**ПРОГРАММА**

**II Байкальской школы лидеров «Остров сокровищ»**

**Сокровище** - это жизнь, но получается,

что далеко не всегда жизнь - это **сокровище**...

**Целью программы** является создание условий для развития творческого потенциала и активной жизненной позиции детей.

    Для достижения поставленных целей необходимо решить следующие задачи:

* + развитие лидерских и организаторских способностей через коллективно-творческие дела смены;
  + формирование базы знаний всевозможных игр для использования их в воспитательном процессе;
  + сплочение детского коллектива, поддержание духа самоорганизации, сотрудничества и взаимопомощи;
  + расширение кругозора ребёнка через игровой сюжет с учётом возрастных особенностей и интеллектуального уровня;
  + формирование мотивации к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни;
  + укрепление здоровья лицеистов;
  + привитие экологической культуры.

Этапы реализации программы:

    Вся игровая деятельность смены подразделяется на три этапа:

1. Организационный
2. Основной
3. Итоговый

    В организационном этапе основная роль отводится знакомству, выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению отрядов, формированию законов и условий совместной работы, подготовке к дальнейшей деятельности по программе. Этап проходит в течение первого и второго дня и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры.

    Основной этап занимает большую часть времени, третий, четвёртый, пятый, дней. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития.

    Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проход ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня.

    В итоговый этап, седьмой и восьмой дни, изучаются результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого участника. Основным событием итогового периода становится мероприятие, посвящённое закрытию лагерной смены.

**Значение слова «сокровище»**

1. драгоценность, очень дорогая вещь
2. культурные, духовные ценности
3. объект или субъект, обладающий **выдающимися, ценными качествами** в глазах говорящего

**Синонимы**

1. [клад](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4), [ценность](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C), [драгоценность](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B4%D1%80%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C)
2. [ценность](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C), [ценности](http://ru.wiktionary.org/w/index.php?title=%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8&action=edit&redlink=1)
3. [клад](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4), [золото](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B7%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D1%82%D0%BE), [золотко](http://ru.wiktionary.org/w/index.php?title=%D0%B7%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%BE&action=edit&redlink=1), [золотце](http://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B7%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D1%82%D1%86%D0%B5)

**Основные качества, которые востребованы в БШЛ**

    - творческий поиск и талант;

    - нестандартное решение проблем;

    - дружные и сплочённые отношения в команде;

    - активная позиция в игре;

    - ответственные действия и поступки и др.

**Для всех участников БШЛ навсегда главным сокровищем останутся:**

* дружба,
* воспоминания,
* успехи,
* понимание,
* поддержка,
* искренность,
* активность,
* творчество,
* лидерские способности
* организаторские способности
* доброта.

**Ожидаемые результаты:**

    Предполагается, что у участников будут динамично развиваться **творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки.**

    Использование предложенных форм работы послужит созданию условий для реализации способностей и задатков детей, что окажет существенное влияние на формирование интереса к различным видам социального творчества, к созидательной деятельности.

**По окончании смены у ребёнка:**

    - будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;

    - будет развита индивидуальная, личная культура, он приобщится к здоровому образу жизни;

    - будут развиты коммуникативные, познавательные, творческие способности, умение работать в коллективе;

    - будет создана мотивация на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получение конкретного результата своей деятельности.

    Также произойдёт улучшение качества творческих работ, за счёт увеличения количества детей, принимающих участие в творческих конкурсах; увеличится количество детей, принимающих участие в спортивно-оздоровительных и спортивных мероприятиях; у детей сформируются умения и навыки, приобретённые в секциях, мастерских, школах, которые будут способствовать личностному развитию и росту ребёнка.

**Педагогические технологии, формы и методы работы**

**по программе**

    Ведущая технология программы – игровая.

    Сопутствующими технологиями являются коммуникативная, групповая, ТАД (творчество, активность, действие) и др.

    Эти технологии обеспечат достижение поставленных организационных и методических целей.

    Игровая технология раскроет творческий потенциал ребёнка, разовьёт интеллектуальные, творческие и физические способности, сформирует навыки позитивного общения со сверстниками, привлечёт ребят к сознательному выбору активного и здорового образа жизни.

    Активные методы работы различаются между собой как по своим целям и задачам, так и по степени их «приближенности» к личности. Наиболее глубоко проникающим в личностно-значимые сферы деятельности участников групповой работы является социально-психологический тренинг. Именно эта форма позволяет в реальных жизненных ситуациях, формировать недостающие навыки и умения.

**Совещание** – это метод коллективной выработки решений или передачи информации, основанный на данных, полученных непосредственно от участников групповой работы.

**Цель совещания**: взаимная ориентация участников, обмен мнениями, координация планов, намерений, мотивов, жизненного и профессионального опыта.

**Мозговой штурм** – групповое генерирование большого количества идей за относительно короткий отрезок времени. В его основе лежит принцип ассоциативного мышления, и взаимного стимулирования. Этот метод ослабляет стереотипы и шаблоны привычного группового мышления, и при этом никто не отмалчивается и «ценные мысли не сохнут на корню». Проводится он при остром дефиците творческих решений и новых идей.

**Организационно-методическое**

**и материально-техническое обеспечение**

**Для успешной реализации программы необходимо следующее обеспечение:**

    - цифровой фотоаппарат;

    - музыкальное оборудование (ноутбуки, колонка, видеопроектор, принтер);

    - спортивно-игровой инвентарь (канат, верёвки, мячи, бадминтон, штурвал, колокол,

сетка волейбольная, сундук);

    - канцелярские товары (бумага, фотобумага, маркеры, гуашь, краски, кисточки, фломастеры);

    - радиомикрофон;

    - призовой фонд; сувенирная продукция; грамоты, дипломы;

    - методическая литература: (игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т.д.);

- кухонный инвентарь;

- навес;

- зеркало;

    - автотранспорт.

День знакомства

Тренинг знакомства

День благосостояния (экономическая игра)

«Африканское сафари» У племени Зимбабва похитили очень ценный тотем. Грабители никаких следов не оставили, по словам вождя Зулу. За дело берутся лучшие следопыты всех времен и народов, которым предстоит отправиться в дикую Африку и объехать ее с севера на юг и с востока на запад. Остается гадать, где же мы обнаружим похищенную реликвию. Может, она вообще не покидала племя?

«Остров сокровищ»

Все декорации должны быть выполнены в «пиратском» стиле: паруса, надувные «облака» и «волны». На столах — макет парусника со своим названием, а все сидящие за одним столом считаются «командой пиратского корабля».

В начале праздника ведущий в соответствующем костюме объявляет, что он — дух легендарного пирата Флинта, который проследит, чтобы «сокровища» (подарки и сувениры для участников) в его сундуке достались самой отважной команде. Для того чтобы завладеть «сокровищами», нужно активно принимать участие в различных тематических соревнованиях, которые проводит Флинт. При победе команды ведущий вручает им монеты с логотипом команды. В конце программы звучит возглас «деньги на бочку!» и производится подсчет монет. Главный приз — «сундук с сокровищами» — получают участники, собравшие большее количество монет. Остальным вручают поощрительные призы.

**Развлечения   
Основная идея развлекательной программы:   
1.    Поиски клада.** Цель всех конкурсов найти куски карты, на которой указан путь к сокровищам (карта помещения или местности где проходит вечеринка).  Можно играть по командам или индивидуально. **2.    Последний герой.** Участники делятся на две команды. Участвуют в конкурсах и завоевывают тотемы с ключами. Чтобы открыть финальный приз необходимо собрать все ключи (поэтому в итоге, независимо от того, у кого, сколько ключей командам приходится объединяться).     
**3.    Кругосветное путешествие на пиратском корабле.** (Каждый конкурс посвящен какой-либо стране. Цель вечера, найти необитаемый остров, где их ждет сюрприз.  В каждой «стране» путешественников ждет подсказка, какая страна будет следующей). Конкурсы (есть варианты и для детей, и для взрослых)   
**1.    Конкурс на лучшую пиратскую кличку   
2.    Морские танцы**Суть игры в том, что все участники делятся на две команды и встают напротив друг друга. Звучит музыка (для каждой команды музыка своя). Задача участников станцевать под свою музыку только одно движение, но так чтобы все делали одинаково. Когда зазвучала другая музыка, следующая команда танцует уже своё движение, но все движения должны быть разными, повторы исключаются. И так танцуют, пока у одной из команд не иссякнет фантазия на всевозможные движения.   
Музыка подбирается на морскую тему.    
**3.    Морская фигура замри**Две команды (лучше заранее) готовят замершую композицию (из своих тел) на морскую тему (можно более узко, например: «Пираты Карибского моря», «Остров сокровищ», «Русалочка»).   
По команде ведущего «море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура замри», по очереди участники демонстрируют свои застывшие композиции.   
Вручается приз за креатив и исполнение.   
**4.    Морская викторина**Возможные вопросы:   
1. Как звучит пожелание благополучного плавания? (Семь футов под килем. (Киль – продольный брус по всей длине судна в середине его днища) )   
2. Как называется рулевое колесо на корабле? ( штурвал)   
3. Когда попутный ветер наполняет парус, судно движется вперед. Какое выражение пошло от определения этого состояния? ( “Держать нос по ветру”)   
4. Как называется небольшой южноамериканский грызун? (морская свинка)   
5. Как называется лестница на корабле? (трап)   
6. Кто такой штурман? ( помощник капитана, специалист по кораблевождению)   
7. Как на корабле называется кухня ( камбуз)   
8. Как называется внутреннее жилое помещение, в котором располагаются матросы? ( кубрик)   
9. Кто написал картину «Девятый вал» (Айвазовский)    
10. Как зовут капитана «Черной жемчужины» (Джек Воробей)   
**Игра «Черная метка»**Из компании выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу).   
Причем так, чтобы руки игроков находились сзади. Один игрок держит в руке черную метку.   
Задача незаметно от ведущего передавать за спинами «черную метку» из рук в руки.   
А задачей ведущего является понять, в чьих руках в данный момент находиться метка.   
Если ведущему повезло, и он угадал, где находится в данный момент метка, то пойманный им игрок становится на его место.   
**Игра «Пли»**Проверка морских волков на меткость.   
Две команды. Два ведра.    
Из ваты или бумаги делаем снаряды раздаем их двум командам. Задача – с небольшого расстояния попасть в ведерко. У какой команды меньше промахов, та и победила!   
**Конкурс «Пиратский коктейль»**Для проведения конкурса вам понадобятся различные виды соков, стаканчики, трубочки, кусочки фруктов, украшения для коктейлей.   
Далее каждому раздаете рецепт. Задача участников приготовить коктейль, украсить его и придумать название.   
В конкурсе побеждает тот участник, который первым приготовит коктейль согласно рецепту. Приз симпатий получает самый креативный и интересный коктейль.   
**Конкурс «Корабль»**

## Участникам раздаются бумага и фломастеры. Задача сделать корабль.  Гримаса Пирата

## Ведущий просит участников конкурса надеть на нос пустой спичечный коробок. Нужно, исключительно при помощи мимики, не помогая руками, снять коробок.

**Конкурс «рыболов»** Ведущий представляет призы, которые можно будет «поймать» в этом конкурсе. Каждому призу присвоен номер.  После этого, призы с номерами закрываются (кто запомнил номера, тот молодец, остальные действуют на удачу).    
Далее ребята видят тазик с водой, где плавают пронумерованные рыбки с магнитами (наборы продаются в детских магазинах).     
Задача ребят по очереди поймать свою рыбку на удочку.   
**Конкурс «Морской бой»**

На ватмане расчерчено поле с квадратами. 10 на 10 (например, можно больше или меньше в зависимости от количества участников). На каждом квадрате что-то нарисовано. А именно: несколько призов, несколько черепов (пропуск хода), корабли, шанс (если команда выполняет задание (спеть, станцевать), то дается еще один ход.   
Все рисунки закрыты белыми квадратами, которые надо по очереди открывать.   
Задача каждой команды найти корабль противника.    
**Танцевальный конкурс**   
Ведущий разучивает с ребятами танец «Яблочко» или другой морской танец с простыми движениями.   
**Конкурс «Залезь в бутылку»**   
Перед ребятами вешается лист ватмана с полем для слова (как табло в поле чудес).     
Перед каждой командой выставляется ряд бутылок с посланиям. Игрокам необходимо вытащить из бутылок послания с загадками, первая буква ответа на загадку – одна из букв главного слова. Получив все буквы, ребята должны составить слово  .   
Кто первый напишет главное слово – победил.

## Кроме этих конкурсов в развлекательной программе могут быть:

- Мастер класс по Пиратским обычаям   
- Игры в Мафию   
- Фото в пиратских костюмах   
- Шоу на пиратскую или морскую тему (песни, танцы и т.д.)   
- Показ мод «Пиратская коллекция»

«Путешествие в Голливуд»

Праздник организован по сценарию известного фильма. Конкурсы и соревнования носят тематический характер. Ведущий — «режиссер». Роли выбираются наугад, костюмы выдаются на месте. На сцене снимаются различные сюжеты, которые потом монтируются специалистами. Получается отличный корпоративный «блокбастер». В титрах необходимо поместить имена всех участников. Выбор фильма зависит от аудитории. Видеокассеты или диски с записью «продукта коллективного творчества» затем раздаются сотрудникам.

Экодень "Тайга заповедная. Тайны древнего леса"

Главное задача экодня - поделиться с детьми простым секретом - **мир вокруг тебя до сих пор полон загадок и открытий!**  
Мы изучаем природу и мир вокруг нас так, что это становится интересным даже тем, кто никогда не интересовался:

* ботаникой,
* гидробиологией,
* орнитологией,
* традициями и историей мира, в котором мы живем.

«Лидер – ВСТРЕЧА»

«Фабрика звёзд»: Конкурс красавиц «Звезда Востока», танцевальный марафон «Вокруг света»

*Для примера* рассмотрим смену “10 дней до конца света” Легенда и как она вводится: В первый день вечером, когда первый огонёк вроде как уже подходит к концу, в холл неожиданно врывается вожатый и кричит “Вы видели это?! Там, огромный огненный шар! Нет? Они уже улетели, увы, но вот что они оставили!” Он передаёт детям конверт с письмом от инопланетян, в котором написано примерно следующее: “По решению Большого Совета Галактического Управления ваша планета будет уничтожена через 10 дней. Впрочем, возможно, вы ещё сможете её спасти, если прочитаете наше зашифрованное сообщение, символы которого мы разбросали с помощью информационного лазера по вашему зданию”. Далее дети должны собрать буквы, которые были заранее расклеены по разным местам в корпусе. Когда буквы найдены, из них составляется “Полуодушевлённый Псевдоразум”. Эти слова вводятся в компьютер, после чего запускается звуковой файл, содержащий таинственный голос инопланетянина, вещающий от том, что жизнь существ, населяющих Землю кажется бессмысленной, а сами существа неразумными, и что земля будет очищена и использована для разведения питательных и полезных червей. Но, возможно, инопланетяне поменяют своё мнение, если мы докажем им, что жизнь наша наполнена смыслом и вечными ценностями

**Идеи тематических смен**:

* «Морское плавание» (корабли с командами, матросы, капитаны, море, якорь, рында и т.п.)
* «Детский городок» (мэрия города, улицы, жители, предприятия, городская валюта...)
* «Акционерное общество» (АО, акционеры, акций, биржи, совет директоров...)
* «Космический полет» (галактики, планеты, космические корабли, космонавты...)
* «Индейское племя» (вождь, вигвам, талисман...)
* «Экологический лагерь» (зеленый патруль, экологи...)
* «Театральная смена» (театр, труппа, актеры, антракт...)
* «Город мастеров» (мастера, мастерские, приспособления, инструменты...)

**«День лагеря»**

Станции: карта с местами работы отряда, кроссворды по истории отряда, отрядные альбомы, флаг и символ лагеря, аудиокассета, карточки с педагогическими ситуациями, рисунки, сценические костюмы, грим, ткань, краски.

**Линейка:** после завтрака все отряды, включая отряд вожатых, собираются на линейку. Командиры отрядов сдают рапорт руководителю программы лагеря, от отряда вожатых рапорт сдаёт старший вожатый. На линейке говорится о цели сбора: с начала сезона вожатый каждого отряда говорит детям о том, что созвездие орла появляется на небосклоне только в летнее время. День появления – единственный день в году, когда все дети могут стать вожатыми. Для этого детям нужно собрать созвездие (звёзды для созвездия выдаются после удачного прохождения каждой станции), показать «вожатские» номера спеть песню и пройти обряд посвящения.

Проводится торжественное поднятие флага под фонограмму гимна лагеря. Отрядам выдаются маршрутные листы с указанием местонахождения звёзд. После окончания линейки отряды расходятся по станциям.

**Станции: (**проводятся вожатыми, количество станций равно количеству звёзд в созвездии Орла)   
**1. История** (на станцию прибегает один отряд).

Рассказывается история лагеря. Дети знакомятся с обычаями и традициями лагеря, затем детям предлагаются кроссворды по прослушанному материалу.   
**2. Танцы.**

На данной станции весь отряд выстраивается в шахматном порядке, и под фонограмму учатся танцевать традиционный лагеря танец.   
**3. Педагогические ситуации.**

На станции дети выступают в роли вожатых, им даётся возможность самостоятельно найти выход из сложной ситуации.

Возможные варианты проведения:

А) отряд делится на три команды, каждая команда предлагает свой вариант решения проблемы.

Б) отряд делится на детей, вожатых, администрацию – каждая группа даёт свою оценку ситуации, нужно прийти к общему решению.

В) отряд делится на две группы, каждой даётся ситуация и две минуты на подготовку. Затем одна из команд обыгрывает свою ситуацию, другая - её анализирует, после команды меняются.   
**4. Костюмерная.**

Отряду предлагаются костюмы, парики, грим для создания образов каких-нибудь персонажей (определяет вожатый проводящий станцию). Оценивается схожесть с персонажами, энтузиазм детей и творческой представление.   
**5. Музей.**

Проводится в специально оформленном под музей помещении. Экспонаты: бойцовка, флаг, символ вожатского отряда или лагеря, отрядные альбомы и интересные вещи, принадлежащие вожатым.   
**6. Песенная.**

На станции с детьми разучивается песня лагеря, которая будет исполняться в «орлятском кругу» на вечернем костре.   
**7. Художественная.**

Проводится у флагштока. Детям выдаются ткань, краски и предлагается нарисовать флаг с тематикой «лагерь и наш отряд». Нарисованный флаг поднимается на флагшток под флагом лагеря. Оценивается оригинальность идеи, выраженной в рисунке, эстетичность выполнения.   
**8. Кричалки.**

Детям показываются рисунки, с помощью которых они должны вспомнить кричалки. Затем отряду предлагается набор слов, используя которые нужно сочинить кричалки про вожатых и лагерь.   
**9. Созвездие лагеря.**

На заранее размеченные территории каждый отряд выкладывает из шишек одну звезду созвездия Орла. После прохождения станций каждый отряд фотографируется на фоне созвездия. Созвездие лежит до конца сезона, охраняется специальным караулом из детей дежурного отряда.   
**Творческое мероприятие «Под светом звезды»**

Мероприятие проводится после полдника. Каждый отряд заранее подготавливает один номер и разучивает одну песню, все номера показываются со сцены. Также свои номера показывают вожатые.   
**Посвящение в «дети лагеря»**

Проводится после ужина, каждый отряд собирается на линейку, сдают рапорта. Руководитель программы лагеря поздравляет всех с удачным прохождением испытаний и посвящением. В небо поднимается созвездие Орла из воздушных шариков. Во время линейки физруки подготавливают костер.

После линейки все отряды образовывают «орлятский круг» вокруг костра. Поются отрядные песни (обязательно гимн лагеря.) В заключение поется прощальная песня и проводится ритуал прощания с волной дружбы.

На следующий день проводится конкурс рисунков на асфальте на тему «Я и лагерь».

**Литература:**

    При составлении программы были использованы материалы апробированных проектов оздоровительных лагерей города Благовещенска, Новосибирска, Вологды, Москвы, Волгограда и Санкт-Петербурга, а также литература:

    1. Портфель вожатого: сценарии мероприятий; программы организации отдыха детей; практические материалы по овладению опытом вожатского мастерства / авт.-сост. А.А. Маслов. – Волгоград: Учитель, 2007. – 237 с.

    2. Горизонты лета (программы тематических смен в летнем оздоровительном центре для детей и подростков). – М., 1997.

    3. Лето. Дети. Лагерь: сб. программ загородных лагерей в помощь организаторам летнего отдыха. – Омск, 2002.

    4. Решаем и планируем вместе: метод. пособие в помощь организатору. – М., 1998.

    5. Шмаков, С.А. Каникулы. Прикладная энциклопедия. – М., 1994.

    6. Шмаков, С.А. Лето. – М., 1993.