



Департамент социального развития
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

Бюджетное учреждение
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
«Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями
«Солнышко»

ЭКСПЕДИЦИЯ «СОЛНЦЕ»
(программа отдыха и оздоровления детей и подростков с
ограниченными возможностями здоровья в условиях
лагеря с дневным пребыванием на базе
БУ «Реабилитационный центр «Солнышко»)

Авторы:
Андрященко О.И., заведующий
отделением дневного
пребывания;
Гайсина Л.В., методист;
Моисеева И.С., специалист по
социальной работе

Советский
Югорск
2017

II. Пояснительная записка

2.1 Актуальность программы. Одной из приоритетных задач государственной социальной политики в сфере социального обслуживания детей-инвалидов, детей с ограниченными возможностями здоровья и их семей, обозначенных Национальной стратегией действий в интересах детей на 2012-2017 годы, является создание условий для социализации детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья с внедрением их в среду здоровых сверстников и обеспечением их участия в культурной и спортивной жизни.

Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний лагерь является, с одной стороны формой организации свободного времени детей разного возраста, уровня развития, с другой пространством для оздоровления, развития, творчества.

Одной из наиболее востребованных форм отдыха являются летние лагеря с дневным пребыванием детей. В бюджетном учреждении Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями «Солнышко» (далее - БУ «Реабилитационный центр «Солнышко») организация летнего отдыха детей с ограниченными возможностями здоровья (детей-инвалидов и детей, испытывающих трудности в социальной адаптации) осуществляется с 2013 года в форме лагеря с дневным пребыванием. Охват детей данной формой отдыха в 2016 году составил 94 ребенка в возрасте от 7 до 18 лет.

В 2016 году в рамках летнего отдыха в учреждении реализована программа «Детство без границ» по направлениям: экологическое, духовно-нравственное, военно-патриотическое, профориентационное, основы безопасности жизнедеятельности. Итоговое анкетирование по результатам реализации программы показали повышенный интерес детей к объектам живой природы и мероприятиям экологической направленности. В общении с природой заложен огромный потенциал для гармоничного развития личности. Активная экологическая работа, осуществляемая в летний период года, позволяет формировать у детей установку на диалоговое отношение к природе. Экологическое воспитание в условиях летних лагерей является одной из наиболее эффективных форм, так как способствует социализации детей за счет включения их в конкретно значимую природоохранную деятельность.

Ханты-Мансийский автономный округ – Югра располагает огромным природно-ресурсным потенциалом, является основным нефтегазоносным районом России и одним из крупнейших нефтедобывающих регионов мира. Однако ресурсная спецификация территории, географические и климатические особенности, а также развитие промышленного сектора определяют и основные экологические проблемы автономного округа: загрязнение атмосферного воздуха, водных объектов и земель; проблемы размещения и утилизации отходов; трансформация среды обитания животного и растительного мира; недостаточно высокий уровень экологической культуры населения. Перечисленные проблемы оказывают отрицательное влияние на здоровье нынешних и будущих поколений. Одним из противоречий современной эпохи, затрагивающим основы существования цивилизации, является углубляющееся противоречие между обществом и природой.

Согласно Указа президента Российской Федерации от 1-го августа 2015 года № 392 «О проведении в Российской Федерации года особо охраняемых природных территорий», 2017 год в России объявлен годом экологии, направленным на достижение целей и задач «Основ государственной политики в области экологического развития Российской Федерации на период до 2030 года» и Государственной программы Российской Федерации «Охрана окружающей среды» на 2012-2020 годы.

В плане основных мероприятий по проведению Года экологии в 2017 году в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре обозначены следующие направления:

1. Предотвращение и снижение текущего негативного воздействия на окружающую среду.
2. Сохранение природной среды, в том числе естественных экологических систем, объектов животного и растительного мира.
3. Научное и информационно-аналитическое обеспечение охраны окружающей среды и экологической безопасности.
4. Развитие международного сотрудничества в области охраны окружающей среды и обеспечения экологической безопасности.
5. Обеспечение эффективного участия граждан, общественных объединений, некоммерческих организаций и бизнес - сообщества в решении вопросов, связанных с охраной окружающей среды и обеспечением экологической безопасности.
6. Формирование экологической культуры, развитие экологического образования и воспитания.

Актуальность создания программы отдыха и оздоровления детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья в условиях реабилитационного центра «Экспедиция «Солнце» (далее программа «Экспедиция «Солнце») обусловлена с одной стороны необходимостью расширения социокультурного пространства детей с ограниченными возможностями здоровья и необходимостью формирования у детей базовых навыков в сфере экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни с другой стороны.

Определяющая концепция программы - идея социализации детей с ограниченными возможностями здоровья посредством включения в социально-значимую деятельность в условиях лагеря с дневным пребыванием. Под социализацией понимают процесс усвоения человеком социального опыта, приобщения его к общественным отношениям. В процессе социализации личность приобретает качества, необходимые для жизни в обществе, усваивает определенные ценности и формы поведения. При этом человек сам активно участвует в освоении норм социального поведения и межличностных отношений, в приобретении умений и навыков, необходимых для успешной реализации соответствующих социальных ролей и функций.

Главная проблема ребёнка с ограниченными возможностями заключается в нарушении его связи с миром, в ограниченной мобильности, бедности контактов со сверстниками и взрослыми, в ограниченном общении с природой, недоступности ряда культурных ценностей, а иногда и элементарного образования. Эта проблема является следствием не только субъективного фактора, каковым является состояние физического и психического здоровья ребёнка, но и результатом социальной политики и сложившегося общественного сознания, которые санкционируют существование недоступной для инвалида архитектурной среды, общественного транспорта, социальных служб – ребёнок, имеющий инвалидность, может быть также способен и талантлив, как и его сверстник, не имеющий проблем со здоровьем, но обнаружить свои дарования, развить их, приносить с их помощью пользу обществу ему мешает неравенство возможностей.

Особенностью программы «Экспедиция «Солнце» является:

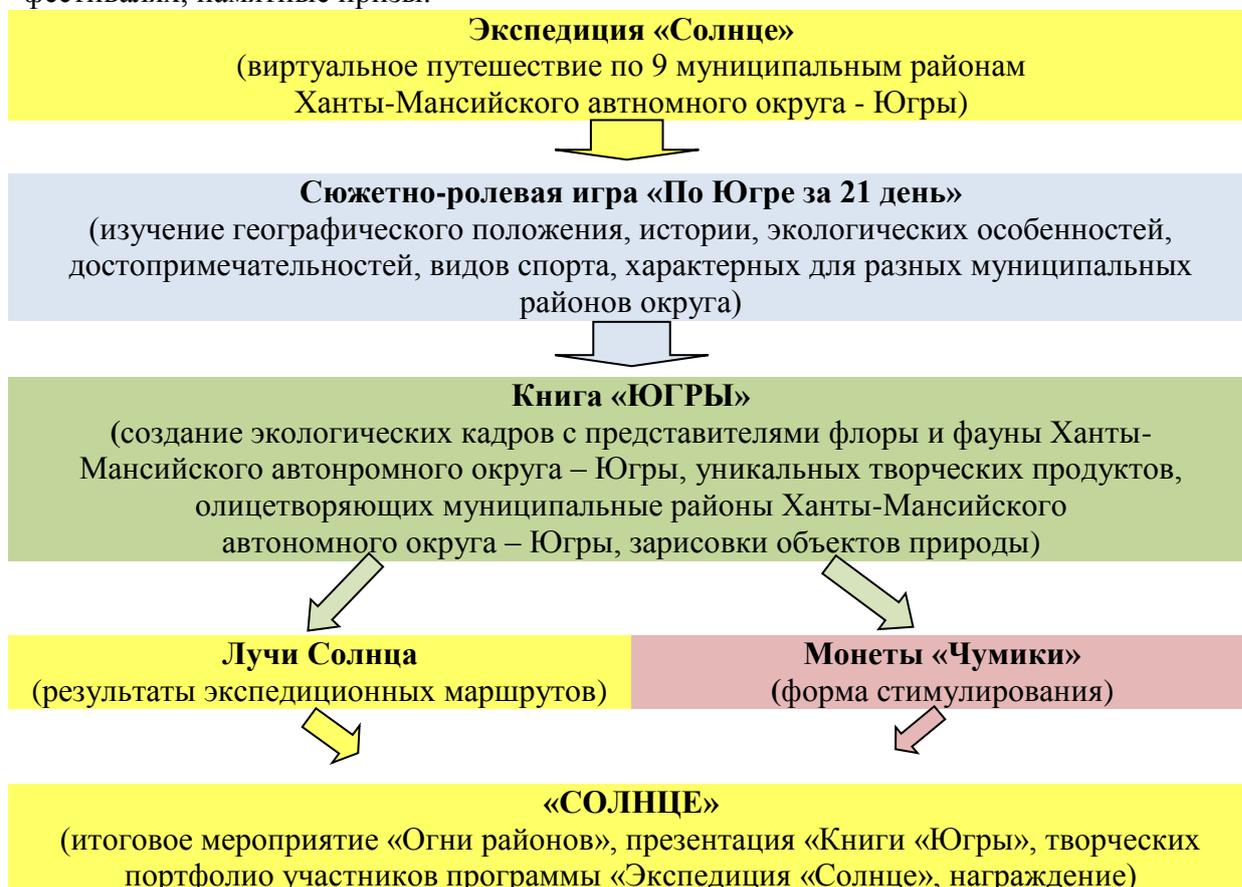
- направленность на формирование у детей с ограниченными возможностями здоровья основ экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, здоровьесбережения как неотъемлемой составляющей воспитанности;
- создание необходимых условий для освоения детьми с ограниченными возможностями здоровья социального опыта с целью дальнейшей социализации в обществе;

- ориентированность на решение проблем экологической безопасности регионального уровня;
- интеграция детей с разным реабилитационным потенциалом, возрастным составом, нозологическими формами заболеваний.

Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается сюжетно-ролевая игра «По Югре за 21 день» со своими законами и правилами. Нарушение экологического равновесия в природе привело к исчезновению солнца. В ходе Экспедиции «Солнце» (Примечание: согласно толкового словаря русского языка под ред. Д.Н. Ушакова экспедиция обозначает путешествие, поездку группы лиц, отряда с какой-нибудь специальной целью, со специальным заданием) по Ханты-Мансийскому автономному округу-Югре дети сталкиваются с различными испытаниями, создают «Книгу ЮГРЫ» с помощью экадров с представителями флоры и фауны, знакомятся с особенностями природы округа, экологической обстановкой, национальными видами спорта, изучают традиционные народные промыслы, национальные традиции коренных малочисленных народов Севера. Каждая экспедиция совершается по определенному маршруту в один из 9 муниципальных районов Ханты – Мансийского автономного округа-Югры.

По итогам экспедиции победивший отряд получает луч солнца. По результатам каждого мероприятия, по общему решению команды, наиболее успешные исследователи природы получают за работу монеты «Чумики» за достижения, успешное выполнение задания, за дисциплину и исполнительность и др. Результатом каждого экспедиционного маршрута является продукт творческой деятельности. По итогам реализации программы лучи солнца собираются в единое большое солнце, объединяющее всех участников Программы.

По результатам реализации Программы дети получают сертификаты участников, наиболее активные, получившие большее количество монет «Чумиков» получают дипломы победителей по итогам участия в мероприятиях, акциях, конкурсах, фестивалях, памятные призы.



2.2 Целевая группа: дети с ограниченными возможностями здоровья (дети-инвалиды, дети, испытывающие трудности в социальной адаптации) в возрасте от 7 до 18 лет

2.3 Цель программы: Формирование основ экологической культуры, безопасности жизнедеятельности посредством включения детей с ограниченными возможностями здоровья (дети-инвалиды, дети, испытывающие трудности в социальной адаптации) в социально-значимую деятельность в условиях лагеря с дневным пребыванием.

2.4 Задачи программы:

1. Организационные:

1.1 Провести подготовительные мероприятия для организации на базе учреждения летних оздоровительных смен.

1.2 Организовать набор детей в лагерь с дневным пребыванием.

2. Исследовательские:

2.1 Определить экологические установки детей целевой группы.

2.2 Определить уровень развития творческого мышления детей целевой группы.

3. Практические:

3.1 Обеспечить физическое развитие и оздоровление детей

3.2 Сформировать представления у детей целевой группы в области экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни.

3.3 Выявить и развить творческий потенциал у детей целевой группы.

4. Аналитические:

4.1 Провести анализ результатов реализации программы на определение оценки эффективности программы, внести коррективы, распространить положительный опыт работы.

Формы: мероприятия (лекции, беседы, тренинги, диспуты, линейки, походы, сборы, экскурсии), дело — событие (акция) (экологические десанты, операции, рейды, ярмарки, фестивали, вечера, посиделки-огоньки, а также различные варианты КТД); игры, диагностика.

Методы: убеждение, соревнование, создание «ситуации успеха», поощрение, метод формирования социальной перспективы, методы включения личности в групповую деятельность, методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (упражнения, требования, приучения), рефлексия, демонстрация, игровые методы.

Обоснование названия: название программы символизирует путешествие в поисках солнца, являющегося основным источником энергии для живых организмов и человека как биосоциального существа.

Принципы реализации программы:

- принцип реалистичности и доступности (объем представлений адаптирован к возрастным возможностям детей и подростков);
- принцип ценностного отношения к жизни и здоровью (до сознания подростков доводится, что жизнь и здоровье – огромная ценность, а состояние здоровья человека напрямую зависит от экологического здоровья Планеты);
- принцип уважения личности ребенка;
- принцип поддержки детских инициатив и творчества;
- принцип личностно-ориентированного подхода к детям;
- принцип сотрудничества и сотворчества.

Реализация мероприятий программы осуществляется при активном участии социальных партнеров БУ «Реабилитационный центр «Солнышко»: учреждений культуры, спорта, здравоохранения, учреждений дополнительного образования, ОМВД России по Советскому району, ФГКУ 9 ФПС по ХМАО - Югре 48 пожарная часть, «Природный парк «Кондинские озера», ФГБУ «Государственный природный

заповедник «Малая Сосьва», Центр социальной и трудовой адаптации молодежи «Шанс», а также некоммерческих общественных организаций.

Риски Программы, компенсаторные меры:

1	Плохая погода, не позволяющая активно отдыхать	Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности. Запасные формы работы, адаптированные для работы в помещении.
2	Пассивность детей	Отбор эффективных методов и средств для повышения активности участников программы: стимулирование мотивации.
3	Усталость коллектива	Четкое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях.
4	Утомляемость детей с учетом заболевания	Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и др.
5	Эмоциональное сгорание взрослых	Тщательная подготовка программы смены. Разработка корпоративной культуры, использование стимулирования деятельности.
6	Травматизм	Инструктаж по технике безопасности. Исключение травмоопасных ситуаций, бдительность и ответственность за здоровье и жизнь детей.

IV Содержание программы

4.1 Этапы и сроки реализации программы

1. Организационный этап (январь-май 2017 года)
2. Практический этап (июнь, июль, август 2017 года)
3. Аналитический этап (сентябрь 2017 года)

Организационный этап		
Срок	Задачи	Мероприятия
январь-май 2017 года	1. Организационные: 1.1 Провести подготовительные мероприятия для организации на базе учреждения летних оздоровительных смен. 1.2 Организовать набор детей в лагерь с дневным пребыванием 2. Исследовательские: 2.1 Определить экологические установки у детей целевой группы. 2.2 Определить уровень развития творческого мышления детей целевой группы.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Разработка Программы, ее методического, кадрового и информационного сопровождения. ▪ Создание необходимых условий для реализации Программы: подготовка нормативно-правовой базы (смета), формирование материально-технической базы, подбор и расстановка кадров ▪ Осуществление взаимодействия с основными социальными партнерами Программы (заключение дополнительных соглашений, согласование плана) ▪ Формирование команды лагеря с дневным пребыванием, обучение. ▪ Информационные встречи с родителями, соисполнителями программы ▪ Формирование диагностического инструментария программы: <ol style="list-style-type: none"> 1. Диагностика экологических установок (Вербальная ассоциативная методика диагностики экологических установок личности «ЭЗОП»). 2. Диагностика творческого мышления (Тест креативности Торренса)
Практический этап		
Июнь (1 смена) Июль (2 смена) Август (3смена) 2017 года	3. Практические: 3.1 Обеспечить физическое развитие и оздоровление детей. 3.2 Сформировать представления у детей целевой группы в области экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни. 3.3 Выявить и развить творческий потенциал у детей	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Мероприятия спортивно-оздоровительного, эколого-просветительского и творческого направлений для детей целевой группы с учетом индивидуальных особенностей. ▪ Реализация диагностических мероприятий (начальная, промежуточная, итоговая диагностика). ▪ Оценка эффективности

	целевой группы	оздоровления детей (в соответствии с Методическими рекомендациями от 22.05.2009 г. № 01/6989-9-34 «Оценка эффективности оздоровления детей и подростков в летних оздоровительных учреждениях»).
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Промежуточный анализ мероприятий, корректировка плана работы (по необходимости). Освещение мероприятий Программы в СМИ, размещение материалов по проведению Программы на сайте Центра (www.солнышко-86.рф).
Аналитический этап		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ сентябрь 2017 года ▪ по итогам смены 	4. Аналитические: 4.1 Провести анализ результатов реализации программы на определение оценки эффективности Программы, внести коррективы, распространить положительный опыт работы.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Составление аналитического отчета по итогам реализации Программы за отчетный период. ▪ Подготовка информации по результатам реализации Программы для публикаций в СМИ. Размещение аналитических материалов Программы на сайте Центра (www.солнышко-86.рф)

4.2 Направления деятельности и их содержание

Программа «Экспедиция «Солнце» реализуется по трем модулям:

- эколого-просветительский;
- спортивно-оздоровительный;
- творческо-развивающий.

Эколого-просветительский модуль

Мероприятия эколого-просветительского модуля направлены на формирование у каждого ребенка экологического сознания и мироощущения: глубокое понимание значения природы для собственной жизни, здоровья, физического и духовного самоусовершенствования; развитие экологической культуры, духовно-эстетического и гуманно-нравственного отношения к природе, воспитание любви к ней; формирование умений видеть, понимать и сохранять красоту окружающей среды, формирование навыков действий в чрезвычайных ситуациях.

К эколого-просветительским мероприятиям относятся: экологическая вертушка, создание инста-буков «Спасатели», сбор экспонатов для «музея природных сокровищ», викторины, экологические эксперименты, квест-игра «По руслу Конды», игра «Вода-дизайнер», «игры с камешками», зарисовки в «Книге Югры», акции «Музеи природных сокровищ», «Спасение от засухи», «Спасем мир», «Чистый отряд», «Экопатруль», «Береги природу», «Деревья – памятники живой природы», «Зеленая зарница», выставки, экспедиции, агитрейды, брейн-ринг «Стоит ли заботиться о природе», эстафеты-ромашки, экологические КТД, конкурс экологических комиксов, викторина «Красная книга». Эколого-просветительские мероприятия организуются в здании учреждения и на прилегающей территории.

Результатом реализации эколого-просветительского модуля программы является создание «Книги Югры».

Спортивно-оздоровительный модуль

Мероприятия спортивно-оздоровительного модуля направлены на укрепление физического и психологического здоровья детей, формирование потребностей у детей в здоровом образе жизни и активном отдыхе; расширение реабилитационной среды и социальных связей детей-инвалидов; на формирование активной жизненной позиции и личностных качеств, таких как целеустремленность, воля, выносливость, самообладание, выдержка, работоспособность, дисциплинированность, ответственность, коммуникабельность.

К мероприятиям спортивно-оздоровительного модуля относятся: витаминотерапия, фитотерапия, занятия на тренажерах, дыхательная гимнастика, физиотерапия по назначению врача, ароматерапия; упражнения-тренинги, сеансы психологической разгрузки, акция «Чистота-залог здоровья», спортивные праздники, соревнования «Веселые старты», спортивный конкурс «Я быстрее гепарда», военно-спортивная игра «Мы за мир во всем мире», спартакиады народных игр, спортивно-развлекательная программа «Маракасы», спортивная игра «Русские богатыри», конкурс «Шуточное меню».

Спортивно-оздоровительные мероприятия проводятся в зоне лечебной физической культуры комнаты оккупациональной терапии, а также при хороших погодных условиях на территории учреждения.

Результатом мероприятий спортивно-оздоровительного модуля является творческое портфолио участников программы.

Творческо-развивающий модуль

Мероприятия творческо-развивающего модуля направлены на развитие эстетического кругозора, познавательной активности, коммуникативных навыков, творческого мышления, формирование эстетической культуры личности, эстетических вкусов, чувств, потребностей, снятие психологического напряжения, создание условий для самореализации и самовыражения, атмосферы творчества и сотрудничества через вовлечение воспитанников лагеря в творческие виды деятельности.

К мероприятиям творческого модуля относятся: праздничные программы «Развед-шоу», «Огни районов», игровые программы «Ажиотаж», «На большом воздушном шаре», сюжетно-ролевая игра «Море ощущений», «Мастерская олимпийских игр», игры-викторины, занятия с использованием методики глинолечения, декорирование ткани, плетение нитей, бисероплетение, резьба по дереву, конкурс рисунков старинной русской одежды; импровизации, карнавалы, презентация «Книги ЮГРЫ», фольклорный праздник, фестивали, досуговые КТД, дискотеки.

Творческая деятельность детей организуется актовом зале и в функциональных зонах комнат оккупациональной терапии учреждения: зона арттерапии, познавательная зона, сенсомоторная зона.

Результатом мероприятий творческо-развивающего модуля станет создание фильма ««Югра глазами детей»».

4.3 План мероприятий

День смены	День путешественника (сюжетная линия)	Модуль Программы	Ключевое дело, мероприятие дня	Содержание, взаимодействие с социальными партнерами
1 день	ЭКОмиссия или посторонним вход запрещён (открытие смены)	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный	Праздничная программа «Развед-шоу». Игровая программа «Ажиптаж»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Выбор названия экологической экспедиции, речевки. ▪ Создание эмблемы экспедиции. ▪ Знакомство. Правила. Инструктаж
2 день	Тайна зеленого чемодана или отправляемся в Экспедицию «Солнце» по Югре	Эколого-просветительский	Игровая программа «На большом воздушном шаре»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Подготовка инста-бука путешественника. ▪ Экологическая вертушка. ▪ Формирование маршрута экспедиции, «Книги ЮГРЫ»
3 день	Приключения на воде Тур по Кондинскому району	Эколого-просветительский	Сюжетно-ролевая игра «Море-ощущений». «В гостях у капитана Врунгеля». Веселые старты «В здоровом теле – здоровый дух»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Квест-игра «По руслу Конды». ▪ Первыйэко-кадр с животными и растениями Кондинского района. ▪ Акция «Музеи природных сокровищ» ▪ Бюджетное учреждение ХМАО-Югры «Природный парк «Кондинские озера»
4 день	Дискавери-Тур «Кондинский двор»	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный	Развлекательная экологическая программа «В поисках кондинского экспоната!» «На дворе у нас игра» – подвижные игры. Практическое занятие «Закаляйся если хочешь быть здоров!»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ознакомление с традициями Кондинского района. Изучение экологического разнообразия. ▪ Опыты - очищение воды. ▪ Зарисовки в «Книге Югры». ▪ Продуктивный вид деятельности: изготовление панно из глины
5	Югра – СИТИ	Эколого-	Малые Олимпийские	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Ханты-Мансийским районом.

день	«Экспедиция в Ханты-Мансийский район»	просветительский Спортивно-оздоровительный Творческо-развивающий	игры. «Мастерская олимпийских игр» - конкурс поделок и рисунков.	Информирование об опасных животных и растениях. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Игра «Вода-дизайнер». ▪ Второй эко-кадрс животными и растениями Ханты-Мансийского района. ▪ Создание театральных трупп. ▪ Экологическая акция «Спасение от засухи»
6 день	Охота за звуками «ЭкоденьвХанты-Мансийском районе»	Эколого-просветительский Творческо-развивающий	Игра «На восходе солнца»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Изучение экологического разнообразия Ханты-мансийского района. ▪ «Готовим с помощью солнца» (эксперименты с использованием солнца). ▪ Зарисовки в «Книге Югры». ▪ Продуктивный вид деятельности: изготовление поделки «Берестяной туюсок»
7 день	Неизвестные следы «В гостях у Нефтеюганского района»	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный Творческо-развивающий	Квест-технология «Письмо из Хогвартса» Шоу иллюзионистов. Квест-игра - Расследование «Куда пропал аппетит?»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Нефтеюганским районом. ▪ Игры с Шерлоком Хомсом и Ватсоном (игры с тенью). ▪ Запуск воздушного змея. ▪ Зарисовки в «Книге ЮГРЫ»
8 день	Лепесток удачи «Нефтеюганский район»	Эколого-просветительский Творческо-развивающий	«Цветочное дефиле» Акция «Парад цветов»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ознакомление с разнообразием и особенностями растений Нефтеюганского района. ▪ Создание цветочных мандал. ▪ Третий эко-кадр с животными и растениями Нефтеюганского района. ▪ Продуктивный вид деятельности: декорирование ткани «Лоскуток да ниточка» <ul style="list-style-type: none"> ▪ Шефская команда «ЭкоМир» мини-зоопарка Центра «Созвездие»

9 день	Югра-плэй «Добро пожаловать в Сургутский район»	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный Творческо-развивающий	Спортивный конкурс «Я быстрее гепарда». «В гостях у Лешего» – Экскурсия «Как вести себя в лесу».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Сургутским районом. ▪ Зарисовки в «Книге Югры». ▪ «Игры с камешками». ▪ Акция «Чистота - залог здоровья»
10 день	Дюжина крошечных сокровищ «Сургутского района»	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный Творческо-развивающий	Шоу-программа «Талантливый человек- талантлив во всем» Театральная постановка «Как вести себя на концерте и в театре».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ознакомление с разнообразием растений и животных Сургутского района. ▪ Зарисовки в «Книге ЮГРЫ». ▪ Четвертый эко-кадр с животными и растениями Сургутского района. ▪ Продуктивный вид деятельности: разработка и изготовление этнического аксессуара из меха
11 день	Единый день безопасности «Нижневартовский район»	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный	Военно-спортивная игра «Мы за мир во всем мире». Экологическая вертушка.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ознакомление с Нижневартовским районом. ▪ Пятый эко-кадр животными и растениями Нижневартовского района. ▪ Акция «Спасем мир». ▪ Продуктивный вид деятельности: работа на гончарном круге, изготовление омулетов «Земля, вода, огонь» ▪ Специалисты военно-патриотического музея «Память» Центра «Созвездие»,ОО «Морское братство»
12 день	«Отдых в Белоярском районе»	Эколого-просветительский Творческий	Игровая программа «Белоярский карнавал». Конкурс плакатов «Мир вокруг».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Белоярским районом. ▪ Игровая программа «Орел Решка» ▪ Опыты с бобами. ▪ Акция «Чистый отряд»

13 день	«Чудеса Белоярского района»	Эколого-просветительский	Юмористическое шоу «Перевертыш!» «В гостях у Бима и Бома» – тренинг «Смех-лучшее лекарство».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Шестой эко-кадр с животными и растениями Белоярского района. ▪ Брейн-ринг «Стоит ли заботиться о природе?». ▪ Зарисовки в «Книге ЮГРЫ». ▪ Продуктивный вид деятельности: плетения циновки из камыша и травы «Кедровый корешок»
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Шефская команда «#ДрузьядрайвСоветский», МБУК СРЦКиД «Сибирь»
14 день	«Путешествие в Октябрьский район»	Эколого-просветительский Творческо-развивающий	Психологический тренинг «Вместе мы одна семья».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Октябрьским районом. ▪ «Веселые превращения фасоли». ▪ Зарисовки в «Книге ЮГРЫ». ▪ Акция отряда «Эко-патруль»
15 день	«Киномастерская Октябрьского района»	Эколого-просветительский Творческо-развивающий	Съемка социальных экологических роликов «Задумайся!» Вручение премии «Оскар».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Седьмой эко-кадр животными и растениями Октябрьского района. ▪ Конкурс экологических комиксов. ▪ Продуктивный вид деятельности: изготовление украшений из бисера «Волшебные бусины»
16 день	«Зеленые страницы Березовского района»	Эколого-просветительский Творческо-развивающий	Викторина «Красная книга» Игровая программ «В гостях у старичка Лесовичка».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Березовским районом. ▪ Ознакомление детей с экологическими бедствиями и катастрофами. ▪ Зарисовки в «Книге ЮГРЫ» ▪ Акция «Береги природу»
17 день	«Зеленая тропа Березовского района»	Спортивно-оздоровительный Эколого-просветительский	Спортивно-развлекательная программа «Маракасы»	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Восьмой эко-кадр животными и растениями Березовского района. ▪ Продуктивный вид деятельности: изготовление оберега, украшение резьбой по дереву «Резные узоры»
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Учреждение здравоохранения, ФГКУ 9 ФПС по ХМАО - Югре 48 пожарная часть, ОМВД России по

				Советскому району
18 день	«ССР - Солнечный Советский район»	Эколого-просветительский Спортивно-оздоровительный	Конкурсно-игровая программа «Давайте жить дружно». Психологический тренинг «Построим вместе пирамиду». «В гостях у кота Леопольда».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Знакомство с Советским районом. ▪ Зарисовки «Книги ЮГРЫ». ▪ «Удивительные превращения глины». ▪ Акция «Деревья – памятники живой природы»
19 день	«Пресс-конференция в Советском районе»	Спортивно-оздоровительный Эколого-просветительский	Конкурс весёлых поваров. Конкурс «Шуточное меню». Лаборатория «Профессора Знайки о правильном питании».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Территориальное Управление Департамента лесного хозяйства ХМАО-Югры «Советское лесничество» ▪ Ознакомление с разнообразием растений и животных Советского района. ▪ Конкурс рисунков на асфальте «Мы за!» ▪ Девятый эко-кадр животными и растениями Советского района. ▪ Продуктивный вид деятельности: изготовление футляра под флешку, вышивка бисером ▪ Отряд «Доброта.ru», БУ «Советский политехнический колледж».
20 день	«Огни районов» или «Вспомнить все!»	Спортивно-оздоровительный Эколого-просветительский	Спортивная Игра «Русские богатыри». Бабушкин сундук» – конкурс рисунков старинной русской одежды.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Видеоэкскурсия «На карте Югры». ▪ Викторина «Моя малая Родина». ▪ Зарисовки «Книги ЮГРЫ». ▪ Акция «Зеленая зарница»
21 день	«ЭКОмиссия завершена» (Закрытие смены)	Спортивно-оздоровительный Эколого-просветительский Творческо-развивающий	Концерт детского творчества.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Концерт. ▪ Эмоциональная рефлексия. Подведение итогов смены. ▪ Презентация «Книги ЮГРЫ». ▪ Фильм «Югра глазами детей»

4.4 Ресурсы

Кадровые ресурсы

Программа реализуется на базе БУ «Реабилитационный центр «Солнышко». В целях качественной реализации Программы привлекаются волонтерские, добровольческие, шефские отряды, действующие на базе БУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями «Солнышко», а так же волонтеры, шефские команды и социальные партнеры. В реализации основного содержания Программы участвуют:

Должность	Функции	Шт. ед.
Начальник лагеря	<ul style="list-style-type: none">▪ Обеспечивает общее руководство, утверждает по согласованию с директором учреждения правила внутреннего распорядка лагеря.▪ Утверждает штатное расписание. Издаёт приказы▪ Обеспечивает жизнедеятельность лагеря.▪ Ведет установленную учетную документацию.▪ Отчитывается о деятельности лагеря.	1
Старший воспитатель	<ul style="list-style-type: none">▪ Координирует деятельность воспитателей.▪ Оказывает консультативную помощь родителям (законным представителям).▪ Оказывает методическую помощь воспитателям.	1
Воспитатель	<ul style="list-style-type: none">▪ Организует воспитательные, культурно - досуговые мероприятия.▪ Оказывает консультативную помощь родителям (законным представителям).▪ Обеспечивает создание благоприятных условий.▪ Контролирует соблюдение режимных моментов.	7
Инструктор по труду	<ul style="list-style-type: none">▪ Организует свободную деятельность по интересам.▪ Создает условия для творческой самореализации детей целевой группы.	1
Руководитель физвоспитания	<ul style="list-style-type: none">▪ Планирует и проводит занятия по АФК, упражнения по дыхательной гимнастике, участвует в проведении спортивных мероприятий.▪ Проводит консультативную, просветительскую работу с детьми, родителями о здоровом образе жизни, физической культуре.	1
Медицинский работник	<ul style="list-style-type: none">▪ Организует оздоровительные мероприятия: витаминотерапия, фитотерапия, занятия по адаптивной физической культуре, физиотерапевтические процедуры по назначению врача, ароматерапия.▪ Организует пребывание детей на свежем воздухе.	1
Волонтеры, шефские команды и соц. партнеры	<ul style="list-style-type: none">▪ Оказывает помощь в организации и содействии в проведении мероприятий различной направленности.	По согласованию

Материально-технические ресурсы

- База Бюджетного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа-Югры «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями «Солнышко»:

- Оборудование: проектор; фотоаппарат; DVD плеер; ауди магнитофон; мультимедийное оборудование.
- Игровой, дидактический материал; спортивный инвентарь; театральные реквизиты и костюмы.
- Помещения для реализации Программы: группы дневного пребывания, кабинет оккупационной терапии, актовый зал, зал ЛФК, столовая, медицинский кабинет и др.
- Планируемые расходы по реализации Программы (использование средств БУ «Реабилитационный центр «Солнышко»):

№	Наименование	КЭСР	С.КЭСР	Ед. изм.	Цена	Кол/во	Сумма
1.	Картон	340	344	Шт.	35	10	350
	Цветной картон			Шт.	40	10	450
	Цветная бумага			Шт.	50	10	500
	Пластелин			Шт.	45	10	450
	Цветные карандаши			Шт.	40	10	400
	Краски			Шт.	70	10	700
	Фломастеры			Шт.	60	10	600
	Грим			Шт.	210-00	5	1050
	Ватман			Шт.	20-00	40	800
	Клей			Шт.	45-00	10	450
	Гуашь			Шт.	95-00	10	950
	Кисть			Шт.	20-00	20	400
	Бисер			Шт.	15-00	10	150
	Проволка			Шт.	25-00	10	250
		ИТОГО:					

Информационные ресурсы

В ходе реализации программы создается единое информационное пространство участников лагеря с дневным пребыванием, включающее: информационные стенды, официальный сайт учреждения (www.солнышко-86.рф), в том числе информационные сборники, пресс-релизы, памятки, буклеты, брошюры.

На официальном сайте учреждения размещаются:

- информационные, нормативно-правовые, методические материалы;
- план работы летней оздоровительной смены;
- объявления для детей и подростков их родителей (законных представителей) и социальных партнеров;
- рекомендации для родителей по вопросам воспитания, организации досуга, профилактики вредных привычек детей;
- рекомендации для семей по вопросам организации здорового образа жизни, в том числе здорового питания;
- открытый форум для ответов на вопросы посетителей сайта в рамках тематики Программы.

Каждая оздоровительная смена начинается торжественным открытием. В течение смены систематически проводятся координационные и контролируемые мероприятия заместителем директора: планерки, совещания, посещение мероприятий.

В конце каждой смены проводится торжественная линейка с вручением грамот и наград детям, достигшим хороших результатов или особо отличившимся в период отдыха.

По итогам реализации программы планируется:

- предоставление материалов для публикации в районной общественно-политической газете «Первая Советская»; «Югорский вестник»;
- выпуск сборника методических материалов из опыта реализации программы «Экспедиция «Солнце»;
- создание экологического видео-ролика
- представление творческого аналитического отчета на официальном сайте учреждения.

Методические ресурсы

Методическое обеспечение программы включает:

1. Методические издания бюджетного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Методический центр развития социального обслуживания»:

- Технологии творческой реабилитации детей с ограниченными возможностями: методическое пособие / А. С. Донченко, Е. Н. Филиппова, Н. В. Холматова. – Сургут : Изд-во бюджетного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Методический центр развития социального обслуживания», 2012. – 116 с.
- Материалы по правовому просвещению детей дошкольного возраста, 2015 год.
- Правовые аспекты защиты детей в семье, 2015 год.
- Твои права, 2016 год.
- Как уберечь себя от опасности (беды), 2016 год.
- Воспитание без слез и обид, 2016 год.

2. Методические разработки специалистов БУ «Реабилитационный центр «Солнышко»:

2.1 Сборники:

- Сборник методических материалов «Развитие творческих способностей детей».
- Сборник методических разработок «Здорово жить».
- Сборник информационно-методических материалов по организации досуга детей.
- Сборник инструкционных карт по изготовлению изделий декоративно-прикладного творчества.
- Сборник методических инструкций по организации практических занятий с детьми в период курсовой реабилитации.

2.2 Методические материалы:

- Методические материалы по организации социально-педагогических развивающих занятий для детей-инвалидов, в том числе с расстройствами аутистического спектра.
- Методические материалы по организации коррекционно-развивающей психологической работы с детьми-инвалидами, в том числе с расстройствами аутистического спектра.
- Методические материалы «Волшебное искусство оригами».

Методические рекомендации:

- «Цветные капельки».
- Гимнастика для глаз «Веселая неделька».
- «В мире пластилина».
- «Играем в волшебников».
- «Музыка и экологическое воспитание».
- «Сотвори своими руками»; «Развитие интереса к чтению»; «Говорю с ребенком на языке игры».

Памятки:

- «Игры с песком».
- «Здоровые зубки».
- «Рассказывайте детям сказки».
- «Безопасная улица»; «Если хочешь быть здоров»

Интернет-ресурсы

5. Контроль и управление программой

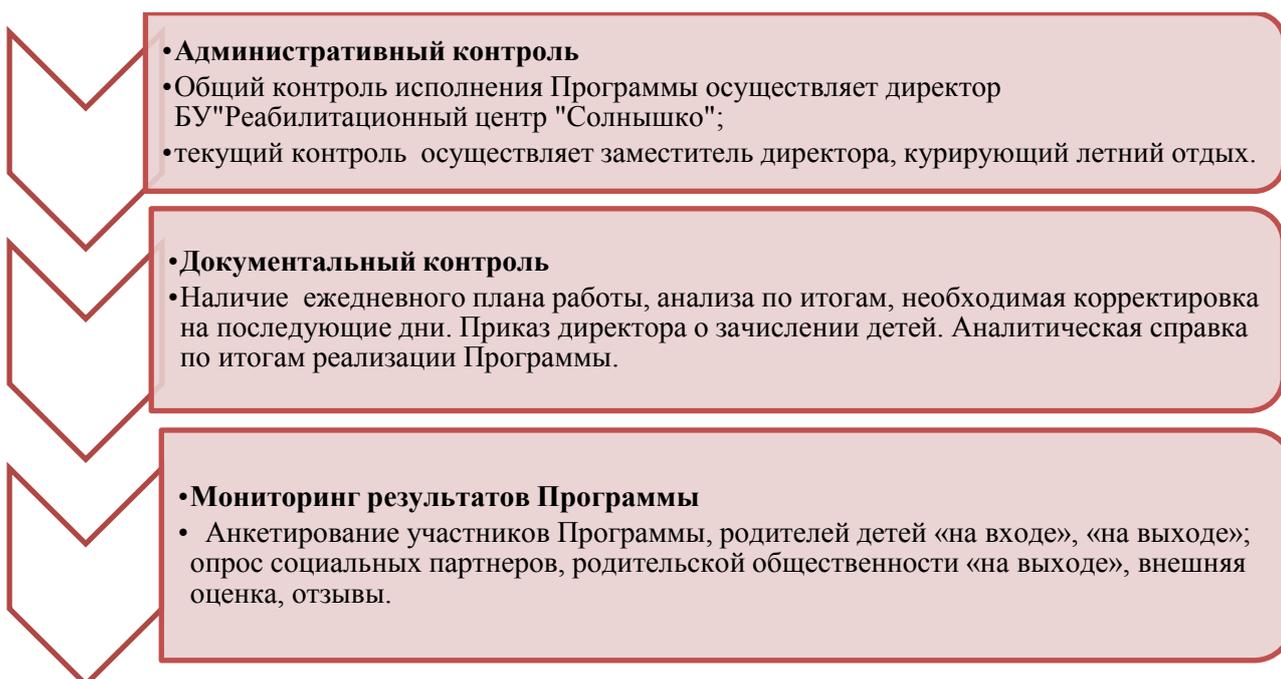
Общее руководство реализацией программы «Экспедиция «Солнце» осуществляет бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Реабилитационный центр «Солнышко», который:

- обеспечивает реализацию программных мероприятий;
- предоставляет информацию в Управление образования администрации Советского района, Управление образования г. Югорска, Управление социальной защиты населения по г. Югорску и Советскому району;
- участвует в работе Координационного Совета представителей различных структур, ведомств, общественных организаций Советского района и г. Югорска, решающих воспитательные задачи с целью осуществления межведомственного взаимодействия и координации деятельности;
- предоставляет результаты мониторинга, анализа отчетов о ходе и итогах оздоровительных смен в бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа-Югры «Методический центр развития социального обслуживания»

Исполнителями настоящей программы являются: БУ «Реабилитационный центр «Солнышко» в г. Советский и в филиале учреждения в г. Югорске.

Творческая группа воспитателей, инструкторов по труду, педагогов дополнительного образования, инструкторов по адаптивной физической культуре, психологов, специалистов организационно-методического отделения организуют текущую деятельность, информационно-методическое обеспечение, проводят поэтапный мониторинг эффективности её реализации, осуществляет корректировку программных мероприятий.

Основные формы контроля за ходом реализации Программы



**Схема организации межведомственного взаимодействия
основных исполнителей, соисполнителей Программы**



Взаимодействие с представителями общественных организаций, социальными партнерами осуществляется в рамках принципа «согласованности действий», посредством выстраивания работы в рамках заключенных договоров, соглашений о сотрудничестве, и утвержденных планов совместной работы на 2017 год.

Пошаговое выстраивание работы с данными исполнителями и соисполнителями позволяют обеспечивать системность работы, инновационный характер деятельности, а так же своевременно вносить необходимые коррективы в программные мероприятия.

6. Результаты

6.1 Ожидаемые результаты и критерии оценки эффективности

№ п/п	Задача	Ожидаемый результат	Критерии оценки	
			Количественные	Качественные
1.	Провести подготовительные мероприятия для организации на базе учреждения летних оздоровительных смен	Наличие программы с методическим обеспечением	Уровень обеспечения (100%)	Соответствие обеспечения программных мероприятий нормативным требованиям.
2	Организовать набор детей в лагерь с дневным пребыванием	Сформированные группы летних оздоровительных смен	Количество детей в группах	Доля участников по категориям целевой группы
3.	Определить экологические установки у детей целевой группы.	Выявление доминирующих установок в отношении природы у детей целевой группы.	-Количество детей с установкой восприятия природы как <i>объекта красоты</i> («эстетическая» установка) - Количество детей с установкой восприятия природы как <i>объекта изучения</i> , получения	- Доля детей по типам доминирующих экологических установок - Сохранение и развитие устойчивого интереса к объектам живой природы у 85% детей-участников программы.

			<p>знаний («когнитивная») - Количество детей с установкой восприятия природы как <i>объекта охраны</i> («этическая») - Количество детей с установкой восприятия природы как <i>объекта пользы</i> («прагматическая»)</p>	
4.	Определить уровень развития творческого мышления детей целевой группы	Оценка уровня креативности по Торренсу	Число детей по уровням креативности	Доля участников по категориям целевой группы по уровням креативности (ниже нормы, норма, несколько выше нормы, отлично)
4.	Обеспечить физическое развитие и оздоровление детей	- Оздоровление детей целевой группы	<p>- Число детей по результатам оценки «обязательных» показателей эффективности оздоровления (высокая динамика; слабая динамика; отсутствие) - число детей, имеющих выраженный оздоровительный эффект по результатам оценки эффективности оздоровления</p>	<p>- наличие динамики по «обязательным» показателям эффективности оздоровления - эффективность оздоровления (высокая; низкая, отсутствие) - наличие у детей целевой группы мотивации к здоровому образу жизни</p>

		<p>- Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном пространстве в лагере с дневным пребыванием</p> <p>Расширение социального опыта у детей-участников Программы</p>	<p>- Число детей с чувством эмоционального благополучия (хорошее настроение)</p> <p>- Число детей с чувством эмоционального дискомфорта (тревожное настроение)</p> <p>- Число детей, включенных в мероприятия модулей программы по уровню участия</p>	<p>- Динамика эмоциональных состояний детей целевой группы</p> <p>- Степень удовлетворенности родителей и детей формами организации свободного времени</p> <p>- Доля участников по категориям целевой группы включенных в различные виды воспитательной, социально-значимой деятельности</p>
5.	Сформировать представления у детей целевой группы в области экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни	Наличие представлений у детей целевой группы в области экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни	- Число детей-участников программы по уровням развития представлений в области экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни	- Уровень развития представлений в области экологической культуры, безопасности жизнедеятельности, основ здорового образа жизни.
6.	Выявить и развить творческий потенциал у детей целевой группы	Развитие творческих способностей детей целевой группы	- Количество индивидуальных творческих работ участников Программы	<p>- Самостоятельность выполнения</p> <p>- Креативность выполненной</p>

			- Количество коллективных творческих работ участников Программы	работы -Степень участия в коллективной творческой работе
6.	Провести анализ результатов на определение оценки эффективности Программы, внести коррективы, распространить положительный опыт работы с семьями	Аналитический отчет по итогам реализации Программы Информирование общественности о ходе реализации, об итогах Программы Внедрение эффективных форм организации отдыха и оздоровления детей	- Статистические, аналитические данные по результатам реализации Программы - Количество информационных материалов, размещенных в СМИ	- Уровень удовлетворенности клиентов, получивших услуги -Уровень СМИ, вид СМИ

6. Список литературы

1. Бондарева, С. В., Киселев, С. А. Развитие экологической культуры школьников на уроках ОБЖ/С.В. Бондарева, С.А. Киселев // Молодой ученый. — 2015. — №6.4. — С. 7-10.
2. Беспалова, Т.Л., Мой адрес-Советский район. Научно-художественное издание/ Беспалова, Т.Л., Васин А.М., Васина А.Л., Гаврилов М.И. - Администрация Советского района, - Издательство «У-Фактория» 2003. - 140 с.
3. Васина, А.Л. Край заповедной природы. Региональный компонент. Справочное учебное пособие для учащихся/А.Л. Васина, Васин А.М., Элерт Н.Н.- Екатеринбург: Издательский дом «Аква-Пресс», 2006.-109 с.
4. В объективе времени. Сургутский район. 1924-2009.- Красноярск: ООО «ИПК «Платина», 2008. – 192 с. ил.
5. Донченко, А. С. Технологии творческой реабилитации детей с ограниченными возможностями: методическое пособие /А.С. Донченко, Е. Н. Филиппова, Н. В. Холматова. – Сургут : Изд-во бюджетного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Методический центр развития социального обслуживания», 2012. – 116 с.
6. Дневник туриста. Путеводитель по Ханты-Мансийску с картой города. ОАО - Екатеринбург: «ИПП «Уральский рабочий», 2014.-140 с.; ил.
7. Неверкович, С.Д. , Аронова Т.В., Баймурзин А.Р. Педагогика физической культуры и спорта / С.Д. Неверкович, Т.В. Аронова, А.Р. Баймурзин.-М.: Academia, 2010.-336 с.
8. Кругликова, Г.Г.. Линкер, Г.Р. Теория и методика организации летнего отдыха детей и подростков: Учебное пособие.- Нижневартовск: Изд-во Нижневартовского гуманитарного университета
9. Толковый словарь русского языка / Под ред. Д.Н. Ушакова. — М.: Гос. ин-т "Сов. энцикл."; ОГИЗ; Гос. изд-во иностр. и нац. слов., 1935-1940. (4 т.).
10. Трухачев, В.И., Дорожко, Г.Р., Дударь Ю.А. Сорные, лекарственные и ядовитые растения (альбом антропофитов)/ В.И Трухачев, Г.Р. Дорожко, Ю.А. Дударь - М.: МААО; Ставрополь: АГРУС, 2006.-264с.; ил.
11. Франкель Хаузер Джилл. Играем в науку. Научно-популярное издание для чтения взрослыми детям.- М.:ООО Интеллектуальная литература, 2017.- 175 с.
12. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. — 4-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 384 с.
13. Ясвин, В.А. Взаимодействие с природой. Методики диагностики мотивации/В.А. Ясвин // Экология и жизнь, 2007. - №5. – С. 37 – 39.
14. Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления. – Режим доступа: <http://psychok.net/testy/577-test-kreativnosti-torrensa-diagnostika-tvorcheskogo-myshleniya>
15. 2017 год объявлен годом экологии. – Режим доступа: <http://www.garant.ru/news/689041/>

Словарь используемых терминов

1.	Адаптация	(от лат. – приспособлять) – в широком смысле – приспособление к окружающим условиям.
2.	Абилитация	развитие еще несформированных функций и навыков, в отличие от реабилитации, которая предлагает восстановление утраченных функций в результате травмы или заболевания
3.	Взрослые	часть населения страны в репродуктивном и трудоспособном возрасте.
4.	Дети-инвалиды	состояние стойкой социальной дезадаптации, обусловленное хроническими заболеваниями или патологическими состояниями, резко ограничивающими возможность включения ребенка в адекватные возрасту воспитательные и педагогические процессы, в связи с чем возникает необходимость в постоянном дополнительном уходе за ним, помощи или надзоре
5.	Дети, испытывающие трудности в социальной адаптации	Дети с нарушениями и ограничениями приспособления организма к условиям существования (физическое, психологическое, социально-бытовое, правовое и т.п.)
6.	Детство	этап развития человека, предшествующий взрослости; характеризуется интенсивным ростом организма и формированием высших психических функций
7.	Социальная интеграция инвалидов	процесс восстановления разрушенных связей инвалидов, обеспечивающий его включенность в основные сферы жизнедеятельности: труд, быт, досуг
8.	Реабилитация	процесс, имеющей целью помочь инвалидам достигнуть их оптимальных физического, интеллектуального, психического и (или) социального уровней деятельности и поддерживать их, предоставив им тем самым средства для изменения их жизни и расширения рамок их независимости
9.	Социализация	процесс становления личности путем усвоения индивидом основного набора духовных ценностей, выработанных человечеством
10.	Среда	совокупность условий, окружающих человека и взаимодействующих с ним как с организмом и личностью
11.	Социальная компетентность ребенка	готовность ребенка к вхождению в социум, дальнейшему освоению культуры – умение ребенка удовлетворять свои потребности посредством индивидуально значимых и социально одобряемых способов и средств деятельности и общения

Вербальная ассоциативная методика диагностики экологических установок личности «ЭЗОП»

Вербальная ассоциативная методика «ЭЗОП» направлена на исследование типа доминирующей установки в отношении природы. Можно выделить четыре типа таких установок: личность воспринимает природу как *объект красоты* («эстетическая» установка); как *объект изучения*, получения знаний («когнитивная»); как *объект охраны* («этическая») и как *объект пользы* («прагматическая»). Аббревиатура ЭЗОП – это «эмоции», «знания», «охрана», «польза» (такие рабочие названия типов установок использовались во время создания методики).

Методика состоит из 12 пунктов. Каждый пункт содержит стимульное слово и пять слов для ассоциаций. Например: «Лось» - «следы», «лесник», «трофей», «камни», «рога». Эти слова отобраны как наиболее характерные, но «неявные» ассоциации, возникающие у людей с четко выраженным доминированием соответствующей установки. (Четыре слова соответствуют четырем типам установки, пятое – для отвлечения внимания, «мусорное» слово.)

Испытания проводятся в устной форме. На бланке испытываемый фиксирует только ответ. Возможен индивидуальный и групповой вариант. В письменном варианте методика может использоваться с испытуемыми в возрасте 10-11 лет (возраст ограничен лишь умением быстро писать). В индивидуальном варианте можно использовать бланк для ответов – испытуемый сообщает их экспериментатору устно. В этом случае минимальный возраст испытуемого – 6-7 лет и ограничен только его способностью понять инструкцию.

Испытуемому предъявляется стимульное слово и предлагается выбрать одно из пяти следующих, которое, по его мнению, больше всего «к нему подходит». Слова предъявляются в высоком темпе, у испытуемого не остается времени осмыслить варианты (5 вариантов оказалось для этого оптимальным количеством), и он вынужден выбирать тот, который «первым пришёл в голову». Этот вариант как раз и характеризует экологическую установку.

Количество выборов того или иного типа представляются в процентном отношении от максимально возможного, а затем им присваиваются соответствующие ранги: I, II, III и IV. Тип установки, получивший наибольший удельный вес (ранг I), рассматривается как ведущий у данной личности.

Опыт показывает, как правило, у испытуемых существует не один, а два преобладающих типа установок.

Инструкция

Вам будет предложены слова, и к каждому из них еще пять слов. Выберите из этих пяти то, которое для вас лучше всего связывается с предложенным. Например, дается слово «МЯЧ», к нему следующие слова: «красный», «футбольный», «большой», «резиновый», «детский». В качестве ответа вы записываете только выбранное слово, например, «резиновый». Отвечать нужно быстро, так как первая реакция наиболее точно отражает ваш выбор.

Текст методики

1. ЛЕС: поляна (К); муравейник (И); заповедник (О); дрова (П), песок.
2. ЛОСЬ: следы (И); лесник (О); трофей (П); камни; рога (К).
3. ТРАВА: поливать (О); силос (П); роса (К); стебель (И).
4. ОЗЕРО: улов (П); шерсть; острова (К); моллюск (И); очищать (О).
5. МЕДВЕДЬ: паутина; хозяин (К); малина (И); редкий (О); шкура (П).
6. ДЕРЕВО: осень (К); кольца (И); вырастить (О); мебель (П); сено.
7. БОЛОТО: головастик (И); заказник (О); торф (П); яблоки; туман (К).
8. УТКА: запрет (О); жаркое (П); рассвет (К); ветка; кольцевание (И).
9. РЫБА: жабры (И); серебристая (К); нерестилище (О); жарить
10. САД: берлога; цветущий (К); опыление (И); ухаживание (О); урожай (П).
11. БОБР: ловкий (К); резцы (И); расселение (О); шуба (П); грибы.
12. ПРИРОДА: красота (К); изучение (И); охрана (О); польза (П).

Примечание. В скобках после стимульного слова указывается, к какому типу установки относится данный ответ испытуемого:

К – природа воспринимается как объект красоты – «эстетическая» установка;

И – природа воспринимается как объект изучения – «когнитивная» установка;

О – природа воспринимается как объект охраны – «этическая» установка;

П – природа воспринимается как объект пользы – «прагматическая» установка.

Методика диагностики мотивации взаимодействия с природой «Альтернатива»

Методика «Альтернатива» направлена на диагностику ведущего типа мотивации взаимодействия с природными объектами: эстетического, когнитивного, практического и прагматического. Испытуемому предлагается выбрать «наиболее подходящий для него» вариант вида деятельности, например: «Для вашего аквариума вы бы предпочли завести рыбок – (А) с красивой окраской; (Б) с интересным поведением».

Предпочитаемый вид деятельности позволяет судить о характере мотивации взаимодействия с природой. Предъявляется 12 пар, которые составлены таким образом, чтобы каждый тип мотивации встречался 6 раз.

Количество выборов того или иного типа также представляется как доля от максимально возможного, а затем каждому типу присваиваются соответствующие ранги - I, II, III и IV. Тип мотивации, получивший наибольший удельный вес (ранг I), интерпретируется как ведущий. Как правило, для испытуемых характерно наличие двух основных типов мотивации.

Инструкция

В предложенных ситуациях выберите, пожалуйста, один из двух вариантов – А или Б, который кажется наиболее подходящим для вас. Если вы считаете данную ситуацию маловероятной для вас или вам трудно предпочесть один вариант, то все-таки постарайтесь сделать свой выбор. Отвечать лучше быстро, так как первая реакция наиболее точно выражает ваше мнение.

Текст методики

1. Для вашего аквариума вы предпочли бы завести рыбок:
 - А) с красивой окраской;
 - Б) с интересным поведением;
2. Вы бы сочли себя более подходящим занятием:
 - А) собирать гербарий лекарственных растений;
 - Б) собирать растения для изготовления настоек.
3. Если бы вы были учителем биологии, то с большим удовольствием рассказывали ученикам:
 - А) о строении животных;
 - Б) о том, как ухаживать за животными.
4. В ботаническом саду вы скорее всего:
 - А) будете любоваться тропическими растениями;
 - Б) захотите получить отросток для выращивания дома.
5. Просматривая книгу о грибах, вы больше обращаете внимание на то:
 - А) как они устроены;
 - Б) как лучше их сохранить на зиму.

6. Будучи селекционером, вы бы предпочли выводить новые сорта:
- А) цветочных культур;
 - Б) плодовых культур .
7. Купив календарь природы. Вы сначала прочтете:
- А) стихи о природе;
 - Б) заметки из блокнота натуралиста.
8. Получив диплом ученого-агронома, вы предпочли бы работать:
- А) в лаборатории;
 - Б) на опытной станции.
9. Вы бы завели собаку:
- А) чтобы ухаживать за ней;
 - Б) для охраны жилища.
10. Вы предпочтете прочесть:
- А) книгу о красоте природы;
 - Б) книгу, которая учит ухаживать за растениями и животными.
11. Если бы вы работали в лесном хозяйстве, то предпочли бы:
- А) следит за ростом и развитием деревьям;
 - Б) руководитель заготовкой ценной древесины.
12. Если вас пригласят провести выходной на даче с фруктовым садом, то вы предпочтете поехать туда:
- А) в мае;
 - Б) в августе.

Ключ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
А	Э	П	К	Э	К	Э	Э	К	П	Э	К	Э
Б	К	Пг	П	П	Пг	Пг	К	П	Пг	П	Пг	Пг

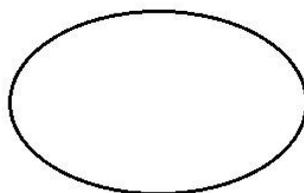
Примечание. *Э* – эстетический тип мотивации; *К* – когнитивный тип мотивации; *П* – практический тип мотивации; *Пг* – прагматический тип мотивации.

Тест креативности Торренса, диагностика творческого мышления

Креативность по Торренсу (от лат. creatio — созидание) — это чувствительность к задачам, дефициту и пробелам знаний, стремление к объединению разноплановой информации; креативность выявляет связанные с дисгармонией элементы проблемы, ищет их решения, выдвигает предположения и гипотезы о возможности решений; проверяет и опровергает эти гипотезы, видоизменяет их, перепроверяет их, окончательно обосновывает результат.

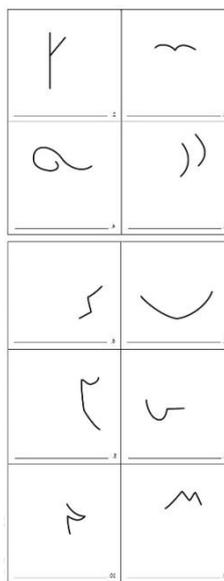
Инструкция — описание к тесту Торренса, стимульный материал:

Субтест 1. «Нарисуйте картинку». Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.

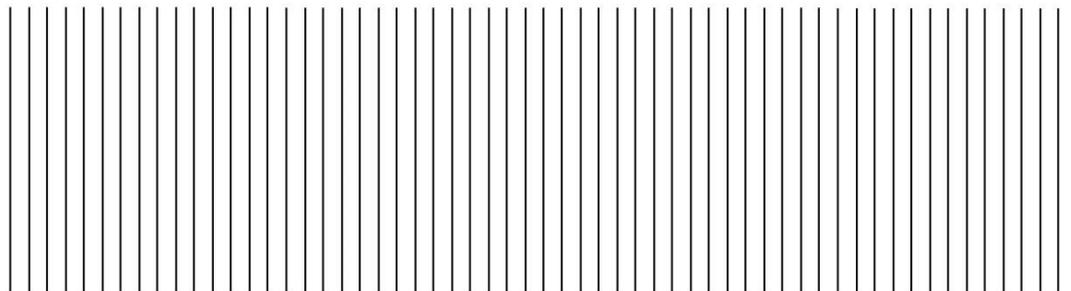


*Примечание:
Цвет выбирается самостоятельно*

Субтест 2. «Завершение фигуры». Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.



Субтест 3. «Повторяющиеся линии». Стимульным материалом являются 30 пар параллельных вертикальных линий. На основе каждой пары линий необходимо создать какой-либо (не повторяющийся) рисунок.



шаблон в уменьшенном размере

Обработка результатов. Обработка результатов всего теста предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление замыканию» и «абстрактность названий».

Ключ к тесту Торренса.

«Беглость» — характеризует творческую продуктивность человека. Оценивается только во 2 и 3 субтестах в соответствии со следующими правилами:

1. Для оценки необходимо подсчитать общее количество ответов (рисунков), данных тестируемым.

2. При подсчете показателя учитываются только адекватные ответы. Если рисунок из-за своей неадекватности не получает балл по «беглости», то он исключается из всех дальнейших подсчетов. Неадекватными признаются следующие рисунки:

- рисунки, при создании которых предложенный стимул (незаконченный рисунок или пара линий) не был использован как составная часть изображения.
- рисунки, представляющие собой бессмысленные абстракции, имеющие бессмысленное название.
- осмысленные, но повторяющиеся несколько раз рисунки считаются за один ответ.

3. Если две (или более) незаконченных фигур в субтесте 2 использованы при создании одной картинке, то начисляется количество баллов соответствующее числу используемых фигур, так как это необычный ответ.

4. Если две (или более) пары параллельных линий в субтесте 3 использованы при создании одной картинке, то начисляется только один балл, так как выражена одна идея.

«Оригинальность» — самый значимый показатель креативности. Степень оригинальности свидетельствует о самобытности, уникальности, специфичности творческого мышления тестируемого. Показатель «оригинальности» подсчитывается по всем трем субтестам в соответствии с правилами:

1. Оценка за «оригинальность» основывается на статистической редкости ответа. Обычные, часто встречающиеся ответы оцениваются в 0 баллов, все остальные в 1 балл.

2. Оценивается рисунок, а не название!

3. Общая оценка за оригинальность получается в результате сложения оценок по всем рисункам.

Список ответов на 0 баллов за «оригинальность»:

Примечание: Если в списке неоригинальных ответов приводится ответ «лицо человека» и соответствующая фигура превращена в лицо, то данный рисунок получает

0 баллов, но если эта же незаконченная фигура превращена в усы или губы, которые затем становятся частью лица, то ответ оценивается в 1 балл.

Субтест 1 — оценивается только тот предмет, который был нарисован на основе цветной приклеенной фигуры, а не сюжет в целом — рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Субтест 2. — обратите внимание, все незаконченные фигуры имеют свою нумерацию, слева-направо и сверху-вниз: 1, 2, 3, ..10. 1. — цифра (цифры), буква (буквы), очки, лицо человека, птица (любая), яблоко.

2.— буква (буквы), дерево или его детали, лицо или фигура человека, метелка, рогатка, цветок, цифра (цифры).

3. — цифра (цифры), буква (буквы), звуковые волны (радиоволны), колесо (колеса), месяц (луна), лицо человека, парусный корабль, лодка, фрукт, ягоды.

4. — буква (буквы), волны, змея, знак вопроса, лицо или фигура человека, птица, улитка (червяк, гусеница), хвост животного, хобот слона, цифра (цифры).

5. — цифра (цифры), буква (буквы), губы, зонт, корабль, лодка, лицо человека, мяч (шар), посуда.

6. — ваза, молния, гроза, ступень, лестница, буква (буквы), цифра (цифры).

7. — цифра (цифры), буква (буквы), машина, ключ, молот, очки, серп, совок (ковш).

8. — цифра (цифры), буква (буквы), девочка, женщина, лицо или фигура человека, платье, ракета, цветок.

9. — цифра (цифры), буква (буквы), волны, горы, холмы, губы, уши животных.

10. — цифра (цифры), буква (буквы), елка, дерево, сучья, клюв птицы, лиса, лицо человека, мордочка животного.

Субтест 3: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

«Абстрактность названия» — выражает способность выделять главное, способность понимать суть проблемы, что связано с мыслительными процессами синтеза и обобщения. Этот показатель подсчитывается в субтестах 1 и 2. Оценка происходит по шкале от 0 до 3.

0 баллов: Очевидные названия, простые заголовки (наименования), констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект. Эти названия состоят из одного слова, например: «Сад», «Горы», «Булочка» и т.п.

1 балл: Простые описательные названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на рисунке, или из которых легко выводятся наименования класса, к которому относится объект — «Мурка» (кошка), «Летающая чайка», «Новогодняя елка», «Саяны» (горы), «Мальчик болеет» и т.п.

2 балла: Образные описательные названия «Загадочная русалка», «SOS», названия описывающие чувства, мысли «Давай поиграем»

3 балла: абстрактные, философские названия. Эти названия выражают суть рисунка, его глубинный смысл «Мой отзвук», «Зачем выходить от туда, куда ты вернешься вечером».

«Сопrotивление замыканию» — отображает «способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывать принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальную идею». Подсчитывается только в субтесте 2. Оценка от 0 до 2 баллов.

0 баллов: фигура замыкается самым быстрым и простым способом: с помощью прямой или кривой линии, сплошной штриховки или закрашивания, буквы и цифры так же равно 0 баллов.

1 балл: Решение превосходит простое замыкание фигуры. Тестируемый быстро и просто замыкает фигуру, но после дополняет ее деталями снаружи. Если детали добавляются только внутри замкнутой фигуры, то ответ равен 0 баллов.

2 балла: стимульная фигура не замыкается вообще, оставаясь открытой частью рисунка или фигура замыкается с помощью сложной конфигурации. Два балла так же присваивается в случае, если стимульная фигура остается открытой частью закрытой фигуры. Буквы и цифры — соответственно 0 баллов.

«Разработанность» — отражает способность детально разрабатывать придуманные идеи. Оценивается во всех трех субтестах. Принципы оценки:

1. Один балл начисляется за каждую существенную деталь рисунка дополняющую исходную стимульную фигуру, при этом детали, относящиеся к одному и тому же классу, оцениваются только один раз, например, у цветка много лепестков — все лепестки считаем как одну деталь. Например: цветок имеет сердцевину (1 балл), 5 лепестков (+1 балл), стебель (+1), два листочка (+1), лепестки, сердцевина и листья заштрихованы (+1 балл) итого: 5 баллов за рисунок.

2. Если рисунок содержит несколько одинаковых предметов, то оценивается разработанность одного из них + еще один балл за идею нарисовать другие такие же предметы. Например: в саду может быть несколько одинаковых деревьев, в небе — одинаковые облака и т.п. По одному дополнительному баллу дается за каждую существенную деталь из цветков, деревьев, птиц и один балл за идею нарисовать таких же птиц, облака и т.п.

3. Если предметы повторяются, но каждый из них имеет отличительную деталь, то необходимо дать по одному баллу за каждую отличительную деталь. Например: цветов много, но у каждого свой цвет — по одному новому баллу за каждый цвет.

4. Очень примитивные изображения с минимальной «разработанностью» оцениваются в 0 баллов.

Интерпретация результатов теста Торренса. Просуммируйте баллы, полученные при оценке всех пяти факторов («беглость», «оригинальность», «абстрактность названия», «сопротивление замыканию» и «разработанность») и поделите эту сумму на пять. Полученный результат означает следующий уровень креативности по Торренсу: 30 — плохо 30—34 — ниже нормы 35—39 — несколько ниже нормы 40—60 — норма 61—65 — несколько выше нормы 66—70 — выше нормы >70 — отлично

Книга природы (пример оформления)

дата	Вид деятельности	Чему научился, что узнал
1 день		
2 день		

Комментарии, зарисовки.....

Маршрут «Экспедиции «Солнце»



Методика «Цветодиагностика эмоциональных состояний»

Методика разработана Е. Ф. Бажиным и А. М. Эткин-дом (1985) на основе метода цветowych выборов М. Люшера (1948), исследования которого заложили прочную основу применения цвета в практике психологической диагностики. Следует отметить, что метод цветowych выборов Люшера успешно применялся при изучении групп людей, больных шизофренией, невротическими расстройствами.

Цветодиагностика эмоциональных состояний может применяться с целью изучения динамических особенностей личностных и групповых эмоциональных состояний, психологического климата группы, самочувствия личности в группе, для оценки воздействия различных ситуаций на ребенка, и т.д.

В нашем случае методику возможно применять для изучения общего эмоционального состояния детей в ходе летней оздоровительной смены как одного из показателей эффективности проводимых с детьми мероприятий.

Теоретической основой данной методики является представление о том, что отношение к тем или иным людям, событиям, объектам или явлениям отражается в цветowych ассоциациях к ним. То есть каждый цвет спектра является условным знаком определенного настроения:

- красный — восторженное;
- оранжевый — радостное, теплое;
- желтый — светлое, приятное;
- зеленый — спокойное, уравновешенное;
- синий — неудовлетворительное, грустное;
- фиолетовый — тревожное, напряженное;
- черный — полный упадок, уныние;
- белый — символизирует ответ типа: «трудно сказать».

красный	+3 балла
оранжевый	+2 балла
желтый	+1 балл
зеленый	0 баллов
синий	-1 балл
фиолетовый	-2 балла
черный	-3 балла
белый	0 баллов

Основным методическим инструментом цветодиагностики является дневник настроений, рабочая часть которого демонстрирует их цветовой диапазон. Цветоматрица заполняется в начале и в конце каждого дня. В инструкции ребенку предлагается выбрать ту полосу, которая похожа на его настроение в настоящее время.

Интерпретация результатов производится в двух вариантах. Первичная оценка— по представленности и соотношению цветов. Выделяются общие цветowe синдромы, дающие картину настроений во всей группе, и зональные (групповые) цветowe синдромы. По своему содержанию синдромы могут оцениваться следующим образом:

- 1) позитивно-стимулирующие (цвета верхней части спектра);
- 2) умеренные, стабилизирующие (цвета средней части спектра);
- 3) негативные, астеничные (нижняя часть спектра);
- 4) напряженные (представлены противоположные по значению цвета);
- 5) «ковровые» (пестрота цветов, отсутствие единства в настроениях).

Более глубокий анализ — вторичная обработка цветоматрицы — требует квантификации полученных данных: числового преобразования оценок. Оценка символизирует интенсивность выраженности эмоциональных состояний:

Таким образом, каждый цвет в цветоматрице можно заменить числовыми данными.

Анализ полученных данных возможен в нескольких вариантах:

1. Исследуется вертикальный столбец в цветоматрице. Он символизирует эмоциональное состояние в начале дня (в конце дня). Условный его показатель «А» высчитывается по каждому вертикальному столбцу в матрице по формуле:

$A = \sum((+) - (-)) \times n$,

где $\sum(+)$ — сумма всех положительных баллов,

$(-)$ — сумма всех отрицательных баллов, n — количество человек,

Данный показатель отражает общее эмоциональное настроение группы детей. По нему взрослый может в некоторой степени судить о том, смог ли он своим воздействием на детей вызвать у них чувство эмоционального благополучия, которое отражается в хорошем настроении у детей («А» со знаком «+»). Либо, наоборот, следствием общения взрослого и группы стало чувство эмоционального дискомфорта, выражающееся в неудовлетворительном, тревожном настроении («А» со знаком «-»).

2. Исследуется представленность цветов у всех членов Т-группы в течение определенного периода времени (на протяжении реализации программы). В этом случае можно говорить об общих цветовых синдромах, то есть о преобладании определенных настроений у детей за данный период. Таким образом, исследуется влияние на эмоциональную атмосферу в группе макрофакторов — каких-либо значимых событий, наиболее понравившихся мероприятий. Динамика эмоциональных состояний детей в процессе реализации программы представлена графически.

3. Проводится анализ горизонтального столбца цветоматрицы — смена настроений отдельного ребенка. Учитывается представленность цветов, словесные пояснения ученика. Это дает возможность педагогу глубже узнать ребенка, выявить наиболее важные факторы, влияющие на его эмоциональное состояние, а следовательно, найти оптимальные цветовые варианты воздействия на ребенка.

Применение методики выполняет исследовательскую функцию. Методика рекомендуется для практических психологов, учителей, воспитателей.

Экологические игры

Игровое моделирование «Строение Солнечной системы»

Раздайте каждому ребенку по карточке с названием одного из компонентов Солнечной системы (Солнца и девяти планет). Выучите с детьми считалку и попросите их выстроиться в том порядке, который соответствует порядку расположения небесных тел в Солнечной системе. По вашему сигналу все «небесные тела» должны прийти в движение – начать вращение вокруг своей оси и вокруг Солнца.

Считалка:

Раз – Меркурий,
 Два – Венера,
 Три – Земля,
 Четыре – Марс.
 Пять – Юпитер,
 Шесть – Сатурн,
 А потом – Уран, Нептун.
 Дальше всех от нас Плутон...
 Наше Солнце – чемпион!

Игра «Пищевая цепочка»

Перед началом игры распределите между детьми следующие роли: Солнце (1 человек); Трава (6 человек); Мышки (3 человека); Лиса (1 человек). Солнце берет в руки тарелку с печеньем (12 штук) и передает «энергию» Траве - по 2 печенья каждой Травинке. Одно печенье каждая Травинка съедает - эта часть полученной от солнца «энергии» расходуется на поддержание жизненных процессов растения, а второе - передает Мышкам. Таким образом, каждая Мышка получает тоже по два печенья. Часть «энергии» (одно печенье) Мышка расходует на себя, а часть (второе печенье) - отдает Лисе. Таким образом, у Лисы оказывается три печенья. Часть «энергии» Лиса расходует, а оставшуюся часть может передать тому, кто сможет съесть Лису.

Игра «Паутина жизни»

Дети образуют круг. Один из них берет в руки клубок бечевки и называет одно из растений или животных леса, например, «береза». Ведущий задает всем вопрос: «Кто питается листьями березы?» Кто-то из детей отвечает: «Гусеница». Тот ребенок, который сказал «береза», отдает клубок бечевки тому, кто сказал «гусеница», оставив в руках конец бечевки. Ведущий задает следующий вопрос:

«Кто питается древесиной березы?» Ответ: «Жук-короед». Далее ведущий задает аналогичные вопросы, имеющие отношение не только пищевым, но и не пищевым связям между природными компонентами: «На каких деревьях еще могут жить жуки-короеды (дуб)»; «Для жизни всем растениям нужен солнечный свет. Дуб нуждается в солнечном свете?»; «Какой еще компонент неживой природы нужен для жизни дерева? (почва и вода)». К концу игры все дети оказываются опутанными бечевкой, символизирующей многочисленные пищевые и непищевые связи между компонентами леса.

Игра «Пирамида жизни»

Для этой игры требуется не менее шести игроков. Раздайте детям по листочку бумаги и попросите каждого в тайне от других написать название какого-нибудь животного или растения вашей местности. Игроки должны будут сделать пирамиду, но не говорите им об этом до тех пор, пока не соберете все листочки. Теперь начинается самое интересное: «Откуда Земля получает энергию? - От Солнца! - Правильно. А какие формы жизни первыми используют эту энергию? - Растения! - Правильно. А сейчас мы построим с вами пирамиду. Растения будут располагаться внизу, потому что все животные прямо или косвенно используют их для своего питания. Все «растения» должны встать на четвереньки и выстроиться в линию - близко друг к другу. Теперь я прочитаю вам названия животных, написанные на листочках, а вы скажите мне - кто из них травоядное, а кто - плотоядное. Все «травоядные» становятся в ряд, расположенный позади «растений». А все «плотоядные» - встают на скамейку и образуют ряд позади «травоядных».

Почти всегда в группах верхнего уровня бывает больше детей, чем в группе растений; гораздо интереснее быть медведем или лосем, чем одуванчиком или мышкой. Однако, при таком большом количестве желающих быть наверху пирамиды (и, соответственно, незначительном количестве желающих быть у ее основания!) очень трудно построить устойчивую пирамиду. (Собственно говоря, образовавшуюся геометрическую фигуру вообще нельзя назвать пирамидой!) Предложите некоторым хищникам «понизить свой статус». Пусть дети сами перестроят свою пирамиду так, чтобы она могла обеспечить пищей всех своих членов. Естественно, чем выше уровень пищевой пирамиды, тем меньше там должно быть число членов этого уровня. Продемонстрируйте важность растений, убрав одно из них из основания пирамиды.

Игра-задание «Подбери клюв»

Для проведения этой игры подготовьте «птичью еду» разного вида: ягоды в высокой бутылке; ягоды в широкой миске с водой; орехи (в скорлупе) и т.д. Объясните детям, что их задача заключается в том, чтобы подобрать для каждого вида пищи соответствующий клюв. В качестве «клювов» предложите им самые разные предметы: острые палочки, щипцы, лопатки, шумовки и т.д. Каждый ребенок, выбрав себе любую понравившуюся еду, превращается в птицу и ищет себе такой клюв, которым можно ухватить эту еду. Если два (или более) ребенка выбрали одинаковую еду, обсудите, может ли такая ситуация иметь место в природе: две птицы питаются одной и той же пищей. Задайте вопросы: «Может ли птица питаться пищей разного вида? Что произошло бы, если бы все птицы начали питаться одной и той же пищей?»

Игра «Найди своего детеныша»

Для этой игры вам потребуются контейнеры для распознавания запахов – коробочки от фотопленки или киндер-сюрпризов, содержащие кусочки ваты, смоченные различными ароматическими веществами (духами, маслами, эссенциями и т.д.)

Разделите детей на две команды. Объясните, что дети одной команды будут животными-мамами, а дети другой - их детенышами. Расскажите детям, что каждый вид живых существ имеет свой особый запах, отличающийся от запаха всех других животных. Скажите также, что каждая мама инстинктивно знает запах своего чада.

Предложите «мамам» встать в одном углу комнаты, а «детенышам» - в другом. Дайте каждой «маме» контейнер и попросите запомнить его запах. Затем соберите контейнеры, перемешайте их и раздайте «детенышам». Объясните, что теперь каждая

«мама» должна попытаться по запаху найти своего «детеныша». (Пусть ребята из команды «детенышей» стоят в ряд, держа раскрытые контейнеры перед собой, - так «мамам» будет удобнее вести поиск.) После того как все «мамы» найдут своих «детенышей», проверьте номера контейнеров, чтобы убедиться в правильности выбора. Затем предложите командам поменяться ролями и повторить игру.

Игра «Найди пару»

Идея игры заключается в том, что каждый участник должен найти свою пару среди множества зверей и птиц. Сосчитайте детей в вашей группе, а затем составьте список животных, вдвое меньший, чем число детей. Напишите названия каждого животного на двух карточках: у вас получится столько карточек, сколько детей в группе. Перемешайте карточки и раздайте их детям. Каждый ребенок должен «превратиться» в то животное, название которого написано на его карточке. (Другие участники не должны знать, какое животное он будет изображать!) По вашему сигналу все участники игры должны начать издавать звуки и совершать наиболее характерные движения своих животных для привлечения внимания своей пары. Игра заканчивается тогда, когда все пары находят друг друга.

Игровой прием «Яблоко»

Возьмите в руку яблоко и скажите: «Все яблоко - это наша Земля. Три четверти поверхности суши занимает вода. (С этими словами разделите яблоко на четыре части и три из них уберите.) Одна четвертая поверхности Земли - суша. Если разделить четвертушку на две восьмушки, то одна восьмая поверхности Земли представляет ту сушу, на которой почва практически отсутствует. Это - Антарктида, высокие горы, пустыни и т.д. Оставшаяся одна восьмая покрыта почвой, но часть этой территории занята городами, поселками, дорогами и т.д. Если эту восьмушку разделить еще на четыре части, то только одна часть будет представлять собой ту поверхность суши, которая покрыта плодородными почвами. Но почва - это очень тонкий слой земной коры. Чтобы представить, сколько плодородной почвы на Земле, надо срезать тонкую кожуру яблока».

Игра «Вода-почва»

Разделите детей на две группы и выстройте в две шеренги на расстоянии двух метров друг от друга. Одна шеренга - это «почва», другая - «капельки воды».

Первая часть игры - почва песчаная: Дети, изображающие почву, встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга. По сигналу ведущего «капельки воды» должны пройти сквозь строй «почвы» и остановиться. Ведущий задает вопросы: «Легко ли каплям воды просочиться сквозь песчаную почву? Успевают ли растения, растущие на такой почве, насытиться водой?»

Вторая часть игры - почва глинистая: Дети, изображающие почву, встают, плотно прижавшись друг к другу. «Капельки воды» должны просочиться сквозь строй «почвы». Если дети, изображающие почву, стоят плотной стеной, сделать это удастся немногим. Ведущий снова задает те же вопросы

Третья часть игры - почва садовая: Дети, изображающие почву, встают на расстоянии согнутого локтя. «Капельки воды» снова просачиваются через «почву». Затем дети отвечают на те же вопросы.

После игры поговорите о скорости проникновения воды сквозь разные типы почв.

Игра «Неприродная тропа»

Выберите тропу длиной 10 - 15 м и расположите в непосредственной близости от нее предметы искусственного происхождения (10-15 штук). Некоторые из них должны быть заметны сразу же (электрические лампочки, надувные шарики). Другие должны сливаться с окружающей средой, чтобы их было труднее обнаружить. Держите в секрете от детей количество предметов.

Дети проходят по тропе по одиночке, пытаясь обнаружить (не поднимая) как можно больше предметов. Когда каждый доходит до конца тропы, сообщает вам (на ухо), сколько предметов он заметил. Если никто не увидел всех предметов, то объявите, сколько было замечено, и скажите, что их было на самом деле больше. Предложите детям пройти тропу еще раз.

Закончите игру обсуждением того, как защитная окраска помогает животным спрятаться. Затем предложите детям поискать мелких животных с характерной защитной окраской (насекомых, пауков и т.д.).

Игра «Воронья охота»

Эта игра заключается в поиске различных природных предметов. Детям выдаются «охотничьи» списки, содержащие перечисление этих предметов. Их поиски потребуют от детей не только внимательности, но и творческого подхода. Мы приводим здесь пример такого списка, но вы можете сами включить в него те предметы, которые дети могут найти в вашей местности.

Охотничий список: 1. Перышко 2. Семечко растения, принесенное ветром 3. 100 штук чего-нибудь 4. Кленовый лист 5. Колючка 6. Косточка 7. Три различных семечка 8. Что-нибудь круглое 9. Скорлупка от яйца 10. Что-нибудь ворсистое или пушистое 11. Что-нибудь острое 12. Кусочек шерсти 13. Что-нибудь совершенно прямое 14. Что-нибудь красивое 15. Что-нибудь совершенно бесполезное для природы. (Не забывайте, что в природе ВСЕ имеет свое предназначение!) 16. Жеваный листок (не тобой!) 17. Что-то, что может шуметь 18. Что-нибудь белое 19. Что-нибудь очень важное для природы. (В природе ВСЕ важно - даже ядовитые растения!) 20. Что-нибудь мягкое 22. Солнечная ловушка. (Это все, что ловит солнечное тепло - вода, камни, растения, животные.) 23. Большая улыбка

Игра «Следопыт»

Цель: развитие у детей внимательности

Ход игры. Во время прогулки или похода детям дается задание найти предметы: 1) следов жизнедеятельности животных (это могут быть: экскременты глухаря, зайца, объединенная белкой шишка, обглоданная зайцем ветка осины, объединенный гусеницей лист); 2) птичьи перья; 3) семена, разносимые ветром; 4) листья одного вида дерева; 5) любые кости; 6) три вида семян; 7) запомнить один вид насекомого с покровительственной окраской; 8) что-либо круглое; 9) скорлупа от яиц; 10) что-либо мягкое; 11) любой предмет с острым краем; 12) пять видов антропогенного мусора; 13) что-либо ровное, прямое; 14) что-либо красивое; 15) естественный бесполезный для природы предмет (в природе все необходимо); 16) погрызенный не человеком предмет; 17) что-нибудь, что звучит; 18) что-либо белое; 19) что-либо важное для природы; 20) что-либо похожее на себя.

Игра «В некотором Царстве...»

В разных углах игровой площадки разложите карточки со стилизованными изображениями трех Царств живой природы – растений, животных и грибов. Раздайте детям картинки с изображением различных живых существ и скажите, что с помощью волшебной фразы они будут превращаться в «жителей» разных Царств живой природы. После ваших слов «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были замечательные существа!» каждый ребенок «превращается» в то живое существо, которое изображено на его картинке: грибы – садятся на корточки и сцепленные ладони кладут на голову; растения – стоят на месте, покачиваясь из стороны в сторону; животные – передвигаются, издавая характерные звуки (чик-чирик, и-го-го, ква-ква и т.д.). Затем, после фразы «Раз, два, три - в свое Царство беги!», все разбегаются по соответствующим Царствам. Обязательно проверьте правильность выбора Царства каждым ребенком и обсудите ошибки.

Игра «Гусеница»

Приведите детей в уединенное место. Завяжите им глаза и выстройте в линию, напоминающую гусеницу: каждый ребенок кладет руки на плечи впереди стоящего. Скажите детям, что пока вы будете вести их по тропе, они должны прислушиваться, принюхиваться, стараться почувствовать и запомнить все, что их окружает. Делайте остановки в таких интересных местах, как чаща деревьев («прислушайтесь к звукам!»), огромный валун («потрогайте эту поверхность!»), цветущий кустарник («вдохните этот аромат!»). Чтобы еще больше разнообразить путь, время от времени сходите с тропы, следуйте по высохшему руслу ручья или выходите на солнечные лесные поляны. Когда вы пройдете достаточно большой путь, предложите детям снять повязки и попытаться найти дорогу к исходной точке. В некоторых случаях можно предложить детям сначала начертить план или карту обратного пути и той местности, по которой он проходит. Это поможет им перевести в изображение те звуки, запахи и осязательные ощущения, которые сопровождали их путь с завязанными глазами. Примечание: Трудно управлять «гусеницей», состоящей более чем из шести участников.

Игра «Кто я?»

Прикрепите картинку с изображением какого-нибудь животного к спине одного из детей. (Ребенок не должен знать, что на ней изображено!) Попросите его повернуться спиной к остальным детям, чтобы они могли увидеть картинку. Задача ребенка – выяснить, в какое животное он «превратился». Для этого он должен задавать остальным детям вопросы, на которые те могут отвечать только «да», «нет», «может быть».

Игра «Совы и вороны»

Разделите группу на две равные команды - Совы и Вороны. Выстройте обе команды лицом друг к другу на расстоянии одного метра. На расстоянии 4 -5 метров позади каждой команды проведите черту, обозначив таким образом «дом».

Игра, направленная на закрепление полученных ранее знаний, проводится следующим образом: вы произносите фразу, содержащую некое утверждение, и, если оно соответствует действительности, Совы начинают ловить Воронов, стремящихся добежать до «дома» и укрыться в нем. Если же утверждение не соответствует действительности, то Вороны ловят Сов. Пойманные игроки присоединяются к команде соперников.

Примеры утверждений:

Желуди созревают на березах.

Лиса – плотоядное животное.

Лишайник – симбиоз гриба и водоросли и т.д.

Экологическая игра «Волшебное солнышко»

Цель: Закрепить знания детей о многообразии объектов и явлений окружающего мир. Совершенствовать умение играть в командные игры.

Материал. Десять игровых дорожек («лучики солнца»), сходящихся к большому кругу. Каждая дорожка поделена на пять секторов, окрашенных в цвета, соответствующие тематике вопросов: зеленый (фауна и флора), голубой (водная экосистема), коричневый (земля), фиолетовый (природные явления), красный (космос). Цветные карточки с тематическими вопросами. Карточки с символами, обозначающие музыкальную, танцевальную, стихотворную и игровую паузу. Эмблемы команд.

Правила игры.

- В игре принимают участие две команды по пять детей в каждой.
- С помощью жеребьевки определяется очередность участия команд в игре.
- Игроки встают на первые сектора игровых дорожек.
- Ведущий задаёт игроку вопрос, записанный на карточке соответствующий по цвету «тематическому» сектору.
- Если игрок ответил на вопрос правильно, он переходит на следующий сектор. При неверном ответе остаётся на месте.
- По ходу игры ведущий предлагает участникам творческие задания (спеть песню, рассказать стихотворение, организовать игру) к выполнению которых могут привлекаться болельщики.
- Побеждает команда, все игроки которой первыми дошли до круга.

Вопросы игры

Зелёный сектор.

Из апельсинов делают апельсиновый сок, а из помидоров...(*томатный*)

Назови три вида речных рыб. (*карась, плотва, щука*).

Какую птицу называют так же, как экзотический фрукт?(*киви*)

На какую геометрическую фигуру похожи пчелиные соты?(*шестиугольник*)

Как называется жилище бобра? (*хатка*)

У сосны семена находятся в шишках, а у берёзы? (*в серёжках*)

Как называется песня волка? (*Вой*)

Назови одним словом лимон, апельсин и грейпфрут. (*цитрусы*)

Есть у льва, но нет у львицы. (*грива*)

Из волокон какого растения делают вату? (*из волокон хлопка*)

Голубой сектор.

Как называется буря на море? (*шторм*)

Какие приспособления используют люди для передвижения по воде? (*плот, лодка, катер, корабль*)

Как называется окружённый деревьями источник воды, который находится в пустыне? (*оазис*)

Как называется часть суши, со всех сторон окружённая водой? (*остров*)

У горы – высота, а у реки ... (*глубина*)

Что больше: океан или море? (*океан*)

Что больше: ручей или река? (*река*)

Когда реки выходят из берегов? (*весной*)

Назови «цветные моря» (*чёрное, Белое, красное, Желтое*)

Каким цветом на глобусе обозначают реки, моря и океаны? (*синим*)

Коричневый сектор.

Из чего можно сделать посуду: из песка, чернозёма, глины? (*из глины*)

Есть ли в почве воздух? Как это доказать? (*залить в ёмкость с почвой воду – на её поверхность, поднимутся пузырьки воздуха*)

Что выше: холм или гора? (*гора*)

Как называется засушливая песчаная или каменистая местность, почти лишённая растительности? (*пустыня*)

Как называется модель земного шара? (*глобус*)

Что лучше пропускает воду: глина или песок? (*песок*)

Как удалить из глины камни? (Глину надо залить водой и перемешать. Глина растворится, а камни опустятся на дно.)

Почему вершины некоторых гор круглый год покрыты снегом? (на большой высоте холодно и выпавший снег не тает)

Как называют людей, которые поднимаются на высокие горы? (*альпинисты*)

Как одним словом назвать торф, уголь, газ? (*полезные ископаемые*)

Красный сектор.

Как называют учёных, изучающих космос? (*астрономы*)

Что больше: солнце или луна (*солнце*)

Солнце – планета или звезда? (*звезда*)

Какой прибор помогает астрономам рассматривать звёзды и планеты? (*телескоп*)

Как называется планета, на которой мы живем? (*земля*)

Как называется спутник земли? (*луна*)

Какую планету всегда изображают с кольцами? (*Сатурн*)

На чём летают в космос? (*на ракете*)

Солнце вращается вокруг земли или земля вокруг солнца? (*земля вокруг солнца*)

Что происходит на Земле благодаря тому, что она вращается вокруг солнца? (*смена времён года*)

Фиолетовый сектор.

Как называется прибор, которым измеряют температуру воздуха?

Если ласточки летают низко над землёй, какая будет погода? (*пойдет дождь*)

Как называются кусочки льда, падающие с неба? (*град*)

Снег состоит из снежинок. А дождь? (*из капель*)

Назови одним словом дождь, град, снег. (*осадки*)

Как называется куча снега? (*сугроб*)

В какое время года цветёт большинство деревьев (*весной*)

Как называется снежная корка. (*наст*)

Как называется обильный снегопад с сильным ветром? (*Вьюга. Пурга. Метель*)

Снег бывает липким или сыпучим. От чего это зависит? (*от температуры воздуха*)

Игры на сплочение.

1. Упражнение «Кораблекрушение».

Команда разбита на группы по 10 человек. Предыстория: все мы плывем на корабле, но никто не обратил внимания на то, что это «Титаник». Удар айсберга. Но не все потеряно, у вас есть три плоты, на которых вам надо продержаться до прилета самолета. Каждая команда получает по 3 коврика. 1) Группы должны договориться и как-то уместиться на своих плотках (ноги участников команды не должны касаться пола) и продержаться в течение 1 минуты. Время на договоренность и построение не ограничено. Ведущий периодически спрашивает о готовности команд. 2) Уже темнеет. Чтобы игроков нашел самолет, им важно не потеряться в темноте. Задача: уместиться на плотках, соединить их (с помощью рук, ног, одежды) и в такой связке продержаться 1 минуту. 3) Море разбушевалось, поэтому плоты начинают постепенно разваливаться. У участников остается по 2 коврика. Необходимо уместиться на них, сделать связку из плотов и продержаться еще в течение 1 минуты.

2. Упражнение «Лава».

Две команды двигаются навстречу друг другу. Самолеты забрали игроков с плотов, но, к сожалению, они смогли их доставить только до острова, а на нем происходит извержение вулкана. Можно спастись, только перебравшись через лаву, соблюдая определенные условия.

Каждая команда получает по 4 маленьких «огнеупорных» коврика, с помощью которых можно перебраться на другую сторону. Вставать можно только на коврики. Если коврик на полу (на земле) и в какой-то момент на нем никого нет, он сгорает.

3. Упражнение «Фотограф и фотоаппарат».

Ведущий просит участников разбиться на пары и условиться, кто из них будет партнером А, а кто — Б. Партнер А становится «фотографом», а Б — «фотоаппаратом». Задача А провести Б с закрытыми глазами по комнате и сделать три интересных «снимка». Для этого А должен подвести свой «фотоаппарат» к тому месту, которое он хотел бы сфотографировать, остановиться и легко нажать на плечо Б. Почувствовав это, Б должен на секунду открыть глаза и как бы «сфотографировать» то, что увидит. Когда три кадра сделаны, Б открывает глаза и «проявляет пленку»: показывает и рассказывает А, где были сделаны «фотографии» и что «попало в кадр». После этого партнеры меняются местами. Надо обратить внимание участников на то, что с партнером, играющим роль «фотоаппарата», можно разговаривать, но сам он не говорит. Во время выполнения упражнения ведущий следит за безопасностью участников.

4. Упражнение «Ядовитая лиана»

Между деревьями треугольником, на уровне пояса участников натянута веревка — это «ядовитая лиана», в процессе упражнения нельзя касаться ее ни телом, ни одеждой, при прикосновении команда возвращается обратно. Мы спаслись и попали в джунгли. Необходимо преодолеть ядовитую лиану. Ее невозможно обойти, любое касание лианы приводит к возвращению всей команды обратно. Вся команда находится внутри этого треугольника. Задача: выбраться из этого треугольника. Выбраться можно с двух сторон (т.е. команда разбивается на две группы), выбравшиеся участники могут помогать другим, даже из другой группы. Время неограниченно.

Викторина «Биоразнообразии»

1. Какое растение, занесённое в Красную книгу Ханты-Мансийского автономного округа, является первоцветом?
 - Вероника колосистая.
 - Прострел желтеющий.
 - Любка двулистная.

2. На какой территории размещается одна из самых крупных в Советском районе зимовок лося?
 - Заповедник «Малая Сосьва».
 - Заказник «Верхне-Кондинский».
 - Природный парк «Кондинские озера».

3. Единственный представитель семейства кошачьих, обитающих на территории Ханты-Мансийского округа:
 - Амурский тигр.
 - Снежный барс.
 - Рысь.

4. Где гнездится утка-гоголь?
 - В норе.
 - На земле.
 - В дупле.

5. Что составляет основную часть видового состава растений заповедника «Малая Сосьва»?
 - Травы и кустарники.
 - Кустарники.
 - Деревья.

6. Кто из этих животных – птица?
 - Летяга.
 - Ушан.
 - Желна.

7. Какой бобр, занесённый в Красные книги России и Ханты-Мансийского округа, обитает на территориях заповедника «Малая Сосьва» и заказника «Верхне-Кондинский»?
 - Канадский бобр.
 - Европейский бобр.
 - Западносибирский бобр.

8. У какой из этих птиц гнездовой период происходит в трескучие морозы?
 - Поползень.
 - Снегирь.
 - Клётс.

9. Самая крупная «краснокнижная» хищная птица Ханты-Мансийского округа?
 - Беркут.
 - Орлан-белохвост.

- Большой подорлик.

10. Какой журавль на территории Ханты-Мансийского округа самый редкий и находится под угрозой исчезновения?

- Белый журавль, стерх.
- Серый журавль.
- Чёрный журавль.

11. Какое из этих растений, обитающих в водоёмах Советского района, внесено в Красную книгу Ханты-Мансийского округа.

- Ряска малая.
- Кувшинка чисто-белая.
- Кубышка жёлтая.

12. Какая птица умеет спать в полёте?

- Сплюшка.
- Беркут.
- Стриж.

13. Самый крупный представитель отряда хищных в заповеднике «Малая Сосьва»?

- Росомаха.
- Бурый медведь.
- Волк.

14. Какое животное было выпущено на р.Малая Сосьва в начале 30-х годов прошлого столетия, которое прижилось и размножилось?

- Выдра.
- Ондатра.
- Западносибирский речной бобр.

15. Назовите единственного представителя пресмыкающихся в заповеднике «Малая Сосьва».

- Гадюка.
- Живородящий ящерица.
- Прыткая ящерица.

16. Самый крупный грызун нашей фауны.

- Заяц-беляк.
- Западносибирский речной бобр.
- Бурундук.

Ответы на вопросы викторины.

1. Прострел желтеющий. 2. Заказник «Верхне-Кондинский». 3. Рысь. 4. В дупле. 5. Травы и кустарники. 6. Желна. 7. Западносибирский бобр. 8. Клёст. 9. Орлан-белохвост. 10. Белый журавль, стерх. 11. Кувшинка чисто-белая. 12. Стриж. 13. Бурый медведь. 14. Ондатра. 15. Живородящая ящерица. 16. Западносибирский речной бобр.

Методическая разработка мероприятия «День Берендея»

Характеристика: День Берендея стал традиционным тематическим днем лагерной смены. Этот тематический день объединяет несколько мероприятий.

Цели и задачи: Мероприятие направлено на воспитание экологической культуры. Способствует расширению у детей знаний о природе.

Организация, материалы и оборудование:

Тематика охватывает весь лагерный день и проходит по следующей программе:

1. «Зоологические забеги»- по типу "Веселых стартов";
2. «Природа и фантазия» - выставка поделок из природного материала;
3. «Помощь другу» - операция по очистке леса от консервных банок и прочего мусора;
4. "Мир для меня" – интеллектуальная игра по экологии ;
5. "Путешествие к сладкому дереву" – творческо-познавательная эстафета, успех в которой во многом зависит от игры персонажей на станциях.

Необходимо заранее продумать лесной маршрут, в котором расписать время старта каждого отряда.

Место проведения: Путешествия к сладкому дереву проводится в лесу.

Временные рамки: 1- 4 ч. - в течение дня;

Проведение: Путешествие к сладкому дереву проходит следующим образом. Отряды поочередно от станции к станции перемещаются по разработанному организаторами лесному маршруту. На каждой станции их ждет лесной персонаж, который требует от ребят выполнения какого-либо задания. В результате успешного прохождения по маршруту ребята находят дорогу к "сладкому дереву".

Для того чтобы создать атмосферу задора, можно заранее разучить речевку и с нее начать эстафету:

Командир: Эй, народ, идти готов?

Отряд: Я готов, и ты готов.

К: Ноги, руки подбери

О: Приключенья впереди.

Не страшны нам дождь и град

В путь собрался наш отряд.

К: Эй, эй будь веселей.

О: По лесной дороге

Шагай бодрей.

В начале пути отряд встречает царь Берендей. Он сообщает ребятам о цели путешествия, о том, какие препятствия ждут их в лесном царстве. Советует передвигаться по лесу, выстроившись в цепочку и взявшись за руки, - это необходимо для того, чтобы не потеряться и не попасть в ловушки нечистой силы.

Кикиморы встречают ребят на следующей станции и проводят с ними игры на внимание или предлагают им выполнить творческое задание (исполнить песню про лес, про лесных жителей).

Дюймовочка рассказывает, как по растениям можно ориентироваться во времени. Например, шиповник просыпается в 4 часа утра, а засыпает в 8 часов вечера, картофель ведет активный "образ жизни" с 7.00 до 14.00, а ноготки и бархотки с 8.00 до 16.00. Одуванчики раскрываются в 6 часов утра.

Затем Дюймовочка просит ребят рассказать то, что им известно о насекомых, опыляющих цветы.

Можно предложить вопросы викторины "Все о цветах":

1) Как звали человека, который "вырастил" каменный цветок? (Данила-мастер из сказки П.П. Бажова).

2) Цветок, цвет которого пользовался такой популярностью, что батюшке, для своей дочки, пришлось плыть за ним на дивный остров? (Аленький цветочек, сказка С.Т. Аксакова).

3) Герою какого литературного произведения принадлежат слова: "Лети, лети лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг..."? ("Цветик - Семицветик").

4) Назовите цветок, способный привести в ужас тигра Шерхана. (Огненный цветок, Р. Киплинг, "Маугли").

5) Как называется искусство составления букетов? (Икебана).

6) Назовите фамилию известного автора сказки, заставившего цвести подснежники в январе. (С.Я. Маршак, "Двенадцать месяцев").

Леший каждому члену отряда предлагает выбрать животное, птицу, пресмыкающееся и т.д., а затем при помощи пантомимы изобразить выбранное существо, остальные ребята отгадывают.

Медуница просит ребят рассказать о том, как люди используют деревья и растения: тополь, березу, ель, одуванчик, лопух, подорожник и т.п.

Вопросы-загадки:

1) Растет ли дерево зимой? (Нет).

2) Зимой и летом в рубашку одета. (Ель).

3) Сидит зеленеет, летит пожелтеет, падает почернеет. (Лист).

4) Сколько лет живет хвоя сосны? (2 - 3 года).

5) Какое дерево все время спит? (Сосна).

Соловья-разбойника сначала необходимо разбудить. Выбор средств за ребятами. Их фантазия подскажет, как это сделать быстрее и лучше. Можно кричать, петь, свистеть и т.п.

После того, как соловей-разбойник проснется, он предложит ребятам игру «Хвост дракона»: ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают дракона. Первый в колонне - голова, а последний - хвост.

По команде "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста" - убежать от "головы". Туловище «дракона» не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права разрывать руки.

Кот – Баюн - ведущий станции загадок.

1) Весной веселит, Летом холодит, Осенью питает, Зимой согревает. (Лес).

2) Что за птица?

На яйца не садится,

По чужим шныряет,

Своих деток не знает. (Кукушка).

3) Поле не меряно,

Овцы не считаны,

Пастух рогатый. (Небо, Месяц и Звезды).

4) На дворе - горой, а в избе водой. (Снег).

5) Посреди двора золотая голова. (Подсолнух).

6) Заплата на заплатке и ни одного стежка. (Капуста).

Баба-яга предсказывает ребятам будущее. В качестве пророчеств можно использовать всем известные факты лагерной жизни. Главное - антураж и таинственность.

Царевну - Несмеяну, которую необходимо рассмешить. Если это удастся, то она укажет место, в котором находится сладкий приз.

Как правило, подарок подвешивают на дерево или прячут в зарослях папоротника.

Законы «юных экологов»

- Будь природе другом!
- Принимай участие в охране окружающей среды.
- Не оставляй непогашенным костер.
- Не бросай мусор.
- Подкармливай зимой птиц.
- Старайся изучать и приумножать природные богатства родного края.
- Один за всех и все за одного! За друзей стой горой!
- Помыл руки – закрой кран.
- Уходя из комнаты, погаси свет.
- Соблюдай законы ВРЕМЕНИ,
- Будь терпимым к другим.
- Требуй от себя того же, что требуешь от других.
- Узнал сам – расскажи другим.
- Умеешь сам – научи другого.
- Помни: лишней информации не бывает.
- Стремись сделать что-нибудь сам.
- От плохого настроения есть два лекарства – хорошая песня и друзья.
- Знай! Будущее зависит ОТ ТЕБЯ!

Девиз юных экологов: «Мы – за лес, за воду, за нашу природу!»

Азбука организации творческих дел

АГИТРЕЙД. Группа ребят, подготовив небольшую композицию о поведении в лесу, о защите природы, в субботние и воскресные дни выходит в места скопления людей в лесу. Дети выступают перед гражданами (особенно туристами) с агитацией. Ребята могут нести в руках специальные лозунги типа: «Враг природы — враг жизни», «Берегите лес — народное богатство», «Не оставляйте в лесу мусор, не жгите костров на траве» и т.п. Пусть это КТД немного наивно, однако заставляет взрослых задуматься, «смутиться», начать бережнее относиться к природе.

АКЦИЯ. В последнее время все больше людей осознают, что необходимо проявлять активную гражданскую позицию, брать ответственность за улучшение состояния общества, предпринимать конкретные шаги по решению некоторых общественных проблем, например, помогать пожилым одиноким людям, озеленять улицы родного города, призывать мальчишек и девчонок к здоровому и активному образу жизни и т.д. Общество все чаще поддерживает подобные инициативы: предоставляет возможность молодежи проявить себя, свою ответственность, самостоятельность в проведении значимых дел. Так, проведение социально значимой акции — это простой способ привлечь внимание общественности к имеющейся проблеме и постараться решить ее.

Акции можно проводить различными способами: агитвыступление (агитбригада); раздача буклетов, листовок, ленточек; благотворительный концерт; пробег и др. Примеры известных акций: «Лоскутное одеяло», «Письмо другу», «Георгиевская ленточка», международная экологическая акция «Спасти и сохранить» и др.

АУКЦИОН. Суть аукциона заключается в том, что «на продажу» выставляются определенные ценности (как материального, так и не материального характера). Это могут быть самые различные предметы, ценные, значимые для ребят группы или всего коллектива. Каждый предмет, выставляемый на аукцион, носит название «лот».

На аукционе в качестве «денег» — количественной меры условной стоимости лота — используются разнообразные знания и умения, практически демонстрируемые детьми в ходе аукциона и оцениваемые определенным количеством условных баллов.

Так, например:

- пословицы и поговорки — 3 балла;
- народные приметы — 4 балла;
- куплет песни — 3 балла;
- танец, стихотворение — 2 балла и т.д.

Характерным атрибутом аукциона является гонг (металлическая пластина и молоток). Аукционом руководит ведущий, который объявляет правила и представляет предлагаемую «для продажи» ценность. Для подсчета количества баллов назначается жюри. Жюри сообщает ведущему сведения о том, кто приобрел право на «владение» тем или иным лотом для публичного оповещения участников и зрителей.

«АУКЦИОН» ЗНАНИЙ — творческое дело, способствующее привитию интереса к познанию, расширению кругозора ребят, росту их творческой активности. «Аукцион» знаний — разновидность турнира-викторины. В прямом понимании слово «аукцион» означает продажу с публичного торга, при котором имущество передается лицу, предложившему наивысшую цену. Как это соотносится со знаниями? Каким образом можно продать или перепродать знания? Скорее всего, речь идет о приобретении знаний всеми, кто участвует в этом деле. По сути, это открытое соревнование на лучшее знание темы, например: «Все о воде», «Все о часах» и т.д. Ведет аукцион человек, наиболее компетентный в данной теме. Ему помогает Совет консультантов или жюри, которое получает название «аукционерного общества». Ведущий, в руках которого обычно находится молоток, после каждого ответа спрашивает: «Кто больше?», т.е. кто больше знает и может еще рассказать что-то важное и интересное.

Когда все ответы выслушаны, ведущий трижды стучит молотком, закрывая обсуждение. В работу вступают консультанты.

ВЕЧЕР-СБОР «ПУТЕШЕСТВИЕ». Участники делятся друг с другом знаниями, впечатлениями, предложениями о той или иной стороне окружающей жизни. Можно устраивать не один вечер-путешествие, а серию подобных вечеров на одну тему.

Темы вечеров:

1. «Наш город» — путешествие по улицам, площадям, памятным местам родного города.
2. «По родной стране» — путешествие по городам, рекам и т.д.
3. «Вокруг света» — путешествие по разным странам, по столицам и т.д.
4. «Удивительное рядом» — путешествие в мир природы и т.д.
5. «Путешествие в мир искусства».
6. «Путешествие на машине времени» и т.д.

В ходе вечера все команды представляют собой различные экспедиционные группы.

ВЕЧЕР РАЗГАДАННЫХ И НЕРАЗГАДАННЫХ ТАЙН. Это познавательное деловое обозрение. Проводится с целью привлечь участников к научным открытиям, к нерешенным проблемам жизни, к различным сторонам и явлениям окружающего мира, к перспективам его развития.

Вечер разгаданных и неразгаданных тайн позволяет ребятам и взрослым обмениваться своими мнениями, знаниями, ставить вопросы, доказывать и опровергать, вести коллективный поиск истины и т.д.

ВЕЧЕР ВЕСЕЛЫХ ЗАДАЧ — несколько познавательных игр-обозрений, переходящих одна в другую и составляющих своеобразную игровую сюиту. Участники этой сюиты, объединенные в небольшие команды (не более 10—15 человек в каждой), выполняют творческие задания и по очереди выступают со своим решениями. В сюиту могут входить игра в оркестр, эстафета веселых задач, кольцовка песен. Вечер веселых задач — это смотр смекалки, творческой фантазии, умение быстро ориентироваться в обстановке, включаться в коллективную работу и радость окружающих. Каждый вечер веселых задач может стать маленьким праздником коллективного творчества.

ДЕЛОВАЯ ИГРА — средство формирования целостной системы организаторских, общественных знаний, умений и навыков на основе их моделирования. В основе деловой игры находится модель общественно - полезной организаторской деятельности учащихся. Обязательными условиями ее проведения является: общая заинтересованность в проводимом деле, добрые дружеские отношения между участниками и организаторами, четкое определение темы.

ДЕНЬ ПОЭЗИИ. Ежегодно отмечать День поэзии стало одной из хороших традиций нашей страны. В этот день в школах и клубах, книжных магазинах и дворцах культуры выступают поэты, читают стихи профессиональные и самодеятельные артисты.

Предложите этот праздник провести всем отрядам, но разделите их на три группы. Отдельно пусть соберутся отряды 1—4 классов, 5—6 классов и 7—8 классов.

Нельзя ограничиваться теми стихами и теми авторами, которые входят в школьную программу. День поэзии будет иметь смысл и принесет пользу только тогда, когда ребята выйдут за рамки учебника, познакомятся с творчеством новых поэтов, прочитают новые стихи. Пусть этот день закончится большим вечером поэзии: ребята будут читать стихи любимых авторов и свои собственные. Хорошо, чтобы ребята здесь же поделились мнениями, чем им понравились стихи, что нового они им открыли. После дня поэзии ребята могут выпустить стенную газету «День поэзии» с отчетом о празднике, со стихами самих ребят.

ДЕНЬ РЕКОРДОВ. О его проведении дети должны знать заранее. Совет этого творческого дела, состоящий из вожатых и детей, придумывает первую программу заданий, игр, состязаний, конкурсов, веселых ситуаций, объявляет ее условия и предоставляет возможность всем детям внести любые интересные идеи и предложения. Каждый ребенок в лагере имеет право объявить авторскую идею «рекорда», индивидуального или коллективного, сделать заявку на участие в любом конкурсе на рекорд. Рекорд — высшее творческое усилие ребенка.

Детям необходимо дать время на подготовку, на реализацию своих творческих идей и замыслов, на выбор наиболее интересных и престижных для них «рекордных ситуаций». Воспитатель может направить усилия ребенка на те сферы деятельности, которые наиболее значимы для улучшения жизнедеятельности летнего лагеря, детского коллектива.

ДЕСАНТ — операция, проводимая силами ребят и их старших друзей: выход или выезд добровольцев для помощи другим коллективам и организациям в каком-либо жизненно важном деле. Помощь может и должна быть оказана в сравнительно короткое время, обычно в течение

одного или нескольких дней напряженной, ударной работы. Трудовой десант организуется по призыву тех, кому необходимо оказать помощь, по заданию руководящих органов, по инициативе самого коллектива.

ДИСКОТЕКА — это не просто танцы. Это полноценное мероприятие, позволяющее найти выход накопившемуся психофизиологическому напряжению, на котором можно и нужно умело показать себя. На дискотеке можно провести различные конкурсы и игры с последующим награждением победителей памятными призами и почетными грамотами. Можно устраивать тематические дискотеки — костюмированные балы и вечера танцев.

ДИСКУССИЯ (в переводе с латинского — рассмотрение, исследование) — коллективная деятельность по выяснению истинности или ложности какого-либо тезиса, принятию какого-либо решения методом группового обсуждения — обладает определенными признаками: упорядоченность; организованность; демократичность (равенство участников);

ЖИВАЯ ГАЗЕТА — это познавательное и организаторское дело, обзорное, представляющее собой серию коротких выступлений. Авторы-исполнители в образной форме сообщают о новостях в жизни микрогруппы, дают оценку происходящим событиям и раскрывают ее перспективы.

ЖУРНАЛ-ЭСТАФЕТА — это познавательное и организаторское дело-обзорное, представляющее собой рукописный сборник, над всеми частями которого по очереди работают все члены одной или нескольких микрогрупп.

ЗАЩИТА ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ — это познавательное дело-обзорное, во время которого каждая группа участников демонстрирует подготовленный проект. Подготовка к защите фантастических проектов может длиться несколько дней или всего 30—40 минут, если это дело-обзорное носит характер экспромта, импровизации. Однако в любом случае оно начинается с общего сбора-старта всех участников, где намечаются темы проектов. При этом возможны следующие варианты: каждая микрогруппа выбирает свою тему; дается одна общая тема для защиты. Примерные темы фантастических проектов: «Дом будущего», «Школа будущего», «Наш город в будущем», «Транспорт будущего», «Завод будущего», «Медицина будущего» и т.д.

КОНКУРС — это соревнование в каком-либо виде деятельности двух или более участников. Участниками могут быть группы, т.е. коллективы. За победу в конкурсе полагается вознаграждение морального и материального характера. Часто за конкурсами наблюдают зрители, они вдохновляют претендентов на победу и одновременно получают удовольствие, наблюдая за перипетиями борьбы. В конкурсе

детям нужно проявить силу и ловкость, фантазию, воображение и находчивость, оригинальный взгляд на вещи, актерские способности, остроумие.

ПРАЗДНИК ФАНТАЗИЙ И ФАНТАСТИКИ. Творческий потенциал ребенка развивается через удовлетворение его потребностей в необычном, сказочном, в попытке подняться над обыденной серостью жизни. Праздник фантазии и фантастики обогащает ребенка новыми знаниями, пробуждает и укрепляет интерес к познавательной деятельности. В отряде повышается статус «чудиков» — детей, склонных к придумыванию, фантазированию, романтиков и мечтателей. Участие в таком празднике способствует сплочению отряда, совершенствованию межличностных отношений, созданию обстановки увлеченности общим делом и творчеством.

Примерные формы работы: конкурс на лучший фантастический рисунок; сочинение сказок и необыкновенных приключений; работа фантастических мастерских.

ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ — познавательное творческое дело-обозрение, организуемое в форме ролевой игры-беседы членов определенной делегации с представителями прессы: корреспондентами различных газет и журналов, радио и телевидения. Участвовать в этой игре могут ребята разного возраста вместе со взрослыми.

Варианты пресс-конференции:

-встреча с людьми разных профессий, представителями будущего или прошлого (на машине времени), одной из планет, какой-либо зарубежной страны. В состав делегации могут входить ученый, инженер, врач, педагог, юрист, спортсмен, актер, музыкант и др.

- встреча с делегацией дипломатов различных стран.

- Встреча с путешественниками, побывавшими в разных местах земного шара.

- Встреча с героями литературных произведений или пьес, кинофильмов и т.д.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ. Это мыслительная и эмоциональная работа детей, возможность по-новому взглянуть и оценить социальную ситуацию, в которой он живет. Обращение к самому себе — «когда я был маленьким» — поможет найти подростку свое «Я» в дне сегодняшнем, окажет влияние на процесс формирования самооценки, снимет эмоциональное напряжение, которое создает подчас трудности в общении со сверстниками, с родителями, с самим собой.

Это может быть организация значимых для ребенка воспоминаний детства (как положительных, так и отрицательных) — «Круг воспоминаний». Ведущий занятия по очереди предлагает вспомнить одно из ранних ярких детских переживаний, восстановить в памяти время и обстоятельства, которые предшествовали этому переживанию. Затем в ходе группового или индивидуального обсуждения подросток пытается связать некоторые эмоциональные или поведенческие аспекты воспоминания событий своего детства с тем, как он сейчас живет, взаимодействует со сверстниками, взрослыми людьми, как реагирует на ситуации, похожие на те, о которых вспомнил.

СПАРТАКИАДА НАРОДНЫХ ИГР — несколько коротких спортивных состязаний, объединенных в форме творческой игры. Прививает интерес к спорту, развивает ловкость, находчивость, меткость, умение соотносить свои действия с действиями других, ориентироваться в обстановке и быстро принимать нужные решения, воспитывает интерес и уважение к традициям и обычаям своего и других народов. Спартакиада — хорошее средство поднятия тона жизни коллектива, сплочения мальчиков и девочек, старших и младших, ребят и взрослых.

СПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ. Спорт — одна из основ интересной жизни ребят в лагере или подростковом клубе. Спортивные игры и занятия — это и потребность детского организма, и общее условие полноценного физического развития. Спортивные состязания могут быть самыми разнообразными. Это волейбольные, футбольные, теннисные, шахматные и другие турниры, игры-

ТУРНИР-ВИКТОРИНА — познавательное дело-обозрение, в котором участвует несколько команд и каждая команда коллективно готовит вопросы и ответы по выбранной теме или по нескольким темам. Турнир-викторина сочетает особенности викторины (вопросы, познавательные задачи и ответы-решения) и турнира (команды по очереди атакуют и обороняются).

ТУРНИР ЗНАТОКОВ — это познавательное дело-обозрение, проводимое несколькими микрогруппами, каждая из которых по очереди организует состязание между остальными участниками. Турнир знатоков может проводиться по одному профилю или быть комплексным, когда каждый тур состязаний имеет свой профиль. Например, турнир знатоков может состоять из знатоков математики, знатоков музыки, знатоков родного края, знатоков литературы и т.д.

ФАБРИКА — ролевая игра, участники которой (ребята разного возраста и взрослые), подражая организации настоящего производства, создают разнообразные изделия на пользу и радость своему коллективу, близким и далеким людям.

ЦВЕТОЧНАЯ АЗБУКА. Азбука — это книга, которая знакомит детей с буквами. Каждой букве отводится одна страничка. Цветочная азбука очень похожа на обыкновенную, только в ней нарисованы цветы. На каждой странице с буквой — свой цветок: А — астра, Б — бархатцы, В — василек, Г — гладиолус и т.д. Каждому цветку подобрано соответствующее стихотворение. Для этого понадобятся листы для рисования, карандаши и фломастеры, а еще знание цветов и фантазия. Весь отряд становится большим дружным творческим коллективом по составлению нового пособия. Перед началом работы нужно четко объяснить задание: вспомнить название цветка на доставшуюся букву, нарисовать этот цветок и сочинить о нем четверостишие. Необходимо красиво оформить страничку. По окончании работы готовые листочки крепятся на большой планшет — получается выставка. Через некоторое время листы можно будет снять и сделать из книжку.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТРОПА — это маршрут на местности, специально оборудованный для целей экологического образования и воспитания. Во время движения по экологической тропе посетители получают информацию об экосистемах, природных объектах, процессах и явлениях.

Экскурсия по экотропе сочетает в себе познание, отдых и наслаждение красотой природы, благодаря чему эффект восприятия информации усиливается мощным зарядом положительных эмоций. Маршрут выбирается таким образом, чтобы на нем сочетались уголки естественной природы и антропогенный ландшафт. Существует несколько разновидностей экологической тропы.

ЭСТАФЕТА-РОМАШКА. Эстафета-ромашка — веселая игра, участники которой придумывают

друг для друга забавные задачи, задания и по очереди показывают их решения. Для проведения ее необходимо разбиться на группы, по несколько человек в каждой. Для того чтобы силы групп были равными и разбивка не вызвала разногласий, можно сделать следующее. Например, в игре принимают участие 15 человек, которых нужно разбить на три группы. На 15 листках бумаги или кусочках картона изображают три разных рисунка, по пять штук каждого типа. Листки сворачивают трубочками и предлагают всем ребятам вытянуть свою. Получившие одинаковый рисунок попадают в одну команду. Им надлежит выбрать для себя шуточное название и капитана. До начала игры необходимо заготовить «ромашку» — картонный круг желтого цвета диаметром 15—20 сантиметров и лепестки из белой бумаги с булавкой у основания каждого. Количество лепестков определяется числом задач, которые команды-участники будут задавать друг другу.

ТРУДОВЫЕ КТД: Ателье мелкого ремонта, Аукцион трудовых сюрпризов, Встречи с людьми труда, Благоустройство клуба (лагеря), Выставка трудовых достижений, Город веселых мастеров, Грибная (ягодная, ореховая) «охота», Дежурство, День трудовых подарков лагерю, Дело «по секрету», День самостоятельности, Зеленый патруль, Защита профессии, Клуб умельцев-волшебников (юных техников, изобретателей), Конкурс детского мастерства, Лагерное конструкторское бюро, Летопись трудовой славы, Мастерская по ремонту лагерного инвентаря (игрушек, кукол), Опытничество, Операции «Зеленая аптека», «Живи, книга», «Родник», Профессиональные праздники календаря, Трудовой рейд, Трудовой час, Трудовая вахта, Штаб заботы о лагере, «Фабрика» игрушек, Экскурсия в совхоз (лесничество, на ферму, производство), Эстафета трудовых дел.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ КТД: Академия веселых наук, Аукцион знаний, Вечер веселых задач, Встреча с интересными людьми, Вечер разгаданных и неразгаданных тайн, Викторина, День оружейника (колеса), Декада науки и техники, Защита фантастических проектов (гипотез, «безумных» идей, имен и т.п.), Интеллектуальный футбол, Клуб кинопутешествий (книголюбов), Конкурс переводчиков, Конференция зрителей (читателей), Книжкин бал, Краеведческий поход (экспедиция), Конкурсы смекалки (эрудитов), КВН, Лестница слов, Модель будущего, Обзор книжных новинок, Олимпиада (познавательная), «Поле чудес», Пресс-бой, Разнобой, Рассказ-эстафета, Съезд мечтателей, Турнир всезнаек (оракулов, дикторов, Цицеронов), «Что? Где? Когда?», Час почемучек, Экскурсии познавательные.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ КТД: Академия лесных наук, Аукцион цветов (ягод, орехов), Бал цветов, Встреча с лесничими (егерями, охотниками, рыбаками, бывальыми людьми), Выставка лесных даров (лесных диковинок, изделий из лесного материала, лесных букетов), Встреча солнца (луны, зари), День леса (реки, луга, озера, роши и т.п.), День рыбака, День птиц, День рождения Луны (Земли, Солнца), «Живая карта», Лагерное лесничество, Научно-исследовательская экспедиция по родному краю, Сюита экологических игр, Экологическая карта лагеря, Экологическая тропа, Экологическая зона заботы, Экологический вестник, Экологический фестиваль.

СПОРТИВНЫЕ КТД: Аукцион, Спортивный джоггинг (бег до подъема), Веселые старты, Веселая спартакиада, Встречи с мастерами спорта (чемпионами, известными спортсменами), Декада спортивных фильмов, День здоровья, День бегуна (прыгуна, метателя), Запуск моделей (планеров, бумажных змеев), Зарядка (оздоровительная, сюжетная, тематическая, театрализованная), Защита видов спорта, Звездный марш-поход, Игры на воде, Игры спортивные (подвижные, туристические), Игрища народные, Игры на местности, Конкурс знатоков спорта, Конкурс пирамид (спортивных рисунков, плакатов, эмблем и т.п.), Кросс, Лагерь Робинзонов, Малые олимпийские игры, Купание, Олимпиада народных игр, Ориентирование на местности, Первенство коллектива по видам спорта, Праздник Мойдодыра, Праздники спортивные, Показательные выступления спортсменов, Полоса препятствий, Походы (однодневные, многодневные, ночные, звездные), Рыбалка (состязание), Санитарный пост, Санитарная викторина, Санитарный патруль, Спортивная информация, Спортивный калейдоскоп, Спортбой, Спортивная газета, Спортчас, Спортивный КВН, Спортландия, Слет туристов, Состязание «Делай с нами, делай, как мы, делай лучше нас», Спортивные игры, Спортивный огонек, Троеборье, Трибуна болельщиков, Турград, Туристическая эстафета, Турнир спортивных комментаторов, Турнир сигнальщиков, Туристические игры, Туристический поход, Товарищеские спортивные встречи, Физкультминутка, Шахматно-шашечный турнир, Эстафета (смешанная, комбинированная, звездная, легкоатлетическая, встречающая, комическая, шведская).

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КТД: Авторский вечер, Ателье карнавальных мод, Ателье звукозаписи, Ансамбль, Вечер «Старшие — младшим» (любимых стихотворений, песен и т.п.), Вечер поэзии (музыки, живописи, архитектуры), Вечер сказок «Жили-

были...», Выставка картин (рисунков, репродукций, плакатов, букетов), Выпуск рукописных сборников (альманахов), Галерея картинная, Декада искусств, День эстетики, Фотоклуб, Драматизация песен (сказок, загадок, басен и т.д.), Кружки эстетического профиля, Карнавал (литературный), КВН (музыкальный), Кинофестиваль, Кольцовка песен (загадок, пословиц, поговорок, считалок), Конкурс поэтических жанров, Конкурс юмора и сатиры, Конкурс поэтов (масок, буриме, рассказа с продолжением, песни, рисунка мелового), Концерт («Загадка», «Ромашка», «Молния», «Подарок», «Сюрприз»), Кукольный театр, Литературный суд, Малая Третьяковка, Настольный театр, Олимпиада изобразительного искусства, Просмотр фильмов (телепередач, спектаклей и т.д.), Рисованный фильм, Спевка, Студия звуковых диафильмов (фотофильмов), Театр пантомимы (теней, «живых» картин, мод, литературных импровизаций), Театрализованный спор, Фестиваль искусств, Час оперы.

ДОСУГОВЫЕ КТД: Аукцион забав, Академия веселых наук, Бал (новогодний, летний, ситцевый, литературный, осенний, цветов и др.), Базар головоломок, Баталия бумажных корабликов, Бюро предложений по делам развлечений, Вечер легенд, Вечер веселых вопросов (сюрпризов, мистификаций, затейников и др.), Вечер-путешествие, Веселая дуэль, Вечеринка, Веселое пятиборье, Взятие песочного городка, Выпускной бал, «Голубая лампа» (вечер семейного чтения), День рекордов Гиннеса, День веселого двора, Дискотека, День веселых испытаний, День фантазера, «Ералаш», Загородная массовка, Завалинки, Затейник (устный, настенный), Игродискотека, Игры (спортивные, народные, подвижные, развивающие), Задушевный разговор, Игры строительные, конструкторские, познавательные, музыкальные, хороводные, шуточные, драматизированные, режиссерские, сюжетно-ролевые и др., Игровая сюита, Капустник, Карнавал, Клуб выходного дня, Клуб коллекционеров (меломанов, любителей искусств и т.п.), Конкурсы бального танца, «Алло, мы ищем таланты», песочных архитекторов, Шерлок Холмсов, Робин Гудов, Мюнхгаузен, Дон Кихотов, карикатуристов, веселой пантомимы, фантазеров, смекалки, малых хоров, Несмеян и др., Конкурс юмора и сатиры, Коллективный выход в театр (кино, филармонию, на выставку), Корзина со сказками, Комический цирк, Коллективный рассказ в картинках, Конкурс «Мисс лето», Лотерея, Музыкальный киоск, Магазин Плюшкина, Массовка, Музей «Заходи, глазей», Ночь ужасов, Огонек, Парад войск будущего, Пир-бал именинников, Посиделки, Панорама творческих дел, Праздники бумажного змея (русской березы, цветов, игры-игрушки, Нептуна и др.), Песочный город, Ребусник, Состязание юмористов, Творческие объединения, Рыбалка, Турнир гидов (затейников, знатоков), Ринг, Рыцарский турнир, Турнир бумажных голубей, Хит-парад, Хоровод друзей, Цирк из газетной бумаги, Цирк на воде, Чаепитие, Час импровизаций, Час инсценировки, Чемпионат веселого мяча, Шуточная картинная галерея, Школьное кафе, Шумовой оркестр, Эстафета веселых экспромтов (искусств, любимых занятий), Экспедиция за сказками (играми, забавами, пословицами, поговорками, загадками, обрядами, церемониалами), Юморина, Ярмарка забав и развлечений, Ярмарка народной мудрости.

КТД С ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННЫМ НРАВСТВЕННЫМ СОДЕРЖАНИЕМ: Вечер «Расскажу о хорошем человеке», Вечер откровения, Гостевой день, День поступков «по секрету», День рождения коллектива, День русского хлебосольства, День этикета, Диспут, Камертон доброго настроения, Комплексная игра, Магазин без продавца, Огонек знакомств, Огонек прощания, Рейд дружбы, Ролевая игра нравственного характера, Сбор «Я—мы—они», Фабрика смеха, Эстафета соседей.