

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЗАНИ
ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ ПО АВИАСТРОИТЕЛЬНОМУ И НОВО-САВИНОВСКОМУ РАЙОНАМ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» НОВО-САВИНОВСКОГО РАЙОНА г. КАЗАНИ

«Утверждаю»
Директор МБУДО ЦДТ
_____ Медведева М.Н.
Приказ № ____ от «__» _____ 20__ г.

ДОСУГОВАЯ ПРОГРАММА
«УРА! КАНИКУЛЫ!»
(для пришкольных лагерей)

Возраст учащихся: 8-14 лет
Срок реализации: краткосрочная

Автор-составитель:
Мясарова О.А.,
зав.отделом

Содержание

1.	Пояснительная записка	Стр. 3
2.	Тематический план и содержание программы	Стр. 5
3.	Организационно-педагогические условия реализации программы	Стр. 6
4.	Рекомендуемая литература	Стр. 7
5.	Приложение № 1	Стр. 8
6.	Приложение № 2	Стр. 11
7.	Приложение № 3	Стр. 13
8.	Приложение № 4	Стр. 15
9.	Приложение № 5	Стр. 16
10.	Приложение № 6	Стр. 17

Пояснительная записка

Каникулы – это лучшее время для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей. Это время обогащения духовного мира и интеллекта ребёнка, время творческих открытий, ярких эмоций, радости общения.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы. Как свидетельствуют исследования занятости детей в каникулярный период, не все имеют возможность выехать за пределы города. Большой процент детей остается не охваченным организованной деятельностью. Предоставленные сами себе, дети подвержены влиянию улицы, зачастую попадают в дорожно-транспортные и иные происшествия, в группы риска. Данные факторы и обуславливают актуальность реализации данной досуговой программы на базе МБУДО «Центр детского творчества».

Досуговая программа «*Ура! Каникулы!*» призвана в свободной, доступной форме способствовать развитию воображения средствами игровой деятельности, позволит детям не только с интересом, но и с пользой провести каникулы. Психологами и педагогами установлено, что игра — это своего рода «вечный двигатель» творчества, активной деятельности и самовыражения. Дети, лишённые игр, недостаточно наблюдательны и неспособны к активному творчеству. Игровые ситуации часто заставляют действовать решительно, мобилизуют умственные способности, заставляют находить неожиданные решения, то есть способствуют развитию воображения. Дети любого возраста очень любят играть.

Игры, конкурсы, соревнования, мастер-классы – это не просто интересный досуг, это новые знания, опыт общения, развитие воображения, фантазии, способностей.

Цель программы - организация содержательного, интересного, полезного и активного досуга детей и подростков в период школьных каникул.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать чувства прекрасного,
- воспитывать гражданскую ответственность, уважение к истории, культуре своей страны;
- способствовать сплочению обучающихся через совместную досуговую деятельность;
- сформировать у учащихся стремление к здоровому образу жизни;
- воспитывать негативное отношение к вредным привычкам;
- воспитывать личностные качества: трудолюбие, доброжелательное отношение к окружающим, честность, смелость;
- воспитывать самостоятельность, сознательную дисциплину и культуру поведения.

Развивающие:

- способствовать развитию эстетического вкуса, художественного мышления, реализации творческих и индивидуальных способностей детей;
- развивать физические и умственные способности учащихся;
- способствовать формированию и развитию общекультурных ценностей;
- развивать организаторские, лидерские и коммуникативные способности детей через участие в совместных творческих делах;

Образовательные:

- вовлечь детей в мероприятия воспитательного и образовательно-познавательного характера;
- создать условия для самореализации интересов и способностей детей;
- способствовать овладению профильными знаниями и умениями в области искусств (театр, танцы, декоративно-прикладное, изобразительное искусство);
- обучить жизненно важным двигательным умениям и навыкам.

Данная программа краткосрочная, рассчитана на каникулярное время для детей младшего и среднего школьного возраста 8 – 14 лет, оптимальная наполняемость группы не менее 15-20 человек.

Для решения задач досуговой программы используются различные формы и методы в работе по организации мероприятий:

Формы проведения досуговых мероприятий:

- конкурсно – познавательные программы, викторины;
- конкурсно-развлекательные программы;
- конкурсно-игровые программы;
- спортивно-развлекательные программы;
- мастер-классы

Методы и приёмы:

- творческие задания;
- конкурсы, соревнования;
- подвижные игры;

Планируемые результаты реализации программы:

- учащиеся будут вовлечены в активную интеллектуально-познавательную, творческую и спортивную деятельность;
- сформируется устойчивый познавательный интерес детей к самореализации; к разнообразной творческой деятельности, положительное отношение к занятиям;
- рост организаторских и коммуникативных способностей детей;
- сформируется сплоченный временный детский коллектив, способный к организации увлекательного досуга;
- сформируется у учащихся стремление к здоровому образу жизни;

Способы проверки ожидаемых результатов:

- анализ подготовки и проведения мероприятия;
- диагностика эмоционального фона в начале и в конце мероприятия (беседа, отзывы, наблюдение);
- количественные показатели (количество проведённых мероприятий, охват участников мероприятий);

- социальные показатели (заинтересованность учащихся);
- учёт запроса проводимых традиционных мероприятий.

Тематический план

№	Название мероприятия	Кол-во часов	Форма проведения
1	Россия в сердце навсегда	30 мин	Патриотическая викторина
2	Музыкальный калейдоскоп	30 мин	Музыкальная игра
3	Театральная мастерская	30 мин	Викторины, этюды, инсценировки
4	«Крокодил»	30 мин	Игра- пантомима
5	Мелодия детства	30 мин	Угадайка, викторина, капкан
6	Веселые эстафеты	30 мин	Эстафеты

Содержание

Тема 1: Россия в сердце навсегда

Описание: Викторина об истории России, государственной символике. Творческие интеллектуальные задания.

Оборудование: Музыкальная колонка, спортивный инвентарь, карандаши, бумага.

Тема 2: Музыкальный калейдоскоп

Описание: Проведение различных музыкально ритмических игр.

Оборудование: ноутбук; музыкальный центр; музыкальные инструменты

Тема 3: Театральная мастерская

Описание: Викторины о театре; этюды: животных, предметов, времен года; речевые упражнения; инсценировки сказок.

Оборудование: Музыкальная колонка.

Тема 4: Игра-пантомима «КРОКОДИЛ»

Описание: Игры «Покажи», «Объясни», «Нарисуй», «Походка». Один игрок изображает пантомиму, а остальная группа игроков угадывает и тот, кто угадал, идет изображать вместо него.

Оборудование: карточки, карандаши, листы для рисования, музыкальная колонка.

Тема 5: Мелодия детства

Описание: Угадывание мелодий детских песен, песен из мультфильмов и сказок. Викторина по мультикам и сказочным героям. Подвижная игра капкан.

Оборудование: микрофон, фонограммы, музыкальная аппаратура, коврики.

Тема 6: Веселые эстафеты

Описание: Спортивная эстафета - соревнование в виде совокупности определенных командных дисциплин. Характерная ее особенность — прохождение участниками поочередно этапов с передачей от одного к другому очереди перемещения по дистанции.

Оборудование: микрофон, фонограммы, музыкальная аппаратура, мячи, фитболы, кегли или спортивная палка, веревка, скакалка, обручи, секундомер, свисток

Организационно-педагогические условия реализации программы

Занятия должны проходить в просторном, проветренном помещении, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам (температурный режим, световой режим и т.д.).

Материальное обеспечение. Для эффективной работы необходимо следующее оборудование:

- аудио и видеотехника (компьютер, музыкальный проигрыватель или музыкальная калонка, микрофоны)
- спортивный инвентарь, коврики
- канцелярские принадлежности (карандаши, бумага)
- настольные игры (карточки)

Методическое обеспечение программы.

При разработке мероприятий предусматривается многообразная и разносторонняя деятельность учащихся (познавательная, интеллектуальная, экологическая, творческая, физическая), учитываются их возрастные и психофизические возможности. Заранее продумывается и предусматривается возможность внесения корректив в сценарии мероприятий.

В конце каждой программы проводится рефлексия: происходит обмен мнениями и впечатлениями между персонажами и воспитанниками, закрепляются новые знания. Атмосфера сотрудничества, сотворчества, которая преобладает на каждом мероприятии, позволяет активизировать творческие способности учащихся.

Для достижения цели досуговой программы необходимо опираться на следующие *основные принципы*:

- принцип гуманизации – построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху;
- принцип сотрудничества – сотрудничество всех субъектов позволяет ребенку почувствовать себя творческой личностью, дает возможность поверить в собственные силы;
- принцип дифференциации – отбор содержания, форм и методов деятельности в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями детей, возможность переключения с одного вида деятельности на другой;
- принцип открытости – все пространство площадки открыто для самореализации каждого ребенка, выявления его талантов, склонностей и возможностей;

- принцип творческой индивидуальности – каждый ребенок талантлив и индивидуален
- принцип здоровьесбережения – вся деятельность строится на основе создания и поддержания положительной эмоциональной атмосферы, достаточной физической активности, использования здоровьесберегающих технологий.

Список рекомендуемой литературы:

1. Ганичев, Ю.В. Подходы к классификации интеллектуальных игр/Ю.В. Ганичев//Сфера досуга - сфера социализации.- М.,2009.-С. 76-83
2. Зайцев, Г.К. Педагогика здоровья/Г.К. Зайцев, А.Г. Зайцев//Инновации в образовании. – 2004.-№4.-С.98-110.
3. Карелова, И.М. Праздник под созвездием игры. Вып.2/И.М. Карелова. – СПб.: Издательство «Специальная литература», 2004.
4. Кульпетдинова, М.Е. Подходы к разработке досуговых программ/М.Е. Кульпетдинова//Ключ к успеху: сборник №10.-М.,2002.-С.276 – 277.
5. Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками/ Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман.-М.: Владос, 2004.
6. Пономарев, В.Д. Педагогика игры в сфере досуга. Теория, технология, профессиональная культура/В.Д. Пономарев.-Междунар. ИД LAP (Германия), 2011.

Интернет – ресурсы:

1. Делай с нами, делай как мы, делай лучше нас! Выпуск второй: сб. методических материалов в помощь руководителям и лидерам детских общественных объединений и организаций//сост. С.В. Якунина. – Режим доступа: <http://ddt.kar.edu54.ru>
2. Козловская, Л.И. Моделирование культурно – досуговых программ в социокультурной деятельности. – Режим доступа: <http://www.knu-kim.edu.ua>
3. Курганский С.М. Организация досуговой деятельности учащихся. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru>
4. Тавстуха, О.Г. Особенности разработки культурно – досуговой программы в учреждении дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://www.orenipk.ru>

Сценарий познавательного мероприятия в каникулярное время

«Россия в сердце навсегда»

Цель: формирование патриотизма и гражданственности у учащихся

Задачи:

- воспитание любви и гордости к истории своего Отечества, его культуре и традициям;

- формирование коммуникативных качеств;

- развитие творческих способностей у обучающихся;

- воспитание у обучающихся чувства единства команды, способствование сплочению коллектива через игру.

Целевая категория: дети 8-11 лет

Оборудование: спортивный инвентарь, карандаши, бумага, музыкальная колонка.

Основная часть

Ведущий: К нам лето жаркое пришло,

С собою праздник привело!

Праздник очень добрый и красивый!

День нашей любимой Родины - День России!

Ребята, мы приветствуем вас в стенах нашего Центра детского творчества. Ежегодно 12 июня вся страна отмечает день нашей Родины – День России!

В этот день вокруг красиво: всюду флаги и цветы.

День России! День России! Веселимся я и ты.

Почему? Да праздник это! Отдыхает вся страна!

В этот день в начале лета - именинница она!

Наша Россия – самая большая страна в мире! Она занимает большую территорию от Европы до Азии. Широки и бескрайни просторы России. Чтобы проехать на поезде от восточной границы до западной, не хватит и недели.

Каждая страна мира имеет свои символы, которые отражают историю народа. Это герб, флаг и гимн. Их ещё называют символами государственного суверенитета. Так же каждое государство имеет свою Конституцию, своего президента. Главный город страны – столица.

Давайте же мы с вами сегодня поиграем и проверим, много ли мы знаем о нашей Родине — России.

1. Какой город является столицей нашего государства? (Москва)
2. Кто является президентом нашей страны? (В.В. Путин)
3. Как называется государственный символ, на котором изображён двуглавый орёл? (Герб)
4. Какой символ нашего государства называют триколором? (Флаг)
5. Как называется главный закон государства? (Конституция)
6. Кто охраняет границы нашего государства? (Армия)
7. Какое дерево является символом России? (Берёза)

8. Как называется торжественная хвалебная песня, исполняемая в особо торжественных случаях? (Гимн)

Ведущий: Молодцы, ребята! А теперь давайте более подробно поговорим о флаге России.

Флаг России трёхцветный бело-сине-красный. Кто знает, что означает каждый цвет?

(Белый цвет символизирует мир, чистоту совести, надежду и благородство.

Синий – небо, верность, духовность.

Красный – отвага, героизм, огонь, сила и воля к победе.)

А сейчас мы с Вами разделимся на команды и проверим, какая команда лучше знает флаг нашей страны. Ваша задача – изготовить флаг России.

(Перед каждой командой стоят стулья, на которых лежат листы цветной бумаги, клей, картон.)

Задача – за короткое время правильно наклеить флаг страны.

Ведущий: Молодцы, ребята! Ещё один из символов государства – герб.

Где изображается герб? (Герб изображается на флагах, монетах, печатях, государственных и других официальных документах).

А бывает так, что герб используется в одежде человека? (Герб часто изображается на пуговицах у военных или служащих – пожарных, железнодорожников. Существует даже такое выражение – гербовая пуговица).

А кто скажет – что изображено на гербе России? (орел)

А ведь на нашем гербе изображена не простая птица. В чем ее особенность? (Вот среди зверей лев считается царем. А среди птиц царем считается орел. Его мужество и зоркость служили самым ярким символом мудрости и проницательности. А еще давайте вспомним, что Россия — страна, которая расположена сразу на двух материках: Европе и Азии. Вот почему у орла, который присутствует на нашем гербе, сразу две головы: одна голова орла обращена на Восток, другая — на Запад.)

Ребята, а кто знает, кто написал музыку современного гимна? (музыка А.В. Александрова), кто написал слова современного гимна? (слова С.В. Михалкова).

Каковы правила поведения граждан при исполнении государственного гимна? (присутствующие встают, военные отдают честь или салютуют оружием. Исполняют и слушают гимн стоя, повернув голову в сторону флага. Мальчики и мужчины снимают головные уборы, военные отдают честь. Слушают гимн молча или подпевая).

Где её можно услышать? (на торжественных встречах, международных соревнованиях, при поднятии Государственного Флага, во время встречи глав государств, во время новогоднего обращения президента к народу, на заседании государственной думы, при вручении государственных наград, на торжественных собраниях и концертах, при возложении венков, во время принятия присяги, встречах президентов и т.д.).

Помимо традиционных символов в виде герба, флага и гимна, каждая страна имеет и ряд других национальных символов, которые обозначают специфические для каждой страны историю, культуру и быт. Россия не исключение.

- Какое дерево всегда считалась символом России? (береза),
- Как называется главная площадь нашей страны? (Красная площадь),
- Самая популярная в мире русская игрушка? (матрёшка),
- Какое животное символизирует силу и мужество нашей страны? (медведь),
- Какая русская упряжка символизирует стремительное движение, развитие России? (тройка),
- Какой предмет стал для русского человека своеобразным символом семейного очага, уюта, дружеского общения? (самовар),
- Какой предмет считают символом точности, надежности и незыблемости России? (часы — Кремлевские куранты),
- Самый популярный герой русских былин? (Илья Муромец).

Ведущий: Пройдет немного времени, вы станете взрослыми, будете работать, преумножая величие и могущество нашей страны, защищая ее от возможных невзгод и неприятностей. Возможно, кто-то из вас станет крупным руководителем или даже президентом страны. И тогда вам придется решать многие трудные проблемы, но самая главная задача всех людей на Земле — помнить о том, что стран на свете много, а дом у нас один, общий, который называется — Россия.

У меня есть Родина — Россия.
Это — счастье, это — жизнь моя,
Это — моя будущая сила,
Это — моя дружная семья.
Это – шёлк лазоревого неба
И лесов немереная ширь.
Это – поле золотого хлеба
И народ мой – добрый богатырь.
Только — только ты встаёшь на ножки,
Ты в начале долгого пути,
Ты пойдёшь сначала по дорожке,
По дороге будешь ты идти.

Заключение

Данное мероприятие способствует не только развитию познавательных способностей детей, но и способствует формированию патриотизма и гражданственности, обогащает их знания об истории, культуре и традициях России. Благодаря разнообразным мероприятиям, играм они получают возможность познакомиться с красотами и богатством своей родины, понять связь между прошлым и настоящим, а также научиться гордиться своей страной. В итоге участники мероприятия остаются с яркими впечатлениями,

новыми знаниями и навыками, которые помогут им стать более осознанными и патриотичными гражданами.

Приложение № 2

Сценарий конкурсно-игровой программы
в каникулярное время
МУЗЫКАЛЬНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП

Цель: создание у детей доброго, позитивного настроения в процессе конкурсно-игровой программы в дружеской и доброжелательной атмосфере.

Задачи:

воспитательные:

- воспитывать культуру слушания, любовь к музыке, желание заниматься музыкальной деятельностью;
- воспитывать культуру общения, чувство сопереживания;
- побуждать детей к двигательным импровизациям;

обучающие:

- пробудить интерес к музыкальному искусству;
- познакомить детей со звучанием разнообразных музыкальных инструментов;
- поощрять проявление активности детей в музыкально-речевой деятельности.

развивающие:

- развивать чувство ритма, слуховое внимание;
- способствовать развитию памяти, воображения;
- совершенствовать речедвигательные навыки;
- развивать творческую активность детей, коммуникативные навыки.
- развивать эмоциональную отзывчивость детей на выраженные в музыке чувства и настроения.

здоровьесберегательные:

- создание положительной психологической атмосферы на занятии, снижение эмоционального напряжения;
- повышение самооценки детей, их уверенности в собственных силах и результатах деятельности;
- формирование мотивации к творческому самовыражению в процессе коллективной деятельности;
- снижение зрительного напряжения;

Оборудование и материалы:

- ноутбук;
- музыкальный центр;
- музыкальные инструменты.

Ход мероприятия

Зоотанцы

Включите музыку, чтобы дети могли танцевать под нее. Как только они войдут в ритм, выкрикните название любого животного или укажите на изображение этого животного на карточке. В этот момент дети должны

начать танцевать и издавать звуки так, как могло бы это делать названное животное.

Горячая картошка под музыку

Напишите на доске 5 вопросов, которые помогут детям больше узнать друг о друге: «Назови свою любимую песню», «На каком музыкальном инструменте ты играешь?», «Расскажи о своем хобби», «Какая музыка тебе нравится?». Предложите ребятам сесть в круг и начать передавать мяч по часовой стрелке, пока играет музыка. Когда вы останавливаете музыкальную композицию, ребенок, держащий предмет, должен ответить на один из вопросов на доске.

Музыкальный крокодил

Разделите группу на две группы. Попросите всех записать на трех отдельных листах бумаги три свои любимые современные песни и имя исполнителя. Положите листы бумаги в мешочек. Затем один игрок из каждой команды вытаскивает песню и пытается ее изобразить при помощи жестов, остальные члены команды пытаются угадать композицию. На каждую песню отводится по 4 минуты. Побеждает команда, которая правильно угадает большинство песен.

Что это за звук?

Начните с проигрывания коротких музыкальных отрывков различных инструментов. Сюда должны входить необычные инструменты, с которыми ребята могут не встречаться в своей повседневной жизни, и всем хорошо знакомые (фортепиано, гитара, барабан и другие). Сыграйте несколько песен и спросите, какие инструменты они узнают в каждой дорожке. Добавьте несколько треков из коллекции мировой музыки с необычными инструментами.

Игра "Волшебная шляпа"

Перед началом этой подвижной музыкальной игры для детей нужно приготовить большую шляпу. Чем более необычно она будет выглядеть, тем более будет казаться «волшебной». Дети и ведущий взрослый встают в круг, в руках у ведущего шляпа. Включается музыка, и шляпу начинают передавать по кругу, из рук в руки. Неожиданно музыка заканчивается. Тот, у кого на руках шляпа, должен надеть её на голову. Шляпа «творит волшебство» и превращает игрока в какого-нибудь персонажа. Нужно выйти в центр круга и изобразить кого-нибудь: сказочного героя, животного или предмет, при этом использовать слова нельзя, только звуки, движения и мимику. Остальные участники игры должны отгадать, кого изображает обладатель волшебной шляпы. Тот, кто правильно угадал, получает шляпу, все снова встают в круг и игра продолжается.

Музыкальная игра "Зеркало"

Выбирается ведущий, который встаёт лицом ко всем остальным. Он будет главным задающим, а остальные – его отражениями в зеркале. Под весёлую и озорную музыку ведущий начинает показывать различные движения, а остальные в точности повторяют. Это могут быть прыжки,

приседания, махи руками или ногами, танцевальные па – всё, что угодно. По окончании мелодии (обычно 2-2,5 минут) выбирается новый ведущий.

Игра "Необычные танцы"

Выбирается 5 коротких музыкальных композиций. Под первую из них нужно станцевать только руками, под вторую – только ногами, затем только головой, потом – только лицом, и наконец, всем вместе.

«Кто первый запоёт»

Это игра для двух и более участников. Один из участников играет или напевает мелодию известной песни. Побеждает тот, кто первый узнает песню и запоет ее.

«Послание африканскому племени»

Вы стучите на барабанах определённый ритм-послание соседнему африканскому племени. Сообщаете ребёнку содержание послания. А лучше, если он придумает послание сам. Например, «на улице хорошая погода», «у меня скоро день рождения» и т.д. Ребенок должен точно повторить ритм. В этой игре также возможна смена ролей: ребёнок стучит послание - вы повторяете. Такого рода игры развивают не только ритмические способности, но и фантазию ребёнка.

Приложение № 3

Сценарий познавательного и спортивного мероприятия

в каникулярное время

«Театральная мастерская»

Цель мероприятия:

Формирование уважительного отношения к театральному искусству, развитие творческих способностей средствами театрализованной деятельности.

Задачи:

Воспитательные:

воспитывать чувства дружбы и сотрудничества, взаимоподдержки, партнёрства;

формировать эстетические чувства, умение вести себя в коллективе

Обучающие:

- формировать актёрские качества, умения перевоплощаться, творчески самовыражаться.

- систематизировать знания учащихся в области театра.

Развивающие:

- развивать пространственное мышление, умение формулировать ответы на вопросы;

- развивать коммуникативные навыки при работе в группах;

- развивать ловкость, быстроту, координацию движений, внимания и ориентирования в пространстве.

- развивать воображение, творческую, познавательную, двигательную, активность детей.

Оборудование: листы для рисования, музыкальная колонка.

Место проведения: спортивный зал.

Ход мероприятия

1. Введение: Приветствие детей. Педагог озвучивает тему, условия и ход конкурса.

2. Разминка – выполнение артикуляционной гимнастики:

Упражнение для губ и языка.

Выпрямите спинку, расправьте плечи. Начали!

1. Свои губы, как лягушка, растяну я прямо к ушкам. Растянуть губы.

Улыбнемся как лягушки. Произнесем «И-и-и».

2. А теперь слонёнок – я, хоботок есть у меня.

Наши губки – хоботки. Сложим губы в трубочку и произнесем «у-у-у».

3. А теперь я – дудочка, дудочка-погудочка. Губами «о».

4. «Белочка». Раздаем орешки щечкам.

5. «Хомячок». Надуть щёчки и трясём ими.

6. «Большая лошадка». Цокать языком, широко открыв рот.

Выполнение игровых упражнений на развитие мимики и эмоций.

Мимика – выражение чувств через движения частей лица. Вы должны только движением частей лица: лоб, брови, глаза, нос, рот, щеки, проч. выполнить следующее упражнение.

Упражнения «Представьте себе».

- «У вас в руках яблоко, большое-пребольшое. Вы широко открываете рот и кусаете яблоко. Фу! Оно горькое. Вы берете второе яблоко, откусываете. Ой! Оно кислое. Вы берете третье яблоко, откусываете – сладкое».

- А как показать, что вам попался кислый лимон?

- Перед вами ваза с цветами. Вы вдыхаете аромат цветов. Ах, какая прелесть!

3. Основная часть

Учащиеся делятся на две группы, называют свои команды.

Театральная викторина

1. Назовите все что относится к театру на букву А, Б, В, Г

2. Назовите все что относится к театру на букву Д, Е, Ж

3. Назовите все что относится к театру на букву З, И, К, Л

4. Назовите все что относится к театру на букву М, Н, О, П

5. Назовите все что относится к театру на букву Р, С, Т, У

6. Назовите все что относится к театру на букву Ф, Х, Ц, Ч

7. Назовите все что относится к театру на букву Ш, Щ, Э, Ю, Я

Выигрывает та команда, которая вспомнила больше слов.

Этюды.

Что такое этюд? Этюд - это мини-спектакль, небольшая сценка, длящаяся от нескольких секунд до несколько минут. Это своего рода тренировка актерской техники перед большой работой над ролью в спектакле.

Основным элементом этюда является искусство импровизации - за небольшое количество времени необходимо придумать и воплотить на сцене сюжет, интересный зрителю или изобразить что-либо или кого-либо, но изобразить так, чтобы можно было быстро угадать, т.к. у каждого предмета, животного, человека и т.д. есть свои особенности, по которым его можно легко узнать.

Педагог предлагает одной команде изобразить одно животное, один предмет, одно время года, а другой команде - угадать. Затем команды меняются. Та команда, которая угадывала будет изображать, а та, что изображала – угадывать. Побеждает та команда, у которой больше всего угадали. Значит они хорошие актеры.

Упражнения

1. Речевые, произношение скороговорок

Скороговорки:

(Произносить с ускорением темпа).

1. «Дело мастера боится».

2. «Здоров будешь – всё добудешь!»

3. «Играй-играй, да дело знай!»

Скороговорку: «Два щенка – щека к щеке – грызли щетку в уголке» (произнести грустно, весело, сердито).

2. Движение под разные ритмы

Инсценировка сказки

Колобок

Теремок

Заключение

- Вот и подошел к концу наш театральный конкурс. Вы настоящие артисты, у вас все получилось сегодня. Вы умеете работать в команде, выразить свои чувства, вы умные и находчивые.

Вы, сегодня молодцы!

Поиграли от души.

Все артисты высший класс!

Награждение.

Приложение № 4

Сценарий познавательного и спортивного мероприятия

в пришкольном лагере

«Детская игра-пантомима «КРОКОДИЛ»

Цель мероприятия: выявление и систематизация знаний учащихся в сфере театрального искусства, а также привлечение детей к здоровому образу жизни.

Задачи:

Воспитывающие:

- формировать эстетические чувства, умения вести себя в коллективе;
- активизировать творческие способности;

- воспитывать интерес к физической культуре.

Обучающие:

- создать условия для комфортного обучения учащихся;

- систематизировать знания учащихся в области театра.

Развивающие:

- развивать пространственное мышление, умение формулировать ответы на вопросы;

- развивать коммуникативные навыки при работе в группах;

- развивать ловкость, быстроту, координацию движений, внимания и ориентирования в пространстве.

Оборудование: карточки, карандаши, листы для рисования, музыкальная колонка.

Место проведения: спортивный зал.

Ход мероприятия

1. Введение: Введение: Приветствие детей. Педагог озвучивает тему, условия и ход конкурса.

2. 1-ый тур «РАЗМИНКА» прошёл отлично. Теперь каждый из участников берет по одной распечатанной карточке и за 30 секунд по очереди показывает слово (По 6-10 человек из команды). 1 балл – одно угаданное слово.

3. 2-ой тур «ПОКАЖИ». 6-10 участников из каждой команды показывают по очереди слова из своей карточки за 60 секунд (1 балл – одно угаданное слово) (на карточке 5-6 слов)

5. 3-ий тур «ОБЪЯСНИ». 6-10 участников из каждой команды объясняют по очереди слова из своей карточки за 60 секунд, не используя однокоренные слова!!! 1 балл – одно угаданное слово (на карточке 5-6 слов).

6. 4-ый тур «НАРИСУЙ». 6-10 участников из каждой команды рисуют по очереди слова из своей карточки за 60 секунд. 1 балл – одно угаданное слово (на карточке 5-6 слов).

7. 5-ый тур «ПОХОДКА» или «КТО АРТИСТИЧНЕЕ?» (2 участника от команды выходят и показывают по очереди походку, названную ведущим, по 4 походки. 1 балл – за каждую показанную походку.

Награждение победителей.

Приложение № 5

Сценарий познавательного и музыкального мероприятия

в пришкольном лагере

Музыкальная викторина «Мелодия детства»

Музыкальная викторина «Мелодия детства», разработанная специально для проведения мероприятий в пришкольном лагере, направлен на повышение интереса обучающихся к музыке.

Викторина – это занимательный и, в тоже время, точный метод изучения музыки. Благодаря такой игровой форме развиваются интеллектуальные

возможности человека, расширяется диапазон его знаний, появляется умение быстро и точно ответить на вопрос.

1 этап «Музыкальная угадайка»

2 этап «Викторина по мультфильмам»

3 этап игра «Капкан»

Цель: развитие музыкального восприятия детей в игровой форме

Задачи:

Воспитательные: воспитание сознательной дисциплины и норм поведения; воспитание духа соревнования; формирование дружеских отношений, умения работать командой.

Образовательные: формировать навыки культуры поведения во время проведения мероприятия.

Развивающие: развивать у учащихся сообразительность, любознательность, логическое мышление, укреплять память, развивать творческую фантазию, смекалку; вовлечь учащихся в активную практическую деятельность; развивать навыки грамотного ответа, умения доказывать свою точку зрения.

Место проведения: спортивный зал

Оборудование: микрофон, фонограммы, музыкальная аппаратура, коврики

Ход мероприятия

-Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать Вас на нашей музыкальной викторине «Мелодия весны».

Итак, уважаемые игроки, вам первое испытание – за 2 минуты придумать название и девиз своей команды! Время пошло!

1 этап - «Музыкальная угадайка». Включается минус музыкального произведения и в чьей команде первый человек поднимет руку, тот отвечает. Если в команде дали не верный ответ, право отвечать переходит в другую команду. Кто ответит верно - получает балл.

2 этап - «Викторина по мультфильмам». Ведущий задает вопросы по известным детским мультфильмам, кто быстрее среагирует на вопрос и поднимет руку, тот отвечает. В конце игры идет подсчет баллов.

3 этап - игра «Капкан». 1 команда берется за руки и образует круг, а 2 команда движется вне и внутри круга пока играет музыка. Как только музыка останавливается, 1 команда опускает руки, таким образом, 2 команда попадает в капкан. Далее, оставшиеся в капкане присоединяются к 1 команде и ловит остальных. После того как всех поймали, ребята меняются местами.

-Дорогие ребята, наша музыкальная викторина подошла к концу. Спасибо всем за участие, вы молодцы! Всего доброго, до свидания!

Приложение 6

Сценарий мероприятия для пришкольного лагеря

«ВЕСЕЛЫЕ ЭСТАФЕТЫ»

Цель: Приобщение к здоровому, активному образу жизни; выявление талантливых детей, создание праздничного настроения.

Задачи:

1. *Воспитательная* – Воспитывать чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, «здоровый дух соперничества». Привлекать ребят к систематическим занятиям физической культурой;
2. *Образовательная* – Научить детей проявлять свои индивидуальные возможности, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;
3. *Развивающая* – Развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость, ловкость, быстроту.

Инвентарь: Секундомер, свисток, эстафетные палочки, мячи (баскетбольные, волейбольные, футбольные), обручи, скакалки, кегли, баскетбольные кольца.

Место проведения: Спортивный зал.

Состав команды: К эстафете нужно разделить детей на 2 команды.

Ход мероприятия:

1. Построение команд в спортивном зале

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята и уважаемые гости! Очень приятно приветствовать всех вас сегодня в спортивном зале! Мы начинаем самую спортивную из всех весёлых и самую весёлую из всех спортивных игр - «Весёлые эстафеты»! В ходе соревнований участники продемонстрируют свои качества в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Встречайте команды!!! «Представление команд» Каждая из команд представляет себя в любой творческой форме.

Ведущий: Ребята, в процессе соревнований мы с вами должны соблюдать следующие правила: уважать своих соперников; оставаться скромными после победы; достойно переносить поражения; соблюдать правила игры. Условия проведения соревнований:

За победу в спортивной эстафете команда получает 3 очка, за поражение 1 очко.

2. Эстафеты

1) Эстафета с мячом . Участники встают друг за другом. Капитанам вручаются мячи. По сигналу ведущего капитаны передают мяч через голову второму игроку, второй — третьему, и так до последнего. Последний, получив мяч, должен обежать свою команду, встать во главе ее и прокатить мяч по полу между ног членов команды. Последний игрок, приняв мяч, бежит вперед и передает мяч по полу между ног членов команды. Так все члены команды.

2) Эстафета «Кенгуру». Зажав между ногами (выше колен) мяч, двигаться прыжками вперед до ориентира и обратно. Вернувшись, передать эстафету следующему игроку. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

3) Эстафета «Проскачи на фитболе». Все участники команды по очереди должны проскакать сидя на фитболе до ориентира и обратно

4) Эстафета «Двойной цепной паровозик». В эстафете принимают участие все члены команды, начиная с первого, который бежит до ориентира и обратно,

цепляет второго, вместе они бегут до ориентира и обратно, оставляя первого и цепляя третьего и т.д.

5) Эстафета «Обведи кегли мячом с помощью гимнастической палки. Игрок должен обвести все кегли мячом, дойти до финиша. Дойдя до ориентира, взять мяч в руки и вернуться к команде.

6) Эстафета «3 ноги». Двум игрокам завязывают ноги ниже коленей и так они бегут до ориентира и обратно. Затем связывают ноги следующим 2-м игрокам. Так бегут все участники.

7) Эстафета «Бег со скакалкой». Первый участник берет скакалку и прыгает на ней до финиша и обратно и передает эстафету второму участнику.

8) Эстафета «Попади в цель» Перед каждой командой находятся обручи на расстоянии 3 метра, каждый участник забрасывает мяч в обруч.

9) Эстафета «Зажми мяч». Первые 2 игрока зажимают мяч лбами, руки держат за спиной и бегут до ориентира и обратно. Следующие 2 игрока зажимают мяч одной ладонью каждый, бегут туда и обратно. 3-я пара зажимает мяч животами, руками держатся за плечи друг друга, 4-я пара зажимает мяч спинами.

10) Эстафета «Пройди болото». «Первый игрок берет 2 обруча. Один из них бросают вперед на пол так, чтобы до него допрыгнуть. 2-й обруч надевают на себя. Находясь внутри обруча вместе прыгают в первый обруч. Снимают с себя обруч и бросают его вперед, поднимают обруч с пола, находясь внутри него, и вместе прыгают в первый обруч. Так прыгают до ориентира, как бы выбираясь из болота. Там берут оба обруча в руки и бегом возвращаются к команде. Отдают обручи следующим 2-м игрокам.

3. Подведение итогов, награждение

Ведущий: Вот и закончился наш праздник. Все участники команд показали свою силу, быстроту, ловкость. А главное – получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Дорогие ребята, вы сегодня отлично соревновались у нас, есть победители, но, к сожалению, есть и проигравшие, но в нашем мероприятии победила дружба.