

## Рецензия

на рабочую программу внеурочной деятельности  
«История и культура кубанского казачества» для обучающихся 5-х  
классов, разработанную учителем кубановедения МБОУ СОШ № 19 имени  
В.П. Стрельникова Селезнёвой Галиной Александровной

Рабочая программа внеурочной деятельности «История и культура кубанского казачества» предназначена для обучающихся 5-х классов. Срок реализации – 1 год. Периодичность занятий – 1 час в неделю. Программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного общеобразовательного стандарта основной школы и её следует рассматривать как составную часть общей воспитательной работы школы.

Актуальность курса «История и культура кубанского казачества» состоит в обеспечении обучающихся 5-х классов целостного и системного представления как об основах истории и культуры кубанского казачества, так и о своём роде, своей семье, приобщения к укладу жизни кубанских казаков.

Особенностью данной программы является то, что она, имея ярко выраженный интегративный характер, не только объединяет обществоведческие, исторические, культурологические знания, но и через исследовательскую, практическую деятельность даёт возможность ребёнку представления как об основах истории и культуры кубанского казачества, так и о своём роде, своей семье, представляя возможность приобщения к укладу жизни кубанских казаков.

Занятия проводятся в доступной и развивающей для школьников среде. На занятиях дети учатся оценивать поведение (своё и окружающих) с точки зрения принципов нравственности. Игровые технологии, применяемые в программе, дают возможность с интересом включиться обучающемуся в практическую исследовательскую деятельность.


Рабочая программа внеурочной деятельности «История и культура кубанского казачества» для обучающихся 5-х классов, разработанная учителем кубановедения МБОУ СОШ № 19 имени В.П. Стрельникова Селезнёвой Г.А., соответствует требованиям и может быть рекомендована к применению в практической педагогической деятельности.

Рецензенты:

Заместитель директора МБУ «Центр развития образования»



С.В.Севастьянова

Методист МБУ «Центр развития образования»  Е.Н. Петровская

30 августа 2018 года



## Рецензия

на программу внеурочной деятельности «Школа выживания» для обучающихся 5-6-х классов, разработанную учителем ОБЖ МБОУ СОШ №19 имени В.П. Стрельникова Селезнёвой Галиной Александровной

Программа внеурочной деятельности «Школа выживания» предназначена для учащихся 12-13-летнего возраста. Рабочая программа рассчитана на 68 часов и предусматривает распределение из расчёта 1 час в неделю: 5 класс – 34 часа, 6 класс – 34 часа.

Программа соответствует ФГОС ООО, аккумулирует самые важные материалы, способствующие формированию у обучающихся 5-6-х классов навыков безопасного поведения в ситуациях угрожающих жизни и здоровью человека.

Актуальность и педагогическая целесообразность данной программы заключается в развитии у обучающихся метапредметных умений и навыков. В системе образования программа тесно связана с другими дисциплинами, изучаемые в общеобразовательной школе: ОБЖ, биология, литература, ИЗО и физическая культура. Она помогает формировать у подрастающего поколения знания и поведенческие модели, которые позволяют учащимся осуществлять грамотные действия при возникновении чрезвычайных ситуаций, как в природе, так и в условиях современного мира.

Основная идея разработанной программы заключается в воспитании сознательного и ответственного отношения к личной безопасности и безопасности окружающих, приобретение ими способности сохранять жизнь и здоровье в неблагоприятных, угрожающих жизни условиях, оказать помощь пострадавшим.

Программа обладает практической значимостью. Преподаватель сможет научить обучающихся осознавать ценность здорового образа жизни и необходимость нести ответственность за его сохранение, соблюдать правила безопасного поведения в быту. Данная программа позволит привить навыки адекватных действий в экстремальных условиях, что приводит к спасению и безопасности жизни.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Школа выживания» для обучающихся 5-6-х классов, разработанная учителем ОБЖ МБОУ СОШ № 19 имени В.П. Стрельникова Селезнёвой Г.А., соответствует требованиям и может быть рекомендована к применению в практической педагогической деятельности.

Рецензенты:

Заместитель директора МБУ «Центр развития образования»

С.В.Севастьянова

Методист МБУ «Центр развития образования»

Е.Н. Петровская







ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

# ДИПЛОМ

**НАГРАЖДАЕТСЯ**

**СЕЛЕЗНЕВА**

**Галина Александровна,**

директор школы МБОУ СОШ № 19

имени В. П. Стрельникова,

ст. Ладожская Усть-Лабинский район,

**ПРИЗЁР 2-й СТЕПЕНИ**

краевого конкурса на лучшую модель организации  
внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС  
«Организация внеурочной деятельности»

в номинации: «Модель организации внеурочной  
деятельности в НОО»

*Программа «Волшебники»*

Ректор

И. А. Никитина

Краснодар, 2016



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Негосударственное образовательное частное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Краснодарский многопрофильный институт  
дополнительного образования»

## УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

**232412373438**

*Документ о квалификации*

Регистрационный номер

**06-3/0710-20**

Города

**Краснодар**

Дата выдачи

**07 октября 2020 года**

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Селезнева  
Галина Александровна**

в период с 21.09.2020г. по 07.10.2020г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

**НОЧУ ДПО «Краснодарский многопрофильный институт  
дополнительного образования»**

по дополнительной профессиональной программе

**Современные методики преподавания в образовательных  
организациях в условиях реализации ФГОС.  
Кубановедение**

в объёме

**72 часа**



Руководитель

**К. А. Литвинов**

Секретарь

**Н. Ю. Прохоренко**



**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ**

Автономная некоммерческая профессиональная  
образовательная организация  
«Кубанский институт профессионального образования»

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Селезнева  
Галина  
Александровна**

прошел(а) повышение квалификации в (на)

**УДОСТОВЕРЕНИЕ**

о повышении квалификации

**231200514516**

Документ о квалификации

Автономной некоммерческой профессиональной  
образовательной организации  
«Кубанский институт профессионального образования»

по дополнительной профессиональной программе

**«Освоение межпредметных технологий и контроль  
их реализации в образовательном процессе»**

Регистрационный номер

**4589-ПК**

Город

**Краснодар**

Дата выдачи

**13.12.2018**

с **29.11.2018 г. по 13.12.2018 г.**

в объёме

**72 часа**



Кубанский институт профессионального образования

секретарь

Т. В. Першакова

Л. Д. Гарбуз

*(Handwritten signatures)*



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Автономная некоммерческая профессиональная  
образовательная организация  
«Кубанский институт профессионального образования»

## УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

**231200514596**

Документ о квалификации

Регистрационный номер

**4624-ПК**

Город

**Краснодар**

Дата выдачи

**27.12.2018**

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Селезнева  
Галина  
Александровна**

прошел(а) повышение квалификации в (на)

Автономной некоммерческой профессиональной  
образовательной организации  
«Кубанский институт профессионального образования»

по дополнительной профессиональной программе

**«Модернизация педагогической деятельности  
учителя ОБЖ  
в свете требований ФГОС  
основного общего образования»**

**с 06.12.2018 г. по 27.12.2018 г.**

в объёме

**108 часов**



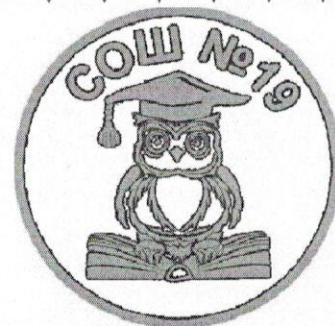
Руководитель

Секретарь

Т.В.Першакова

Л.Д.Гарбуз





## Образовательная программа «Волшебники»

### Методические рекомендации проведения лагеря дневного пребывания для детей 7-11 лет.



Разработчик:  
учитель МБОУ СОШ №19  
имени В. П. Стрельникова  
Г. А. Селезнева

2015 год



## 1. Общая информация

Предлагаемая программа является «сквозной», то есть с первого и до последнего дня она развивается в общей логике, с одним общим сюжетом. В основе программы игра, в ходе которой участники лагеря совершают увлекательное путешествие с героями книги Александра Волкова «Волшебник Изумрудного города». Программа является образовательной, но знания дети получают в непринужденной игровой форме, новые умения и навыки приобретаются в ходе игровых практик на основе полученной на уроках в школе информации.

**Где?** МБОУ СОШ №19 имени В. П. Стрельникова станица Ладожская, Усть-Лабинский район Краснодарский край

**Когда?** Июль - август 2015 года

**Кто?** учащиеся 1-4 класса, с 7 до 11 лет.

**Организаторы:**

**Участники:**

**Методическая поддержка:**

## 2. Организационная структура.

Опираясь на многолетний опыт проведения различных детских и молодежных программ в рамках школы №2086 города Москвы и программы «Школа нового поколения» наиболее целесообразным считаем формирование малых групп постоянного состава на все время программы. Численность такой группы — 6-8 человек. По итогам тренинга должен появиться лидер группы. За каждой группой закрепляется взрослый советник, который помогает решать вопросы самоорганизации участников программы.

## 3. Ритуалы.

В начале и в конце игрового дня проводится общий сбор - линейка (все взрослые и дети) участников программы. Каждая линейка начинается песней из мультфильма «Волшебник изумрудного города». Доводится информация по дню, подводятся итоги предыдущего дня, производится награждение, происходят поздравления. Награждение может быть как индивидуальным, так и групповым (все группы «За хорошую командную работу во время игры «Элли и её друзья идут в гости»). Учащиеся награждаются «жёлтыми кирпичами» и «изумрудинками». После общего сбора «кирпичи» сразу крепятся на «дорогу», а бусинки на верёвочке вешаются на шею. Их уносят домой, чтобы семья видела достижения ребёнка.

Можно поздравлять детей и взрослых, которые родились в этот день.

На линейках могут подниматься и спускаться флаги Российской Федерации, региона, образовательного учреждения, ШНП, En+ и т. д. Данное мероприятие имеет большое воспитательное и дисциплинарное значение.



#### 4. «Сюжетное погружение».

Все игровые процедуры будут строиться на сюжете книги А. Волкова «Волшебник Изумрудного города». Прежде чем приступить к выполнению задания, дети должны получать сюжетную информацию. Она может быть очень краткой, например при организации тренинга знакомства и командообразования организаторы дают краткую информацию, не имея возможности погрузить детей в сюжет. Целесообразно вернуться к началу книги на следующем этапе и погрузиться в сюжет. В распоряжении организаторов лагеря должно быть максимальное количество книг, мультипликационные фильмы. По мере продвижения программы целесообразно использовать разные виды информации: может быть организовано чтение педагогом, чтение детьми «по цепочке», комментированное чтение, просмотр фрагмента мультфильма и беседа, нацеливающая на последующую деятельность, работа с иллюстрациями к книге.

#### 5. Технология DASH («Школа тайн и открытий»).

Данная программа открывает большие возможности с точки зрения организации исследовательской деятельности. Особую ценность представляют практикоориентированные задания, которые можно удачно использовать в игровых процедурах. Главное, чтобы они динамично вписывались в общую канву игры. Важно обратить внимание, чтобы курс программы «Школы тайн и открытий» не был механически перенесен в игровые процедуры.

##### Осуществление технологии DASH

1. Ежедневное заполнение учебного календаря в каждом отряде; отражение наблюдений за погодой и новости прожитого дня;
2. Ежедневные измерения температуры воздуха и воды в водоеме, направление и силу ветра, состояние неба – облачность, количество осадков, если они будут и др. для фиксации в учебном календаре;
3. Ежедневное распределение обязанностей;
4. Использование учащихся классов ШТО в качестве инструкторов;
5. Подготовить 3-4 чтеца на осмысленное чтение текста, а остальных мотивировать на соревнование и организовать консультации силами детей-чтецов. Использовать эти навыки при чтении глав книги в мини группах (давать читать маленькие отрывки и обсуждать);
6. Ежедневно проводить рефлекссию в отрядах и в конце дня рефлекссию с воспитателями.



## 6. Рефлексия.

Ежедневно, перед общим сбором в конце дня, в каждой малой группе проходит подведение итогов дня. Группа собирается либо в отдельном помещении, либо на площадке, в удалении от других групп. Участники программы садятся в круг, лицом друг к другу. Может использоваться какой-либо предмет: у кого он в руках — тот и говорит, остальные молча слушают. Взрослый не вмешивается в выступление, и говорит последним, оценивая работы группы за весь день. Прерывать выступающего не допускается, можно, когда выступающий закончит, задать вопросы на уточнение, но он может не отвечать. Желательно, чтобы во время своего выступления дети ориентировались на следующие вопросы:

1. Что больше всего понравилось.
2. Что не понравилось.
3. Что нового я узнал сегодня
4. Чему новому я научился сегодня.
5. Что вызвало у меня затруднения.

Желательно обсудить проблемы возникающие в группе в течение дня.

## 7. Промежуточные итоги и награждение.

По игровой легенде все участники программы строят «дорогу из желтого кирпича». На видном месте закрепляются старые обои и на них крепятся желтые лист (разных оттенков, могут использоваться покрашенные гуашью листы обычной бумаги). «Кирпичики» вручаются на общих сборах за достижения детей. На них пишется кому, когда и за что был вручен «кирпич». Например, «Ивановой Марии за создание самого веселого Страшила. 25 июня 2015 года». Получив «кирпичик», ребенок сам (при помощи взрослого) крепит его на «дороге». Чтобы у детей осталась память, и информация о программе дошла до семей, рекомендуется выдавать еще и «изумрудик» (бусинка) на веревочке, чтобы можно было повесить на шею. На линейке закрытия могут быть вручены призы всем участникам программы.

## 8. Программа проведения лагеря



### **1 день. Тренинг знакомства и командообразования.**

Все дети делятся на равные по численности команды. Наиболее интересной является схема сбора пазлов разрезанных картинок, когда каждый получает по кусочку, и должен найти свою картинку и вместе с другими членами команда собрать целую картинку. Наиболее работоспособной является команда численностью 6-10 человек. Максимальное количество детей в группе — 12. Если это лагерь дневного пребывания и там есть деление на отряды, то внутри отряда образуются 3 команды одинаковой численности. Если во время тренинга возникает очень острая ситуация, и ребенка не удастся уговорить остаться в группе (желание перейти к друзьям), возможно перевести, но это может быть единичный случай, и это необходимо сделать до начала тренинга знакомства. Во время распределения по группам начальник лагеря и психолог находятся на площадке, и внимательно следят за происходящим. Реагировать необходимо быстро. Нельзя допустить негатива.

#### **Тренинг знакомства.**

Тренинг может проводить каждый взрослый куратор в своей малой группе, либо один тренер на весь лагерь:

1. Группа встает в круг, и все берутся за руки (взрослые во время тренинга следят, чтобы руки не разъединялись).
2. Каждый по часовой стрелке называет свое имя (взрослый определяет кто представляется первым).
3. Называем имя соседа справа, свое имя, имя соседа слева (если возникает затруднение — подсказываем).
4. Называем имена двух соседей справа, свое имя, имена двух соседей слева
5. Называем имена всех по кругу.

#### **Тренинг командообразования.**

*Игровая легенда (общая на тренинг):* Наша игра будет строиться на сюжет книги А. Волкова «Волшебник Изумрудного города». Каждый день мы будем продвигаться, играя по одной или двум главам. И так... начало книги, первая глава...

«Среди обширной канзасской степи жила девочка Элли... Элли хорошо знала всех соседей на три мили кругом. На западе проживали дядя Роберт с сыновьями Бобом и Диком. В долине на севере жил старый Рольф. Он делал детям чудесные ветряные мельницы.

...Когда Элли становилось скучно, она звала веселого песика Тотошку и отправлялась навестить Дика и Боба или шла к дедушке Рольфу, от которого никогда не возвращалась без самодельной игрушки.

Мы вместе с Элли, Тотошкой, Диком и Бобом идем в гости к Рольфу. Но наш путь не так прост. Нас ждут трудности и преграды...»



*Дальше идет игра-тренинг «по станциям». Каждая группа двигается по своему маршруту. Число станций должно быть на одну больше чем групп, чтобы если где-то возникла задержка, группа не ждала. Должен быть взрослый, который регулирует движение групп. На станциях «работают» заранее подготовленные взрослые или старшеклассники.*

### **Станция «Плот»**

*(Для игры нужен коврик, или плед, или газетный лист - смотря какого размера команда. Оптимальный размер команды 6-8 человек, но ситуации бывают разные.)*

Все игроки должны поместиться на плоту, чтоб никто не наступал мимо коврика. После того, как все успешно уместились, плот уменьшается на четверть. И надо снова всем поместиться - и никого не уронить.

В итоге многим приходится стоять уже на одной ноге, и держаться друг за друга.

### **Станция «Переправа через болото»**

*(Для игры необходимы дощечки или картонки. Для команды из 5 человек необходимо 4-5 штук).*

При помощи «кочек» надо переправить всю команду с одного берега на другой. Как же это сделать? Сначала выстроить всех на кочках, потом уплотниться, и освободить последнюю кочку, а потом передать её по цепочке вперёд. И так - пока вся команда не переправится...

### **Станция «Прыг-прыг»**

#### **Игра 1. «Прыг-прыг-табуретка!»**

Все должны встать в круг, прыгать по кругу, приговаривая хором: «Прыг-прыг-табуретка!» А потом все должны взяться за руки и дружить!

#### **Игра 2. «Сесть на пол»**

*(Для игры понадобится небольшой коврик).*

Вся команда должна по команде как можно быстрее сесть на пол так, чтобы все члены группы разместились на полу (коврике). На полу не должно быть ни одной ноги.

### **Станция «Семейная фотография»**

*(Для игры необходимы фотоаппарат и надписи героев)*

Команда - семья. Команде предлагается выбрать мать, отца, детей, бабушек и дедушек, тетей и дядей и других родственников и расположить их так, как будто они фотографируются на семейную фотографию. Обсуждение и интерпретация – кто, какое место занял на фотографии.



### **Станция «Клад»**

*(Для игры необходимо изготовить бумажные «монетки»)*

«Представьте, что ваша команда, находясь в походе, нашла настоящий клад. И у вас после этого оказалось 1000 золотых монет старинной чеканки. Ваша задача – разделить эти деньги. Как вы будете это делать, решать вам самим. Критерии отбора и процедуру принятия решения определите самостоятельно. У вас на это есть 5 минут. Запрещено: бросать жребий и распределять вознаграждение поровну. Если вы не сумеете разделить деньги за отведенное время, их у вас конфискуют.»

### **Станция «Квадрат»**

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться.

Затем ведущий (команда его должна выбрать сама!!! Очень важно!) отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь,

Например:

- Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.
- Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.
- Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

### **Станция "Бревно".**

*(Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).*

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

\* Подсказка: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

### **Станция "Переправа".**

*(Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре).*

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

Обязательна страховка!



## 2 день. Элли в удивительной стране Жевунов.



### «Начинаем двигаться по дороге из желтого кирпича».

«Недалеко от домика было перепутье: здесь расходилось несколько дорог. Элли выбрала дорогу, вымощенную желтым кирпичом, и бодро зашагала по ней. Солнце сияло, птички пели, и маленькая девочка, заброшенная в удивительную чужую страну, чувствовала себя совсем неплохо».

«Дорога из желтого кирпича» - является одним из главных символов данной игры. Поэтому именно вокруг этого символа рекомендуется построить максимальное количество игровых процедур. За «основу» рекомендуется взять рулон старых обоев. Рулон частично раскручивается и крепится на стене, на видном месте. Участникам программы предлагается сделать два вида работ: изготовить «желтые кирпичи» и сделать рисунки страны Жевунов, которые затем размещаются сверху и снизу дороги.

### Инструкция по выполнению упражнения.

Каждый ребенок получает два листика (размер — половинка А4). Карандашом отведены закругления уголков, которые дети и должны срезать. Поскольку «кирпичей» понадобится много, желателен отработать разные методы нанесения краски на лист: гуашь кисточкой; гуашь губкой; карандаш; карандашный раскрошенный грифель, растертый бумажкой; тушь. Можно делать «кирпичи» в других технологиях: аппликация из песка, из ниток, из чая, из манки, из яичной скорлупы и т. д..

«Кирпичи» сразу начинают работать. На итоговом сборе рекомендуется провести первое награждение по итогам прошедшего времени. Награждение может быть как индивидуальным, так и групповым (все группы «За хорошую командную работу во время игры «Элли и её друзья идут в гости»). После общего сбора «кирпичи» сразу крепятся на «дорогу».

В нижней части «дороги из желтого кирпича» начинает «строиться» линия «Погода в Волшебной стране». Это может быть выделенное место на «дороге», либо могут крепиться отдельные листы с информацией о погоде на текущий день. Данные заносятся такие же как и в «Школе тайн и открытий». Составляется график заполнения между группами и внутри каждой группы.



## 7 день. Изготовление Страшилы. Пионеринг.



«...Около изгороди стоял длинный шест, на нем торчало соломенное чучело — отгонять птиц. Голова чучела была сделана из мешочка, набитого соломой, с нарисованными на нем глазами и ртом, так что получилось смешное человеческое лицо. Чучело было одето в поношенный голубой кафтан...».

Перед участниками программы ставится задача сделать Страшилу. Малые группы разбиваются на подгруппы по 2-4 человека. Каждая подгруппа получает комплект бруса и веревок. Проводится занятие по обучению пионерингу. Обучают простому креплению. Вяжется «крестовина». Проверяется правильность и, если необходимо, оказывается помощь. Когда все подгруппы связали «крестовины», делается «голова». Берется белый пакет (без рисунка), набивается бумагой или ветошью, крепится в верхней части «крестовины». Далее разрисовывается лицо.

«...К счастью, когда хозяин делал меня, он прежде всего нарисовал мне уши...».

Подгруппа рисует уши на пакете. Ведущий проводит беседу:

- Какую роль выполняют уши?
- Какой первый разговор услышал Страшила?
- Есть ли способ общения если с ушами возникли проблемы?

«...хозяин ... нарисовал мне правый глаз...». Подгруппа рисует глаза. Ведущий проводит беседу:

- Какого цвета были глаза у Страшилы?
- Как Страшила оценивал значение глаз?

«Потом он сделал мне ... нос и нарисовал рот...». Подгруппа заканчивает работу над головой и одевает Страшилу в принесенную заранее старую одежду (об этом дети предупреждаются в первый день.

Устраивается «выставка Страшил». Место определяется таким образом, чтобы родители забирая детей, могли ее посетить.



7 день. Работа с картой понятий «Птицы». Ворона.



«Сегодня утром поблизости от меня летала большая взъерошенная ворона... Потом она нахально села на мое плечо и клюнула меня в щеку...» Далее организуется работа с текстом рассказа Страшилы.

Делается карта понятия «Птицы» (по технологии «Школы тайн и открытий»). В завершении этой работы проводится беседа «Чем ворона отличается от других птиц». Кроме того можно провести опыты.

Опыт 1. Известно, что вороны мудрые птицы. Детям выдаются пробирки до половины заполненные водой. Как ворона может напиться воды? Дети должны самостоятельно догадаться, что птицы носят в клюве камни, причём маленького размера и заполняют пробирку ими, тем самым поднимая уровень воды.

Опыт 2. В бутылку с широким горлышком положить кусочек яблока и наполовину наполнить водой. Как ворона может достать яблоко из бутылки? Тоже самое, что и в первом опыте, надо поднять уровень воды камнями. Важно, чтобы взрослые дали возможность детям самим догадаться.

Можно инсценировать басню «Ворона и лисица».

9 день. Изготовление Железного Дровосека.



Зачитывается отрывок из произведения : «У надрубленного дерева с высоко поднятым топором в руках стоял человек, целиком сделанный из железа. Голова его, руки и ноги были прикреплены к железному туловищу на шарнирах; на голове вместо шапки была медная воронка, галстук на шее был железным...»

Последовала беседа по отрывку. Затем предложено ребятам изготовить дровосека. В данном задании ребятам очень помогла «коробка изобретателя»,



в которой можно было найти много интересных вещей и дать им вторую жизнь; в ход пошли алюминиевые банки и пластиковые бутылки, баллончики от дезодорантов, веточки, шишки, куски проволоки, конструктор, пластилин, скотч, бумага. Все готовые Железные Дровосеки оказались неповторимы, индивидуальны и креативны. Конечно, не все сразу получилось, одни команды справились с заданием быстрее, другие долго не могли смастерить голову, не слушались ноги у поделки. И тут на помощь приходили те члены команды, которым, казалось, совсем безразлично изготовление Дровосека: ребята включались, предлагали свои идеи, а иногда просто помогали поддержать голову, туловище поделки, подклеивали скотч. Каждая команда защищала свою поделку перед остальными ребятами, ребята рассказывали о используемом материале, о трудностях, с которыми они столкнулись, и, конечно, о самой главной детали – о сердце, о котором так мечтал Железный Дровосек.

На рефлексии участники лагеря поделились своими впечатлениями, вспомнили яркие моменты из книги А.Волкова, обсудили детали карнавальных костюмов, которые уже делают дома.

### 12 день. Строим домик для Элли и ее друзей. Пионеринг.

Перед началом работы проводится беседа:

- Для чего Элли и ее друзьям нужно укрытие?
- Какой вред Элли и ее друзьям может нанести дождь?
- Какие укрытия модно построить, если непогода застала Вас в пути?

«Наконец, остановились на ночлег. Железный Дровосек сделал для Элли уютный шалаш из ветвей»

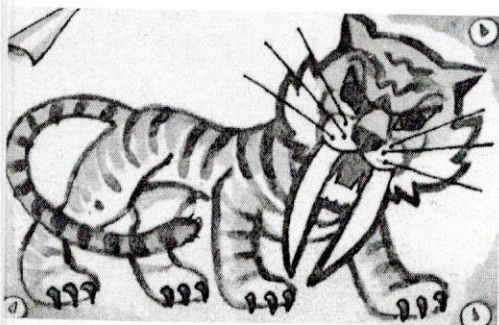
Малые группы проходят обучение по пионерингу. Отрабатываются крепления для создания треног. Каждая малая группа строит две треноги, соединяет их между собой, получает основу шалаша. Далее необходимо организовать тент, которым покрывается основа. В получившемся шалаше должна разместиться вся малая группа. Обратить внимание, чтобы конструкция была устойчивая.

### 13 и 14 день. Работа с картой понятий «Растения».

Лес вокруг замка Лядоеда.

Организуется работа с картой понятий «Растения».





ШКОЛА  
НОВОГО  
ПОКОЛЕНИЯ

### 15 день. Как спасти Элли. Изготовление лестницы. Пионеринг.

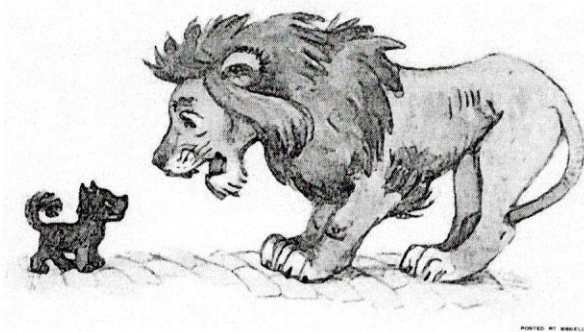
В книге описано, как Страшила и Железный Дровосек попали в замок Людоеда и спасли Элли. «Он (Железный Дровосек) срубил

высокое дерево с развилкой на верхушке, и оно

упало на стену замка и прочно легло на ней». Но друзья очень рисковали, шум мог привлечь внимание Людоеда, и он мог навредить им. А как можно перебраться через стену без лишнего шума?

В малых группах делаем лестницы в технике пионеринга.

### 18 день. Встреча с трусливым Львом. Работа с картой понятий «Животные».



1. Делаем трусливого Льва. Аппликация из бумаги и ткани.
2. Работа с картой понятий «Животные».

### 19 день. Саблезубые тигры. Спортивные состязания.

«Этот день принес им много приключений. Пройдя около часа, они остановились перед оврагом, который тянулся по лесу вправо и влево, насколько хватало глаз».

Организуется игра в роще по преодолению препятствий. Создаются различные виды переправ:

#### Полоса препятствий.


1. Кочки (болото)

На земле укладываются кочки (куски линолеуме) на расстоянии детского шага. Дети бегут по кочкам, не наступая на землю. Кто не наступил на кочку, тому назначаются штрафные баллы.

2. Перенос клада:

Рюкзак наполняется гирями, мячами. Дети переносят клад с места старта до финиша 10 м.



- 
3. Лабиринт:  
Обегают все стойки лабиринта по очереди.
  4. Стена:  
оббежать по кругу деревянную 2м стену по часовой стрелке.
  5. Овраг:  
Стелятся гимнастические коврики. Дети перепрыгивают коврики, не задевая их.
  6. Маятник:  
К дереву на высоте 3-5м. закрепляется канат или веревка. На земле чертятся две линии на расстоянии 2 м. Ребята по очереди с помощью каната перепрыгивают через линии.
  7. Бревно:  
Пробежать по бревну сохраняя равновесие, если упал, начинаем бежать заново.
  8. Челночный бег:  
Дети по очереди переносят 3 кегли разных цветов: красная, синяя, зеленая.
  9. Паутина:  
из веревки делается паутина между деревьев. Дети по очереди преодолевают перешагиванием веревку.
  10. Установка палатки:  
Дается контрольное время 2 мин. Надо установить палатку.
  11. Укладка костра: укладывается костер способ-колодец на время.

### 20 день. Переправа через реку. Изготовление плота.

Малые группы строят «плот» в технике пионеринга. Для того чтобы каждый плот поплыл необходимо продумать водоём. Это может быть детский надувной бассейн, пруд и т.д.. Можно попробовать изготавливать уменьшенные конструкции плотов из коктейльных трубочек, деревянных палочек и пластиковых бутылок. Каждый ребенок должен выпустить свой плот в водоём.

### 21 день. Карнавал.

**Защита календарей.** Представители от команды рассказывают, что происходило в тот или иной день.

#### Сценарий карнавала

**Цель:** формирование ценностного отношения к культуре, эстетическое воспитание обучающихся. Создание ситуации успеха и самоудовлетворения каждого участника смены.



### **Задачи:**

- Использовать форму проведения «карнавал» для подведения итогов ДОО «Вошебник изумрудного города».)
  - проявление сформированности креативности участников смены
  - проявление сформированности интеллектуального лидера
  - выявление и поддержка новых имен и талантов среди учащихся, и создание условий для реализации их творческого потенциала;
  - популяризация массовых форм организации детского досуга, активного отдыха и творчества;
  - формирование дополнительных условий для творческого развития и взаимного общения детей и подростков;
  - подведение итогов лагерной смены «Волшебник Изумрудного города».
- Развитие внимательного и осмысленного чтения художественной литературы.

**Оформление:** шары, ширма с дорогой, костюмы участников (включая кураторов команд)

**Место проведения:** школьная площадка.

### **Организация, подготовка:**

- подготовить каждому участнику лагерной смены оригинальный костюм одного из героев книги А.Волкова «Волшебник Изумрудного города» ( Элли, Страшила, Железный Дровосек, Тотошка и др.). костюмы ребята изготавливают дома из подручных материалов (поролон, бумага, пакеты, ткань и тд).
- каждый отряд должен подготовить номер (сценки театральные по книге А.Волкова, номера художественной самодеятельности)

### **Ход мероприятия**

#### Ведущий:

Мы начинаем наше представление, любой из нас участвовать в нем рад  
Мы показать хотим на этой сцене наш лагерный веселый карнавал!  
Коль вам по вкусу наше предложение, здесь номеров показан будет ряд.  
Итак, друзья, примите приглашение на лагерный веселый карнавал!

*(звучат фанфары)*

Ведущий: Смотри, кто идет:

Наш первый отряд!

Он карнавал

Начинать будет рад!

Приветствуем отряд «Солнечный»!

*(выходит первый отряд под веселую музыку)*

Ведущий: Любой из нас сегодня рад

К нам позвать на маскарад

Персонажей детской сказки

Но кого? Мы ждем подсказки.

Встречаем отряд «Созвездие» бурными аплодисментами!

*(выходит второй отряд под веселую музыку)*



Ведущий:

Собирайся поскорей!

Будет вместе веселей.

Песни петь и танцевать,

Карнавал пора начать!

Встречаем отряд «Изумрудный» !

*( выходит третий отряд под веселую музыку)*

Ребята, вспомните с чего начиналась наша смена? Мы решили помочь Элли и построить дорогу к Изумрудному городу. За свои труды и старания вы получали кирпичики и изумруды. А сегодня карнавал как наша с вами общая победа.

Все отряды на месте, можно начинать!

*( раздается шум, появляется злая волшебница Гингема, пробегает круг около детей).*

Гингема: Фу-фу! Что-то вас тут много собралось!

Ведущий: А ты кто такая? У нас здесь праздник.

Гингема: Ха-ха-ха! Я волшебница Голубой страны – Гингема. Праздника захотели! Не будет по-вашему! Разразись, ураган! Лети по свету, как бешеный зверь! Рви, ломай, круши! Опрокидывай дома, поднимай на воздух! Сусака, масака, лэма, рэма, гэма!.. Буридо, фуридо, сэма, пэма, фэма!..а ты вообще поспи!(на ведущую).

*(ведущая падает в кресло, появляется добрая волшебница Виллина)*

Виллина: Опять Гингема колдует! Когда ты уже пойдешь?

Гингема: Никогда! Никогда! Всех заколдую в лягушек!

Виллина: Ребята, я знаю, как спасти ваш праздник! Нужно выполнить три задания и карнавал обязательно состоится! Итак, первое задание – хорошо ли вы знаете книгу «Волшебник Изумрудного города».

*(конкурсы, вопросы).*

-Какого цвета был кафтан Страшилы? (голубой)

- Какого цвета была шерсть Тотошки? (черный)

- Назовите страну болтунов, жевунов, мигунов (болтуны – Розовая страна, жевуны – Голубая, болтуны – Фиолетовая).

- Кто помог путешественникам преодолеть коварное маковое поле? (мыши)

- Он раздавил злую волшебницу Гингему (фургон).

- С их помощью Элли смогла вернуться домой в Канзас ( серебряные башмачки).

- Любимое лакомство Гингема (лягушки и змея)

- Кто написал объявление «Путник, поторопись! За поворотом исполнятся все твои желания!» ( Людоед)

- Обязательный аксессуар для входа в Изумрудный город ( зеленые очки).

А теперь второе задание. Вам нужно исполнить танец всем отрядом.

*( выбегает участница и созывает весь отряд)*

Участница: Эй ребята, детвора!

Собирайтесь-ка сюда!

Раз, два, три, четыре, пять.



Начинаем танцевать.  
Делай со мной! Да!  
Делай как я! Да!  
Делай лучше меня! Да!  
Танцуем все вместе,  
Танцуем дружно,  
Нам отстающих не нужно? Не нужно!  
Танцуем всегда впереди!

*(третий отряд исполняет флеш-моп).*

А теперь последнее и самое сложное задание, в котором участвовать должны обязательно все! Конкурс называется «Островки». Перед вами 10 островков (обручи) пока звучит музыка вы танцуете вокруг, как только музыка остановилась, вы должны встать в обруч по три человека. Кто не нашел себе островок, выбывает.

*(звучит веселая музыка, по ходу игры обручи убирают до последнего).*

Гингема: А-а-а-а! Справились! Ладно, расколдую вашу ведущую.

*(ведущая просыпается, все аплодируют)*

Ведущий: А сейчас настало время оценить подготовленные каждым отрядом костюмы. Я сейчас прочитаю стих, а вы угадаете о ком идет речь.

Я иду дорогой трудной,  
Но друзья помогут мне.  
Город чудный Изумрудный  
Засияет нам во тьме.  
Лев, Страшила и Тотошка,  
И Железный Дровосек –  
Все шагают по дорожке  
И друзья мои навек.  
Конечно, это девочка Элли. Встречаем на дефиле всех девочек в костюмах Элли.

*(приглашаются на дефиле все девочки в костюмах Элли). Танец «Задорный» - 1 отряд.*

Ведущий: Кто сделан из соломы  
Не знает мудрых слов.  
Ну, дайте же бедняге  
Хоть чуточку мозгов!  
Таинственный волшебник,  
Страшиле помощи!  
Кто сделан из соломы,  
Тому нужны мозги!  
Под ваши бурные аплодисменты приглашаем на дефиле всех Страшил нашего карнавала.

*(приглашаются на дефиле все дети в костюмах Страшилы).*

А сейчас перед вами выступит 3 отряд Сценка «Магия Гингемы» - 3 отряд

Ведущий: Меня из железа кузнец мастерил



Он дал мне топор,  
Научил им рубить.  
Но сердце живое  
Мне в грудь не вложил.  
А как же без сердца  
Любить мне и жить?  
Встречаем наших Дровосеков! Торжественный круг почета – самые сильные и отважные герои книги!  
(приглашаются на дефиле все дети в костюмах Дровосека).

Для вас музыкальный подарок - Песня «Если с другом вышел в путь» - 2 отряд  
Ведущий: Жалким трусишкой на свете живу.

Кто же поможет

Бедному льву?

Где же взять смелость –

Исполнить мечту?

Может, в пути я ее обрету? (стихи Т. Керстен)

О ком идет речь? Конечно, Трусливый Лев! Встречаем наших героев!

(приглашаются на дефиле все дети в костюмах Трусливого Льва).

Для всех гостей нашего праздника подарок - Сценка «Обед не удался» - 2 отряд

Ведущий: Мой вопрос совсем не трудный,

Он – про город Изумрудный.

Кто там был правитель славный?

Кто там был волшебник главный?

Правильно, ребята! Это Великий Гудвин. Приглашаем всех ребят в костюмах Гудвина на праздничный круг почета.

(приглашаются на дефиле все дети в костюмах Гудвина).

Для всех участников карнавала праздничное выступление Бондаренко Полины.

Стих Бондаренко Полины – 2 отряд

Ведущий: Но в книге А.Волкова «Волшебник Изумрудного города» еще очень много разных героев: летучие обезьяны, саблезубые тигры, жевуны, болтуны, феи и различные животные. Сейчас мы приглашаем всех злых волшебниц на танец с нашей гостьей Гингемой и всех добрых фей на танец с нашей гостьей Виллиной.

(музыка, водят хоровод с Гингемой и Виллиной).


Ведущий: А теперь самый торжественный момент. В течение всей лагерной смены вы принимали активное участие в строительстве желтой дорожки, получали изумруды, создавали карнавальные костюмы. И сейчас каждый из вас получит свою награду.

(торжественное вручение грамот)

Ведущий: Минута расставания приближается, друзья! Я думаю, что вы все полюбили героев книги А.Волкова «Волшебник Изумрудного города». Эта книга научила нас самому главному – любви к родному дому и дружбе.

Пришла пора закончить представление.





И каждый в нем участвовать был рад.

В прощальном танце кружится на сцене

Наш лагерный веселый карнавал!

Сейчас прозвучат пожелания на будущее нашим детям (*выстраиваются дети*)

1 –й: Море смеха и улыбок – это раз.

2 –й: Творить добрые дела – это да.

3 –й: Быть все время впереди – это три.

4 –й: Жить со всеми в дружбе, в мире – это кажется четыре.

5-й: Никогда не унывать – это пять.

6 –й: Преумножить все, что есть – это шесть.

7 –й: Быть внимательным ко всем – это семь.

8 –й: Помнить о добре и чести – это восемь, девять, десять.

9 –й: Ну, а к этому в придачу – счастья, радости, удачи.

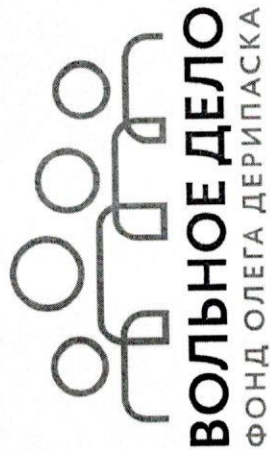
(*хлопушки, фанфары*).



Приложение №1  
«Маршрутные листы» для командообразования

Маршрутный лист команды		Маршрутный лист команды	
1		2	
2		3	
3		4	
4		5	
5		6	
6		7	
7		8	
8		9	
9		1	
ИТОГО		ИТОГО	





# Сертификат участника

*лагеря дневного пребывания «Дружба» длительной  
образовательной игры «Волшебник Изумрудного города»*

вручается \_\_\_\_\_  
за активное участие и творчество в жизни лагерной смены



Директор МБОУ СОШ № 19  
имени В.П. Стрельникова

Начальник лагеря

ШКОЛА  
НОВОГО  
ПОКОЛЕНИЯ