

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по примерному содержанию и разработке программ,
реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей
в Оренбургской области

Введение

Одним из факторов, определяющих качество и результативность лагерной смены, является её программное обеспечение. Важность программы для всех участников образовательно-воспитательного процесса определяется тем, что в ней перечислены и обоснованы структурные элементы, которые определяют содержание и механизм реализации, целевые установки и результативность, ключевые мероприятия смены.

Это важно для родителей, заказчиков услуг, так как они понимают, чем более организована и целенаправленна деятельность педагогического коллектива, тем более результативна она в плане образования и оздоровления ребенка. Захватывающий сюжет игровой модели смены, продуманная система стимулирования и правильно организованная работа органов самоуправления делают жизнь детей, непосредственных участников смены, насыщенной интересными и значимыми событиями.

В настоящее время не существует жестких требований к составлению программ детских лагерей, закрепленных каким-либо нормативным актом. Однако в каждом регионе разработаны методические рекомендации по их составлению. Это дает возможность авторам самостоятельно и творчески решать задачи программирования, опираясь на собственный опыт, с учетом ресурсов, социальных запросов родителей и интересов детей.

Ориентиром для создания программы должны стать следующие документы:

- Конституцией Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (ратифицирована для СССР 15.09.1990);
- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании»;
- Федеральный закон «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 №323-ФЗ;
- Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 29.12.2010 №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Федеральный закон от 04.12.2007 №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Планом основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р);

– Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации от 26. 12.2017 № 1642);

– Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.)

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

– Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления»;

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р);

– Примерная рабочая программа воспитания для организаций отдыха детей и их оздоровления (подготовлена ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Смена» на основе Примерной рабочей программы воспитания для общеобразовательных организаций, разработанной Федеральным государственным бюджетным научным учреждением «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования».

В соответствии этим, программы, реализуемые в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей, должны быть направлены на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии, а также в занятиях физической культурой и спортом;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- подготовку спортивного резерва и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки, в том числе из числа учащихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе, формирование общей культуры учащихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов учащихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Содержание программ в детском лагере должно формироваться по одной или нескольким направленностям. Рекомендуется обосновывать принадлежность программы к определенной направленности. Согласно приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" выделяют 6 основных направленностей дополнительных общеобразовательных программ: техническая, естественнонаучная, физкультурно-спортивная, художественная, туристско-краеведческая, социально-гуманитарная.

Содержательные характеристики программы, на которые необходимо ориентироваться при её составлении:

- актуальность - ориентированность программы на решение важных проблем;
- преемственность - качество программы, которое свидетельствует о том, что она создается не "с нуля", а рождается из предшествующего своего или чужого опыта, принимая его или отвергая;
- целостность, логичность - свойство программы объединять в единую систему все действия: от выдвижения целей, отбора средств до описания предполагаемого результата и способов его достижения;
- полнота изложения - полное, подробное описание в программе идей, смыслов, содержания, механизмов, средств и способов работы;
- реалистичность - содержательная характеристика программы, отражающая, что она выполнима, оптимальна для потенциала участников, заявленные в ней результаты достижимы в рамках смены;
- адаптивность (гибкость) - способность программы изменяться, корректироваться с учетом объективных условий;
- оригинальность - нетрадиционный подход к решению поставленных задач, отражающий творческий поиск педагогического коллектива;
- грамотность - грамотное использование в программе понятий педагогики, возрастной и педагогической психологии, методики воспитательной и образовательной деятельности, грамотное и четкое написание формулировок цели, задач, результатов.

Структура программы

1. Пояснительная записка

- Актуальность программы
- Новизна программы *
- Отличительные особенности программы
- Направленность программы
- Адресат программы
- Цель и задачи программы
- Ожидаемые результаты
- Принципы реализации программы
- Технологии воспитательной деятельности
- Методы реализации программы

2. Содержание программы

- Этапы реализации программы
- Направления деятельности в рамках программы
- Модель игрового взаимодействия
- Система детского самоуправления*

Система мотивации и стимулирования

План-сетка смены

3. Ресурсное обеспечение программы

Кадровое обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение

Материально-техническое обеспечение программы

4. Механизм оценивания эффективности реализации программы

5. Факторы риска

6. Система обратной связи

7. Список используемой литературы

8. Приложения

Правила графического оформления программы

Программа оформляется в соответствии со следующими правилами:

1. Титульный лист:

- полное название учреждения (вверху по центру);
- сведения об утверждении (справа);
- название программы (посередине по центру);
- автор-составитель: фамилия, имя, должность (справа);
- город, год (внизу по центру).

!!!Оформляем название программы:

- **Программа организации отдыха и оздоровления** «Название программы» (если программа предполагает организацию нескольких смен).
- **Программа профильной смены** «Название программы» (если программа предполагает организацию одной профильной смены).
- **Программа лагеря дневного пребывания** «Название программы» (если программа реализуется в рамках лагеря дневного пребывания).

2. Нумерация листов начинается со второй страницы. Номер ставится в правом нижнем углу.

3. Формат А4, поля: лево – 3 см., право, верх, низ – 1,5; весь текст печатается шрифтом TimesNewRoman, 12-14 кегль, обычным начертанием, полуторным интервалом, красная строка - с отступом в 1,25, выравниванием по ширине с переносом.

4. Названия структурных элементов (пояснительная записка, учебно-тематический план, содержание программы и др.) печатаются 14 размером, жирным начертанием, выравниваются по центру. Точка в конце не ставится.

5. Подзаголовки могут выделяться курсивом.

6. Если в тексте предполагается перечисление текста в столбик, необходимо перед ним поставить двоеточие. Рекомендуются следующие формы нумерации:

- цифрами (после цифры слово пишется с прописной буквы; точка в конце);
- знаком тире (последующее слово пишется со строчной буквы; точка с запятой в конце);
- цифрами с закрывающей скобкой (последующее слово пишется со строчной буквы; точка с запятой в конце).

Структура программы

Пояснительная записка <i>(научное обоснование программы, предусматривает раскрытие актуальности, описание целевого блока программы, методологическое обоснование)</i>	
Вступление	<p>Обоснование необходимости решения определенных социальных или педагогических задач, стоящих перед системой образования региона или РФ, роли и места программы (лагеря) в решении данных задач.</p> <p>Перечень основных документов федерального и регионального уровня, которые могут являться основой нормативно-правового обеспечения программы, актуальных на момент создания программы (см. введение), а также перечень локальных документов (если имеются): устав ДОЛ, положение о ДОЛ, правила внутреннего распорядка и др.</p>
Актуальность программы	<p>В словарях слово "актуальность" определяется как важность, значительность чего-либо в настоящее время, своевременность, злободневность. Если говорить об актуальности программы, а именно об актуальности той педагогической идеи, которую развивает автор в своей программе, то она может отражаться в нескольких составляющих:</p> <ul style="list-style-type: none">- актуальность для общества - как программа ориентирована на решение общественных проблем;- актуальность для государства, то есть, как программа отражает стратегические цели государства в области образования, способствует решению общественных проблем;- актуальность для ДОЛ как образовательного учреждения, то есть, как авторская программа соотносится с развитием ДОЛ, другими основополагающими программами и документами детского лагеря;- актуальность для подростка, то есть, как деятельность, предлагаемая в программе, соответствует его интересам, потребностям, возрастным особенностям, раскрывает возможности для его развития. <p>Обосновывая актуальность, разработчикам программы необходимо указать конкретные актуальные проблемы, потребности, тенденции (тренды) в развитии и воспитании детей существующие трудности и возможные способы их преодоления с помощью данной программы.</p> <p>Актуальность программы является ответом на вопрос, зачем современным детям в современных условиях нужна конкретная программа. Описывая актуальность, вы убеждаете своих коллег, что реализация программы важна: она своевременна, интересна и результативна.</p>
Новизна программы*	<p>В этом разделе необходимо указать, в чем состоит и чем обосновывается новизна, оригинальность данной программы в отличие от существующих? Что нового привносит автор по сравнению с другими программами?</p> <p>Все новые элементы, отражающие новизну, - не самоцель, а средство. Поэтому принципиально важно, чтобы из текста пояснительной записки было ясно, что отмеченные отличия существуют не сами по себе, а логически встроены в систему образовательно-воспитательной</p>

	<p>деятельности, работают на достижение заявленных результатов.</p> <p><i>*Если таких характеристик не существует, рекомендуется не включать в пояснительную записку данную информацию.</i></p>
Отличительные особенности программы	<p>В данном подразделе следует описать наличие предшествующих аналогичных программ и отличие данной программы от программ других авторов, чей опыт использован и обобщён.</p> <p>Необходимо отличать два вида программ - это совершенно новая авторская программа и модифицированная авторская программа. В чем же заключаются отличия? В "новой программе" авторский коллектив работает в новом для себя направлении деятельности или ставит для себя новую целевую установку, соответственно, новым для педагогического коллектива лагеря становится все содержание программы. Но это не значит, что программ с подобной педагогической идеей на общероссийском (региональном) уровне нет.</p> <p>Модифицированная программа - это программа, созданная на основе другой, уже реализованной коллективом программы. Она отличается от предыдущей, с точки зрения разработчиков, появлением набора более эффективных педагогических средств, технологий и т.д. Внесенные коррективы не затрагивают концептуальных основ программы.</p> <p>Автору-составителю модифицированной программы следует указать предшествующие аналогичные программы, взятые за основу при разработке.</p> <p>Нужно указать, как в данной программе расставлены акценты, какие выбраны приоритетные направления.</p> <p>Необходимо аргументировано и доступно показать существенные отличительные особенности программы от уже существующих или ранее реализованных лагерем программ. Можно указать, что данная программа является логичным продолжением, приемником ранее существовавшей программы.</p> <p>Если программа основана на опыте других учреждений, необходимо показать заинтересованность в распространении этого опыта, его творческом преобразовании и повышении эффективности.</p>
Направленность программы	<p>Содержание программ в детском лагере должно формироваться по одной или нескольким направленностям. Рекомендуется обосновывать принадлежность программы к определенной направленности. В соответствии с приказом министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и письмом министерства просвещения РФ от 25.01.2021 г. №ТВ-92/03 «О направлении рекомендаций» выделяют 6 основных направленностей дополнительных общеобразовательных программ: техническая, естественнонаучная, физкультурно-спортивная, художественная, туристско-краеведческая, социально-гуманитарная.</p>
Адресат программы	<p>В данном разделе указывается возраст, контингент и количество детей, на которых рассчитана программа.</p>

<p>Цель программы</p>	<p>Цель - это основной предполагаемый результат реализации программы или образ предполагаемого результата. Это результат, который лагерь реально может достичь к определенному моменту времени.</p> <p>Как правило, у программы должна быть одна цель, которую возможно достичь, решив несколько задач.</p> <p>Необходимо соблюдать следующие правила формулировки цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - цель - это конкретизация педагогической идеи; - цель должна соответствовать основному содержанию деятельности; - цель должна быть достижима в рамках лагерной смены (учитываем ее кратковременность!) и должна лежать в области возможностей педагогического коллектива, то есть на достижение цели должны быть интеллектуальные, административные и другие ресурсы; - формулировка цели должна быть понятной и лаконичной; - цель не должна расходиться с актуальностью, понятийным аппаратом, содержанием программы. <p>Типичные ошибки, возникающие из-за несоблюдения вышеперечисленных правил.</p> <p>Ошибка 1. Формулировка цели не связана с педагогической идеей, раскрытой в пояснительной записке программы и/или с содержанием программы.</p> <p>Так, например, в актуальности программы много и подробно рассказано о важности и ценности сохранения и укрепления здоровья, а цель программы сформулирована как раскрытие личностного потенциала ребенка.</p> <p>Ошибка 2. Цель непонятно или неграмотно сформулирована, глобальна, не отображает конечный результат программы, не соответствует ее временным рамкам.</p> <p>Например, цель: «воспитание готовности подростков к достойному и самоотверженному служению обществу и государству, к выполнению обязанностей по защите Отечества», имеет большое количество смыслов и весьма длительный период достижения.</p> <p>Ошибка 3. Длинная формулировка цели. Это ведет к снижению восприятия сути цели, увеличению смыслов, которые могут быть не предусмотрены даже самим автором.</p> <p>Ошибка 4. Цель подменяется организационной задачей. Например: «Создание условий для полноценного отдыха».</p> <p>Процесс формулировки цели облегчит следующая формула:</p> <p>ЦЕЛЬ = отглагольное существительное, управляющее педагогической деятельностью + предмет педагогического взаимодействия + объект педагогической деятельности + ведущее средство.</p> <p>Отглагольным существительным, управляющим педагогической деятельностью, могут быть следующие слова: «формирование»,</p>
-----------------------	---

	<p>«развитие», «актуализация», «обогащение», «приобщение», «совершенствование», «обеспечение», «содействие», «вовлечение» и т.д.</p> <p>Предмет педагогического взаимодействия (направленность развития и/или формирования личности ребенка) - основная суть программы, которая была обоснована в пояснительной записке. В программах детских лагерей встречаются: «лидерская позиция», «патриотические чувства», «опыт социального взаимодействия», «лидерский потенциал», «ценность активной жизненной позиции», «ценность здорового образа жизни» и т.д.</p> <p>Объект педагогической деятельности - ребенок, подросток.</p> <p>Ведущим средством программы может быть, например, журналистская деятельность, краеведение, театральная деятельность, творческая деятельность и т.д.</p> <p>Вот пример цели, выстроенной по данной формуле: «Формирование у подростков патриотического отношения к малой родине как части России через включение в краеведческую деятельность» или «Развитие у детей технического творчества посредством вовлечения их в активную познавательную деятельность с использованием кейс-технологий».</p>
<p>Задачи программы (не более 6-7 задач)</p>	<p>Конкретизация цели осуществляется через определение задач (что необходимо сделать, чтобы выполнить поставленную цель). Задачи раскрывают последовательность выполненных действий и примененных механизмов по достижению цели.</p> <p>Задача - это конкретизация цели программы. Поэтому задачи не могут быть шире по содержанию и смыслу, чем цель.</p> <p>Задача - это ответ на вопрос: «Что делать?». Поэтому она не просто начинается с глагола неопределенной формы, но и всем своим содержанием показывает, что именно необходимо сделать, чтобы данный этап программы был реализован, какие виды деятельности требуют осуществления, с помощью каких средств должна идти работа. Например, если цель звучит как «формирование патриотического отношения к малой родине как части России через включение в краеведческую деятельность», то задачи могут быть следующими:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содействовать расширению знаний подростков об исторических, культурных, национальных особенностях народов и регионов России; - содействовать осознанию и принятию патриотических ценностей, взглядов и убеждений, патриотического отношения к традициям, культурному и историческому прошлому России. <p>Задачи - это этапы достижения цели. Поэтому они могут представлять как алгоритм действий по достижению цели, так и смысловые направления, реализация которых предполагает достижение цели. Например, если цель: «Создание педагогических условий для развития лидерского потенциала через включение в социально значимую деятельность», то авторам программы следует формулировать задачи, пользуясь следующим алгоритмом:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть все понятия, входящие в цель программы. Предположим, что мы вычленили понятия «лидерский потенциал»,

	<p>«развитие лидерского потенциала» и «социально значимая деятельность», под которыми мы понимаем:</p> <ul style="list-style-type: none"> - лидерский потенциал - это готовность подростка занять позицию лидера в определенной деятельности, где лидер - это человек, обладающий знаниями, умениями, способностями в данной деятельности и способный организовать других на социально значимое дело; - развитие лидерского потенциала - это формирование готовности к проявлению собственных знаний, умений и лидерских способностей в организации других на социально значимое дело; - социально значимая деятельность - это деятельность, направленная на понимание и преобразование окружающей действительности с учетом социокультурных стратегий развития общества, способствующая социализации личности, развитию социальной активности, межличностному социальному взаимодействию и творческой самореализации. <p>2. Определить алгоритм деятельности исходя из выявленных понятий. Так, например, исходя из поставленной цели, деятельность педагога должна быть направлена на создание условий для формирования готовности подростков к проявлению собственных знаний, умений, лидерских способностей в организации других на социально значимое дело.</p> <p>Такая деятельность может быть построена по следующему алгоритму:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрация педагогами и/или подростками собственных способностей и возможностей; - демонстрация педагогами (и подростками) различных форм социально значимой деятельности; - обучение - совместная деятельность, направленная на - анализ и т.д. <p>3. Сформулировать задачи. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовать деятельность, направленную на демонстрацию подростками лидерских знаний и умений; - организовать деятельность, направленную на расширение знаний и умений в организации социально значимой деятельности; - организовать совместную деятельность, направленную на развитие лидерских способностей подростков; - способствовать осознанию подростками собственных личностных изменений и т.д. <p>Итак, задачи программы - это конкретизированные или более частные цели, в которых описывается система средств, видов деятельности, этапы достижения поставленной цели.</p>
Ожидаемые результаты	Сформулированная цель педагогической программы воплощается в конкретных прогнозируемых результатах, которые достигаются в процессе реализации программы. Степень достижения результатов можно

	<p>каким-либо образом оценить, и эта оценка (в числе прочих) будет свидетельствовать о результативности реализации программы.</p> <p>В качестве предмета оценивания могут быть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - набор основных знаний, умений, практических навыков по изучаемой теме, а также навыков, которые должен приобрести ребенок в результате освоения содержания конкретной тематической образовательной программы; - перечень важнейших личностных качеств, которые желательно сформировать у участников за период участия в данной программе, и время общения с педагогами и сверстниками. <p>Предполагаемый результат является следствием поставленных задач, он может выходить из одной задачи или из комплекса задач. Результат должен быть раскрыт авторами максимально конкретно относительно знаний, умений, которые приобретает ребенок; личностных качеств, которые развиваются в ребенке; ценностных отношений, в которые включается подросток.</p> <p>Например, цель программы – «развитие лидерского потенциала подростков через включение в социально значимую деятельность», то предполагаемый результат может быть следующим:</p> <ul style="list-style-type: none"> - приобретенные подростками знания и умения в организации социально-значимой деятельности (перечисление конкретных знаний и умений); - приобретенный опыт в организации социально значимой деятельности; - понимание подростком собственных личностных изменений, планирование им дальнейших перспектив своего развития и т.д.
<p>Принципы реализации программы</p>	<p>Одним из условий успешной реализации программы смены является определение, понимание и принятие педагогическим коллективом идеологической основы осуществляемой деятельности, которая выражается в принципах, представляющих ряд правил и требований, предполагающих безусловную ориентацию на их выполнение.</p> <p>Например, базовыми принципами программы могут быть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принцип гуманистической ориентированности: определяет ценность, уникальность и внутренний потенциал человеческой личности; - принцип педагогической целесообразности: заключается в необходимости понимания педагогическим коллективом целевых установок программы смены; - принцип комплексности: требует, чтобы каждая смена носила комплексный характер, выражаемый в её разнонаправленности, разнообразии используемых форм, методов и состава участников; - принцип учета индивидуальных особенностей: предполагает учет физиологических и психологических особенностей детей и др. <p>Разработчики программ могут формулировать и обосновывать свой ряд принципов, которые составят идеологическую основу программы.</p>

<p>Технологии воспитательной деятельности</p>	<p>В ходе реализации программы возможно использование следующих педагогических технологий и технологий досуговой деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использование в детском оздоровительном лагере здоровьесберегающих технологий предполагает формирование навыков здорового образа жизни, культуры здоровья. - Технология коллективной творческой деятельности одна из основных в реализации программы. Вся деятельность внутри отряда – коллективная, от принятия решения до реализации задумок. Использование педагогическим коллективом данной технологии способствует решению задачи воспитания общественно-активной личности. - Игровые технологии основаны на активизации и интенсификации деятельности детей. <p>Игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, обладает огромных потенциалом для активизации и интенсификации жизнедеятельности в ДОЛ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Технология создания ситуации успеха. Успех, прежде всего, связан с чувством радости, эмоционального подъема, которые испытывает человек в результате выполненной работы. В результате этого состояния формируются новые мотивы к деятельности, меняется уровень самооценки, самоуважения. - Технология предъявления педагогического требования (по Н.Е. Щурковой). <p>Педагогическое требование – это предъявление школьникам культурных норм отношения к человеку, труду, познанию, прекрасному, обществу. Предъявление требования сочетает в себе и обязанность, и свободу выбора, и внутренне неприятие или даже протест. Задача педагога – превратить требование в свободно проявляемое отношение. Требование как метод воспитания применяется главным образом для организации жизнедеятельности детей в условиях недостаточно высокого уровня развития коллектива, несформированности навыков самоуправления.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Технология командообразования включает в себя серию специально организованных игр, упражнений, конкурсов, направленных на сплочение коллектива, с целью снижения уровня тревожности, формирования благоприятного психологического климата, выработки коллективных ценностей. - Технология проектного обучения – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных и коллективных действий учащихся и обязательной презентации результатов их работы.
---	---

	<p>Проектную деятельность в ДОЛ можно рассматривать как средство обеспечения сотрудничества детей и взрослых. Под социальным проектированием в условиях лагеря понимают: социально-значимую деятельность, имеющую социальный эффект для конкретного ДОЛ; деятельность, задуманную, продуманную и осуществленную подростком с группой единомышленников-сверстников, в ходе которой они вступают в конструктивное взаимодействие с миром, со взрослой культурой, с социумом; деятельность, через которую формируются социальные навыки подростка.</p> <p>– Кейс-технология – технология, основанная на использовании в учебном процессе специально смоделированной или реальной производственной ситуации в целях анализа, выявления проблем, поиска альтернативных решений, принятия оптимального решения проблемы. Кейс – технология может использоваться и при изучении любого предмета и в воспитательной работе. Реальная ситуация не дает правильный либо неправильный ответ, она является учебным материалом, обучая учащихся анализу, ораторскому искусству, искусству дебатов и нестандартному мышлению.</p> <p>– Шоу-технология – это совокупность мероприятий по организации детских культурно-досуговых, спортивно-массовых и других подобного рода мероприятий, которые являются неотъемлемой частью деятельности любого лагеря.</p> <p>У шоу – технологии три особенности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - деление участников на выступающих («сцена») и зрителей («зал»); - соревновательность на сцене; - заготовленный организаторами сценарий. <p>Структура каждого разработанного нами мероприятия состоит из трех блоков: подготовка - реализация - анализ итогов.</p>
<p>Методы реализации программы</p>	<p>В педагогической практике существует много подходов к классификации методов обучения, воспитания и досуговой деятельности.</p> <p>В представленном контексте методы рассматриваются как возможные способы, пути достижения цели программы и решения её задач. Следовательно, разработчики программы вправе выбирать наиболее эффективные на их взгляд методы, способствующие успешной реализации цели.</p> <p>Например, Ю.К. Бабанский подразделяет все методы на четыре основных группы: методы формирования сознания личности ребенка; методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения; методы стимулирования поведения и деятельности; методы контроля, самоконтроля, оценки и самооценки деятельности и поведения. Основанием данной классификации является логика деятельностного подхода к воспитанию.</p> <p>Е.Н. Ильин предлагает следующую классификацию: методы убеждения (информация, беседа, рассказ, дискуссия, метод поиска, метод интригующих вопросов, текстовых проблем, чудинки, метод размышления, метод создания ситуаций, ошибок, недомолвок,</p>

	<p>неточностей и т.д.), методы общения (интригующий вопрос, заценка, деталь, приближение к себе), методы организации деятельности (конкурсы: литераторов, чтецов, писем, стихов; литературный клуб, драматизация, поэтические вечера, грамматические остановки, «кавардачки»), методы педагогического воздействия (отбор нравственно окрашенных «кусков», психологические паузы, монологическое вступление). Ведущий принцип его классификации - гуманистический подход к воспитанию детей.</p> <p>С.А. Шмаков представляет методы досуговой педагогики как пути и способы осуществления этого процесса в сфере свободного времени. К методам досуговой педагогики относит методы игры и игрового тренинга, методы театрализации, методы состязательности, методы равноправного духовного контакта, методы воспитывающих ситуаций, методы импровизации».</p> <p>Г.Н. Кудашов в качестве основания для определения методов использовал процесс деятельности и выделил следующие пять методов: представление (презентационная деятельность), творчество (творческая деятельность), общение (коммуникативная деятельность), труд (трудовая деятельность), соревнование (стимулирующая деятельность).</p>
<p>Содержание программы <i>(информация о блоках программы (если есть), ее основных направлениях (модулях), этапах реализации, модели игрового взаимодействия и др.)</i></p>	
<p>Этапы реализации программы</p>	<p>Краткое описание деятельности на каждом этапе реализации программы.</p> <p>Как правило, выделяют следующие этапы реализации программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подготовительный (долагерный); - организационный; - основной; - заключительный; - аналитический (постлагерный). <p>По сути, этапы – это очередность выполнения действий и операций, осуществления деятельности. Для каждого этапа должны быть определены задачи и содержание деятельности.</p> <p>Этапы лагерной смены (организационный, основной и заключительный) необходимо прописывать в соответствии с логикой развития лагерной смены.</p>
<p>Направления деятельности в рамках программы</p>	<p>Краткое описание направлений деятельности, которые осуществляются в рамках реализации программы (например, гражданско-патриотическое, экологическое, краеведческое, здоровьесберегающее, спортивно-оздоровительное, интеллектуальное, художественное, досуговое и др.).</p> <p>Этот раздел может включать описание форм работы с детьми в рамках данного направления: реализацию проектов, работу клубов, мастерских, лабораторий, проведение выставок и фестивалей, а также</p>

	<p>краткое описание программ, определяющих содержание и организацию образовательного процесса.</p>
<p>Модель игрового взаимодействия</p>	<p>Игровая модель смены – это игра, в которой участвует весь лагерь на протяжении всей смены.</p> <p>Игровая модель смены должна обеспечивать реализацию целей и задач программы смены.</p> <p>Игровая модель доносит в понятной для ребенка форме основные смыслы программы, находит свое отражение в названии программы.</p> <p>Описывая игровую модель, авторы представляют замысел и сюжет программы как своего рода базовую схему взаимодействия участников.</p> <p>Характеристики игровой модели взаимодействия следующие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - игровая модель должна соответствовать целевой установке программы и предполагаемым результатам, отражающим развитие подростка; - игровая модель программы должна быть понятной и интересной для подростков - участников программы; - игровая модель должна быть логично выстроенной и многогранной, чтобы позволить каждому ребенку найти свою "нишу" и проявить себя в ходе реализации программы. <p>Игровой сюжет, лежащий в основе игровой модели должен быть ярким, интересным, содержательным.</p> <p>Игровой сюжет должен способствовать эффективному решению следующих задач:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создание положительного эмоционального настроя на индивидуальную и коллективную деятельность в течение всей смены; - адаптация каждого участника смены; - организация здоровой творческой конкуренции между отрядами; - обогащение содержания деятельности каждого отряда в соответствии с игровой моделью; - стимулирование деятельности по достижению игровой цели.
<p>Система детского самоуправления*</p>	<p>Детское самоуправление — форма организации жизнедеятельности коллектива ребят, обеспечивающая развитие их самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения целей жизнедеятельности отряда, лагеря. Детское самоуправление строится на трех взаимосвязанных между собой понятиях: «деятельность», «самодетельность» и «самоорганизация».</p> <p>Традиционно в каждой смене в лагерях создаются различные органы детского самоуправления - советы (лагеря, клуба, командиров, навигаторов, хозяев, физоргов, баталеров, информационный совет, совет дела и другие), в которые входят представители отрядов, команд, групп, объединений, клубов и т.п. То есть в советы могут входить представители, как постоянных групп, так и временных.</p> <p>Важным моментом в организации самоуправления в отряде и лагере является определение его структуры. Структура самоуправления всегда специфична и право решения, какой она будет, остается за коллективом.</p>

	<p>При этом необходимо заранее обдумать, какие органы целесообразно создать, чтобы охватить организацию всех сторон жизни в отряде, лагере, как их называть (советы, штабы, клубы и т.д.), какие поручения возложить на них. Самоуправление развивается только тогда, когда дети оказываются в ситуации выбора и сами определяют пути решения созданной проблемы. Именно принятие решения является решающим для формирования мотива группового действия. Подведение итогов, отрядная рефлексия позволяют подвести детей к новой цели совместной деятельности, при этом на каждом из следующих этапов они становятся более самостоятельными в определении цели, реализуемой впоследствии детским коллективом.</p> <p>В данном разделе программ могут быть обозначены следующие позиции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - модель (структура) самоуправления в детском коллективе; - органы самоуправления и содержание их работы; - создание условий для развития самоуправления в лагере: на уровне отряда, дружины. <p>Система самоуправления должна быть связана с игровым сюжетом смены.</p> <p><i>*Этот раздел необязателен для лагерей дневного пребывания, если работа по развитию самоуправления не ведется.</i></p>
<p>Система мотивации и стимулирования</p>	<p>В описании программы особое внимание уделяется системе мотивации и стимулирования, которая должна полностью соответствовать идее программы, ее целевым установкам, быть простой и доступной для ребенка и помогать ему добиваться успеха.</p> <p>Если обратиться к словарям, то «мотивация» - это создание условий, оказывающих воздействие на поведение человека.</p> <p>При описании данного раздела программы необходимо обозначить, какие возможности или условия, заложенные в содержание программы, могут стать внутренним мотивом, побудить подростка активно участвовать в деятельности.</p> <p>Стимулирование подростков заключается в создании внешних факторов, побуждающих к участию в деятельности, достижению успеха. Словом «стимул» обозначается все, что оказывает воздействие и производит эффект.</p> <p>Система стимулирования должна стать частью игровой модели программы. Она обычно выстраивается как своеобразный алгоритм личностного роста подростка: оцениваются знания, умения, позиция, достижения, личностные качества подростка и, основываясь на этой оценке, подросток получает общественное признание, различные игровые звания, отличительные знаки, продвигаясь по «лестнице роста». «Расти» может не только отдельно взятый подросток, но и коллектив, но успех коллектива все равно должен зависеть от успеха каждого в нем. Самое главное - четко обозначить критерии оценки: что должен знать, уметь, делать, как относиться к окружающим и так далее. Чем четче</p>

	<p>обозначены критерии, тем понятнее они будут и педагогам, и ребятам.</p> <p>Систему мотивации и стимулирования можно расписать как по этапам реализации программы, так и в целом, но при этом необходимо показать логику ее развития.</p>
План-сетка смены	<p>План-сетка представляет собой распределение мероприятий, проводимых в лагере, по дням в течение смены, представленных в виде таблицы, с разбивкой дня на 2 части (утро и вечер). План-сетка составляется с учетом этапов (организационный, основной, заключительный), в соответствии с логикой развития лагерной смены.</p> <p>При составлении плана-сетки учитываются: логичность расстановки дел и мероприятий, чередование индивидуальных и коллективных дел, ключевых дел, разнообразие форм, характерных для игровой модели смены, тематика смены. А также принцип обязательного включения оздоровительных мероприятий, принцип периодичности общелагерных (массовых) и отрядных дел, принцип итогового большого проекта смены (с участием всех детей), принцип распределения видов деятельности в течение дня.</p> <p>При составлении плана-сетки могут помочь: календарь летних праздников; ожидаемые события в стране и мире, вашем городе, лагере; традиции лагеря.</p> <p>В плане сетке должны быть прописаны формы проведения мероприятий, полное название, указана возрастная категория (если мероприятие рассчитано только для младшей или только для старшей категории).</p> <p>Если программа предусматривает организацию нескольких смен, то планы-сетки смен можно вынести в приложение, а в данном разделе дать краткое описание каждой смены</p>
<p><i>!!! Если программа предусматривает организацию нескольких смен, каждая из которых имеет свой игровой сюжет, систему мотивации и стимулирования, систему самоуправления, связанную с игровым сюжетом, можно оформить эти разделы иначе. Объединяем разделы «Модель игрового взаимодействия», «Система стимулирования», «Система детского самоуправления» в раздел «Информация об оздоровительно-образовательных сменах». В разделе прописываем все позиции для каждой смены (игровой сюжет, самоуправление, система стимулирования и мотивации, глоссарий смен). Планы-сетки всех смен можно вынести в приложение.</i></p>	
<p>Ресурсное обеспечение программы</p> <p><i>(при описании этого раздела необходимо указать особенности кадрового, информационно-методического и материально-технического обеспечения программы)</i></p>	
Кадровое обеспечение программы	<p>В разделе «Кадровое обеспечение программы» целесообразно перечислить педагогических работников, занятых в реализации программы, охарактеризовать их профессионализм, квалификацию, критерии отбора, повышение их профессионального мастерства в течение смены (планерки, занятия для вожатых-новичков и т.д.).</p>
Информационно-методическое	<p>«Информационно-методическое обеспечение программы» предполагает информационное, образовательное, аналитическое</p>

<p>обеспечение программы</p>	<p>направления, в рамках которых планируется обучение педагогов, их своевременное обеспечение необходимой информацией, организация аналитической деятельности в ходе реализации программы.</p> <p>В данном разделе перечисляются адаптированные программы; методические рекомендации для вожатых, воспитателей; планы проведения планерок, методические разработки; методический материал по содержанию смены; ссылки на определенные сайты в помощь вожатым и воспитателям; памятки, положения о тех или иных мероприятиях, проводимых в рамках смены и т.д.</p>
<p>Материально-техническое обеспечение программы</p>	<p>Описание «Материально-техническое обеспечения программы» подразумевает перечисление не всего оснащения лагеря, а того особенного, без чего невозможно реализовать основную содержательную идею именно этой программы (смены). Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - специальные материалы, инвентарь, оборудование (в программе журналистской направленности - это компьютеры, расходные материалы к ним, диктофоны, стенды для представления результатов работы юных журналистов и т.п.; в программе экологической направленности - это микроскопы и другое специальное оборудование для работы лабораторий, необходимая справочная литература, плакаты и т.п.); - особая наградная продукция, сертификаты, удостоверения, знаки отличия, призы и т.п.; - необходимая печатная продукция (маршрутные листы, конверты, рабочие тетради, памятки, листовки, дневники или карты наблюдения и т.п.).
<p>Механизм оценки эффективности реализации программы</p> <p><i>Все анкеты и методики оценки результатов представляются в приложении</i></p>	<p>В данном разделе необходимо указать критерии и способы оценки качества реализации программы.</p> <p>В словарях понятие «критерий» определяется как основной признак, на основании которого производится оценка. В качестве критерия могут выступать лишь такие специфические признаки исследуемого явления, которые отвечают следующим требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> - критерий должен быть объективным (не предвзятым, показывающим реальную ситуацию); - им может быть лишь наиболее существенный, устойчивый и повторяющийся признак; - критерий должен отвечать требованию необходимости (возникает закономерно, без него не обойтись) и достаточности (данного критерия достаточно, чтобы сделать выводы); - он должен позволить оценить свойства, характеристики рассматриваемого объекта (в нашем случае программы). <p>Критериями оценки качества реализации программы могут являться те аспекты, которые свидетельствуют о ее результативности, позитивном восприятии программы ее участниками, о качестве деятельности, организуемой для детей и педагогов.</p> <p>Критериями оценки качества реализации программы могут быть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - уровень достижения заявляемых в программе результатов;

- уровень удовлетворенности подростков от участия в программе;
- качество организуемой деятельности.

Все три критерия соответствуют вышеназванным требованиям. Они диагностируемы и на основании их анализа можно сделать выводы о качестве реализации программы. Каждый критерий можно рассмотреть через ряд показателей. Так, например, чтобы расписать первый критерий, связанный с результатами, необходимо сначала определить приоритетные для программы результаты, которые в дальнейшем будут диагностироваться и анализироваться. Далее каждый результат следует раскрыть через показатели, его характеризующие. Например, такой результат программы, как "умение подростка оценивать свои действия, поступки, способности, анализировать коллективную деятельность", достигается, когда подросток дает объективную оценку своим поступкам, действиям, способностям, качеству коллективных дел, работе группы, выделяет "плюсы" и "минусы", причины успехов и неудач. Далее авторы программы определяют, каким способом (анкетированием, беседой, наблюдением, игровыми способами и т.д.) будет оцениваться уровень достижения данного результата и в какой период смены.

Второй критерий - уровень удовлетворенности подростков от участия в программе, который замеряется через опрос детей и родителей о пребывании в ДОЛ.

Третий критерий - качество организуемой деятельности. Так как организуемая в лагере деятельность отражается, в том числе, и через систему конкретных дел, то целесообразно оценивать качество ключевых дел программы. Способом оценки является посещение дела представителями административной группы, методистами или опытными педагогами и последующий его анализ с педагогом или творческой группой педагогов, самоанализ дела представителями творческой группы, оценка дела детьми-участниками, аналитические планерки, совещания.

К информационно-констатирующим методам оценивания эффективности реализации программы относятся: определение уровня развития детского коллектива и социализированности участников лагерной смены, наблюдение и анализ взаимодействия детей, определение уровня межличностных отношений, а также анкетирование и письменные отзывы родителей как заказчиков услуг.

Для определения уровня результативности программы предполагается использование методик, направленных на измерение уровня самостоятельности, самореализации детей в различных видах деятельности.

Факторы риска	В данном разделе указываются предполагаемые факторы риска и способы их минимизации. <i>Например:</i>	
	Факторы риска	Меры профилактики
	Травмы	- проведение с детьми инструктажей по предупреждению травматизма
	Неблагоприятные погодные условия	- планирование деятельности с учетом погодных условий, корректировка

		программного содержания (перестановка тем и разделов программы)
	Клеши	- противоклещевая обработка территории лагеря; - проведение цикла бесед о мерах профилактики; - ежедневный осмотр детей
	Низкая активность детей в процессе реализации программы	- повышение мотивации к творческой, познавательной и социально-значимой деятельности посредством применения игровых технологий и технологий проектной деятельности.
	Конфликтные ситуации во временных детских коллективах	- работа психолого-педагогической службы лагеря (тематические занятия, консультации, тренинги); - организация отрядных мероприятий с целью сплочения коллектива.
	Несоответствие сюжета смены возрастным особенностям участников смены	- корректировка программы смены; - использование методик, стимулирующих развитие самостоятельности.
Система обратной связи	Наличие возможности обсуждения итогов реализации программы и выражения мнения об удовлетворённости качеством предоставляемых услуг.	
Список используемой литературы (оформляется в соответствии с ГОСТ 7.1-2003, ГОСТ Р 7.05-2008)		
В приложении могут быть представлены:		
<ul style="list-style-type: none"> - глоссарий смены (если это предполагает игровая модель); - режим дня; - анкеты и методики для определения эффективности реализации программы. 		

Список используемой литературы

1. Кудашев, Г.А. Программа лагерной смены: отдельные особенности разработки и оформления. Методическое пособие. – Тюмень: «Ребятчья республика», 2014.- 126 с.
2. Океанские методики: Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра "Океан"/ Под ред. Э.В. Марзоевой, Г.Ю. Зубаревой. - Владивосток Федеральное государственное образовательное учреждение "Всероссийский детский центр "Океан", 2018. - 280 с.
3. Педагогика "Орленка" в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь// Сост. Ковалева А.Г. Авт. кол-в Бойко Е.И., Ковалева А.Г., Панченко С.И., Романец И.В., Кузнецова А.М./ Науч. ред. М.А. Мазниченко. - М.: Собеседник, 2015. - 192 с.
4. Эффективная программа детского отдыха: пособие по созданию шедевра : учебно-методическое пособие/ авторы-составители: Н.В. Вервинская, А.А. Данилков, А.В. Саморуков. – Новосибирск, ГАУК НСО НГОНБ, 2020. – 72 с.

Формы культурно-развивающего досуга детей, подростков и молодежи

Акция- это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественно-политические действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют чёткой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов.

Атака – акция, имеющая целью быстрое исправление недостатков, выполнение определенного задания силами всего отряда (трудовые атаки).

Аукцион игровой - игра, где копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. В «торги» вступают знатоки-игроки, которые при правильном ответе получают возможность «купить» приз или балл. Для проведения игры необходимо заготовить призы или баллы (которые в конечном итоге можно обменять на главный приз) для «продажи», а также вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона. На аукцион могут быть выставлены и «вещи», предметы как вопрос.

Ассамблея — разновидность литературного вечера, стилизованная под эпоху XVIII века. В России ассамблею насаждал Петр I. На ассамблеях танцевали, играли в шахматы, пили кофе и, в отличие от салонов XIX века, практически не вели умных разговоров. В библиотечных условиях возможны творческие выступления, как читателей, так и библиотекарей.

Ассорти — мероприятие с набором разнообразных тем и форм работы.

Бал — литературно-музыкальная композиция с повышенной торжественностью, более строгим этикетом и классическим набором тем, следующих в заранее определённом порядке.

Бал-маскарад — костюмированный бал.

Батл – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

Бенефис- вечер, на котором чествуются конкретный человек. Главное условие – его непременно участие. В рамках встречи герой ведёт диалог со зрителями, звучат фрагменты его выступлений, презентуются новые номера, уместны инсценировки и викторины по теме.

Блицтурнир - очень быстрый, проводимый за короткое время турнир или содержащее список вопросов, ответ на которые дается за очень короткое время.

Брейн-ринг — игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Преимущества данного мероприятия в том, что оно предполагает элемент соревновательности, проходит в неформальной обстановке, дает возможность проявить себя и свои знания, способствует приобретению опыта коллективного мышления, развивает быстроту реакции, позволяет проверить познания и начитанность целого отряда.

Викторина – вариант интеллектуального турнира (очная, заочная).

Вечер - вечернее собрание, дружеская встреча целью развлечения. Могут быть литературными, музыкальными, песенными, танцевальными, поэтическими и т. д.

Вечер при свечах — мероприятие, которое посвящается поэзии, сопровождается музыкой и чтением стихов всеми присутствующими или большинством.

Вечер вопросов и ответов - комплексное мероприятие актуальной тематики (общественно - политические события, достижения науки, литературы и искусства, медицины, этические проблемы и т.д.). Выбор темы определяется местными условиями, необходимостью привлечь внимание читателей к определённым вопросам. В период подготовки библиотекарь составляет вопросы и знакомит с ними читателей (размещает на книжных выставках, плакатах, объявляет устно), организует книжные выставки, проводит обзоры, беседы (индивидуальные и групповые). Вечер открывает ведущий. Он кратко говорит о теме, характере имеющихся вопросов, информирует о порядке ответов, представляет консультантов, задает вопросы, предварительно систематизируя их в определенном порядке. Он же подводит итоги высказываний по каждому вопросу, в случае необходимости делает поправки и рекомендует литературу, которая поможет разобраться в теме. Когда вопросы исчерпаны, подводятся итоги.

Вечер литературный - комплексное мероприятие, основанное на литературных произведениях, с использованием разнообразных приёмов, элементов игры, театрализации, импровизации. В основе вечера лежит литературный сценарий. Его можно посвятить любой теме или знаменательной дате. В канву мероприятия могут вписаться литературно-музыкальная композиция, выступление писателя, искусствоведа, историка, актера. Желательно, чтобы каждый новый отрывок или цитата произносилась другим чтецом – разница тембров голосов создает дополнительный положительный эффект для восприятия смысла. Для вечеров характерны уютная обстановка, доверительные, дружеские отношения, стремление подчеркнуть неформальный характер общения. Нередко они проводятся при свечах, с чаепитием. Вечер может быть стилизован (гостиная, салон, бал, парад и т.д.). Форму подскажет поэтика автора, тип и вид издания, жанр книги, стиль эпохи, традиции страны. Литературные вечера могут быть разными по масштабу привлечения читателей - от имеющих большую аудиторию до носящих камерный характер.

Вечер-портрет - комплексное мероприятие, посвящённое конкретной персоне - выдающемуся деятелю литературы, искусства, науки. Библиотекарь преследует цель не только призванное с творчеством героя мероприятия, но и рассказать о том, какой он человек, откуда его корни, рассказать о его семье и т.д. Одним словом «нарисовать его портрет всеми возможными средствами». Центральным элементом оформления вечера является собственно портрет героя.

Вечер-реквием — вечер памяти, посвященный печальным или трагическим датам истории.

Вечер – комильфо - (вечер хороших манер) — вечер, посвященный этикету.

Викторина - интеллектуальная игра, состоящая из вопросов и ответов на темы из различных областей знаний с целью расширения образовательного кругозора читателей. Разновидности тематические, литературные, музыкальные, тестовые, сюжетные. Библиотекарь заранее готовит вопросы, учитывая возраст детей уровень их знаний. Количество вопросов определяется заранее, они должны быть конкретными и связанными одной темой. Победителем викторины признаётся читатель, давший наибольшее количество правильных ответов. Организаторы озабочены обеспечением зрелищной привлекательности викторины: элементы театрализации, использование компьютерной и аудио- и видеотехники.

Викторина-шанс — викторина, в которой участвующему даются варианты ответов.

Встреча — собрание, устраиваемое с целью знакомства с кем-нибудь, беседы, обсуждения, торжество по поводу прибытия кого-либо.

Встреча с интересным человеком - специально организованный диалог детей с незаурядной личностью (писателем, общественным деятелем, представителем профессии, путешестве, героем и др.), в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме).

Газета живая — театрализованное представление, основанное на газетном материале или на острых злободневных фактах жизни, сценарий которой написан, придуман и поставлен с соблюдением жанров журналистики.

Гостиная - комплексное мероприятие, оформленное как тематическая встреча в камерной обстановке. Различают поэтические музыкальные, театральные гостиные. Сбор гостей сопровождается музыкой, достаточно тихой, мелодичной, мягких ритмов. Хозяева гостиной помогают всем удобно расположиться, каждого одаряют улыбкой, приветствуя. Представление гостей может быть остроумным, шутливым, серьезным, веселым.

Тематика гостиной определяет и тематику разговоров, музыкальные или поэтические фрагменты, слайды или советы. В гостиной всегда звучат анекдоты - остроумные короткие рассказы. Театральная гостиная может быть костюмирована, уместны сцены из спектаклей, элементы театрального капустника.

Десант – трудовая акция, проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы (обычно часть отряда).

Диспут – форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. Для него характерно: полемичность проблемы, демонстративное столкновение мнений.

Дискуссия — специально организованный обмен мнениями (спор единомышленников) по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решений.

Структура: определение темы, представление участников, объяснение условий дискуссии, выступление основных участников не более 20 минут, приглашение к обсуждению других людей, подведение итогов и краткий анализ высказываний.

Необходимо соблюдение регламента и повестки дня, приличий во время дебатов. Целесообразно включать элементы дискуссии в групповые беседы, библиографические обзоры, лекции, особенно адресуемые молодежи.

Дуэль — мероприятие в форме поединка, происходящего по определенным правилам, между двумя противниками на различные темы.

Дискотека – тематический танцевальный вечер.

Первые дискотеки возникли в 50-х годах во Франции, в 60-х – в США и Великобритании и стали основной формой досуга молодежи. В 20-е годы граммофон уступил место компактному патефону. С 30-х годов специалист по подбору и комплектованию пластинок стал называться диск-жокеем.

В середине 70-х появился музыкальный стиль «диско» (сегодня – «техно»), главная особенность которого состоит, прежде всего, в спецэффектах, возможных только при современной звукозаписи.

Вторая особенность «диско» - его танцевальность. Дискотеки и «диско» в 70-х давали возможность отдохнуть и пообщаться.

Отечественные дискотеки давали нашим людям возможность творческого самовыражения. Появившись в начале 70-х, дискотеки приобрели популярность благодаря всеобщей любви к танцам и стали средством протеста против надоевших форм досуга – лекций, концертов, кружков...

Согласно «Примерному Положению о молодежной дискотеке» они могли быть профессиональными и самодеятельными. Благодаря дискотеке родились такие направления молодежной субкультуры, как металлисты, панк, хиппи и др. С середины 80-х появились курсы диск-жокеев (сейчас их называют Ди-джеи).

Самой массовой разновидностью дискотеки по сей день остается танцевальная. Вторая по популярности к 90-м годам была тематическая дископрограмма, сейчас утратившая свою силу. Чаще тематическая дискотека заменяется вечеров знакомств.

Большие шоу-дискотеки представляют собой чередование дискотечной программы в записи с выступлениями артистов, танцевальной группы.

Сейчас такие дискотеки практикуются во многих городах к сезонным праздникам. Главной фигурой в такой дискотеке становится ведущий (ди-джей), который берет на себя основную роль общения со зрителем, представления артистов и связок между номерами.

Часто ведущий импровизирует по ходу программы, особенно в случае возникновения непредвиденных ситуаций (выход на сцену нетрезвого человека, драка, технические заминки с музыкой).

Живой журнал - театрализованное представление, основанное на конкретном тематическом материале.

Защита проекта – акция, во время которой дети делятся на группы и выполняют задания по подготовке и последующей защите проекта, воплощающего представление группы о чем-либо.

Игра-путешествие - маршрутная игра, игра на преодоление этапов, игра по станциям, игра-эстафета. Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать содержанию необычность, обратить внимание детей на то, что не замечается ими. Обязательный элемент — процедура целенаправленного движения группы участников по определенной схеме обозначенной в маршрутном листе, к особенностям игры-путешествия относятся; превращение группы читателей в экипаж путешественников где у каждого своя роль; разработка маршрута путешествия и его оформление в виде красочной карты, где обозначены остановки, имеющие интересные названия; выбор транспорта, с помощью которого совершается путешествие. На остановках происходят основные действия сюжета, которые реализуются за счет использования различных форм, методов, приемов, видов деятельности. Пройденные остановки на карте могут отмечаться флажками или другими знаками. Тематика игр-путешествий может быть различной.

Игровая программа - мероприятие, состоящее из цикла игр, выстроенных в логике с элементами театрализации.

Интеллектуальный тир – интеллектуальная игра, в игре принимают участие 2 или более участников (команд); атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания.

Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задается расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает набравший больше очков.

Калейдоскоп – мероприятие, построенное с быстрой сменой малых форм массовой работы (викторина, танец, песня миниатюра и т.д).

Капустник - это веселое самодеятельное представление с шутками, пародиями, стихами и песнями на любые темы. Как правило, проводится по методике приветствия КВН

Караван - мероприятие, с неоднократной последовательной сменой тем, образов.

Карнавал - праздник с шествиями, уличным маскарадом, театрализованными играми, костюмированный праздник, в подобных праздниках подразумевается массовость. Важное условие; все участники должны быть в костюмах, иначе праздник теряет смысл.

Карусель игровая – развлекательное мероприятие в игровой форме на различные темы, с быстрой и непрерывной сменой конкурсов, заданий.

«Качели дискуссионные» - диалог-обсуждение, построенный на имитации раскачивающихся качелей; два партнера поочередными толчками раскачивают доску-качели; чем сильнее толчок, тем выше взлет качелей. Партнерами становятся две группы детей, расположившиеся друг против друга. Предметом обсуждения на «дискуссионных качелях» может быть все, что окружает и занимает детей, что происходит с ними в каникулы, книги, животные, родители, уроки, музыка, а также сквернословие, драка и т.п. Обсуждаться могут ситуативные вопросы проблемные темы конфликтные коллизии. Дискуссионные качели могут иметь предварительно оглашенные правила поведения: правило одного отряда, правило плюрализма, правило деликатности и т.п. После того как предложен вопрос для обсуждения, участники от каждой группы поочередно высказывают суждения. Поощряя, корректируя, направляя, усиливая высказывания детей, библиотекарь поддерживает ход и ритм дискуссионных качелей, пока ему не покажется, что силы детей исчерпаны. По завершении дискуссии подводятся ее итоги.

КВН(клуб веселых и начитанных) - познавательно-развлекательная командная игра-соревнование. Обычно принимают участие две команды подростков по 10-15 человек. Структура КВН: приветствие команд разминка (блиц-опрос викторина), конкурсы (литературные, интеллектуальные, задания на смекалку), конкурс капитанов конкурс на лучшее домашнее задание.

Композиция литературно-музыкальная - комплексное мероприятие, посвященное определенной теме либо персоне. Сценарий обычно состоит из занимательных сведений расположенных в определенном порядке, поэтических и музыкальных фрагментов. Желательно оформить книжно-иллюстративную выставку, экспозицию живописного, декоративно-прикладного искусства. Если есть возможность — использовать компьютерную проекцию. Оформление интерьера должно быть простым и строгим; журнальный столик, несколько стульев и банкеток.

Костер – ритуальная форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего огня (костры, посвященные закрытию смены).

Конкурс - личное или командное соревнование с целью выявления лучших участников, исполнителей, лучшей работы и т.д.

Конкурс может быть самостоятельной формой работы (литературный, поэтический, фольклорный, музыкальный, экологический) или составной частью комплексного мероприятия, праздника, игры. В конкурсе – все потенциальные участники, и все потенциальные зрители.

Концертная программа – это традиционный способ организации праздничного мероприятия в рамках организации культурного досуга.

Основу концертной программы составляют разножанровые номера. В зависимости от их содержания, структуры и характера различают следующие *виды* — дивертисментные, тематические, театрализованные и отчетные.

Дивертисментные концертные программы состояются из номеров различных жанров. Они, как правило, бессюжетного построения.

Тематические программы проводятся в связи с праздниками, юбилейными датами и имеют строго выраженное тематическое содержание, но могут и не иметь единого сюжета.

В последнее время широкую популярность приобрели театрализованные концертные программы — разновидность тематического концерта, в котором номера соединяются в единое целое.

Театрализованный концерт представляет собой синтез различных жанров. Театрализованные тематические концерты устраиваются в связи с крупными событиями политического характера, знаменательными датами. Они являются частью торжественного заседания, завершением праздников, фестивалей.

В отличие от тематической, театрализованная концертная программа помимо темы имеет свою четкую сюжетную линию.

Конфетти новогоднее – новогодний праздник, включающий в себя набор различных шуточных, театрализованных, игровых форм и подразумевающий участие всех присутствующих.

Лабиринт – мероприятие, игра-поиск со сложными, запутанными ходами, заданиями.

Лото игровое - специально организованное состязание в различных областях знаний по правилам традиционного лото. В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из заранее подготовленного набора карточку с заданием и зачитывает вслух. Задания на карточках. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля. Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля.

Линейка – организационная форма работы в лагере, предполагающая построение участников смены и сообщение им важной информации. Линейка – это ритуальное представление (торжественные, рабочие).

Марафон – цикл массовых мероприятий, объединенных общей тематикой. Спортивное название оправдывает преодоление некоего маршрута от старта к финишу, наличие препятствий, состязательный характер. Интеллектуальные вопросы и творческие задания, разнообразные конкурсы составляют программу библиотечного марафона, который может длиться несколько дней. В марафоне принимает участие большое количество игроков.

Музчас – форма художественного направления, представляющая собой песенно-игровое занятие.

Огонек – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений. Огонек - это камерное общение, сугубо отрядная форма работы.

Поход – комплексная акция, включающая в себя небольшое путешествие, экскурсию, лагерь-бивак.

Развлекательная программа - мероприятие, состоящее из конкурсов и игр.

Разведка – форма получения детьми информации об окружающем мире. Используется обычно как этап планирования жизнедеятельности отряда, как поиск интересных дел.

Ринг - мероприятие, где в каждом «раунде» 2 участника один против другого отвечают на сложные вопросы зрителей, участниками могут быть известные люди, лучшие ученики.

Сбор – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене.

Спринт-конкурс – конкурс, проведенный быстро, за короткое время, может быть частью большого мероприятия.

Творческая лаборатория – мероприятие по обмену опытом, знаниями и т.д. в интересной, творческой форме.

Тимбилдинг– это корпоративная ролевая игра, направленная на сплочение коллектива. Можно к этой форме отнести любой корпоративный досуг;

Ток-шоу - на обсуждение выносятся какой-либо философский вопрос (например: что такое любовь?). Участникам предлагается обсудить несколько жизненных ситуаций, разыгранных актерами. Руководит обсуждением взрослый. Цель — нравственное воспитание.

Турнир – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе, когда все участники имеют между собой личную встречу с целью выявить лучшего, победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях.

Устный журнал - активная форма пропаганды чего-либо.

По содержанию и структуре похоже на печатный журнал. Он состоит из ряда разделов — «страниц». Каждая страница содержит информацию по определенной теме и завершается рекомендацией.

Отличительная особенность – отражение актуальных, волнующих многих, проблем.

Утренник – праздничное мероприятие, по определенной теме с элементами игровой программы и театрализации.

Форум - широкое представительное собрание, съезд.

Хронограф – мероприятие–рассказ по годам о каких-либо исторических событиях, построенное по типу летописи.

Церемония – торжественное мероприятие по установленным правилам.

Час игры – игровое, конкурсное мероприятие по заданной теме.

Час вопросов и ответов – мероприятие, проходящее в форме диалога и позволяющее задавать интересующие вопросы и получать на них ответы.

Шоу — мероприятие развлекательного характера. Как правило, проводится перед публикой. Имеет постановочный характер. Нечто показное, рассчитанное на шумный внешний эффект.

Флэшмоб- в переводе с английского «быстрая толпа», «вспышка» толпы), «мгновенная толпа». Сбор людей с целью проведения одноразовой акции. Это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей внезапно появляется в общественном месте, в течение нескольких минут они выполняют заранее оговоренные действия абсурдного содержания (по сценарию) и затем одновременно быстро расходятся в разные стороны, как ни в чем не бывало.

Эрудит-шоу – игра, организованная в форме викторины (конкурса знатоков) по различным предметам.

Эстафета – совместная деятельность группы участников, совершаемая в последовательности, определяемой сюжетом, сценарием, правилами.