшего и среднего школьного возраста из-за их психофизических особенностей.

Для успешной реализации Программы необходимо придерживаться основных правил:

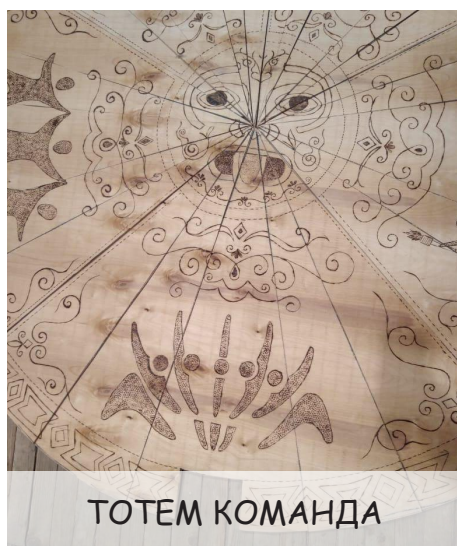
1. Организовать продуктивный подготовительный период. Разработать мероприятия, подготовить дидактический и методический материал.
2. Во время реализации Программы учитывать эмоциональное состояние детей и быть готовым к корректированию запланированных мероприятий.
3. Необходимо строго придерживаться игрового компонента и создавать вокруг одно единое тематическое, творческое пространство.
4. Правило «3 «В»: верь в игру, верь в себя в этой игре и верь в детей».

10. Список использованной литературы.

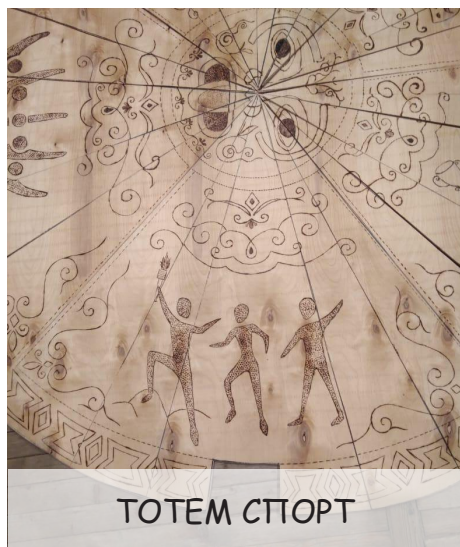
1. Камакин О.Н. Внеклассная работа в школе: организация досуга учащихся / О.Н. Камакин. – Волгоград: «Учитель», 2012.
2. Ерошенков И.Н. Работа клубных учреждений с детьми и подростками / И.Н. Ерошенков. – М., 1982.
3. Жарков А.Д. Организация культурно-просветительской работы: Учебное пособие для институтов культуры. – М., 1989.
4. Женило М.Ю., Шин С.А. Весёлые классные часы и праздники. – Ростов-на-Дону: ООО «Феникс», 2008.
5. Камаева Г.И., Позднякова Т.С. Подросток в клубе. Об использовании различных форм театрализованной игры во внешкольной работе с детьми и подростками. – М., 1985.
6. Локтев А.А. Клуб: культура досуга / Лит. Запись. – М.: Профиздат, 1987.
7. Соколов Э.В. Свободное время и культура досуга / Э.В. Соколов. – Л., 1997.
8. Суртаев В.Я. Социологическое исследование молодёжного досуга: теория, история, практика / В.Я Суртаев. – С-ПБ. – Ростов-на-Дону, 2000.
9. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: СОЮЗ, 1997.
10. Генкин Д.М. Организация и методика художественно-массовой работы. М., 1987.
11. Ильин Е.П. «Психология творчества, креативности, одарённости», Питер; СПб., 2009.
12. Эйзенштейн Сергей. Монтаж. – 1938. Режим доступа: royallib.ru efremova.info

АЛФАВИТ ДРЕВНИХ ГЕРОЕВ

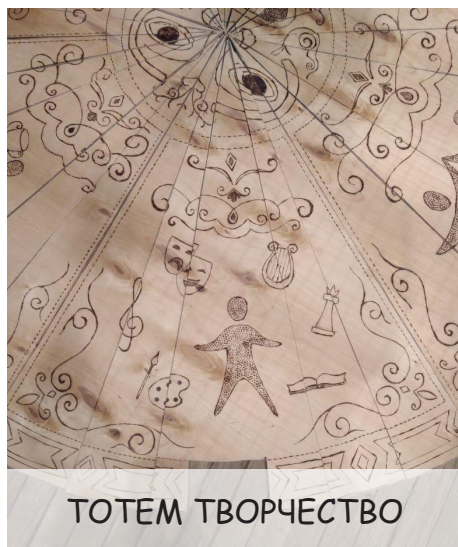
А		К		Х	
Б		Л		Ц	
В		М		Ч	
Г		Н		Ш	
Д		О		Щ	
Е		П		Ъ	
Ё		Р		Ы	
Ж		С		Ь	
З		Т		Э	
И		У		Ю	
Й		Ф		Я	



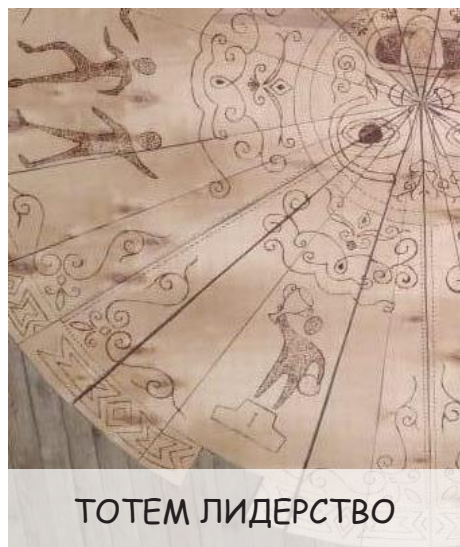
Приложение 3.2



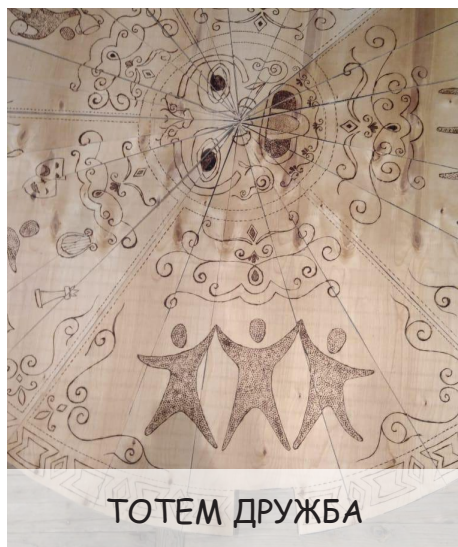
Приложение 3.3



Приложение 3.4



Приложение 3.5



КАРТА ИЗ ТОТЕМОВ



ЛЕГЕНДА

Давным-давно, когда на карте ещё не существовало ни нашей страны,
ни нашего края, когда не было ни больших городов,
ни маленьких селений, когда наша земля принадлежала
только природе, жили на ней племена великих людей.
Они были самыми сильными и отважными, могучими
и добрыми, умными и благородными.
Они были настоящими героями, творящими чудеса.
Герои не боялись ничего и смело шли навстречу судьбе,
потому что знали пять Великих Секретов.
Вы смогли открыть эти секреты, успешно выполнив задания.
Все участники смены должны знать и помнить о них:

КОМАНДА
СПОРТ
ТВОРЧЕСТВО
ЛИДЕРСТВО
ДРУЖБА

Но у наших предков был Главный Секрет,
благодаря которому они были героями.
Древние герои верили, что Природа-мать — есть ЖИЗНЬ.
Всё живое на земле нераздельно от человека.
Мы должны жить в гармонии и содружестве
с окружающим нас миром.
Посмотрите вокруг, человек — это часть
единого целого, которое живёт и процветает.
Мы, словно дерево, растём, укрепляемся, наполняемся любовью
и силой от наших корней, от нашей семьи.
У дерева никогда не будет пышной кроны, если ствол
и ветки его недостаточно сильны.
Также и человек должен иметь твёрдый стержень,
чтобы прийти к новым свершениям, победам и достижениям.
Главный Секрет древних героев заключался в любви
и гармонии с самим собой и Природой.

Вы — ГЕРОИ СВОЕГО ВРЕМЕНИ!
Живите достойно!
БУДУЩЕЕ ЗА ВАМИ!

СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ СМЕНЫ «ВРЕМЯ ГЕРОЕВ»

Место проведения: клуб.

Трек «Фанфары».

Выход ведущего.

Трек «Фон».

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Здравствуйте, уважаемые участники смены и педагоги. Мы вас ждали и очень вам рады. Давайте проверим, все ли отряды на месте.

Переключки присутствующих отрядов:

1 отряд –

2 отряд –

3 отряд –

4 отряд –

5 отряд –

Ведущий: Прекрасно. С вами мы познакомились. А я — координатор смены «Время героев», и ЭТО время — ваше ВРЕМЯ НОВЫХ ГЕРОЕВ — начинается прямо сейчас!

Трек «Фон таинственный».

Наставники с тотемами проходят на сцену.

Голос за кадром (во время прохода наставников): «Древняя легенда гласит, что давным-давно, когда на карте ещё не существовало ни нашей страны, ни нашего края, когда ещё не было ни больших городов, ни маленьких селений, когда наша земля принадлежала только природе, жили на ней племена великих людей. Они были самыми сильными и отважными, могучими и добрыми, умными и благородными. Они были настоящими героями, творящими чудеса. Герои не боялись ничего и могли смело идти навстречу судьбе, потому что знали пять Великих Секретов. До настоящего времени дошли лишь их рукописи с испытаниями. Каждый из вас пройдёт эти испытания, откроет пять Великих Секретов и докажет, что достоин узнать Главный Секрет и носить гордое звание НОВОГО ГЕРОЯ!

Трек «Фон».

Ведущий: «Удивительные факты в этом году предложила узнать нам история. Ребята, вы готовы открыть пять Великих Секретов древних героев и стать настоящими, современными НОВЫМИ ГЕРОЯМИ?

Но вы же понимаете, что открыть секреты непросто? Для этого надо пройти много испытаний, соревнований, конкурсов. А помогут вам их пройти ваши наставники!»

Трек «Фон».

Ведущий представляет всех наставников. Они под музыку проходят через всю сцену, приветствуют отряды и остаются на сцене.

Ведущий: «Ребята, сейчас вы узнаете девиз, под которым будет проходить наша смена. Посмотрите на экран и повторяйте за нами:

Новые герои — новые лица.

Всё, что задумано — всё должно сбыться».

Все отряды хором читают девиз.

Повторяют второй раз.

Трек «Торжественный».

Ведущий: «С сегодняшнего дня вы станете одной командой и сможете преодолеть все преграды на своём пути. Когда вы разгадаете пять Великих Секретов, узнаете Главный Секрет и отыщете клад, каждый из вас станет **НОВЫМ ГЕРОЕМ, ГЕРОЕМ СВОЕГО ВРЕМЕНИ**».

Творческие номера детей и наставников.

Ведущий: «Участвуя в вечерних и дневных мероприятиях, соблюдая чистоту и распорядок дня, вы можете зарабатывать баллы – «монеты». Победа в вечернем мероприятии принесёт вашему отряду целых 30 монет. А если ваш отряд лучше всех будет заниматься на зарядке, то ровно на сутки вы станете обладателем «Кубка утренней зарядки», и вам в копилку попадёт дополнительных 10 монет. Отряд, набравший большее количество монет по итогам всей смены, награждается специальным подарком.

Не забывайте, что есть ещё штрафы, которые могут налагаться на ваши монеты за несоблюдение режимных моментов, правил смены или опоздания. Надеюсь, это нам не пригодится.

Проходя испытания, участвуя в спортивных соревнованиях, вы будете получать артефакты — свитки с афоризмами, написанными древними символами. Разгадать их вы сможете только при помощи алфавита древних героев. Вам его дадут наставники».

Трек «Фон таинственный».

Проход наставников с алфавитами древних героев.

Ведущий: «Капитаны команд, получите алфавит!».

Ведущий: «За дни, проведённые вместе, вы многому научитесь, познаете много простых, но нужных истин и обретёте верных друзей.

Мы с наставниками верим, что вы обязательно справитесь!

Время героев начинается прямо сейчас!

Внимание на экран. Перед вами слова гимна нашего лагеря. Давайте их выучим (Приложение 6.2)».

Участники смены разучивают слова гимна лагеря и все вместе его исполняют.

Ведущий: «Молодцы! Всем спасибо за творчество!»

ГИМН ТУРИСТСКОЙ БАЗЫ «АЗИМУТ»

Куплет:

Если в «Азимут» попал ты —
станешь яркой звездой,
Здесь ты новое узнаешь.
Так вперёд за мечтой!
И друзей найдёшь ты просто,
только сердце открой!
Эту песню не стесняйся,
вместе с нами ты пой!

Припев:

Лето — это радость, дружба и игра,
«Азимут» — наш лагерь, зажигать пора!
Зажигай в «Азимуте» летом!
Сколько здесь моря, солнца, света!
Зажигай бодростью и делом
И живи радостно и смело!

СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ «ОГОНЁК ЗНАКОМСТВ «ВРЕМЯ НОВЫХ ГЕРОЕВ»

Вступительное слово инструктора (наставника).

«Огонёк — это давняя традиция, существующая в нашем «Азимуте».

С сегодняшнего дня мы станем командой. Мы будем собираться все вместе возле горящей свечи — «на огонёк», чтобы поделиться самым сокровенным, обсудить уходящий день, вместе помечтать. Но «Огонёк» — это не просто посиделки. Это настоящее таинство — таинство дружбы, взаимного уважения и понимания. Позвольте рассказать вам о традициях «Огонька».

Первая традиция «Уважение». На «Огоньке» необходимо внимательно слушать друг друга, не перебивать и соблюдать тишину, когда кто-то высказывается. А говорит на «Огоньке» тот, у кого находится его символ. На «Огоньке» запрещается ходить через круг и пользоваться мобильным телефоном!

Вторая традиция «Доброе отношение». Принято поддерживать друг друга, а сделать это можно, тихонько похлопав или подать другой знак одобрения.

Третья традиция «Тайна». Всё происходящее на «Огоньке» является большим секретом. Поэтому то, что на «Огоньке» обсуждается, должно оставаться только между его участниками.

Теперь, когда вы знакомы со всеми традициями, мы можем начинать наш «Огонёк».

Сегодня мы целый день общались, играли, узнавали друг друга. Многие из вас уже были в «Азимуте». Но есть и те ребята, которые оказались здесь впервые.

Существует традиция — когда приезжаешь на море, нужно обязательно взять на берегу камушек, загадать желание, повернуться спиной к морю и бросить его, мысленно проговорив своё желание. Если в это желание верить, оно обязательно исполнится. Сегодня каждый из вас нашёл на берегу моря свой камушек. По очереди мы будем представляться, писать своё имя на камушке, рассказывать, с каким настроением приехали, что ожидаем от

смены, а потом поделимся друг с другом, какое желание хотим загадать и почему именно такое желание.

Давайте, первым начнёт (воспитатель/вожатый)...

Слово воспитателя/вожатого.

После него по кругу высказываются все участники.

В конце инструктор (наставник) подводит итог.

Инструктор: «Вот мы и загадали свои желания. Сейчас я соберу у вас камни. В последний день смены мы обязательно бросим их в море, и наши желания сбудутся.

К сожалению, наш «Огонёк» подходит к концу, но наша дружба только начинается. Предлагаю скрепить её дружеским рукопожатием-импульсом. Для этого всем нам необходимо взяться за руки и закрыть глаза».

Все встают в круг и берутся за руки.

Инструктор: «Сейчас я сожму руку одного из ребят, стоящих рядом. После этого таким же пожатием руки он должен передать этот импульс другому. Как только сигнал обойдёт всех по кругу, наша дружба будет скреплена! Давайте попробуем!..»

Запуск импульса.

Инструктор: «А теперь все вместе задует нашу свечу на счёт «раз-два-три» и завершим «Огонёк». Раз-два-три!..»

Задувание свечи.

Инструктор: «Дорогие друзья! Большое всем спасибо и спокойной ночи!»

При проведении «Огонька» капитан и члены команды могут подводить итоги дня, заполнять журнал новостей за день, экран настроения.

ФОТОКРОСС «ЛЕГЕНДАРНАЯ КОМАНДА»

Дорогие Друзья!

Вашему отряду предоставляется уникальная возможность принять участие в настоящем приключении.

Вы сможете пройти это испытание, только если будете работать в КОМАНДЕ!!!

Перед вами сейчас находится лист с заданиями.

Вам необходимо на телефон сделать 3 фотографии.

Подходите к постановке фотографии как можно оригинальнее!

Фотографии капитан приносит в клуб до 18.00.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ:

1. Точное соответствие выданным заданиям.
2. Креативность.
3. Массовость.
4. Наличие реквизита.
5. Эмоциональность.

Задания к фотографии № 1 «Как стать победителем»

- не менее 5 человек на фото;
- флаг РФ;
- символы Хабаровского края (медведь и тигр);
- золотая медаль за первое место.

Задания к фотографии № 3 «Фотоборщ»

- огромные волны;
- тёплое солнце;
- обитатели морского дна;
- любимые игрушки;
- широкие улыбки.

Задания к фотографии № 2 «5 секретов древних героев»

- алфавит древних героев;
- полученные части первого секрета героев;
- на фотографии присутствует весь отряд;
- у каждого человека атрибут или символ современного супергероя (из кинофильма, мультфильма).

* Если необходимы материал, грим, костюмы, цветная бумага, подходите в клуб.

Желаем удачи!

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ
МАРШРУТА КВЕСТА
«ЧАС ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

1. Вам предоставляется уникальная возможность принять участие в настоящем приключении.
2. Вы проходите квест «Час приключений» в командах, сформированных по цвету.
3. Только веря в свои силы и работая в команде, вы сможете пройти это испытание.
4. Вы должны пройти 17 приключений!
5. После выполнения задания по каждому приключению необходимо получить отметку сталкера. Только после этого вы сможете приступить к выполнению следующего задания.
6. Выполнять задания можно в **ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ!**

ВЕРА В СЕБЯ И ДРУГ В ДРУГА
ПОМОЖЕТ ВАМ ДОБИТЬСЯ ЦЕЛИ!

ЗАДАНИЯ КВЕСТА «ЧАС ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

Увлекательные приключения ждут!

У вас ровно 60 минут!

Время начинается прямо сейчас!

№	Задания-приключения	Ответ	Отметка сталкера
1.	Какое максимальное количество человек может поместиться за столом на главной площади лагеря?		
2.	Стала очень-очень туга наша бабушка на ухо. Помогите ей поскорей, отпечатайте 5 ушей.		
3.	Сколько листов А4 можно высушить на крыльце домика № 6?		
4.	Если хочешь на вечерке посидеть с комфортом в клубе, посчитай скорее ты стулья и умножь всё на 15.		
5.	Прийти в одежде цвета флага РФ.		
6.	Сколько нужно человек, чтобы обнять домик № 2.		
7.	Картину не кистью ты напиши, а пальцы скорее сюда приложи.		
8.	По территории ходит человек с зелёной ладонью. Впиши его имя сюда ➡		
9.	Сумма размеров обуви всех наставников (5 человек).		
10.	Напишите название своего отряда на древнем языке героев.		
11.	Жизнь — не война и не сказка. Нужна боевая раскраска. Отряд в 6 человек.		
12.	Один из бейджиков наставников или педагогов помечен красным крестом. Чей он?		
13.	Чтобы быть всегда опрятным, надо знать, сколько в умывальниках кранов?		
14.	Никого сейчас не жди, принеси стакан воды.		
15.	Сколько ступеней на всех крылечках домиков?		
16.	Наставник смены поёт от души. Видео с ним ты сейчас запиши.		
17.	Реши задачу: количество дверей в клубе + количество команд – количество окон во всех детских домиках.		

Улыбок!!!

Везения!!!

Успехов!!!

ЗАПОВЕДИ ГЕРОЕВ

Закон хозяина.

Это наш дом, мы хозяева в нем.
Чистота, порядок, уют и покой зависят,
прежде всего, от нас.

Закон точности.

Время дорого у нас, берегите каждый час.
Каждое дело должно начинаться
и заканчиваться вовремя.
Не заставляй ждать себя
и не беспокоить напрасно других.

Закон поднятых рук.

Наверху увидел руки –
в зале тишина, ни звука.

Каждый в ответе за то, что с ним происходит.

Помни, что о тебе заботятся,
хотят видеть в твоих поступках
только хорошее.
Сначала подумай, потом действуй.
Не стесняйся спросить совета.

Верь в себя и свои силы.

Найди занятие по душе.
Продемонстрируй все
свои таланты и способности.

БЕЙДЖ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ
ДОСУГОВО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«ВРЕМЯ ГЕРОЕВ»



ТАБЛИЧКИ С НОМЕРАМИ ДОМИКОВ И КОМНАТ



ИНСТРУМЕНТАРИЙ СОСТАВЛЕНИЯ РЕЙТИНГА КОМАНД

Вид мероприятия	Уровень достижения или результат участия в мероприятии	Количество баллов- монет
КУБОК УТРЕННЕЙ ЗАРЯДКИ	победитель	10 монет
ДНЕВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ	1 место	15 монет
	2 место	10 монет
	3 место	5 монет
ВЕЧЕРНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ	1 место	30 монет
	2 место	20 монет
	3 место	10 монет
ШТРАФЫ	Несоблюдение режимных моментов	50 монет
	Отсутствие чистоты и порядка в домиках	40 монет

**Краткосрочная досугово-образовательная программа
«Время героев»
(в условиях турбазы «Азимут»)**

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей
Хабаровского края)»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
e-mail: yung_khb@mail.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 26.12.2018
Тираж: 25 экз.

Методические рекомендации размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ

