



**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 п.Пангоды»**

**Дополнительная общеобразовательная программа
«В поисках приключений»,
реализуемая в летнем пришкольном оздоровительном лагере «Мечта»
на базе МОУ «Средняя общеобразовательная школа №1 п. Пангоды»**

Возраст детей: 6,5-17 лет

**Программу составила: Щербакова Валентина Владимировна,
Педагог - организатор**

п. Пангоды
2021 г.

Пояснительная записка

Данная дополнительная общеобразовательная программа «В поисках приключений» относится к социально - гуманитарной направленности.

Летние каникулы – это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала. Это период свободного общения детей.

Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Лагерь – это «островок» оздоровительного отдыха детей, в который включена разнообразная досуговая деятельность.

У нынешних ребят по части приключений большой выбор – это и книги, и фильмы и компьютерные игры. Поэтому по программе «В поисках приключений» можно не только прочитать, но и понаблюдать за приключениями героев, и даже почувствовать себя на их месте.

Педагогической основой программы «В поисках приключений» должна стать игра. Игра становится фактором социального развития личности. Вся жизнь в оздоровительном лагере пронизана духом приключений. Игра включает в себя поиск, труд, наблюдение, спорт, овладение навыками. Она, как добрый друг, знакомит ребят с интересными людьми, с окружающей природой. Сюжетно-ролевая игра предполагает наличие сюжета и следование ему всех участников лагеря. Сюжет определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры. Игра - это действие, творчество ребят и взрослых, общая радость

взаимопонимания. В основу жизни на острове положен принцип развивающего отдыха, способствующий процессу дальнейшего развития личности ребёнка. «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Герои путешествия – жители сказочных островов в сказочных странах, будут проходить экспедиции-путешествия по различным странам. На видном месте вывешивается карта путешествия, на которой будут отмечены маршрут следования и места, которые ребята откроют и посетят за время экспедиции. Пройденный путь отмечается флажком.

Цель данного курса: Основная идея программы заключается в представлении возможностей для раскрытия творческих способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно-полезной деятельности, всестороннее развитие ребёнка через игровую деятельность.

Основные задачи:

- развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное;
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- формирование навыков творческого мышления;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу;

- развитие потребности и способности ребёнка проявлять своё творчество.

Особенности организации учебного процесса.

Материал каждого занятия рассчитан на 30 минут. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д. Задания для детей составляются и подбираются в соответствии их возрасту и особенностям психофизического развития. Педагог может проводить коррекцию задания, увеличивая или понижая уровень выполняемых заданий.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение выполненного задания. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при выполнении любых заданий.

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Личностные и метапредметные результаты освоения курса.

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих умений:

Формировать целостное восприятие окружающего мира.

Развивать мотивацию учебной деятельности и личностного смысла учения. Заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.

Формировать умение анализировать свои действия и управлять ими.

Формировать установку на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Метапредметными результатами являются:

Овладение элементами самостоятельной организации учебной деятельности, что включает в себя умения ставить цели и планировать личную учебную деятельность, оценивать собственный вклад в деятельность группы, проводить самооценку уровня личных учебных достижений.

Формирование приёмов работы с информацией, что включает в себя умения поиска и отбора источников информации в соответствии с учебной задачей, а также понимание информации, представленной в различной знаковой форме.

Развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии, а также участие в работе группы в соответствии с обозначенной ролью.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог воспитаннику при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение воспитанников на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты занятий;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение любознательности по разным дисциплинам, а также наблюдения воспитателей за работой детей в других сферах деятельности (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности).

Формы подведения итогов: участие в выставке творческих рисунков.

Учебно-тематический план

№	Название раздела. Тема	Количество часов	Количество часов	
			теория	практика
1.	Остров открытий Инструктаж по ТБ. Игра «Приключения начинаются»	1	0.5	0.5
2.	Остров сказок Игра «Приключения по следам сказок и преданий народов Севера» Конкурс рисунков по сказкам А.С.Пушкина.	1	0.5	0.5
3.	«Остров героев» Игра- квест «По следам Великой Отечественной...»	1	0.5	0.5
4.	«Остров спорта» Шашечный турнир	1	0.5	0.5
5.	Остров флоры Игра «Приключения по зеленым страницам природы»	1	0.5	0.5
6.	Остров фауны Игра «Остаться в живых, или один день в тундре»	1	0.5	0.5
7.	«Остров «Неболейка»» «Первая помощь при укусе насекомыми» Зелёный патруль.	1	0.5	0.5

8.	«Остров мультфильмов» Конкурс-игра « Мир мультфильмов». Конкурс рисунков «Мы снимаем кино...».	1	0.5	0.5
	Итого:	8 ч.	4	4

Содержание занятий.

1 занятие: Остров открытий. Инструктаж по ТБ. Игра «Приключения начинаются».

Проведение инструктажа по ТБ.

В игре «Приключения начинаются» дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...». Приключения продолжаются, все дети взявшись за руки водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим, стоят лишь те, кого зовут... (*Сережи*), ну, а мы с вами - посидим». После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается. Для закрепления игры ведущий произносит слова: «Слушай, смейся выполняй, Имена запоминай» с этими словами ведущий дает задание детям: Саши взяли Марин за руки и станцевали. Лены спели песню «В лесу родилась елочка», Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали. Светы - рассказали о себе и т.д.

2 занятие: Остров сказок. Игра «Приключения по следам сказок и преданий народов Севера». Конкурс рисунков по сказкам А.С.Пушкина.

На занятии ребята отправятся путешествовать по Легендам народов севера.

Проводится конкурс рисунков по сказкам А.С. Пушкина.

3 занятие: «Остров героев». Игра - квест «По следам Великой Отечественной...»

Игра - квест: поиск предметов, связанных с историей Великой Отечественной войны –где на каждом шагу тайны и каждая разгадка может оказаться последней...

4 занятие: «Остров спорта». Шашечный турнир.

Ребята рассаживаются за столы с номерами, по очереди идут к Шашечной Дамке для жеребьёвки, затем подходят к членам жюри, называют свой номер и занимают места за своими столиками.

После первой игры ребята подходят к жюри, сообщают свой результат – выиграл, проиграл, ничья. Если игрок выиграл, он получает 2 балла, если - ничья-1 балл, если проиграл- 0 баллов.

5 занятие: Остров флоры. Игра «Приключения по зеленым страницам природы»

Кабинет кружковой деятельности, где проходит игра, превращается в лес (на доску прикреплены рисунки деревьев, трав, цветов, птиц, лесных зверей, насекомых, солнышко, облака, грибы). Плакаты с заданиями. Викторина “Про зелёные леса и лесные чудеса”.

6 занятие: Остров фауны. Игра «Остаться в живых, или один день в тундре»

Игра состоит из нескольких туров, учит логически мыслить, выдвигать гипотезы, высказывать свои мысли. В ходе игры усваиваются такие понятия как экология, тундра и ее обитатели, природа и как правильно остаться в живых в экстремальных условиях.

7 занятие: «Остров «Неболейка»». «Первая помощь при укусе насекомыми» Зелёный патруль.

На занятии ребята познакомятся, как оказать первую помощь при укусе насекомых, разных животных, первые симптомы заражения человека. Какие нельзя допускать ошибки, профилактика укусов.

8 занятие. «Остров мультфильмов». Конкурс-игра « Мир мультфильмов». Конкурс рисунков «Мы снимаем кино...».

На занятии ребята отправятся в удивительный мир хороших и добрых мультфильмов. Ребята делятся на две команды.

Командам нужно отвечать на вопросы и выполнять задания. За каждый правильный ответ и за каждое правильно выполненное задание, команда будет получать жетоны (фрагмент пазла). Победит та команда, которая соберёт больше жетонов и быстрее составит сказочного героя. Нужно также назвать мультфильм, герой которого собран из кусочков. Проводится конкурс рисунков «Мы снимаем кино...».

Методическое обеспечение.

Материально-техническое обеспечение	Методическое и дидактическое обеспечение
- место для проведения занятий кабинет кружковой деятельности; - учебные столы.	шашки, канцелярские принадлежности, настольные игры, актовый зал.

Список используемой литературы.

1. Тунгулукова, С.А. В гостях у литературных героев // С.А. Тунгулукова // Читаем, учимся, играем.- 2019.- №1.- С. 4-5.
2. Галактионова, А.Ф. Верные друзья / А.Ф. Галактионова // Читаем, учимся, играем.- 2019.- №1.- С. 57-60.
3. Дефо, Даниэль Робинзон Крузо / Даниэль Дефо. - М.: Бамбук, 2018. - 160 с.
4. «С игрой круглый год» М.С. Коган. Сибирское университетское издательство. Новосибирск. 2020.
5. Интернет – источники