



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

П Р И К А З

06.04.2022

г. Тамбов

№ 832

О реализации регионального проекта для организации летней оздоровительной кампании в лагерях с дневным пребыванием «Тамбов на карте генеральной»

В целях совершенствования системы организации летней оздоровительной кампании в лагерях с дневным пребыванием Тамбовской области ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить региональный проект для организации летней оздоровительной кампании в лагерях с дневным пребыванием «Тамбов на карте генеральной» (далее – Проект) (Приложение 1).

2. Утвердить состав организационного комитета Проекта (Приложение 2).

3. Определить координатором Проекта Тамбовское областное государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества» (Долгий), возложив на него организационно-информационное и методическое сопровождение.

4. Рекомендовать руководителям органов местного самоуправления, осуществляющих управление в сфере образования, руководителям образовательных организаций обеспечить участие лагерей с дневным пребыванием детей в Проекте.

И.о. начальника управления

Н.В. Мордовкина

Приложение 1
УТВЕРЖДЕН
Приказом
управления образования
и науки области
от 06.04. № 832
2022

**Региональный проект для организации летней оздоровительной
кампании в лагерях с дневным пребыванием
«Тамбов на карте генеральной»**

1. Актуальность Проекта

Каникулярный отдых – это не просто прекращение учебной деятельности ребенка. Это активная пора его социализации, продолжение образования.

Каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени учащихся. Однако не все родители могут предоставить своему ребёнку полноценный, правильно организованный отдых. Эти функции выполняет пришкольный лагерь с дневным пребыванием детей.

Каникулярный оздоровительный отдых детей и подростков – это особая педагогическая система, в которую вовлечена значительная часть всех обучающихся детей и подростков.

В целях популяризации народного искусства и сохранения культурных традиций, памятников истории и культуры, этнокультурного многообразия, культурной самобытности всех народов и этнических общностей 2022 год объявлен Годом культурного наследия народов России. Вместе с тем, в 2022 году исполняется 85 лет со дня образования Тамбовской области. Этим важным событиям посвящен региональный проект для организации летней оздоровительной кампании в лагерях с дневным пребыванием «Тамбов на карте генеральной» (далее – Проект).

Актуальность Проекта определяется формированием у детей мотивации к изучению народного искусства и традиций народов страны и родного края.

Проект реализует задачи государственной и региональной политики, основываясь на следующих нормативно-правовых актах:

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»;

Федеральный проект «Патриотическое воспитание» национального проекта «Образование»;

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (последняя редакция);

Конституция Российской Федерации (статьи: 2, 21, 37, 38, 41, 53);

Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» в части создания дополнительных

гарантий безопасности в сфере организации отдыха и оздоровления детей от 23.12.2019;

Национальный стандарт Российской Федерации «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления» ГОСТ Р 52887-2018;

Закон Тамбовской области от 30.03. 2016 г. № 657-З «Об отдельных вопросах организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в Тамбовской области» (принят Тамбовской областной Думой 25.03.2016 г.) (с изменениями и дополнениями);

Постановление администрации Тамбовской области от 13.10.2021 г. № 765 «О мерах по реализации Закона области «Об отдельных вопросах организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в Тамбовской области»;

Постановление главы администрации Тамбовской области от 22.06.2020 г. № 126 «О межведомственной комиссии по вопросам организации отдыха и оздоровления детей»;

«Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-2019)»;

Программа развития воспитания в Тамбовской области на период до 2025 года.

Проект призван обеспечить:

формирование уважения к многонациональной культуре страны и историко-культурному наследию родного края;

снижение уровня межнациональной напряженности;

создание единого образовательного пространства, обеспечивающего качественную организацию летнего отдыха и оздоровления детей в лагерях дневного пребывания Тамбовской области;

полноценное методическое сопровождение лагерей дневного пребывания в вопросах воспитательной и организационной деятельности.

Особенностью Проекта является комплексный подход к реализации поставленных задач, где обучение подразумевает интеграцию ряда дисциплин, направленных на изучение народного искусства и традиций народов страны и родного края.

2. Цель и задачи Проекта

Цель: совершенствование системы организации летней оздоровительной кампании в лагерях с дневным пребыванием Тамбовской области.

Задачи:

вовлечение участников профильных смен в деятельность, способствующую формированию уважения к многонациональной культуре страны и историко-культурному наследию родного края;

методическое сопровождение деятельности лагерей с дневным пребыванием;

подготовка педагогических кадров (старших-вожатых) и вожатых-стажеров из числа старшеклассников для реализации профильной смены в лагерях с дневным пребыванием;

осуществление деятельности по профориентации старшеклассников.

3. Территория реализации Проекта

Проект реализуется на территории Тамбовской области.

4. Целевые группы

Проект адресован:

участникам летних смен в лагерях с дневным пребыванием;

педагогическим работникам, осуществляющих трудовую деятельность в летний каникулярный период в лагерях с дневным пребыванием.

5. Этапы и сроки реализации Проекта

Организационный этап (апрель – май 2022г.): проведение подготовительных мероприятий.

Основной этап (июнь – август 2022г.): выполнение плана мероприятий по реализации Проекта.

Заключительный этап (сентябрь 2022г.): подведение итогов реализации Проекта.

6. Управление реализацией Проекта

Организатором Проекта является управление образования и науки области.

Координатор Проекта – Тамбовское областное государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества» (далее – Центр).

Работу по реализации мероприятий Проекта на муниципальном уровне координируют органы местного самоуправления, осуществляющие управление в сфере образования.

Для проведения мероприятий Проекта могут быть привлечены высококвалифицированные специалисты различных ведомств и иных организаций, участвующих в организации летней оздоровительной кампании.

7. Механизм реализации

В целях повышения профессиональных компетенций педагогов, подготовки вожатых вожатых-стажеров из числа старшеклассников проводится **семинар-практикум для старших вожатых и вожатых-стажеров лагерей с дневным пребыванием детей** (далее Семинар-

практикум). Программа Семинара-практикума подразумевает изучение участниками основных принципов и особенностей организации летнего оздоровительного отдыха в условиях лагеря с дневным пребыванием детей в 2022 году, а также особенностей организационно-массовой деятельности.

Для обеспечения комплексного подхода к реализации Проекта разработана типовая программа летней профильной смены **«Тамбов на карте генеральной»**, посвященной Году культурного наследия народов России и 85-летию со дня образования Тамбовской области (далее – Программа) (приложение 1 к Проекту).

Программа является комплексной, так как включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях лагеря с дневным пребыванием.

Игровая модель Программы подразумевает «путешествие» по стране и «остановками» в федеральных округах Российской Федерации. Отправной точкой и местом окончания путешествия является Тамбовская область. Важное место в Программе отведено изучению культуры, традиций нашего родного края. Гидом в путешествии для ребят становится бурый медведь – герой проекта «Мульти-Россия».

Также Программа подразумевает реализацию образовательных модулей, занятия в которых дети выбирают исходя из своих интересов. Участники смены могут выбрать один или несколько образовательных модулей: «Живая нить традиций», «Родник», «Тамбовское турагенство».

«Живая нить традиций» – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности. Освоение ее содержания способствует развитию совместного творчества детей, в процессе которого идёт популяризация народного искусства, ремёсел и промыслов и знакомство с традиционным народным творчеством родного края.

«Родник» – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности. Занимаясь по программе «Родник», учащиеся будут иметь возможность не только овладеть начальными исполнительскими умениями и навыками, развить музыкальные (музыкальный слух и память, чувство ритма), творческие и интеллектуальные способности, но и обогатят свои представления о фольклоре, народном музыкальном искусстве в целом.

«Тамбовское турагенство» – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа туристско-краеведческой направленности. Особенность данной программы заключается в том, что краеведческий материал в аспекте изучения методики экскурсионной деятельности преподносится для детей в лагере с дневным пребыванием, практически полностью в творческой и игровой форме.

В целях методического сопровождения деятельности лагерей дневного пребывания разработан кейс **«Методические материалы по реализации Программы летней профильной смены «Тамбов на карте генеральной»**, посвященной Году культурного наследия народов России и

85-летию со дня образования Тамбовской области» (далее – Кейс) (приложение 2 к Проекту). В Кейсе расположены методические материалы по проведению занятий, мастер-классов, мероприятий в рамках реализации Программы.

8. Ожидаемые результаты

8.1. Реализация Проекта даст возможность последовательно осуществлять меры, направленные на совершенствование системы организации летней оздоровительной кампании и достижения следующих результатов:

8.1.1. создано единое образовательное пространство, обеспечивающее формирование уважения к многонациональной культуре страны, снижение уровня межнациональной напряженности среди детей и подростков в лагерях дневного пребывания области;

8.1.2. созданы условия для полноценного методического сопровождения лагерей дневного пребывания в вопросах воспитательной и организационной деятельности.

9. План реализации Проекта

Наименование мероприятия	Сроки	Ответственные
Организационный этап		
Определение и назначение ответственных лиц для реализации проекта	апрель 2022 г.	управление образования и науки области; Центр.
Информирование педагогической общественности области о реализации Проекта	апрель 2022 г.	управление образования и науки области; Центр.
Семинар-практикум для старших вожатых и вожатых-стажеров лагерей с дневным пребыванием детей	апрель 2022 г.	управление образования и науки области; Центр.
Создание единого информационного ресурса Проекта	май 2022 г.	управление образования и науки области; Центр
Основной этап		
Реализация программы летней профильной смены «Тамбов на карте генеральной», посвященной Году культурного наследия народов России и 85-летию со дня образования Тамбовской области	июнь-июль 2022 г.	Органы местного самоуправления, осуществляющих управление в сфере образования
Освещение мероприятий Проекта в СМИ, на социальных платформах	в течение всего срока реализации проекта	управление образования и науки области; Центр
Заключительный этап		
Анализа результатов реализации Проекта	сентябрь 2022 г.	управление образования и науки области;

		Центр
--	--	-------

Приложение 1 к Проекту

Управление образования и науки Тамбовской области

Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Рекомендована к утверждению
научно-методическим советом
ТОГБОУ ДО
«Центр развития творчества
детей и юношества»

Утверждаю

Протокол № _____ от «___» _____ 2022 г.

Типовая программа летней профильной оздоровительной смены
для лагерей дневного пребывания
социально-гуманитарной направленности
«Тамбов на карте генеральной»

Срок реализации: 21 день
Возраст учащихся: от 7 до 18 лет

Автор-составитель:
Лебедева Анастасия Александровна,
старший методист
ТОГБОУ ДО «Центра
развития творчества детей и юношества»

Тамбов, 2022 г.

Информационная карта программы

<p>Полное наименование программы</p>	<p>Типовая программа летней профильной оздоровительной смены для лагерей дневного пребывания социально-гуманитарной направленности «Тамбов на карте генеральной»</p>
<p>ФИО авторов (с указанием занимаемой должности)</p>	<p>Лебедева Анастасия Александровна, старший методист ТОГБОУ ДО «Центра развития творчества детей и юношества»</p>
<p>Основание для разработки программы (федеральные и региональные законодательные и нормативные акты и документы)</p>	<p>Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция) Конституция Российской Федерации (статьи: 2, 21, 37, 38, 41, 53); Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» в части создания дополнительных гарантий безопасности в сфере организации отдыха и оздоровления детей от 23.12.2019; Национальный стандарт Российской Федерации «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления» ГОСТ Р 52887-2018; Закон Тамбовской области от 30.03. 2016 г. № 657-З «Об отдельных вопросах организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в Тамбовской области» (принят Тамбовской областной Думой 25 марта 2016 г.) (с изменениями и дополнениями); Постановление администрации Тамбовской области от 13.10.2021 г. № 765 «О мерах по реализации Закона области «Об отдельных вопросах организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в Тамбовской области»; Постановление главы администрации Тамбовской области от 22.06.2020 г. № 126 «О межведомственной комиссии по вопросам организации отдыха и оздоровления детей»; Приказ от 06.07.2020 №776 «О медико-санитарном обеспечении детей и подростков в летний оздоровительный период 2020 года»; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»</p>
<p>Срок реализации</p>	<p>21 день</p>
<p>Целевая группа детей (возраст детей и специфика программы)</p>	<p>Участники программы: дети и подростки в возрасте от 6,5 до 18 лет, участники профильных смен в лагерях дневного пребывания</p>

Блок № 1. Комплекс основных характеристик типовой программы летней оздоровительной профильной смены

Пояснительная записка

Каникулярный отдых – это не просто прекращение учебной деятельности ребенка. Это активная пора его социализации, продолжение образования.

Во время каникул происходит разрядка накопившейся за учебное время напряжённости, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала. Именно поэтому обеспечение занятости школьников в период каникул является приоритетным направлением государственной политики в области образования детей и подростков. Ведь одна из причин, вызывающих рост асоциального поведения - нерациональная организация досуговой деятельности и каникулярного времени, подлинной проблемой которого становится детская безнадзорность. Это формирует перекосы гражданско-правового, патриотического самосознания, иждивенчество, боязнь вступления в самостоятельную жизнь. Органами государственной власти всех уровней и местного самоуправления, органами управления образования и образовательными учреждениями с привлечением общественности, постоянно предпринимаются меры по усилению педагогического влияния на детей и подростков в период каникул и повышению их занятости.

Каникулы составляют значительную часть годового объёма свободного времени учащихся, но далеко не все родители могут предоставить своему ребёнку полноценный, правильно организованный отдых.

Эти функции выполняет пришкольный лагерь с дневным пребыванием детей.

Каникулярный оздоровительный отдых детей и подростков — это особая педагогическая система, в которую вовлечена значительная часть всех обучающихся детей и подростков.

Актуальность программы Наступивший 2022 год посвящен культурному наследию народов России. Об этом говорится в Указе, который подписал Президент страны Владимир Владимирович Путин. «[Решение было принято] в целях популяризации народного искусства и сохранения культурных традиций, памятников истории и культуры, этнокультурного многообразия, культурной самобытности всех народов и этнических общностей», — говорится в документе.

По Конституции Россия является многонациональной страной. На ее территории проживает более 190 разных народов. У каждого из них своя культура, язык, обычаи и традиции.

В этом году Тамбовская область отметит юбилей. 27 сентября региону исполнится 85 лет. История Тамбовской земли – это достойное, крепкое прошлое. Оно наполнено значимыми историческими событиями из многовековой истории нашего региона, именами прославивших Тамбовщину знаменитых земляков.

Типовая программа летней профильной смены «Тамбов на карте генеральной» (далее – Программа) посвящена Году культурного наследия народов России и 85-летию со дня образования Тамбовской области, этим и обусловлена ее актуальность.

Инновационностью и уникальностью программы является ее практико-ориентированный характер. Идея программы – погружение участников смены в интерактивное путешествие по стране и знакомство с ее многонациональной культурой. Во время путешествия ребята познакомятся с ремеслами, фольклором, и интересными местами страны и своей малой родины.

Педагогическая целесообразность.

Данная программа по своей направленности является комплексной, то есть включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей.

Данная Программа в рамках летней профильной смены обладает уникальной возможностью творческого и интеллектуального развития, отдыха и оздоровления, формирования здорового образа жизни, посредством вовлечения в практическую совместную социально-значимую деятельность и общение детей и взрослых.

При осуществлении коллективных творческих дел у детей и подростков формируются те личностные качества, от которых впоследствии зависит успешность его социальной практики, его отношения с окружающими людьми и самим собой: коммуникабельность, ответственность, уверенность в себе, чувство товарищества и переживания за общее дело.

Отличительной особенностью Программы является направленность на реализацию принципа вариантности, включающего возможность подбирать содержание учебного материала в соответствии с возрастными особенностями и личными предпочтениями детей и подростков, материально-технической оснащённостью лагеря дневного пребывания и т.д.

Особое внимание сосредоточено на создании условий для свободного выбора каждым лагерем дневного пребывания образовательных модулей (одного или нескольких), многообразии видов деятельности, удовлетворяющих самые различные интересы детей.

Адресат программы. Программа предназначена для детей и подростков в возрасте от 7 до 18 лет (включительно), проживающих в муниципальных территориях Тамбовской области. Возраст участников организаторы смены в образовательных организациях могут определять самостоятельно в соответствии с положением об организации лагеря дневного пребывания.

Продолжительность программы

Программа является краткосрочной и реализуется в течение лагерной смены (21 день).

Цель и задачи программы

Цель: создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития их внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную, общественно значимую и лично привлекательную деятельность, содержательное общение и межличностные отношения в детском коллективе, развитие творческих способностей детей.

Задачи:

образовательные:

формирование представления о символике, многонациональной культуре страны;

формирование знаний о ремеслах Тамбовщины;

знакомство с фольклором народов России;

ознакомление обучающихся с некоторыми историческими событиями, повлиявшими на формирование многонационального российского народа;

закрепление знаний и навыков безопасного и здорового образа жизни.

развивающие:

развитие инициативы, самостоятельности, творческих и организаторских способностей;

формирование интереса к традициям и обычаям народов, населяющих Россию;

развитие интеллектуальных, коммуникативных способностей;

создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организацию досуга детей и подростков.

воспитывающие:

приобщение обучающихся к культурному наследию народов нашей страны, к общечеловеческим ценностям предшествующих поколений, воплощенным в религиозных верованиях, фольклоре, народных традициях и обычаях (нравственном опыте поколений), в искусстве;

формирование бережного отношения к уникальным объектам культуры и памятников страны и родного края;

формирование партнёрских отношений в группе, взаимного уважения, взаимопонимания;

формирование социальной активности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в коллективе;

создание дружеских отношений между детьми и взрослыми.

Этапы реализации программы смены

Краткосрочная программа реализуется в течение одной смены в лагерях дневного пребывания и осуществляется в несколько этапов:

I. Подготовительный (до начала смены):

определение перспектив развития реализации Программы в соответствии со спецификой конкретного лагеря дневного пребывания;

определение круга задач – организационных, методических,

воспитательных;

подготовка необходимого оборудования.

II. Организационный (1–3 день):

работа по организации деятельности смены (определение и принятие свода правил поведения в лагере, инструктаж по технике безопасности и т.д.);
организация самоуправления в отрядах, лагере;
запуск игровой модели смены.

III. Основной (4-19 день):

теоретические и практические занятия по образовательным модулям в рамках программы;

спортивно-оздоровительные, интеллектуально-познавательные, досуговые мероприятия и трудовая деятельность.

IV. Заключительный (20-21 день):

проведение итогового мероприятия;
итоговая диагностика;
подведение итогов, награждение победителей и активных участников летней профильной смены.

Концептуальные основы и принципы деятельности

Принципы реализации Программы:

принцип прикладной направленности (предполагает получение одновременно и практических, и теоретических знаний, идущих неотрывно друг от друга);

принцип сознательной активности (требует непосредственной вовлеченности детей в творческий процесс и коллективную работу);

принцип доступности (предполагает создание равных условий для всех участников смены);

принцип индивидуального подхода к детям (обеспечивает учёт особенностей детей, максимально активизирует интеллектуальные и духовные силы ребенка, а также создает для него комфортные условия для обучения);

принцип наглядности (предполагает задействование разных каналов восприятия: зрение, слух, обоняние, осязание);

принцип последовательности и систематичности (предполагает построение процесса работы с детьми в виде единой системы);

принцип связи теории с практикой (предполагает мотивацию детей к использованию полученных знаний в жизни и (или) в будущей профессиональной деятельности);

принцип учета ранее сформированных навыков и умений (предполагает выбор форм и приемов работы с детьми на основе уже имеющихся у них знаний, умений и навыков);

принцип учета возрастных и психологических особенностей детей (требует выбора тех форм, методов и приемов работы, которые по своему содержанию соответствовали бы нормам психического развития детей и подростков);

принцип сотрудничества (результатом деятельности воспитательного характера является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью);

принцип демократичности (предполагает участие всех детей и подростков в программе развития творческих способностей);

принцип творческой индивидуальности (реализует, развивает творческий потенциал);

принцип гуманизма (к каждому ребенку относятся как к личности, способной выразить свои идеи, мысли, предложения);

принцип доверия и поддержки (основан на том, что к каждому ребенку, к его мотивам, интересам необходимо относиться уважительно, доверять и поддерживать его).

Механизм реализации программы

Программа смены реализуется по блочно-модульной системе (базовый и тематический). Каждый из блоков может рассматриваться как отдельная часть и в то же время выступать в плотной взаимосвязи с другими блоками.

Базовый блок реализуется на протяжении всей смены и предусматривает решение традиционных задач организации отдыха и оздоровления по следующим направлениям:

культурно-досуговое: предполагает участие в мастер-классах, участие в экскурсионных программах, участие в отрядных и лагерных мероприятиях смены, развивающих эстетический вкус и чувство прекрасного;

физкультурно-оздоровительное: предполагает организацию физкультурно-массовых мероприятий в течение смены. Данное направление ориентировано на формирование, сохранение и укрепление здоровья ребят, в основу, которого положены культурологический и личностно ориентированный подходы.

социально-личностное: предполагает раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, включение детей и подростков в совместную социально значимую деятельность;

трудовое направление: предполагает включение детей и подростков в трудовую деятельность реализуется через социально-значимую деятельность: организацию дежурства в столовой, отрядных комнатах и на территории лагеря. Благодаря этому формируется бережное отношение не только к своему труду, но и к труду окружающих, а также к имуществу лагеря.

Основные средства достижения задач базового блока смены:

мероприятия, посвященные актуальным событиям детства;

физкультурно-массовые мероприятия, мероприятия, направленные на приобщение детей к здоровому образу жизни;

мероприятия эстетического направления;

мероприятия медийного направления;

мероприятия, направленные на формирование у детей и подростков спортивного характера, активной жизненной и гражданской позиции.

Тематический блок (образовательные форматы) содержит 3 образовательных модуля.

В рамках реализации этого направления детям предлагается принять участие в комплексе познавательных и интеллектуальных мероприятий.

Образовательная составляющая данного направления состоит из трех основных образовательных модулей. Каждый модуль является составной частью общей программы, длится на протяжении всей смены.

При реализации Программы организаторы летней оздоровительной смены в лагерях дневного пребывания могут выбрать один или несколько из образовательных модулей: «Живая нить традиций», «Родник», «Тамбовское турагенство» (приложение 1).

«Живая нить традиций» - дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности. Освоение ее содержания способствует развитию совместного творчества детей, в процессе которого идёт знакомство с традиционным народным творчеством родного края и популяризация народного искусства, ремёсел и промыслов.

«Родник» - дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности. Занимаясь по программе «Родник», учащиеся будут иметь возможность не только овладеть начальными исполнительскими умениями и навыками, развить музыкальные (музыкальный слух и память, чувство ритма), творческие и интеллектуальные способности, но и обогатят свои представления о фольклоре, народном музыкальном искусстве в целом.

«Тамбовское турагенство» - дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа туристско-краеведческой направленности. Программа направлена на создание условий, которые способствуют доступности обучения в игровой форме для желающих приобрести компетенции в экскурсионной деятельности по изучению истории Тамбовского края.

Основные формы тематического блока:

игра рассматривается как природосообразный способ «вхождения» ребенка в жизнь, как регулятор всех жизненных позиций ребенка, его эмоциональных переживаний.

мастер-класс рассматривается как оптимальный способ, направленный на приобретение и закрепление практических знаний и умений по специфическим направлениям.

групповые и индивидуальные практические занятия – творческие, практические и комбинированные формы занятия.

Эти формы рассматриваются как основной блок реализации программы, который позволяет в разных формах познакомить детей и подростков с ремеслами, фольклором и историческими местами страны и Тамбовщины.

Воспитательное направление

Для достижения воспитательного результата используется комплексная форма воспитательной работы. Взаимодействие взрослых и детей

осуществляется на принципах наставничества, творческого сотрудничества и сотворчества в процессе совместного осуществления медиа деятельности.

Одним из важнейших средств и методов организации воспитательного пространства является создание условий для реализации потенциала каждого ребенка.

Системную воспитательную работу с детьми осуществляет вожатый, воспитатель отряда через просветительские и воспитательные беседы, наблюдение за морально-нравственным развитием ребенка, контроль взаимоотношений в отряде.

Воспитательное направление реализуется за счет мероприятий различной направленности. Через участие в общелагерных мероприятиях воспитывается и формируется гражданская культура и гражданская позиция.

Психолого-педагогическое сопровождение

Это процесс оказания своевременной педагогической и психологической помощи нуждающимся в ней детям и подросткам, и система корректирующих воздействий на основе отслеживания изменений в процессе развития личности ребенка. Функции психолого-педагогического сопровождения ребенка в условиях летней профильной смены:

воспитательная – восстановление положительных качеств, позволяющих ребенку комфортно чувствовать себя в окружающей среде;

компенсаторная – формирование у ребенка стремления компенсировать имеющиеся недостатки усилением приложения сил в том виде деятельности, который он любит и в котором он может добиться успеха, реализовать свои возможности, способностей в самоутверждении;

стимулирующая – направлена на активизацию положительной социально-полезной, предметно-практической деятельности ребенка;

корректирующая – связана с исправлением отрицательных качеств в личности и предполагает применение разнообразных методов и методик, направленных на корректировку мотивационно-ценностных ориентаций и установок в общении и поведении.

Психолого-педагогическое сопровождение осуществляется педагогом-психологом. Для мониторинга результатов проводится входная и итоговая психолого-педагогическая диагностика (выявление интересов и склонностей детей, определение особенностей поведения и общения, выявление лидера в коллективе и т.д.), а также индивидуальные и групповые диагностики, проводимые в форме бесед, тренинговых занятий и консультаций с психологом.

Планируемые результаты

Результатом деятельности данной Программы можно считать овладения детьми элементарными коммуникативными, творческими, информационными и другими навыками. В ходе реализации программы должен быть создан благоприятный психологический климат в коллективе, как условие развития творческого потенциала детей.

Предполагается развитие индивидуальных особенностей и общей культуры личности.

По итогам развития программы планируется получить следующие результаты. Учащиеся:

- познакомились с символикой, многонациональной культурой страны;
- сформировали первоначальное представление о ремеслах Тамбовщины, фольклоре народов России;

- познакомились с некоторыми историческими событиями, повлиявшими на формирование многонационального российского народа;
- закрепили знания и навыки безопасного и здорового образа жизни.

У учащихся были:

- развиты инициатива, самостоятельность, творческие и организаторские способности;

- сформированы интерес к традициям и обычаям народов, населяющих Россию;

- развиты интеллектуальные, коммуникативные способности;

- созданы благоприятные условия для укрепления здоровья и организацию досуга детей и подростков.

Для учащихся были созданы:

- положительный эмоциональный климат в коллективе лагеря, способствующий успешной реализации и коммуникации личности, партнерским отношениям в группе, взаимному уважению, взаимопониманию, умению работать в команде;

- система взаимодействия в коллективе лагеря, которая стала практикой социализации.

Были применены разнообразие видов и форм деятельности, которое:

- позволили наиболее полно развить и раскрыть творческие способности;
- способствовали пробуждению у детей интереса к культуре родной страны;

- воспитали и развили понимающего, умного, воспитанного, обладающего художественным вкусом, необходимыми знаниями, собственным мнением юного гражданина страны;

Критерии эффективности реализации программы

По результатам итогового анкетирования смены выявляется:

- степень удовлетворенности детей программой смены;

- сформированность коммуникативных навыков и социальных компетенций;

- мотивирование к ведению здорового образа жизни;

- совершенствование умений и навыков в художественно-творческой деятельности.

Диагностические мероприятия включают:

- вводная диагностика (анкета) для изучения ожиданий детей от смены;

- беседы с детьми и подростками, отдыхающих в лагере дневного

пребывания;

заключительная экспресс-диагностика (анкета) для изучения результативности воспитательного процесса (приложение 2).

Игровая модель лагерной смены

На период проведения смены ребята отправляются в путешествие по России. Сопровождает детей герой проекта «Мульти-Россия» бурый медведь.

«Мульти-Россия» («Мы живём в России») – цикл социальных анимационных роликов, который является выдающимся социально-культурным событием всероссийского масштаба. Цикл создан продюсерской компанией «Аэроплан» в сотрудничестве с известной российской анимационной студией «Пилот» при поддержке Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям, «Русского географического общества» и администраций городов и регионов.

В цикл входит свыше 100 минутных роликов. Каждый мультфильм – это визитная карточка одного из городов, регионов или народностей России. Ролики создаются в уникальной технике динамичной пластилиновой анимации, которая завораживающе действует как на детей, так и на взрослых. Все фильмы вместе составят живую и праздничную видеоэнциклопедию нашей страны.

Каждый отряд может выбрать свой вид транспорта для путешествия. В соответствии с выбранным транспортом отряд оформляет свое отрядное место и уголок.

Точкой отправления путешествия является Тамбовская область. Далее бурый медведь приглашает детей посетить федеральные округа и познакомиться с народами, населяющими их. В завершении смены отряды возвращаются обратно на Тамбовщину.

Блок № 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материально-технические условия

Базой для реализации Программы являются лагерь дневного пребывания на территории Тамбовской области.

Для полноценной реализации Программы в лагере дневного пребывания должны быть: столовая, медпункт, игровая комната, библиотека-класс, уличная эстрадная площадка для проведения мероприятий и (или) актовый зал, площадка для проведения линейек, утренних зарядок, спортивные объекты.

Кадровые условия

Начальник лагеря дневного пребывания, старший воспитатель, старший вожатый, воспитатели, вожатые, педагоги дополнительного образования инструктор по физической культуре, психолог, медицинский работник.

Руководство деятельностью осуществляет *начальник лагеря дневного пребывания*.

Старший воспитатель:

координирует деятельность воспитателей и старшего вожатого по реализации Программы;

отвечает за подготовку занятий и мастер-классов по дополнительным общеразвивающим программам;

организует самоуправление в коллективе воспитанников;

обеспечивает безопасное проведение воспитательного процесса;

проводит совещания с отрядными воспитателями.

Старший вожатый:

формирует отряды, производит закрепление вожатых;

отвечает за проведение мероприятий в соответствии с Программой, планом-сеткой; осуществляет контроль за проведением отрядных сборов, проводит планерки для вожатых;

организует оформление территории, помещений лагеря в связи с торжественными(тематическими) мероприятиями.

Отрядный вожатый:

проводит анкетирование детей с целью выявления их интересов, склонностей и достижений;

ежедневно отслеживает настроения детей (заполнение экрана настроения), удовлетворенность проведенными мероприятиями;

участвует в организации и проведении общелагерных мероприятий в

соответствии суказаниями старшего вожатого и начальника лагеря;

контролирует выпуск радиопередач, еженедельных отрядных газет (если предусмотрены в работе лагеря дневного пребывания);

организует обязательное участие отряда в мероприятиях в соответствии с Программой и планом;

составляет отрядный план работы, согласованный со старшим вожатым, и отчитывается в его выполнении.

Спортивно-оздоровительные мероприятия проводит *инструктор по физической культуре*.

Психолого-педагогическое сопровождение осуществляет *психолог (педагог-психолог)*.

Организация проведения занятий в рамках образовательных модулей осуществляют педагоги-психологи.

Спортивный инвентарь

№ п/п	Наименование инвентаря	Кол-во
1.	Футбольные мячи	2 шт.
2.	Волейбольная сетка	1 шт.
3.	Волейбольные мячи	2 шт.
4.	Теннисный стол	1 шт.
5.	Набор для настольного тенниса	2 шт.
6.	Набор для игры в бадминтон	8 шт.
7.	Свисток	2шт.
8.	Секундомер	1 шт.

Примечание: список спортивного инвентаря каждый лагерь дневного пребывания корректирует в соответствии со спецификой своей работы, возможностями материального обеспечения.

Игровое оборудование

№ п/п	Наименование игрового оборудования	Кол-во
1.	Настольные игры (монополия, лото, шашки, шахматы, домино и т.д.);	по 1 набору
2.	Кегли	1 набор
3.	Обручи	10 шт.
4.	Скакалки	10 шт.
5.	Кольцебросы	8 шт.
6.	Резиновые мячи	5 шт.
7.	Игровой набор «Городки»	4 шт.

Примечание: список игрового инвентаря каждый лагерь дневного пребывания корректирует в соответствии со спецификой своей работы, возможностями материального обеспечения.

Канцелярские принадлежности для проведения смены

№ п/п	Наименование канцелярских принадлежностей	Кол-во
1.	Краска гуашь 8/12 цветов	10 шт.
2.	Краска акварель 8 цветов	10 шт.
3.	Набор фломастеров (12/18 цветов)	10 шт.
4.	Простой карандаш	10 шт.
5.	Ластик	10 шт.
6.	Бумага А4 (белая)	5 шт.
7.	Ватман	20 шт.
8.	Цветная бумага двусторонняя	8 шт.
9.	Ручка шариковая (синяя)	15 шт.
10.	Папка-скоросшиватель	10 шт.
11.	Фотобумага	3 шт.
12.	Картон (белый и цветной)	10 шт.
13.	Файлы (упаковка 100 шт.)	1 шт.
14.	Цветные мелки (8/12 цветов)	16 шт.
15.	Ножницы канцелярские	20 шт.
16.	Клей ПВА	20 шт.
17.	Клей момент	5 шт.
18.	Стакан-непроливайка	16 шт.
19.	Скотч	20 шт.
20.	Пластелин	16 шт.
21.	Кисточка 1	20 шт.
22.	Кисточка 3	20 шт.
23.	Кисточка 6	20 шт.
<p>Примечание: список игрового инвентаря каждый лагерь дневного пребывания корректирует в соответствии со спецификой своей работы, возможностями материального обеспечения.</p>		

2.1. Оргтехника, видео и фотоаппаратура

№п/ п	Наименование	Кол-во
1	Ноутбук	3 шт.
2	Проектор	1 шт.
3	Экран	1 шт.
4	Колонки компьютерные	2 шт.
5	Принтер	1 шт.
6	Принтер цветной	1 шт.
7	Бумбокс (с входом USB)	2 шт.
8	Компьютер	1 шт.
9	Стойки (держатели микрофонов)	2 шт.
10	Радио микрофоны	4 шт.
11	Колонки пассивные	2 шт.
12	Цифровой фотоаппарат	2 шт.
13	Цифровая видеокамера	1 шт.
14	Штатив	1 шт.
15	Усилитель звука	2 шт.
16	Микшер	2 шт.
17	Батарейки к микрофонам(в зависимости от модели микрофонов)	6 шт.
18	Удлинитель максимально возможной длины	2 шт.
19	Сетевые фильтры	5 шт.

Примечание: список игрового инвентаря каждый лагерь дневного пребывания корректирует в соответствии со спецификой своей работы, возможностями материального обеспечения.

План творческих мероприятий в рамках реализации типовой программы летней профильной оздоровительной смены для лагерей дневного пребывания «Тамбов на карте генеральной»

День лагерной смены	Название мероприятия	Содержание
1	Операция «Добро пожаловать или...»	Распределение по отрядам. Игры на знакомство внутри отрядов.
	Тимбилдинг «Мы – единое целое»	Состязания между отрядами по заданиям на командообразование и сплочение.
2	Операция «Уют»	Оформление отрядного места, уголка.
	Концертная программа «Предстартовая подготовка»	Презентация Тамбовской области (ролик из проекта «Мульти-Россия»). Презентация отрядов (название, девиз) и выбранного транспортного средства (визитка, творческий номер).
3	Торжественное открытие смены «Тамбов на карте генеральной»	Старт путешествия по стране. Выступления детей с концертными номерами о России, многонациональной культуре, Тамбовщине.
4	«Народные гуляния»	Организация работы станций с русскими народными подвижными играми.
	Остановка «Центральный федеральный округ»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Владимирская область, Рязанская область, Ивановская область, Костромская область, Курская область, Москва, Московская область, Смоленская область, Тамбовская область, Тверская область, Ярославль.
5	Игра «Интуиция»	Игра, основанная на интересных фактах о вожатых, воспитателей, детях (факты желательно связать с народами России, например: «У этого человека бабушка из Удмуртии» и т.д.).
	«Голоса России»	Песенный конкурс.
6	«Народные гуляния»	Организация работы станций с народными подвижными играми народов России.
	Остановка «Северо-	Представление субъектов РФ

	западный федеральный округ»	(творческие номера от отрядов): Республика Коми, Калининградская область, Мурманская область, Санкт- Петербург.
7	«В ритме века»	Танцевальные состязания между отрядами.
8	Остановка «Южный федеральный округ»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Волгоградская область, Ростовская область, Кубань (Краснодарский край).
9	«Эколята – друзья природы»	Экологический квест.
10	Остановка «Приволжский федеральный округ»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Вятский край (Кировская область), Оренбургская область, Нижегородская область, Пермский край, Пензенская область, Самара, Татарстан, Ульяновск, Удмуртия.
11	Остановки «Уральский федеральный округ. Ханты-Мансийский автономный округ- Югра»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Магнитогорск (Челябинская область), Ямал
12	«Открытие Спартакиады»	Торжественная церемония открытия Спартакиады, проведение соревнований.
	«Чемпионы: Быстрее. Выше. Сильнее»	Просмотр художественного фильма.
13	Остановка «Сибирский федеральный округ»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Алтайский край, Республика Тува, Красноярский край, Новосибирская область, Омская область, Хакасия, Таймыр, Томская область
14	«Спартакиада»	Проведение соревнований
	«Сказка странствий»	Путешествие по страницам известных произведений.
15	Остановка «Дальневосточный федеральный округ»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Камчатский край, Приморье, Сахалинская область, Якутия
16	«Закрытие	Торжественная церемония закрытия

	Спартакиады»	Спартакиады, награждение лучших спортсменов (восхождение на пьедестал с гимном РФ).
17	«Гора самоцветов»	Выступления детей с постановками сказок народов России
18	«Россия в сердце моем»	Конкурс рисунков на асфальте.
19	Остановка «Северо-Кавказский федеральный округ»	Представление субъектов РФ (творческие номера от отрядов): Ставропольский край, Дербент (Республика Дагестан)
20	«Ярмарка талантов»	Представление результатов по реализации образовательных модулей (выставка лучших изделий, выступления фольклорных коллективов, юных экскурсоводов).
21	Торжественное закрытие смены «Тамбов на карте генеральной»	Подведение итогов путешествия. Награждение самых активных детей и отрядов

Примечания:

Лагерь дневного пребывания может взять за основу данный план, дополнительно, наполнив его традиционными творческими мероприятиями, спортивными состязаниями.

В 4-20 дни смены планируется проведение мастер-классов, занятий в рамках образовательных модулей.

Для подготовки мероприятий и отрядных номеров, касающихся субъектов РФ, можно использовать видеоролики проекта «Мульти-Россия» и «Гора Самоцветов». Большое внимание необходимо уделять народам, проживающим в данных субъектах.

Список литературы для педагогов

1. Абрамов С. Дать доступ к природе - значит сохранить малые народы // Рос. Федерация сегодня. - 2018. - N 12. - С.64-65.
2. Агеева Р.А. Какого мы роду-племени? Народы России: имена и судьбы: словарь-справочник. - М., 2000. - 424с.
3. Вишняков, С.А. Культура России от Древней Руси до наших дней (культуроведение России) / С.А. Вишняков. - М.: Флинта, 2010. - 72 с.
4. Глушкова, В.Г. Золотое кольцо России. Природа. История. Экономика. Культура. Достопримечательности. Религиозные центры / В.Г. Глушкова. - М.: Вече, 2018. - 248 с.

Список литературы для детей

1. Виноградова, Н. Ф. Моя страна Россия : пособие для старшего дошкольного и младшего школьного возраста/ Н. Ф. Виноградова, Л.А. Соколова. - Москва : Просвещение, 2005. - 93, [2]с.
2. Лупоядова Л. Ю. В гостях у истории / Л. Ю. Лупоядова, В.Н. Лупоядов. – Смоленск: Русич,2000. – 128 с.
3. Майорова, Н. О. Русская история / Наталья Майорова.- Москва : Белый город, 2009. - 143 с. : ил. - (Моя первая книга).
4. Малов В. И. Россия – наша Родина: путешествие во времени / В. И. Малов. – М.:Оникс,2011. – 64 с.: ил.
5. Рождение Руси: для маленьких и больших детей / И. К. Пименова и др. – Москва: ЭКСМО-Пресс, 1998. – 64 с.
6. Степанов В. Моя родина – Россия / В. А. Степанов. – Москва: Фолиант-Пресс,2005.
7. Степанов В. А. Мы живем в России : [для дошкольного и младшего школьного возраста]/ В. А. Степанов. – Москва:Оникс, 2008. – 64 с.

Интернет источники

1. Сайт проекта «Мульти Россия» <http://www.multirussia.ru/>
2. Страница проекта «Гора самоцветов» в социальной сети «ВКонтакте», раздел «Видео» <https://vk.com/video/@club2326047>
3. Сайт «Образовательная социальная сеть», Интерактивная игра «Все о России» <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2014/03/01/interaktivnaya-igra-vse-o-rossii>

Приложение 1 к Программе
Управление образования и науки Тамбовской области

Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества» -
Региональный модельный центр дополнительного образования детей

Рекомендована к утверждению
научно-методическим советом
(экспертной группой) ТОГБОУ ДО
«Центр развития творчества
детей и юношества»
протокол № _____
«__» _____ 2022 г.

Утверждаю

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Художественной направленности

«Живая нить традиций»
(ознакомительный уровень)

Возраст детей: 7-18 лет
Срок реализации: 12 часов

Автор-составитель:
Мешкова Лариса Николаевна педагог-организатор
ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества»

Тамбов, 2022

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Название	«Живая нить традиций»
Составитель	Мешкова Лариса Николаевна педагог-организатор
Направленность	художественная
Уровень освоения	ознакомительный
Область применения	дополнительное образование в условиях летнего оздоровительного пришкольного лагеря
Исполнители программы	педагогический коллектив летнего оздоровительного лагеря
Срок реализации	12 часов
Место проведения	Тамбовская область, Тамбовский район,
Количество участников	10-15 человек
Возраст детей	учащиеся 7-18 лет

БЛОК № 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Живая нить традиций» реализуется в условиях летнего оздоровительного пришкольного лагеря дневного пребывания для организации творческого развития детей на территории Тамбовской области в рамках проекта «Тамбов на карте генеральной», которая приурочена к объявленному Году культурного наследия народов России (2022 год) и в связи с 85-летием со дня образования Тамбовской области.

Программа имеет **художественную направленность** и носит практико-ориентированный характер обучения на основе регионального компонента.

Уровень освоения – ознакомительный.

Реализация программы способствует возрождению народных ремесленных традиций региона, позволяет сформировать у детей первоначальные навыки декоративно-прикладного и художественного творчества. Практико-ориентированный характер программы заключается во всестороннем изучении учащимися, под руководством вожатых и воспитателей, народных традиций своего края, развивает у них наблюдательность, любознательность, познавательные интересы в области декоративно-прикладного творчества.

Летний лагерь с дневным пребыванием детей – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность. Этот период, как нельзя более благоприятен для развития творческого потенциала детей, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры. На протяжении работы смены летнего лагеря дневного пребывания, дети, занимаясь декоративно-прикладным творчеством, познакомятся с видами традиционной народной тряпичной куклы-скрутки, бытовавших в Тамбовской губернии, освоят техники и приёмы изготовления изделий из лоскута и солёного теста, выполнят творческие работы, станут участниками видео-мастер-классов, творческих выставок.

Актуальность программы заключается в том, что её содержание способствует развитию совместного творчества детей, в процессе которого идёт знакомство с традиционным народным творчеством родного края и популяризация народного искусства, ремёсел и промыслов. Это в настоящее время является одним из приоритетных направлений политики государства.

Декоративно-прикладное творчество в системе дополнительного образования способствует развитию творческих навыков учащихся. Занимаясь декоративно-прикладным творчеством, учащиеся знакомятся с приёмами и техниками изготовления изделий из различных материалов (разноцветные лоскуты, солёное тесто). Занимаясь творчеством, дети приобретают необходимые практические навыки формотворчества, которое прививает навыки художественной выразительности цвета, формы, ритма и композиции.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что реализация программы способствует формированию первоначальных знаний и навыков учащихся, необходимых для декоративно-прикладного творчества и созданию педагогических условий для изучения и освоения традиционной народной культуры Тамбовского края.

Основная задача теоретических занятий – познакомить учащихся с историей создания традиционной народной куклы и основами лепки из солёного теста.

В практической деятельности педагогическому коллективу летнего оздоровительного лагеря на занятиях с разновозрастной группой детей, необходимо учитывать индивидуальный подход, с учётом личностных возможностей учащихся.

Адресат программы: программа предназначена для детей в возрасте 10-18 лет.

Объём и срок освоения программы: программа реализуется в течение одной смены.

Всего – 12 часов за смену.

Формы обучения: программа предполагает использование очной формы обучения и направлена на обогащение творческого воображения, мышления, развитие навыков в сфере декоративно прикладного и художественного творчества.

Особенности организации образовательного процесса: обучение в разновозрастных группах.

Состав группы: переменный.

Нормы наполнения групп – 10-15 человек.

Учащиеся объединены в разновозрастные отряды, что позволяет осуществлять дифференцированный подход в организации и проведении занятий декоративно-прикладного творчества.

Образовательный процесс строится по трём основным видам деятельности:

обучение детей теоретическим знаниям (вербальная информация, излагаемая педагогом на основе современных педагогических технологий, просмотр видео-мастер-классов);

самостоятельная и практическая работа обучающихся (изучение схем, технологических карт, выполнение практических заданий по изготовлению изделий из лоскута и солёного теста).

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:

2 академических часа (перерыв 10 мин.).

Всего –12 часов за смену.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: создание условий для творческого развития детей средствами декоративно-прикладного искусства и знакомства с народным региональным ремесленным творчеством.

Задачи:

образовательные:

изучить основы изготовления традиционной куклы-скрутки-мотанки;
познакомить учащихся с различными приёмами изготовления тряпичной куклы;

познакомить учащихся с приёмами изготовления изделий из солёного теста;

научить выполнять изделия из лоскутов и солёного теста;

воспитательные:

воспитывать творческую активность учащихся;

содействовать формированию нравственной культуры личности;

воспитывать терпение, трудолюбие;

содействовать формированию чувства коллективизма и взаимопомощи;

развивающие:

способствовать развитию интереса детей к региональному народному творчеству;

развивать мелкую моторику;

способствовать развитию у детей художественного вкуса и пространственного мышления.

Принципы построения программы

Программа основана на принципах:

Систематичность и последовательность основано на навыках поэтапного выполнения практических задания.

Доступность и посильность. Сложность задания зависит от возраста, приобретенных навыков, особенностей физического развития и творческих способностей.

Сознательность и активность. Большую роль в закреплении полученных знаний и навыков играет умение выполнения практической части задания.

Наглядность. На занятиях по данной программе предусматривается демонстрация видео-мастер-классов, технологических карт, схем с поэтапным выполнением заданий.

Принцип сочетания индивидуальной и коллективной форм организации педагогического процесса.

Учет возрастных возможностей и задатков учащихся при включении их в различные виды деятельности.

Принцип индивидуально-личностной ориентации развития творческой инициативы детей.

Принцип культуросообразности.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное	1	1		Словесная

№ п/п	Наименование разделов и тем занятия.	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
					Наглядная
1	Традиционная народная тряпичная игрушка.	8	2	6	
1.1	Техника изготовления тряпичной куклы-скрутка «Кувадка».	2	0,5	1,5	Практическая работа
1.2	Особенность тряпичной куклы-скрутки «День-Ночь».	2	0,5	1,5	Практическая работа
1.3	Техника изготовления тряпичной куклы «Сорока».	2	0,5	1,5	Практическая работа
1.4	Техника изготовления тряпичной куклы «Подорожница».	2	0,5	1,5	Практическая работа
2.	Изделия из природного материала.	4	1	3	Практическая работа
2.1	Особенность выполнения изделия в технике «Тесто-пластика».	2	0,5	1,5	Практическая работа
2.2	Техника лепки цветка из солёного теста.	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.	Итоговое занятие.	1	1		Выставка творческих работ учащихся
ИТОГО		12	5	8	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория. Правила безопасности труда и организация рабочего места.

История и виды тряпичной куклы, особенность техники выполнения куклы скрутки-мотанки.

Просмотр видео-фильмов:

– «Народная кукла» <https://yadi.sk/i/IX7KqkbZ6jnMow>

– «Виды тряпичной куклы и особенность техники «скрутка-мотанка»

<https://yadi.sk/d/qSLa0XEpqRGbw>

Раздел 1. «Традиционная народная тряпичная игрушка»

Тема 1.1. «Техника изготовления тряпичной куклы-скрутка «Кувадка»

Теория. Познакомить детей с историей народной тряпичной куклы «Кувадка». Изучение приёмов изготовления куклы из лоскутов и нити в технике скрутки с помощью схем Приложения 1.

Практика. Практическое занятие. Изготовление тряпичной куклы Кувадка.

Тема 1.2. «Особенность тряпичной куклы-скрутка «День-Ночь»»

Теория. Материалы и принадлежности. Особенность цветового решения изделия. Изучение технологии изготовления куклы скрутки «День-Ночь» с помощью схем Приложения 2.

Практика. Практическое занятие. Изготовление куклы-скрутки «День и Ночь».

Тема 1.3. «Техника изготовления тряпичной куклы «Сорока»»

Теория. Материалы и принадлежности необходимые для изготовления куклы скрутки «Сорока». Особенность цветового решения изделия. Изучение технологии изготовления куклы скрутки «Сорока» с помощью схем Приложения 3 и ссылки на презентации «Тряпичная кукла Сорока»

<https://disk.yandex.ru/i/c31rZFvx3DEjNQ>

Практика. Практическое занятие. Изготовление тряпичной куклы «Сорока».

Тема 1.4. «Техника изготовления тряпичной куклы «Подорожница»

Теория. Материалы, принадлежности и особенность цветового решения изготовления тряпичной куклы «Подорожница». Изучение технологии изготовления куклы скрутки «Подорожница» с помощью ссылки на видео-презентацию «Кукла «Подорожница»

<https://cloud.mail.ru/public/D6H8/MneXik7Ct>

Практика. Практическое занятие. Изготовление тряпичной куклы «Подорожница».

Раздел 2. «Изделия из природного материала»

Тема 2.1. «Особенность выполнения изделия в технике «Тесто-пластика»»

Теория. История тесто-пластики. Материалы и принадлежности. Технология изготовления солёного теста своими руками. Особенность цветового решения при раскрашивании готовой композиции из солёного теста

акриловыми красками. Изучение технологии изготовления композиции из солёного теста с помощью просмотра видео-мастер-класса «Солёное тесто», по ссылке: <https://youtu.be/GqSr51PH8GI>.

Практика. Практическое занятие. Изготовление декоративной композиции из солёного теста.

Тема 2.2. «Техника лепки цветка из солёного теста»

Теория. Материалы и принадлежности. Цветовое решение изготовления изделия из готового солёного теста. Изучение технологии изготовления цветка из солёного теста с помощью просмотра видео-мастер-класса «Цветок Каллы», по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/DqocQHlgXwrWag>.

Практика. Практическое занятие. Изготовление цветка из солёного теста.

Итоговое занятие

Теория. Подведение итогов работы по декоративно-прикладному творчеству по окончании смены летнего оздоровительного пришкольного лагеря дневного пребывания. Итоговая выставка «Делаем сами – своими руками».

1.4. Планируемые результаты

По итогам обучения по декоративно-прикладному творчеству у учащихся сформируются универсальные учебные действия: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные.

Личностные и метапредметные:

развить творческие навыки работы с тканью и нитью в технике скрутки; умение поэтапной сборки изделий из солёного теста;

ориентация на достижение успеха;

коммуникативные умения и способность к сотрудничеству;

Предметные:

в конце обучения учащиеся должны:

знать:

технику безопасности при работе с инструментами;

простейшие правила организации рабочего места;

правила работы с лоскутом и с солёным тестом;

способы соединения деталей при изготовлении изделий;

уметь:

соблюдать правила техники безопасности;

изготавливать скрутку-мотанку;

изготавливать изделия из солёного теста;

правильно пользоваться инструментами;

организовывать рабочее место и поддерживать на нём порядок во время работы;

бережно относиться к инструментам и материалам;

экономно размечать материал;

правильно выполнять изученные технологические операции.

Блок № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

2.1. Условия реализации программы

Занятия по декоративно-прикладному творчеству не требуют наличия специальных рабочих мест, они могут проходить в учебных классах.

Материалы:

для лоскутного изделия:

ткань белая Х/Б, ткань Х/Б в цветочный принт в ассортименте, синтепон;

для тесто-пластики:

наборы цветного солёного теста, мука, вода, соль «Экстра», стеки, скалка, акриловые краски, лак акриловый, специи гвоздики или кусочки веточек.

Инструменты: ножницы, линейки, кисти, баночки для воды.

Методическое и дидактическое обеспечение: технологические карты.

Компьютер, проектор, экран, электронные мастер-классы, презентации, схемы.

Формы аттестации

Виды и формы контроля освоения программы:

текущий (выполнение задания, участие в выставках);

итоговый (итоговое занятие в форме выставки).

Подведение итогов образовательной деятельности

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы может быть в форме коллективного обсуждения во время выставки.

Методические условия реализации программы

В образовательном процессе используются технологии: информационно-коммуникативного обучения, развивающего обучения, практико-ориентированного обучения, здоровьесберегающие.

Программа предполагает использование различных форм и методов обучения, направленных на обогащение творческого воображения, мышления, развитие увлеченности декоративно-прикладным видом деятельности.

Формы и методы, используемые при реализации программы, выбираются с учетом возрастных особенностей детей:

в обучении:

наглядный (видео-мастер-класс, технологические карты, схемы);

репродуктивно-объяснительно-иллюстративный;

практический (изготовление изделий).

в воспитании:

методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, самостоятельная

работа,);

методы стимулирования поведения и деятельности (выставка готовых изделий).

Методы диагностики личностного развития: сравнение и анализ выполненных работ, итоговый анализ полученных умений и навыков детей за период обучения.

Методика организации занятий может быть представлена следующим образом: на занятиях учащиеся знакомятся с различными технологиями обработки материалов (лоскута, солёного теста). Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Процесс учебного познания, в случае применения данного метода, делится на стадии: формирование представлений об элементах декоративного изделия, подсказка в виде иллюстраций, подсказки с помощью проблемных вопросов и системы взаимосвязей элементов на конкретный материал познаваемого предмета.

Для преодоления трудностей и для достижения результата по созданию изделия детям предлагается воспользоваться технологической картой поэтапного выполнения изделия. Систематическое использование технологических карт предоставляет учащимся возможность освоить технологию создания изделий и самостоятельно планировать время выполнения работы.

Среди методов, направленных на стимулирование творческой деятельности, можно выделить методы, связанные непосредственно с содержанием этой деятельности, а также методы, воздействующие на неё извне путём создания на занятиях обстановки, располагающей к творчеству: подбор увлекательных и посильных ребёнку творческих заданий, проблемная ситуация, разнообразие форм организации учебно-познавательной деятельности, создание на занятиях доброжелательного психологического климата, внимательное и бережное отношение к детскому творчеству, индивидуальный подход.

Методическое обеспечение программы

Раздел	Формы занятия	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Форма подведения итогов
Вводное занятие	Теория	Просмотр видео, виртуальная экскурсия	Инструкция по технике безопасности, электронный ресурс	Беседа
Традиционная народная	Теоретические и практические	Объяснительно-иллюстративные	Презентации, технологические карты, видео-	Оценка качества изготовления

тряпичная игрушка	кие занятия	ый	мастер-класс. Инструменты и материалы: - ткань ХБ белого и синего цвета, ткань цветного принта; - синтепон; - ножницы; - линейка; -прочная нить красного, белого и синего цвета;	
Изделия из природного материала	Теоретиче ские и практичес кие занятия	Объяснительно - иллюстративн ый	Инструменты и материалы: стеки, кисти, акварельные краски, баночки для воды, вода, лак акриловый, скалка; мелкие веточки или специи Гвоздики, полиэтиленовая пленка, наборы цветного солёного теста (мука, соль «Экстра», вода)	Оценка качества изготовления,
Итоговое занятие	Подготовк а выставки	Беседа		Выставка творческих работ

Список литературы

1. Агеева И., Агапова О. Куклы из бабушкиного сундука / Народное творчество, 2004г №3 с.42-47
2. Берегова О. Символы славян / М.: «Эксмо», 2007, с. 5-8
3. Волкова Я.В. Детские куклы и обереги / М.: ИЛ, 2017. - 363 с.
4. Тарасова О. Куклы-обереги. Мотанки, домовые, ангелы, веночки / М.: Клуб семейного досуга, 2016. - 199 с.
5. Тарасова О. Куклы-мотанки. Обереги для вашего дома, приносящие удачу, богатство, изобилие и счастье / М.: РГГУ, 2014. - 560 с.
6. Захаров А. И. Основы технологии керамики: Учебное пособие / РХТУ им. Д. И. Менделеева; М., 2005. – 126 с.
7. Возвращение к истокам: Народное искусство и детское творчество: Учеб. –метод. пособие / Под ред. Т. Я. Шпикаловой, Г. А. Поровской. – М.: ВЛАДОС, 2000. – 240 с
8. Зими́на Н.В. Шедевры из соленого теста. – М.: ООО ТД «Издательство Мир книги», 2009.

Управление образования и науки Тамбовской области
Тамбовское областное государственное бюджетное образовательное
учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Рекомендована к утверждению
экспертно-методическим советом
ТОГБОУ ДО «Центр развития
творчества детей и юношества»
Протокол № _____
_____ 20 ____ г.

Утверждаю

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности
«Родник»**

Уровень освоения – ознакомительный
Возраст учащихся: 7 – 10 лет
Срок реализации: 12 часов

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Никитина Елена Ивановна

Тамбов, 2022

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Учреждение	Тамбовское областное государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества» – Региональный модельный центр дополнительного образования детей
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Родник»
3. Сведения об авторах:	
3.1. Автор-составитель (Ф.И.О., должность)	Никитина Елена Ивановна, педагог дополнительного образования
3.2. Тьютор (ФИО, должность)	Семёнова Татьяна Ивановна, методист
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</p> <p>Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г., №1726-р);</p> <p>Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждён Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196;</p> <p>Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.);</p> <p>Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».</p>
4.2. Область применения	дополнительное образование в условиях летнего оздоровительного лагеря
4.3. Направленность	художественная
4.4. Тип программы	экспериментальная
4.5. Вид программы	образовательная
4.6. Уровень освоения	ознакомительный
4.7. Возраст учащихся по программе	7-10
4.8. Продолжительность обучения	12 часов

Блок №1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Родник» имеет художественную направленность, позволяет сформировать у детей первоначальные знания и навыки в области фольклора.

Уровень освоения: ознакомительный.

Актуальность и новизна

На современном этапе развития общества появилась необходимость создания специальных педагогических условий, способствующих приобщению детей к национальным традициям и народной культуре родного края. Фольклор осознается сегодня как неперенная составляющая духовности, самобытный фактор преемственности поколений. В решении задач нравственного и эстетического воспитания, развития творческих способностей подрастающего поколения художественное народное творчество играет сегодня всё более значимую роль.

Отличительными особенностями программы являются её краткосрочность (12 часов), интенсивность подачи материала, практико-ориентированность, ограниченная тематическая направленность.

Педагогическая целесообразность

Занимаясь по программе «Родник», учащиеся имеют возможность не только овладеть начальными исполнительскими умениями и навыками, развивают музыкальные (музыкальный слух и память, чувство ритма), творческие и интеллектуальные способности, но и обогащают свои представления о народном музыкальном искусстве в целом, реализуется их творческий потенциал, формируется музыкально-эстетический вкус. Ещё один положительный момент – это то, что занятия по программе благотворно влияют на детский организм, помогают развитию артикуляционного и голосового аппарата, дыхания.

Адресат программы

Программа «Родник» охватывает возрастной диапазон младшего школьного возраста (7-10 лет).

Объём и срок освоения программы

Программа «Родник» рассчитана на 12 часов занятий.

Режим занятий

Режим занятий: 2 занятия (4 часа) в неделю.

Длительность занятия: 2 академических часа по 45 минут с 10-минутным перерывом.

Форма организации деятельности учащихся

Групповые очные занятия. Основной формой является комбинированное учебное занятие, которое предполагает творческое взаимодействие педагога и обучающихся, при этом желательно наличие концертмейстера (аккомпаниатора).

Особенности организации образовательного процесса

При реализации программы и составлении репертуарного плана педагогу необходимо следовать дидактическому принципу соответствия индивидуальным данным и возможностям каждого ребёнка.

Цель программы возрождение у детей интереса к русской национальной культуре, воспитание патриотизма и любви к малой родине посредством изучения фольклора.

Задачи программы:

Образовательные

- дать начальные знания о фольклоре;
- овладеть начальными певческими навыками в народной манере;
- овладеть приёмами исполнения на шумовых народных музыкальных инструментах;
- познакомить с малыми (детскими) формами фольклора и народными играми.

Развивающие

- формировать интерес к фольклору, народной песне;
- развивать:
 - внимание, музыкальную память и музыкальный слух;
 - дыхательный, голосовой и артикуляционный аппарат;
 - чувство ритма.

Воспитательные

- воспитывать чувство коллективизма;
- способствовать воспитанию трудолюбия;
- воспитывать любовь к малой Родине.

Учебный план

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	В том числе:		
			Теория	Практика	
	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Начальная диагностика
1	Знакомство с малыми формами детского фольклора	2	1	1	Исполнение, викторина
2	Народные игры	2	0,5	1,5	Наблюдение
3	Развитие музыкальных способностей	1	-	1	Контрольные задания, игры
4	Народная песня	3	1	2	Исполнение песни
5	Шумовые инструменты	2	0,5	1,5	Исполнение
	Итоговое занятие	1	-	1	Концертное выступление
Итого:		12	3,5	8,5	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория: Введение в образовательную программу. Представления о фольклоре как виде искусства. Специфика и жанры фольклора. Ознакомление

с темами программы и формами предстоящей работы.

Практика: Начальная диагностика – прослушивание (голосовые данные, музыкальный слух, память, ритм). Игры.

1. Тема «Знакомство с малыми формами детского фольклора»

Теория: Представления о малых формах детского фольклора: потешки, прибаутки, скороговорки, считалки, небылицы. Специфика малых форм детского фольклора. Жанровое своеобразие, отличительные особенности каждой формы. Лексика.

Практика: Разучивание текстов, движений, театральных элементов, их индивидуальное и групповое исполнение.

2. Тема «Игры»

Теория: Разновидности игр. Детские игры. Использование игр в обрядах.

Практика: Разучивание игр «Медведь во бору», «Дрёма», «Суп варить» и др.

3. Тема «Развитие музыкальных способностей»

Теория: Высота звука. Чистота интонирования. Слуховой контроль. Сильные и слабые доли. Ритм. Понятие лада. Разновидности ладов и их характерные особенности. Средства музыкальной выразительности.

Практика: Разучивание простейших мелодических последовательностей. Ритмические упражнения. Игры.

4. Народная песня

Теория: Певческая позиция, правила певческого дыхания. Взаимосвязь певческой установки, дыхательного и звукообразующего аппарата. Знакомство с жанрами народной песни. Краткая характеристика и особенности жанров.

Практика: Разучивание и исполнение дыхательных и вокально-интонационных упражнений. Разучивание песен согласно репертуарному плану. Игры.

5. Тема «Шумовые инструменты»

Теория: Знакомство с народными шумовыми инструментами: трещотки, бубен, ложки, рубель, бубенцы и бубенчики, коробочка.

Практика: Изучение приёмов игры на инструментах. Использование приобретённых навыков при исполнении песенного репертуара.

Итоговое занятие

Практика: Публичное концертное исполнение произведений.

Предполагаемые результаты

После прохождения программы учащиеся должны

знать:	уметь:
певческую установку, правила певческого дыхания и артикуляции;	исполнять малые (детские) фольклорные формы;
основные жанры детского фольклора;	использовать шумовые инструменты для сопровождения пения и игр;
народные игры;	исполнять изученные вокальные упражнения и народные песни.
названия шумовых инструментов;	
основные музыкальные термины и понятия в соответствии с изученным	

теоретическим материалом.	
---------------------------	--

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы»

Перечень материально-технического обеспечения

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Ноутбук	1
2.	Стол	2
3.	Стулья	по количеству учащихся
4.	Музыкальный центр	1
5.	Баян или фортепиано	1

Информационное обеспечение

Подключение к сети Интернет.

Кадровое обеспечение

Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю без предъявления требований к стажу работы. Совместно с педагогом в реализации программы может участвовать концертмейстер или аккомпаниатор.

Санитарно-гигиенические требования

Занятия должны проводиться в просторном помещении, соответствующем требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен хорошо освещаться и периодически проветриваться.

Формы контроля

Исходя из поставленных цели и задач, прогнозируемых результатов обучения, могут быть использованы следующие *формы отслеживания результативности* данной образовательной программы:

педагогическое наблюдение; выполнение контрольных заданий, коллективное или индивидуальное исполнение изученных произведений, концертные выступления.

Методическое обеспечение

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Занятие-путешествие	<i>Словесные:</i> рассказ, беседа, прослушивание аудиозаписей. <i>Наглядные:</i> показ приёмов артикуляции, изображений инструментов.	Иллюстрации и, специальная нотная литература, сборники песен, видео	Ноутбук, музыкальный центр, фортепиано или баян, набор шумовых	Начальная диагностика, анкетирование
Знакомство с малыми формами детского	Занятие-игра, практическое занятие, репетиционн				Устный контроль знаний (опрос), практический

Фольклора	ое занятие, викторина, интегрированное занятие,	исполнителей, просмотр и анализ видеоматериалов. <i>Практические:</i> игры; исполнение вокально-интонационных, ритмических, дыхательных, дикционных упражнений, песенного репертуара; анализ музыкальных произведений. <i>Проблемно-поисковые:</i> выполнение творческих заданий, импровизация	и аудиозаписи, планы-конспекты занятий, предметы быта русской семьи 18-19 века.	народных инструментов, набор CD дисков.	контроль (исполнение упражнений или произведения)
Народные игры					
Развитие музыкальных способностей					
Народная песня					
Шумовые инструменты					
Итоговое занятие	Концерт				Концертное исполнение

Список литературы

Для педагога

1. Евтихиева Л.Ю. «Тамбовский карагод» (сборник сценариев и материалов для фольклорных коллективов). Тамбов. 2003.
2. Краткая энциклопедия «Славянской мифологии». М. 2004.
3. Методические рекомендации руководителям и учителям художественной самодеятельности, организаторам и руководителям коллективов декоративно-прикладного творчества. Тамбов. 1988.
4. Народное музыкальное творчество. Хрестоматия. Санкт-Петербург. 2012.
5. Науменко Г.М. «Фольклорный праздник в детском саду и школе». М. 2000.
6. Репертуарный сборник для сольного исполнения «Загоралась калинушка жарко». Составитель О.Матушкин. М. 2009.
7. Репертуарный сборник для ансамблей и хоров русской песни «Нежная Горлинка». Составитель А.А. Литвиненко. М. 2013.
8. Русская семья от рождения к вечности. М. «Белый город». 2008.
9. Русская народная песня для детей. Сборник (+CD). Серия «Приглашение к творчеству». М. «Детство-Пресс». 2012.
10. Энциклопедия детского фольклора. М. «Белый город». 2008.
11. Щуров В.М. «Белгородское Приосколье». Песенный нотный сборник, выпуск 2. Белгород. 2004.

Для учащихся

1. Аникин В.П. Русские народные пословицы, поговорки, загадки и детский фольклор. М. Просвещение. 2007.
2. Даль В.И. Пословицы русского народа. М. Просвещение. 2001.
3. Мельников Н.М. Русский детский фольклор. М. 2007.
4. Науменко Г.М. Как у наших у ворот. Потешки, песенки, заклички, пестушки, приговоры, игры. М. 2006.

5. Науменко Г.М. Народное детское поэтическое творчество. М. 2006.
 6. Розе Т.В. Толковый словарь пословиц и поговорок русского языка. М. ОЛМА Медиа Групп. 2014.
 7. Старинные русские игры на свежем воздухе. Составитель С.К.Якуб. М. 2010.
- 20 000 русских пословиц и поговорок . М. Центрполиграф. 2009.

Примерный репертуарный список

1. «Коромыслице» рус.нар.п.
2. «На зелёном лугу...» рус.нар.п.
3. «Комара женить мы будем» рус.нар.п.
4. «Летал, летал воробей» рус.нар.п.

Управление образования и науки Тамбовской области
Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»-
Региональный модельный центр дополнительного образования детей

Рекомендована к утверждению
научно-методическим советом
(экспертной группой) ТОГБОУ ДО
«Центр развития творчества
детей и юношества»
протокол № _____
«__» _____ 2022 г.

Утверждаю

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
туристско-краеведческой направленности

«Тамбовское турагенство»
(ознакомительный уровень)

Возраст детей: 7-11 лет
Срок реализации: 21 день

Авторы-составители:

Орлова О.В.,
заведующий отделом
ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества
детей и юношества»

Тамбов, 2022

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Название	«Тамбовское турагенство»
Составитель	Орлова Ольга Викторовна, заведующий отделом
Направленность	туристско-краеведческая
Уровень освоения	краткосрочная
Область применения	дополнительное образование в условиях летнего оздоровительного лагеря
Исполнители программы	педагогический коллектив летнего оздоровительного лагеря
Срок реализации	21 день
Место проведения	Тамбовская область, Тамбовский район
Количество участников	10-15 человек
Возраст детей	учащиеся младшего школьного возраста (7-11 лет)

БЛОК № 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Тамбовское турагенство» реализуется в условиях летнего оздоровительного пришкольного лагеря дневного пребывания для организации творческого развития детей на территории Тамбовской области в рамках проекта «Тамбов на карте генеральной», которая приурочена к объявленному Году культурного наследия народов России (2022 год) и в связи с 85–летием со дня образования Тамбовской области.

Программа имеет **туристско-краеведческую направленность**.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность программы обусловлена тем, что она отвечает запросам младших школьников и их родителей и направлена на создание условий, которые способствуют доступности обучения в игровой форме для желающих приобрести компетенции в экскурсионной деятельности по изучению истории Тамбовского края.

Реализация данной программы вызвана необходимостью организации активного отдыха и обучения младших школьников не только в течение года, но и в летнее каникулярное время средствами туристско-краеведческой деятельности.

Важнейшей стратегической задачей дополнительного образования является всестороннее развитие подрастающего поколения. Краеведческая деятельность является универсальным инструментом в системе патриотического, гражданского, духовно-нравственного воспитания подрастающего поколения и эффективным воспитательным средством, обладающим большим образовательным потенциалом.

Новизна программы заключается в том, что краеведческий материал в аспекте изучения методики экскурсионной деятельности преподносится для детей младшего школьного возраста в условиях лагеря дневного пребывания, практически полностью в творческой и игровой форме.

Программа педагогически целесообразна, так как решает не только образовательные задачи – усвоение обучающимися краеведческих знаний, но и содействует процессу воспитания, формированию просвещенной личности, любви к своей малой Родине и стране. Практикоориентированность занятий позволяет учащимся в увлекательной форме с применением индивидуальных знаний, умений и навыков осваивать новый материал.

Посредством программы происходит развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей, стимулирование стремления знать, как можно больше о родном крае, интереса учащихся к экскурсионной деятельности и краеведению в целом.

Отличительные особенности

Программа включает в себя широкий спектр активных форм обучения практического курса подготовки юного экскурсовода, различные игровые, развлекательные и познавательные программы по

краеведению, а также проектную и исследовательскую деятельность.

Содержание программы объединено в два раздела, каждый из которых реализует отдельную задачу. Первый раздел «Методика экскурсий» знакомит с особенностями экскурсионного процесса. Во втором разделе «Тематика экскурсий» рассматривается их содержание и происходит погружение в изучение краеведческого материала.

Образовательная деятельность основывается на формировании деятельностно-практического опыта. В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий различного характера. Наряду с развитием умения ориентироваться в основах краеведения и экскурсоведения, в программе предусмотрены викторины, концертные выступления, конкурсы рисунков, игровые методики. Таким образом каждый ребенок может не только удовлетворить свой познавательный интерес, но и реализовать свой творческий потенциал.

Адресат программы.

Программа предназначена для детей в возрасте 7-11 лет.

Именно в этом возрасте закладываются основы познавательного интереса к изучению родного края, создаются условия для нравственных чувств. Ребенок на доступном для него уровне осознает важность и ценность окружающего мира; в привычном окружении он открывает новые стороны, учится грамотно с ним взаимодействовать и т.д. Учитывая потребности детей данного возраста в игре, занятия проводятся в занимательной форме.

Условия набора обучающихся.

Для обучения принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

Количество учащихся

Нормы наполнения групп – 10-15 человек.

Учащиеся объединены в разновозрастные отряды, что позволяет осуществлять дифференцированный возрастной подход в организации воспитательной деятельности, в определении форм обучения.

Объем и срок освоения программы: программа реализуется в течение одной лагерной смены (смена – 21 день).

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: 3 часа в неделю по 1 часу в день.

Всего – 12 часов за смену.

Формы обучения: программа предполагает использование очной формы обучения и направлена на обогащение творческого воображения, мышления, развитие навыков в краеведения и экскурсионной деятельности.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: групповая.

Особенности организации образовательного процесса: для обучения по программе дети должны быть сформированы в разновозрастные группы.

Образовательный процесс строится по трем основным видам деятельности:

обучение детей теоретическим знаниям (вербальная информация, излагаемая педагогом на основе современных педагогических технологий);

самостоятельная и практическая работа обучающихся (поиск и изучение краеведческого материала, создание презентаций, исполнение литературных и музыкальных произведений, написание текстов и тренировка публичных выступлений и т.д.).

Цель и задачи программы

Цель создание условий, способствующих развитию навыков учащихся в сфере экскурсионной работы и краеведческой деятельности.

Задачи:

образовательные:

познакомить с основами экскурсионной деятельности;

научить основам создания и проведения экскурсий с использованием регионального компонента;

расширить знания об истории и культуре Тамбовской области, известных деятелях Тамбовщины;

сформировать представление о роли семьи и каждого человека в развитии и истории своего края;

воспитательные:

способствовать воспитанию творческой активности;

способствовать воспитанию интереса и уважения к истории и культуре родного края;

сформировать у младших школьников культуру общения и поведения в коллективе.

содействовать формированию нравственной культуры личности;

развивающие:

способствовать развитию устойчивого интереса детей к краеведению и экскурсионной деятельности;

развить способности учащихся творчески подходить к проблемным ситуациям и самостоятельно находить решения;

способствовать развитию речевой активности, умению выражать свои мысли;

повысить уровень познавательного интереса через включение в интеллектуальную деятельность.

Принципы построения программы

Программа основана на принципах:

Систематичность и последовательность. Каждое последующее задание основано на знаниях и практических навыках предыдущего задания.

Доступность и посильность. Сложность задания зависит от возраста, приобретенных навыков, особенностей физического развития и творческих способностей.

Сознательность и активность. Большую роль в закреплении полученных знаний и навыков играет умение рассказать о проделанной работе и объяснить особенность выполнения практической части.

Наглядность. На занятиях по данной программе предусматривается

демонстрация презентаций и видеоэкскурсий, примеров выполненных работ, демонстрация поэтапного выполнения заданий.

Разноуровневость, дифференциация.

Принцип от простого к сложному.

Принцип сочетания индивидуальной и коллективной форм организации педагогического процесса.

Принцип природосообразности. Учет возрастных возможностей и задатков учащихся при включении их в различные виды деятельности.

Принцип индивидуально-личностной ориентации развития творческой инициативы детей.

Принцип культуросообразности.

Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	1	1		Словесная, наглядная
1.	Раздел 1 «Методика экскурсий»				Проведение коллективных творческих дел, игр, конкурсов, защита проектов
1.1.	Экскурсионные маршруты	3	0,5	2,5	
1.2.	Экскурсионные тексты	1		1	
1.3.	Экскурсионные объекты	1		1	
2.	Раздел 2 «Тематика экскурсий»				Проведение викторины, литературно-музыкальной композиции, проблемно-игровой составляющей мастер-класса.
2.1.	Классификация экскурсий	2	1,5	0,5	
2.2.	История Тамбовского края	1		1	
2.3.	Культура Тамбовского края	1		1	
2.4.	Моя Родина	1		1	
3.	Итоговое занятие	1		1	Выставка работ и защита проектов, награждение.
ИТОГО		12	3	9	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория. Мастер-класс "Юный экскурсовод". Требования к экскурсоводу: знание материала, культура речи, владение методикой.

Раздел 1. «Методика экскурсий»

Тема 1.1. Экскурсионные маршруты

Теория. Особенности экскурсионного процесса. Выбор темы, определение цели, задач экскурсии и отбор экскурсионных объектов. Составление маршрута экскурсии. Обход маршрута. Основные требования к составлению маршрута. «Портфель экскурсовода».

Практика. Виртуальная экскурсия в краеведческий музей

Практика. Пешеходная экскурсия. КТД "Экскурсия по лагерю"

Практика. Музейная экскурсия. Игровая программа "Семейный альбом"

Тема 1.2. Экскурсионные тексты

Практика. Составление текста экскурсии. Правильная подача текста.

Конкурс информ-досье "История Тамбовщины в лицах".

Тема 1.3. Экскурсионные объекты

Практика. Выбор экскурсионного объекта, оценка объекта. Защита проектов "Тамбовский вернисаж".

Раздел 2. «Тематика экскурсий»

Тема 2.1. Классификация экскурсий

Теория. Мастер-класс «Юный краевед»: основные вехи истории Тамбовской области, символика Тамбова и области, известные люди Тамбовщины, достопримечательности Тамбовской области.

Теория. Классификация экскурсий. Экскурсии обзорные (многоплановые) и тематические. Содержание экскурсий.

Практика. Обзорная видеозапись "Тамбовский край"

Тема 2.2. История Тамбовского края

Практика. Исторические экскурсии. Викторина "Тамбовской области - 85!" по истории Тамбовской области.

Тема 2.3. Культура Тамбовского края

Практика. Искусствоведческие и литературные экскурсии. Экскурсии-концерты. Литературно-музыкальная программа "Тамбов на карте генеральной" с использованием литературных и музыкальных произведений тамбовских авторов.

Тема 2.4. Моя Родина

Практика. Многоплановые и природоведческие экскурсии. Квест "Родные просторы".

Заключительное занятие

Практика. Конкурс презентаций "Экскурсия по Тамбовской области". Подведение итогов работы "Тамбовского турагентства" за лагерную смену. Награждение активных участников программы

Планируемые результаты

Предметные:

обучающиеся будут знать:

основы экскурсионной деятельности, требования к экскурсоводу, особенности экскурсионного процесса, классификацию экскурсий, содержание экскурсий;

основные исторические факты, культурные события, символику Тамбовщины;

вклад известных людей в историю Тамбовской области, роль семьи и каждого человека в развитии своего края;

обучающиеся будут уметь:

выбирать и описывать экскурсионные объекты;

составлять экскурсионные маршруты;

вести экскурсионные рассказы.

Воспитательные:

сформируется и реализуется творческая активность;

сформируется интерес и уважение к истории и культуре родного края;

сформируется культура общения и поведения в коллективе.

окажется содействие формированию нравственной культуры личности.

Развивающие:

повысится интерес детей к краеведению и экскурсионной деятельности;

будут развиты способности учащихся творчески подходить к проблемным ситуациям и самостоятельно находить решения;

актуализируется речевая активность, умение выражать свои мысли.

Блок № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия по программе не требуют наличия специальных рабочих мест или сложного технологического оборудования. Занятия могут проходить в учебных кабинетах, а игровая или соревновательная деятельность в зонах рекреации, спортзале или на пришкольной территории. Для отдельных мероприятий может быть использован актовый зал.

Перечень оборудования

Бумага и средства для рисования (цветные карандаши, краски, фломастеры), мольберты (рамки, стенды) для выставки рисунков; бумага для записи текстов, ручки; цветные мелки.

Информационное обеспечение

Компьютер, проектор, экран, электронные презентации, видеофильмы, аудиоаппаратура.

Методическое обеспечение

Разработка сценариев мастер-классов «Юный экскурсовод» и «Юный краевед», литературно-музыкальной композиции «Тамбов на карте

генеральной», викторины «Тамбову – 85!», квест-игры «Моя Родина», игровой программы «Семейный альбом», деловой игры «Экскурсия по лагерю», деловой игры «Тамбовский вернисаж».

Дидактические материалы.

Диагностический тест, инструкция по технике безопасности, слайдовые презентации, семейные фотоальбомы, вопросы к викторине по истории Тамбовской области, дидактические материалы для прохождения квеста «Моя Родина»

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Виды и формы контроля освоения программы:

текущий (проблемно-поисковые задания, участие в играх, викторинах, конкурсных программах, выставках и др. мероприятиях);

итоговый (дети разрабатывают виртуальные экскурсии по Тамбовской области, проводится итоговое занятие в форме слайдовой презентации).

Подведение итогов образовательной деятельности

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы может быть в форме коллективного обсуждения во время проведения презентации краеведческих экскурсий.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В образовательном процессе используются технологии: информационно-коммуникативного обучения, проблемного обучения, развивающего обучения, дифференцированного обучения, социальной практики, здоровьесберегающие.

Программа предполагает использование различных форм и методов обучения, направленных на обогащение творческого воображения, мышления, развитие увлеченности этим видом деятельности.

Формы и методы, используемые при реализации программы, выбираются с учетом возрастных особенностей детей:

в обучении:

практический (различные упражнения и тренинги по проведению экскурсий, составление экскурсионных маршрутов);

наглядный (презентации, видеоэкскурсии);

репродуктивно-объяснительно-иллюстративный;

фронтально-наглядный (показ фотографий, схем, карт, рисунков);

самостоятельного, индивидуального выбора практической работы и выполнения;

проблемный;

частично-поисковый;

метод проектов;

в воспитании:

методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, беседа, пример);

методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение,

самостоятельная работа, упражнения);

методы стимулирования поведения и деятельности (конкурсы, викторины, поощрения).

Методы диагностики личностного развития: сравнение и анализ выполняемых упражнений, итоговый анализ полученных умений и навыков детей за период обучения.

Методика организации занятий может быть представлена следующим образом: на занятиях учащиеся знакомятся с правилами проведения экскурсий (выбор объекта, маршрута, написание текста экскурсии), тематическим материалом (содержание экскурсий, виды экскурсий; история и природа Тамбовской области, литературные и музыкальные произведения). Освоение материала в основном происходит в процессе игровой и практической творческой деятельности, участия в викторинах и конкурсах.

Среди методов, направленных на стимулирование творческой деятельности, можно выделить методы, связанные непосредственно с содержанием этой деятельности, а также методы, воздействующие на нее извне путем создания на занятиях обстановки, располагающей к творчеству: подбор увлекательных и посильных ребенку творческих заданий, проблемная ситуация, разнообразие форм организации учебно-познавательной деятельности, использование эвристических приемов, создание на занятиях доброжелательного психологического климата, внимательное и бережное отношение к детскому творчеству, индивидуальный подход.

Методическое обеспечение программы

Раздел	Формы занятия	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Форма подведения итогов
Вводное занятие	Мастер-класс	Объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, проблемный.	Инструкция по технике безопасности, слайдовая презентация.	Беседа
Раздел 1 «Методика экскурсий»	КТД, деловая игра, развлекательно-познавательная игровая программа, конкурс, экскурсия, защита проектов, вернисаж	Словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, проблемный, игровой, проектный.	Слайдовые презентации, компьютерные средства для демонстрации виртуальной экскурсии, семейные фотоальбомы, бумага и средства для рисования (цветные карандаши, краски, фломастеры), мольберты (рамки, стенды) для выставки рисунков; бумага для записи текстов, ручки.	Проведение коллективных творческих дел, игр, конкурсов, защита проектов
Раздел 2 «Тематика экскурсий»	Мастер-класс, беседа, викторина, экскурсия, концерт, квест.	Наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, проблемный, игровой.	Слайдовые презентации, видеозапись по Тамбовскому краю (видеоматериал или ссылка на него) и средства для ее демонстрации, вопросы к викторине по истории Тамбовской области, литературные и музыкальные произведения тамбовских авторов и о Тамбове, аудиоаппаратура для проведения концерта; дидактические материалы для прохождения квеста, цветные мелки.	Проведение викторины, литературно-музыкальной композиции, проблемно-игровой составляющей мастер-класса.
Итоговое занятие	Конкурс, презентация	Объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, практический	Компьютерные средства для демонстрации слайдовых презентаций. Дипломы, грамоты, призы.	Конкурс презентаций, награждение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

для педагога

1. Акива Сейненский, Школьное историческое краеведение. Пособие для педагога. Редактор: Андрюкова Е. А. Издательство: Педагогическое общество России, 2013 г.
2. Артемонов И.С., Гоноровский П.А. Край родной. – Воронеж : Центрально-черноземное издательство, 1978.
3. Горячев А.В., Иглина Н.И. Всё узнаю, всё смогу. Пособие по проектной деятельности в начальной школе (2-4 классы). – М.: Баласс, 2013 г.
4. Дорожкина В.Т. Есть губернии краше... /сборник «Тамбовские писатели в детском чтении». – Тамбов, 2004.
5. Дорожкина В. Т., Полякова Л. В. Литературная жизнь Тамбовского края XVII – XXI веков. Справочник. – Тамбов: ТОГУП «Тамбовполиграфиздат», 2006 – 148 с.
6. Дубасов И.И. Очерки из истории Тамбовского края. В 6 т. - Тамбов, 1883-1897.
7. Илешин, Б.И. Литературные тропинки отчего края [Текст] / Б.И. Илешин. – М.: Сов. Россия, 1986.
8. История Тамбовского края: избранные страницы: Учебное пособие \ ред. И.В.Двухжиловой, А.А.Слезина. – Тамбов: Изд-во Тамбовского Государственного Технического Университета.
9. Тамбов старый, Тамбов новый [Изоматериал]: фотоальбом / Ю.К. Щукин, А.А. Горелов, Г.А. Молчанова и др. - Тамбов: ООО Юлис, 2002.
10. Тамбов: Справочник-путеводитель. Сост. Горелов А.А., Щукин Ю.К. в трех частях, 1999 – 2006.
11. Тамбов на карте генеральной... – Воронеж: Центрально-Черноземное книжное издательство, 1986 – 190 с.
12. Тамбов. Фотоальбом. – М.: Советская Россия, 1987 – 144 с.
13. Тамбовщина... Ритм твоего сердца. Каталог статей о достопримечательностях. – Тамбов: ООО «Издательство Юлис», 2013.
14. <http://turtmb.ru> Информационно-туристический портал Тамбовщины.
15. <http://artmetod.tmb.muzkult.ru/Turizm/> Информационно-аналитический центр культуры и туризма Тамбовской области
16. http://online.68news.ru/sitecontent/about_the_region/geo.php География Тамбова
17. <http://lifxil.ru/tambov/> Тамбов – география, климат, история, районы, промышленность

для учащихся

1. Ермаков, В.А. Прогулки по старому Тамбову [Текст]: иллюстрированный путеводитель / В.А. Ермаков. – Тамбов.: ОГУП «Тамбовская типография «Пролетарский светоч», 2007.
2. Климкова, М. А. Тамбовская губерния на дореволюционных открытках. Т. I [Текст]: Тамбов и окрестности / М. А. Климкова. – Тверская обл.: ИПК Парето-Принт, 2017. – 379 с.: ил.
3. Муриев Д.К. «Истории живые голоса». 2015 г.
4. Про родной Тамбовский край эти книги прочитай! /: рекомендательный список книг для школьников.- МБУ «ЦБС» г. Тамбова; библиотека-филиал 11 им. В.В. Маяковского; сост. В. Н. Терехова. Тамбов.2016
5. Попова, Т.И. Сказы о Земле Тамбовской [Текст] / Т.И. Попова. – Тамбов: ОГУП «Тамбовская типография «Пролетарский светоч», 2004.
6. С четырех сторон Россия... [Текст]: Тамбовский край на карте страны / сост.: Г. Сельцер, В. Дорожкина, И. Овсянников.– Тамбов: Тамб. регион. Отделение союза журналистов России, 2003.
7. Сохранский, А.В. Легенды и предания тамбовского края [Текст] / А.В. Сохранский.–Тамбов: Юлис, 2004.
8. Тамбов старый, Тамбов новый. Фотоальбом. Авторский коллектив: Шукин Ю.К., Горелов А.А. и др. –Тамбов, 2004.
9. <http://turtmb.ru> Информационно-туристический портал Тамбовщины.
10. <https://musedu.68edu.ru/> «Музейный навигатор» сайт музеев, комнат, залов образовательных организаций Тамбовской области

Приложение 2 к Программе

**Диагностический инструментарий оценки эффективности
реализации Программы**

Анкета входной диагностики

Для того, чтобы сделать пребывание в нашем лагере более интересным, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Твои ожидания от лагеря?
2. Чему бы ты хотел(а) научиться за время пребывания в лагере?
3. Какие знания о нашей стране хотел(а) бы получить за время пребывания в лагере?
4. Интересно ли тебе получать новые знания по данному профилю смены? (да/нет)
5. Хотел(а) бы ты научиться изготавливать изделия народных ремесел своими руками, исполнять произведения народного фольклора и попробовать стать экскурсоводом? (да/нет)
6. Хотел(а) бы ты посещать мастер-классы по профильному направлению смены? (да/нет)
7. Чему бы ты мог(а) научить других?
8. В каких мероприятиях ты хочешь участвовать?

Анкета итоговой диагностики

1. Что ты ожидал(а) от лагеря?
2. Что тебе понравилось в лагере в ходе проведения профильной смены «Тамбов на карте генеральной»?
3. Что тебе не понравилось в лагере?
4. Какие из мероприятий проведения профильной смены оказали на тебя наибольшее влияние?
5. Самое важное для тебя событие профильной смены. Было ли оно?
6. Хотел(а) бы ты на следующий год еще раз быть в лагере дневного пребывания? Да/нет, и почему?
7. Что из того, что ты получил(а) в ходе проведения профильной смены, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
8. Какие полезные знания ты получил(а) за время пребывания в лагере?
9. Было ли тебе интересно посещать мастер-классы по профилю смены? Какие именно?
10. Появились ли у тебя друзья в лагере?
11. Что я хотел бы пожелать нашему лагерю?

Анкета мнений для родителей о проведенной смене

Цель анкетирования: выявить отношение родителей к прошедшей смене.

(Отметить нужное)

1. *Считаете ли Вы, что отдых Вашего ребенка в лагере дневного пребывания принес ему пользу?*

- большую;
- небольшую;
- возможно, пригодятся в жизни.

2. *Как относился Ваш ребенок к пребыванию в лагере?*

- с удовольствием;
- особой радости не испытывал.

3. *Отправите ли Вы ребенка в лагерь дневного пребывания еще раз?*

- обязательно;
- зависит от обстоятельств;
- не знаю.

4. *Ваши пожелания и предложения:*

Благодарим!

Приложение 2 к Проекту

Управление образования и науки Тамбовской области

**Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного
образования**

«Центр развития творчества детей и юношества»

Кейс

**«Методические материалы по реализации программы летней
профильной смены «Тамбов на карте генеральной», посвященной Году
культурного наследия народов России и
85-летию со дня образования Тамбовской области»**

Тамбов, 2022 г.

**Подвижные
игры народов
России**

Россия – древнее государство со своей историей, культурой, традициями и обычаями, многие из которых дошли до наших времен.

Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, она занимает досуг, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всех времен отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость.

Игра обеспечивает гармоничное сочетание умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния.

Исследователи игровой деятельности поддерживают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умения ориентироваться в окружающей нас действительности.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой степени развития.

Русские народные игры

«Заря»

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – заря ходит за спинами стоящих в кругу детей, держа в руках ленту (платок). Все играющие говорят такие слова и двигаются по кругу.

Заря-заряница
Красная девица
По полю ходила
Ключи обронила
Ключи золотые
Ленты голубые
Кольца обвитые
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут по кругу в противоположные стороны.

Задача игроков. Как можно быстрее занять пустое место. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг, поворачиваться пока водящий-заря выбирает кому положить на плечо ленту.

«Ляпка»

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая:

- «На тебе ляпку, отдай ее другому!»

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области.

А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

«У кого был?»

- «У тетки»

- «Что ел?»

- «Клёцки»

- «Кому отдал?»

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

«Бубенцы»

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

-Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.

«Горелки»

Ход игры: играющие встают парами друг за другом. Впереди стоит водящий-горелка. Все произносят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Звезды горят,

Колокольчики звенят.

Раз, два не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Если удастся запятнать, тот кто остался без пары, горит.

«Казачьи-разбойники»

Игра проводится на улице. Все игроки делятся на две команды. Бросают жребий: игроки одной команды становятся «разбойниками», а другой — «казаками». У «казаков» есть «стан»: его охраняет один из «казаков». «Казаки» дают «разбойникам» некоторое время, чтобы они могли спрятаться, а затем отправляются на их ловлю. Если обнаруженный «разбойник» успеет добежать до казачьего «стана», он не считается пойманным, а сам становится «казак». Игра заканчивается, когда «казаки» поймают всех «разбойников».

Правила:

1. Необходимо ограничить место, где должны прятаться разбойники.
2. Пойманные «разбойники» отводятся в «стан», где их до конца игры будет охранять один «казак».

«Салки»

Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит:

«Я тебя осалил!»

Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

Правила:

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.
2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убежать врассыпную от нового водящего.

«Змейка»

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила:

1. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.
2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».
3. Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» из больших кубиков или спортивных предметов (обручей) кеглей, гимнастических скамеечек).
4. Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

«Волк и овцы»

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят:

Пастушок, пастушок,
Заиграй в рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая.
Гони стадо в поле,
Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «-Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила:

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.
2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».
3. «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

«Гуси-лебеди»

Ход игры: на игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два, который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — воспитатель (пастух).

Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

«Царь горы»

Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зимой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно. Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я — царь горы!». Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пяточке. Шутливая борьба продолжается!

Правила:

1. Количество игроков не должно превышать 10-12 детей одновременно, остальные дети могут просто «болеть» за победителя, поддерживая его аплодисментами и скандированием.
2. Нельзя бороться по-настоящему, можно только весело толкаться и отпихиваться.

«Почта»

Перед началом игры каждый ребенок громко называет известный населенный пункт по своему выбору (обычно дети называют крупные города, но могут использовать и названия местных населенных пунктов, которые также хорошо известны всем игрокам).

Начинает игру любой ребенок, изображающий, как звенит колокольчик.

Его спрашивают: «Кто едет?» — «Почта!» — «Откуда и куда?» — «Из Москвы во Владивосток» (ребенок может называть только тот город, который он сам выбрал в начале игры (Москву) и города, которые выбрали другие игроки).

Теперь ребенок, который назвал «Владивосток» при выборе города, задает вопрос приехавшему из Москвы: «А что делают в Москве?» — «Ездят на метро». После этих слов все игроки, кроме приехавшего из Москвы, начинают изображать, как ездят на метро. Тот игрок, который не сумел показать, как ездят на метро, отдает фант, и игра продолжается. Теперь ребенок, назвавший Владивосток, везет почту дальше («динь-динь-динь»), в любой другой город и отвечает на вопрос ее получателя: «Что делают во Владивостоке?»

Правила:

1. Если «почтальон» перепутал: отправил почту в город, который никто из участников игры себе не выбрал, или просто искажил название города, то он тоже платит «фант».
2. Занятия, которыми занимаются жители города, должны соответствовать реальности. Например, если в городе есть река, то можно кататься по ней на лодке, ловить рыбу и т.д.

3. Если игрок, представляющий город, не может ничего придумать оригинального, то он может сказать, что в Воронеже «танцуют». Тогда все игроки будут изображать танцы.

«Жмурки»

Перед началом игры по жребью определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтобы он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять: я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться в помещении. Если игра проводится на улице, то надо определить границы участка, за которые игрокам нельзя выходить. Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен определить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становится водящим.

Правила:

1. Если водящий пошел в направлении, где нет ни одного ребенка, то можно помочь ему, произнеся: «Холодно, очень холодно!» По мере приближения к игрокам, становится «теплее».

2. Пойманный игрок отпускается, если водящий на ощупь не смог правильно определить, кто перед ним.

3. Иногда разрешается специально обмениваться некоторыми элементами одежды (бантиками, заколками, кепками), чтобы водящему было труднее узнать игроков с закрытыми глазами.

«Жмурки «Маша и Яша»

Для этой игры дети выбирают водящими мальчика и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, их раскручивают, чтобы им было труднее сохранить ориентацию, и отпускают «искать» друг друга. «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спешит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошибку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная парочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

Правила:

1. «Маша» считается пойманной, если «Яша» коснулся ее рукой.

2. Если «Яша» долго не может поймать «Машу», можно предложить героям поменяться ролями или уступить место другим детям.

Игры народов севера

«Хейро»

Ход игры: играющие идут по кругу приставным шагом. Руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят «хейро».

Ведущий- солнце сидит на корточках в середине круга. Все разбегаются, после сигнала «солнце».

«Рыбалка»

Ход игры: дети делятся на команды (*количество команд зависит от количества детей*). На противоположном конце площадки на веревочке подвешены рыбки (бутафорские), по сигналу нужно добежать сорвать рыбку, вернуться к команде и положить в ведро. Выигрывает та команда, в чьем ведре рыбы будет больше. Время игры 1 минута.

«Вестовые»

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленом». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленом» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

Правила:

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбежать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

«Чур, все!» (прятки со скороговорками)

Перед началом игры дети делятся на две команды и выбирают двух судей, которые будут строго следить за соблюдением правил в течение всей игры.

Жребием определяется, какая команда будет прятаться первой. Все игроки другой команды становятся в круг и условленное число раз произносят хором скороговорку, например «Все бобры добры для своих бобрят». (Правильное произношение скороговорки должно быть доступно всем. Если в команде есть дети с нарушениями произношения отдельных звуков, то скороговорка может быть заменена на более простую: «Под топотом копыт

пыль по полю летит».) Судьи следят за правильностью произношения скороговорки и считают, сколько раз ее произносят. За это время все дети из другой команды должны успеть спрятаться.

Закончив произносить скороговорку, игроки из водящей команды начинают искать спрятавшихся противников. Когда удастся найти первого игрока другой команды, надо громко закричать: «Чур!», и назвать найденного ребенка по имени. Затем все игроки из обеих команд бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, хором один раз произносят ту же самую скороговорку, что и в начале игры. За правильностью произношения скороговорки каждой командой следит свой судья.

Выигравшей считается команда, которая первой выполнила всю эту последовательность действий. Она получает право прятаться.

Правила:

1. До начала произнесения скороговорки все игроки должны успеть
взяться за руки.
2. Произносить скороговорку надо правильно, не переставляя слова, слоги,
звуки

«Стой, олень!» (Сует, кор)

Ход игры: играющие находятся в разных местах площадки (*границы ее обозначены*). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала *«Беги, олень!»* все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: *«Стой, олень!»* Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Главное правило: разбежаться можно только по сигналу *«Беги, олень!»* Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

«Ловля оленей» (Корьясос куталом)

Ход игры: среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники - олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего *«Раз, два, три - лови!»* пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Главное правило: игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

«Ловля оленей»

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники — олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего *«Раз, два, три — лови!»* пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого, попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать, только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

«Мышь и угол»

Выбирают кота, остальные мыши. Мышки занимают пустые углы в комнате (если углов недостаточно, устраивают дополнительно с помощью стульчиков). Водящий ходит посередине комнаты и повторяет:

- Мышка, мышка дай мне угол (2 раза)

Мышки в это время меняются своими углами, перебегают из угла в угол. А кот наблюдает за ними, занимает пустой угол. А мышь, оставшаяся без угла, становится котом.

«Невод»

Играющие, выбирают «рыбу». На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. «Рыба», пробравшись сквозь невод (под руками играющих, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не догнали и она спряталась за шестом, она остается «рыбой», если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

«Охота на оленей»

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е. набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу. Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по мауту. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

«Кто засмеется?»

Все играющие берутся левой рукой за большой палец соседа, образуя как бы ручную мельницу и вращаясь по кругу, приговаривают:

Из собственных рук ручка жернова

У кого первым покажутся зубы-

Тому десять щелчков. ТЬФУ! ТЬФУ!

После этих слов все замолкают, никто не разговаривает, не улыбается. Кто не выдержит и первым засмеется – щелчок по лбу.

«Кукушка»

С помощью считалки выбирают водящего – кукушку, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

К нам кукушка в огород
Залетела и поет
Эй, кукушка, не зевай
Кто окликнул, отгадай.

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

«В медведя»

Выбирают медведя по жребию, остальные – сборщики ягод. Медведь на четвереньках в центре круга. Его накрывают шубой. Сборщики ходят по кругу, собирая ягоды и при этом поют:

Медведущка – бабушка, медведущка – бабушка
Твою чернику собираем, твою бруснику выбираем,
Хорошие ягоды себе берем, плохие ягоды выбрасываем.
Медведь сбрасывает шубу и ловит ягодников.

Вариант:

Мишка, мишка, медведь
Собираем бруснику
Мишка, мишка, медведь
Собираем голубику
Ягодки берем, медведю не даем
Было всем нам весело, медведь не смог догнать,
Пойдем опять в лес ягоды собирать

«Маленький воробышек» (Ичтик пышкой).

Дети становятся в круг. В центре – маленький воробышек похаживает по кругу. Остальные водят хоровод и поют:

У маленького воробышка животик болит.
Где ты был, где летал, маленький воробышек?
У маленького воробышка головка болит
Где ты был, где летал, маленький воробышек?
Воробышек изображает движения «больного», слова можно менять.

«Воробышек»

По жребию выбирают водящего – воробья, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

Прилетел к нам воробей и запел как соловей.
- Эй, ты, птичка не зевай, кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет «мяу», стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

«Слепой горань»

У водящего игрока платком завязывают глаза. Покрутив на месте, его спрашивают: «Горань, моя горань! Куда пойдешь: за черникой или земляникой?» Независимо от ответа, его отталкивают в какую-либо сторону. После этого он начинает искать. Поймав игрока, водящему надо отгадать имя. Во время вращения нужно приговаривать приговорки:

Шапка-татарка, глаза закрыты,
Если хочешь ищи, но только не поймаешь!
Ступу поймай, пест поймай, А меня не поймай!

«Игра с веревкой»

Игроки обеими руками хватаются за веревку, который образует круг. Водящему в середине круга надо в удобный момент дотронуться до чьей – то руки. Игрок. Чтобы не попасться, не отпуская одной руки от веревки, отскакивает назад или отпускает руки. Кого осалят, тот становится водящим.

«Кошка, бабушка и горшки для сметаны»

Из игроков выбирают «кошку», «бабушку», остальные становятся «горшками для сметаны» и садятся на корточки в круг. Бабушка отходит в сторону - уходит спать. За время ее сна «кошка» опрокидывает «горшки»- укладывает сидящих игроков. Когда бабушка просыпается и видит проделки «кошки», начинает гоняться за ней по кругу. Догоняя, ей обязательно надо поднимать опрокинутые «горшки». Если бабушка поймает «кошку», они меняются местами или выбирают новых.

«Два оленя»

Игроки встают в колонну друг за другом парами, держась за руки. Водящий стоит спиной к парам. Последняя пара по сигналу выбегает, чтобы обежать водящего с обеих сторон ряда и взяться за руки. Водящему надо поймать одного из них. Кто остается без пары, тот водит. Вновь образованная пара встает (позади) остальных, а последняя пара снова бежи

«Биляша»

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

Игры народов Дагестана

«Отгадай»

Ход игры: водящему завязывают глаза, он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

«Надень папаху» (Папахны гий. Тагъур лье)

Ход игры: мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, ют в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Главное правило: водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

«Подними платок» (Яелукъну гёттер. Квербац/борхе)

Ход игры: игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Главное правило: нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка

«Шапка канатоходца»

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных умений было умение удерживать равновесие на крутых горных тропах. Первоначально в игру играли так: располагали два крупных камня высотой до 50 см на расстоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться переносить в одной руке предметы (например, свои панамки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно.

Правила:

1. Игрок обязан быстро перенести все шапки, сложенные у основания скамейки, с одной стороны на другую.

2. Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.
3. Свою шапку игрок переносит последней.
4. Если игрок устал, он может передохнуть, остановившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногами.

Северо – Осетинские народные игры

«Перетягивание» (Баендае наей хъазт)

Ход игры: через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5 - 2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Главное правило: начинать тянуть веревку следует одновременно по команде *«Марш!»*. Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю. Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

«Жмурки» (Хъуырмарсытай)

Ход игры: водящему завязывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладоням его вытянутых вперед рук. При этом они шепотом спрашивают: *«Кто я?»* Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

Главное правило: ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

«Слепой медведь»

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубринки», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают в рассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.
2. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

Адыгейские игры.

Скачки

Цель игры: развитие быстроты, умения ориентироваться, укрепление мышц ног.

Игра предназначена для детей 4—5 лет. На игровой площадке отмечаются линии старта и финиша (на расстоянии 20—30 м).

Игроки садятся на «коня», то есть пропускают между ног хворостину, придерживая ее рукой. По команде каждый должен добежать до линии поворота, развернуться и прибежать назад, пересечь линию старта (финиша).

Правила игры:

- выигрывает тот, кто первый пересечет линию финиша;
- если хворостина во время бега окажется в другом положении (то есть не между ног), игроку засчитывается поражение.

Категория: Адыгейские народные игры

Развивает: быстроту движения, мускулатуру ног, умение ориентироваться в пространстве

Гонщик бурдюка

Цель игры: тренировка дыхательной и сердечно-сосудистой системы, развитие быстроты, выносливости.

Для проведения игры у каждого участника должен быть накачанный воздухом бурдюк (бурдюк можно заменить резиновой игрушкой). В игре принимают участие двое и более детей.

Участники игры заходят в воду по пояс, по команде ложатся животом на бурдюк и гребут вдоль берега до установленной линии (20—25 м).

Правила игры:

- выигрывает тот, кто быстрее доберется до установленной линии;
- потерявший бурдюк может взять его снова, принять исходное положение и продолжать движение.

Категория: Адыгейские народные игры

Развивает: быстроту движения, выносливость

Прыжок лягушки

Цель игры: укрепление костно-мышечного аппарата ног, туловища.

На игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на

четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

Правила игры:

- нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает;
- выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

Вариант игры: прыжки выполняются спиной вперед.

Категория: Адыгейские народные игры

Развивает: опорно-двигательный аппарат

Журавли-журавушки

Цель игры: развитие внимание, координации движений, укрепление мышц туловища, спины, живота.

Для игры выбирается водящий-матка — «журавль». На игровой площадке дети выстраиваются в цепочку, лицом к ним стоит matka. Колонна все время движется, сначала медленно, потом ускоряя темп. При этом она выполняет указания вожака. Например, когда водящий говорит: «Желтобрюхая змея», колонна «журавлей» выстраивается в клиновидную фигуру.

Если говорит о лягушках, то колонна в полуприседе прыгает вперед и т. д.

Правила игры:

- проигравшим считается тот, кто не смог выполнить задание и разорвал круг;
- проигравший игрок становится на самый конец колонны;
- matka-«журавль» меняется по договоренности.

Ингушские народные игры

«Бег с палкой в руке»

Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать палку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п.

Рассмотрим, как можно устроить целое соревнование в беге, держа палку на ладони. Для этого надо заранее определить расстояние от старта до финиша и отметить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить деревянные палки, с которыми участники будут соревноваться в беге. Они должны быть примерно одинакового веса и размера, чтобы все участники испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок в равновесии. Если соревнуются школьники, то палки могут быть длиной до 1 м, если игра проводится со старшими дошкольниками, то длина палки не должна быть больше 50 см. Участники одного забега также не должны очень сильно отличаться между собой по росту.

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

Правила:

1. Если во время бега участник поддержал покачнувшуюся палку другой рукой, то он считается проигравшим и должен выбыть из игры.

2. При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

«Прятки»

Игра проводится на открытом воздухе, в основном, летом и осенью, когда много зелени, в которой можно спрятаться. Участвуют подростки и молодежь, не более 20 человек.

Играющие разделяются на две равные по численности команды. Согласно жребию, одна команда уходит прятаться, другая садится по кругу, обхватив друг друга за плечи руками и наклонив голову вперед. На середину круга выходит их представитель. Он ложится на землю (траву) лицом вниз, закрыв его руками.

Команда, которая прячется, оставляет своего представителя рядом с сидящей по кругу командой. Он ходит по кругу, следя, чтобы сидящие и лежащий игроки не поднимали головы и не подсматривали. Через определенное время (например, после счета 20-40) представитель спрятавшейся команды разрешает начать поиск. Лежащий в середине поднимается и идет искать прячущихся в сопровождении «своей тени» (игрока из другой команды). Сопровождающий должен громким возгласом «Хиурре молла!» извещать свою команду о том, где он и ищущий находятся. Когда они достаточно отдалятся от места начала игры (кона), игроки спрятавшейся команды могут прибегать к кону и голосом подавать сигнал ищущему о том, что они на кону. Ищущий со «своей тенью» должен обязательно вернуться к кону и отсюда снова начать поиск. Каждое появление игрока спрятавшейся команды у кона приносит ей выигрышное очко.

«Бег волоча ногу»

Условия труда горца требуют умения хорошо ходить в горах и в лесу. Это умение особенно важно было при перегоне отар, стад и табунов с одного места на другое по склонам крутых гор, в любое время года и в любую погоду.

Игра «Бег, волоча ногу» представляет собой игру-соревнование, хорошо развивающую такое умение. Играют дети, от 6 до 40 человек. Участники делятся на две команды: «охотников» и «зверей». Каждый «охотник» выбирает себе партнера из команды «зверей» и играет с ним до конца игры.

На площадке проводятся три параллельные линии. Первая из них – старт для «охотников», вторая – старт для «зверей», третья – общий финиш. Расстояние между линиями зависит от размера площадки и состава играющих.

«Охотники» и «звери» принимают на старте исходное положение: упор присев, одна нога в сторону. По сигналу начинается бег (на руках и одной ноге,

волоча вторую ногу) «охотников» и «зверей». Каждый «охотник», крича: «Лови! Догоняй!», – стремится до финишной линии догнать своего партнера-«зверя». Игрок, изменивший во время бега положение «упор присев одна нога в сторону», считается проигравшим.

Ловить можно только до линии финиша. Не пойманные «звери», а также догнавшие своих «зверей» «охотники» считаются победителями. Проигравшие катают победителей на спине условленное расстояние

«Бег на руках и ногах»

Эта игра – разновидность предыдущей игры – отличается от нее только исходным положением: упор лежа, руки сзади. Игрок передвигается одновременно на руках и ногах.

Кабардино-Балкарская игра

«Журавли-журавли» (Къру-къру)

Ход игры: в игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

Главное правило: упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запугаются, игру начинают снова.

«Под буркой»

Играющие делятся на две команды по пять-восемь человек. По жребью определяют, в какой команде будет бурка. Тамада (старший) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20—30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?». Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить.

Не доходя 2—3 м до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают:

«Гости».

«Если гости — проходите. Добро пожаловать!» — говорит тамада под буркой.

Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят:

«Мы не гости, мы медведь и волк».

После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением:

«Так вы не гости, вы обманщики! Медведь — это... (имя игрока), а волк... (имя игрока)».

Если пришедших не узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков в бурке. Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (не узнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, встав в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры. Ведущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убежать.

«Волчок. Юла»

Чтобы привести волчок в движение, его кладут на ладонь левой руки, указательным пальцем правой руки быстро крутят вправо и во вращающемся положении бросают на лед. затем его гоняют небольшим кнутом из конопляного вол окна.

При этом дети шести лет и старше нередко устраивают состязания: чей волчок вращаясь дольше простоит, чей дольше прокрутится по непротопанному снегу, кто дальше прогонит свой волчок одним ударом, у кого он перпрыгнет через канаву, через бревно и т. д.

Правила игры. Строго соблюдать установленные приемы кручения волчка.

Марий Эл

«Бой петухов»

Все игроки должныделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками.

По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе ноги или

обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, подсчитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в бою петухов. Так определяется команда-победительница.

Правила:

1. Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.
2. Можно толкать только своего соперника по паре.

«Биляша»

Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковровой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

Правила:

1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.
2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только_ не двумя руками сразу.
3. Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.
4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

Чувашские народные игры

«Хищник в море»

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (*столбик*). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли.

Ход игры: за другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевшие «хищника» (веревку), выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбирать нового водящего и продолжать игру.

Важное правило:

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это делает игру опасной.

2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.

«Журавушка» (Тарналла)

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные — птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает.

К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,

Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле

Меня сторож подловил,

Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

«Лошадки» (Лашасем)

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев. Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают:

- Кто хочет быть моей лошадкой?

Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой.

Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

- Лошадь продается?

- Продается!

- Сколько стоит?

- Триста рублей.

- И три копейки не дам.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Игрок, добежавший до лошадки первым, становится ее хозяином.

Правила игры. В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

Башкирская народная игра

«Дудочка» (Курай)

Игра проводится под любую башкирскую народную мелодию Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В центре круга один ребенок, он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Услыхали наш курай,
Собрались мы все сюда.
Наигравшись с кураистом.
Разбежались кто куда.
Хай, хай, хай, хай ! На зеленом, на лугу
Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются в рассыпную по площадке, выполняют движения башкирского Щ танца под слова: «Ты, курай задорный, веселей играй , Тех, кто лучше пляшет, выбирай»

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила: разбежаться только после окончание слов.

«Уголки» Му́йуш алыш

По четырем углам площадки стоят четыре ступа, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по - очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?
- 1 играющий отвечает: «Моя баня занята».
- 2 играющий отвечает: «Моя собака ошенилась»
- 3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»
- 4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

- «Лето прошло, осень пришла,
Утки улетели, гуси улетели.
Соловьи пропели.

Ворона стой!

«Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

Дети стоят в две шеренги по фая площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает:

«Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает:

«Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает:

«Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает:

«Есть сахар и мед».

Первая команда просит:

«Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает:

«Зачем вам?»

Первая команда зовет

«Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает:

«Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды.

Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

«Голуби» (Кугарсэн)

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур-гур, голуби. Для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом».

Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

«Иголка и нитка» (Эна мяян еп)

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они оббегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, оббегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и оббежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново

«Жмурки» (в кругах)

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

1. Все дети могут опять перебежать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».

2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

«Юрта» (Тирмэ)

Ход игры: в игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,

Соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем,

И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши, получается юрта.

Главное правило: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«Липкие пеньки» (Йэбешкэк букэндэр)

Ход игры: три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают *«липкие пеньки»*. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к *«пенькам»*. *«Пенечки»* должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся *«пеньками»*.

Главное правило: Пеньки не должны вставать с мест.

Бурятская народная игра

«Иголка, нитка и узелок» (Зун, утахн, зангилаа)

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг, то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Главное правило: Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

«Рукавицу гнать»

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: *«Рукавицу гони!»*, одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

Правила:

1. Поет только тот, у кого рукавица.
2. Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект *«какофонии»*, когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.
3. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

Калмыцкая народная игра

«Прятки» (Булдат наадлген)

Ход игры: на лесной опушке (*в лесу, в парке*) играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

Главное правило: подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (*например, досчитав до 10*).

«Целься вернее».

Дети становятся в круг. Каждый ребенок держит в руке альчик. В центре круга стоит ящик (в мл. группе расстояние до ящика не более 1,5-2м.). по сигналу воспитателя дети бросают альчики в ящик, затем достают их и возвращаются на свои места. Если ребенок не попал в цель, он поднимает альчик с пола и тоже встает в круг.

Одновременно можно привлечь к игре 8-10 человек.

«Извилистой дорогой»

1. Для игры необходимы 15 альчиков, которые расставляют по прямой линии по 3 альчика один за другим в 80 см. друг от друга. Таким образом, получается как бы 5 башенок из альчиков. В двух шагах от первой башенки становится игрок, которому завязывают глаза. Он должен пройти в другой конец линии, поочередно огибая каждое препятствие. Поваливший хотя бы одну башенку, считается не выполнившим задание.

2. Можно сделать меньшее количество башенок (3-4).

3. Для младших групп можно провести игру, не завязывая глаза.

«Пальцами ног»

В этой игре участвуют двое детей, оба босиком. Они сидят недалеко друг от друга на стульях так, чтобы стулья касались пола. Около каждого играющего на полу около ног стоят неглубокие тарелки. Около каждой тарелки лежат горкой по 5 альчиков.

Участники игры пальцами правой ноги должны перенести альчики, лежащие около правой ноги, в тарелку у левой ноги и наоборот.

При этом нельзя приподнимать, наклонять и двигать с места корпус тела, разрешается двигать только ноги.

«Не ошибись»

На столе лежат мелкие предметы (грибочки, игрушки и среди них альчики). Игроку, стоящему перед столом, завязываются глаза. Цель игры – собрать альчики в мешок, не путая их с другими предметами. Поощряются те, кто ни разу не ошибся.

«Заяц»

Дети стоят полукругом. Воспитатель считает:

Зайчик, зайчик, это ты

Ускакал из Элисты?

Ускакал из Элисты,

Доскакал до Башанты?

Доскакал до Башанты,

Съел капусту и в кусты?

Ты или не ты?

Ребята располагаются вкруг выбранного по считалке водящего, водящий напеваёт, приплясывает, показывает жестами, как заяц прыгает, садится на задние лапки, умывается и т.д. Ребята подражают ему. Кто подражает лучше всех, того водящий выбирает на свое место.

Мордовская народная игра

«Круговой» (Мячень кунсема. Топса налхсема)

Ход игры: играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Главное правило: мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

«В ключи»

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

- Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

- Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

- Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

«В Курочек»

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегущим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

Татарская народная игра

«Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают водящего («майлара») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбрать другого «майлара», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

«Продаем горшки» (Чулмак уены)

Ход игры: играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор: - Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (*круг обегают три раза*). Кто

быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим. Главное правило: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

«Серый волк» (Сары буре)

Ход игры: одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (*в кустах или в густой траве*). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (*дети хором отвечают*):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Главное правило: изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

«Скок-перескок» (Кучтем-куч)

Ход игры: на земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: *«Перескок!»* После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Главное правило: нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

«Займи место (Буш урьш)»

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу
Никого в дом не пушу.
Как гусыня гогочу,
Тебя хлопну по плечу- Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Оббежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Удмуртская народная игра

«Удмуртские горелки»

Играющие разбиваются на пары и строятся колонной, как в русских «горелках». Однако водящий становится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

Правила:

1. Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.
2. Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.
3. Если подбежавшие игроки одновременно схватились за платок, то водящий остается, а эта пара становится впереди колонны.
4. Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

«Поляна — жердь»

Эту народную игру лучше всего проводить на полянке с мягкой почвой. Если земля сильно утоптана, то следует попросить детей до начала игры специально вскопать или разрыхлить место, куда будет втыкаться жердь (толстая палка длиной 2 м).

Вокруг жерди очерчивается граница круга радиусом 10—15 м (в зависимости от возраста детей это расстояние может быть и уменьшено). Водящий становится возле жерди, остальные игроки становятся за границей круга.

По условному сигналу водящего игроки по очереди вбегают в круг и, не останавливаясь, на бегу ударяют по жерди рукой или ногой (это должно быть уточнено до начала игры). Если жердь при ударе падает, то водящий должен броситься вдогонку за этим игроком, пытаясь «осалить» его до того, как игрок пересечет границы круга. Если водящий догнал игрока, то неудачливый игрок становится водящим. Если нет, то он возвращается на центр круга, заново втыкает жердь так, чтобы она стояла строго вертикально к поверхности площадки, и игра продолжается.

Правила:

1. В круг может забегать только один игрок, остальные дети ждут своей очереди.
2. Водящий не должен мешать игроку ударять по жерди.
3. Если жердь не упала, а только наклонилась, то водящий не будет догонять игрока.
4. Если в ходе игры кто-нибудь из детей специально не хочет сильно толкать жердь, чтобы водящий за ним не гнался, то такой игрок назначается водящим.

«Водяной» (Ву мурт)

Ход игры: очерчивают круг - это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий - водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: *«Водяного нет, а людей-то много»*. Водяной бегает по кругу (*озеру*) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (*линии круга*). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Главное правило: водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

«Серый заяц» (Пурьсь кечти)

Ход игры: на площадке чертится квадрат (*6X6 м*) это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. Собаки (*десять игроков*) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: *«Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?»*

На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Главное правило: заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

«Догонялки» (Тябыкен шудон)

Ход игры: играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Пять бород, шесть бород,

Седьмой - дед с бородой,

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово *тябык*. Пойманный выходит из игры.

Главное правило: когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

Игра с платочком (Кышетэн шудон)

Ход игры: играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

Главное правило: играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Конспект занятия по теме
«Малые формы детского фольклора»
(для учащихся по дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программе «Родник»)

Автор-составитель:
Е.И.Никитина,
педагог дополнительного образования

г. Тамбов
2022

Дидактическое обоснование занятия

Цель - вызвать интерес к народному творчеству.

Задачи:

Обучающие:

выявить уровень освоения программного материала;
совершенствовать умение учащихся различать малые фольклорные жанры: пословицы, поговорки, песни, потешки, считалки, загадки;
совершенствовать вокально-исполнительские навыки.

Развивающие:

развивать память, речь, сообразительность, навыки коллективной работы.

Воспитательные:

воспитывать и прививать интерес к устному народному творчеству, истории русского народа.

Тип занятия: комбинированное.

Форма проведения: занятие-соревнование с игровым компонентом.

Длительность занятия: 45 минут (35+10 динамическая пауза).

Возраст учащихся: 7-10 лет.

Педагогические технологии: игровая, здоровьесберегающая, информационно-коммуникационная, личностно-ориентированная.

Методы и приёмы обучения:

словесные (рассказ, беседа, объяснение, пояснение),
наглядные (иллюстрации к загадкам, потешкам, колыбельным)
практические (выполнение творческих заданий).

Оборудование:

карточки с заданиями для каждой команды (2-4 комплекта), жетоны, баян, шумовые инструменты, музыкальный центр, ноутбук, атрибуты к играм.

Глоссарий:

Пословицы, заклички, потешки, дразнилки, колыбельные песни, прибаутки.

Ход занятия

Части занятия	Организационно – методические указания
Организационный момент	В классе на небольшом расстоянии расположены 3 стола со стульями по количеству учащихся в группе, на столах стоят цветные обозначения. На столе педагога разложены жетоны разного цвета цветовой стороной вниз. Учащиеся заходят в кабинет, берут со стола педагога жетон и

	занимают место за столом, который обозначен этим цветом.																												
Вводная часть (целевая установка)	Педагог: Здравствуйте, ребята! Мы с вами продолжаем путешествовать по удивительной стране русского фольклора. Сегодня мы устроим весёлые соревнования: поделимся на три команды и будем состязаться между собой. За каждый правильный ответ команда получает жетон. В конце занятия мы определим, сколько жетонов у каждой команды, и узнаем, какая команда стала сильнейшей. Итак, начинаем наш турнир.																												
Задание 1. Игра «Закончи пословицу»	<p>Педагог предлагает учащимся объяснить, что такое пословица.</p> <p>Каждая команда получает карточки с заданиями, на которых написана часть пословицы. Дети должны вспомнить пословицу и закончить её. За каждый правильный ответ команда получает жетон.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Вопросы</th> <th>Ответы</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Без труда не вытащишь</td> <td>и рыбку из пруда</td> </tr> <tr> <td>Поспешешь</td> <td>людей насмешишь</td> </tr> <tr> <td>Волков боятся</td> <td>в лес не ходить</td> </tr> <tr> <td>Как аукнется, так и</td> <td>откликнется</td> </tr> <tr> <td>Мороз не велик, а</td> <td>стоять не велит</td> </tr> <tr> <td>Старый друг лучше</td> <td>новых двух</td> </tr> <tr> <td>Век живи</td> <td>век учишь</td> </tr> <tr> <td>Волки сыты и</td> <td>овцы целы</td> </tr> <tr> <td>Глаза боятся, а</td> <td>руки делают</td> </tr> <tr> <td>Гора с горой не сходятся,</td> <td>человек с человеком сойдется</td> </tr> <tr> <td>По одежке встречают,</td> <td>а по уму провожают</td> </tr> <tr> <td>Дальше в лес</td> <td>больше дров</td> </tr> <tr> <td>За двумя зайцами погонишься</td> <td>ни одного не поймаешь</td> </tr> </tbody> </table>	Вопросы	Ответы	Без труда не вытащишь	и рыбку из пруда	Поспешешь	людей насмешишь	Волков боятся	в лес не ходить	Как аукнется, так и	откликнется	Мороз не велик, а	стоять не велит	Старый друг лучше	новых двух	Век живи	век учишь	Волки сыты и	овцы целы	Глаза боятся, а	руки делают	Гора с горой не сходятся,	человек с человеком сойдется	По одежке встречают,	а по уму провожают	Дальше в лес	больше дров	За двумя зайцами погонишься	ни одного не поймаешь
Вопросы	Ответы																												
Без труда не вытащишь	и рыбку из пруда																												
Поспешешь	людей насмешишь																												
Волков боятся	в лес не ходить																												
Как аукнется, так и	откликнется																												
Мороз не велик, а	стоять не велит																												
Старый друг лучше	новых двух																												
Век живи	век учишь																												
Волки сыты и	овцы целы																												
Глаза боятся, а	руки делают																												
Гора с горой не сходятся,	человек с человеком сойдется																												
По одежке встречают,	а по уму провожают																												
Дальше в лес	больше дров																												
За двумя зайцами погонишься	ни одного не поймаешь																												

	<table border="1"> <tr> <td>Семь раз отмерь</td> <td>один раз отрежь</td> </tr> <tr> <td>Нет друга-ищи,</td> <td>а нашёл-береги</td> </tr> </table>	Семь раз отмерь	один раз отрежь	Нет друга-ищи,	а нашёл-береги
Семь раз отмерь	один раз отрежь				
Нет друга-ищи,	а нашёл-береги				
<p>Задание 2.</p> <p>Игра «Составь загадку»</p>	<p>Каждая команда получает конверт с заданием: необходимо из слов собрать загадку и вспомнить отгадку. За каждый правильный ответ команда получает жетон.</p> <p>В лесу вырезана, гладко вытесана, поёт-заливается Как называется? (дудочка)</p> <p>За обедом суп едят, К вечеру заговорят. Деревянные девчонки, Музыкальные сестрёнки. Поиграй и ты немножко На красивых ярких (ложках).</p> <p>В руки ты ее возьмешь, То растянешь, то сожмешь! Звонкая, нарядная, Русская, двухрядная. Заиграет, только тронь, Как зовут ее? (гармонь)</p>				
Физкульт-пауза	Народная игра «Суп варить» или любая другая на усмотрение учащихся				
<p>Задание 3.</p> <p>Игра «Вспомни название фольклорного жанра»</p>	<p>Педагог исполняет небольшие фольклорные произведения, учащиеся должны назвать их жанр. За каждый правильный ответ команда получает жетон.</p> <table border="1"> <tr> <td> <p>Колыбельная Ай, люли, люленьки, Прилетели гуленьки, Сели гули на кровать, Стали гули гулевать. Стали гули ворковать, Стал ребёнок засыпать.</p> </td> <td> <p>Закличка Дождик-дождик, пуще! Дам тебе гущи, Хлеба каравай, Хоть весь день поливай!</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>Потешка -Ладушки-ладушки, где были? - У бабушки! - А что ели?</p> </td> <td> <p>Дразнилки Ябеда-корябеда, солёный огурец. На полу валяется, никто его не ест.</p> </td> </tr> </table>	<p>Колыбельная Ай, люли, люленьки, Прилетели гуленьки, Сели гули на кровать, Стали гули гулевать. Стали гули ворковать, Стал ребёнок засыпать.</p>	<p>Закличка Дождик-дождик, пуще! Дам тебе гущи, Хлеба каравай, Хоть весь день поливай!</p>	<p>Потешка -Ладушки-ладушки, где были? - У бабушки! - А что ели?</p>	<p>Дразнилки Ябеда-корябеда, солёный огурец. На полу валяется, никто его не ест.</p>
<p>Колыбельная Ай, люли, люленьки, Прилетели гуленьки, Сели гули на кровать, Стали гули гулевать. Стали гули ворковать, Стал ребёнок засыпать.</p>	<p>Закличка Дождик-дождик, пуще! Дам тебе гущи, Хлеба каравай, Хоть весь день поливай!</p>				
<p>Потешка -Ладушки-ладушки, где были? - У бабушки! - А что ели?</p>	<p>Дразнилки Ябеда-корябеда, солёный огурец. На полу валяется, никто его не ест.</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> - Кашку! -А что пили? -Бражку! -Кашка масленька! -Бабушка добренька! -Попили, поели . Шуууу!!! Домой полетели! -На головку сели, «Ладушки» запели. 	<p>Жади́на, жади́на, Жади́на, говя́дина.</p> <p>Зади́ра кро́лик сел на столик И поехал на войну. Дрался, дрался, напугался и кричит: -Домой хочу!</p>
<p>Задание 4. Игра-драматизация «Шутки-прибаутки»</p>	<p>Педагог предлагает командам разыграть шутки-прибаутки. Каждая команда получает конверт с заданием. За выполнение задания каждая команда может получить от 1 до 5 жетонов.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Тит! А Тит! - Чево? -Иди молотить. -Брюхо болит... -Хошь кашу есть? -А где моя большая ложка? -Федул, что губы надул? -Кафтан прожѐг... -Зачинить можно? -Да иглы нет... -А велика дыра? -Один ворот остался. Что везѐшь? -Сено -Какое же это сено, если это дрова? -А коли видишь, так что спрашиваешь? -Собака, что лаешь? -Волков пугаю! -Собака, что хвост поджала? -Волков боюсь! 	
<p>Задание 5. «Спой песню»</p>	<p>Командам предлагают исполнить песню из репертуара. Первая команда исполняет первый куплет, вторая – второй, третья – третий, последний куплет исполняют все команды.</p> <p>За выполнение задания каждая команда может получить от 1 до 5 жетонов.</p>	

Подведение итогов игры	Капитаны команд подсчитывают количество жетонов, заработанных командой. Команда-победитель получает диплом (приз). Другие команды – поощрительные призы.
Рефлексия	<p>Педагог предлагает учащимся поделиться своими мнениями о занятии: что понравилось, какие трудности возникали, какие интересные моменты запомнились и т.д.</p> <p>Далее педагог предлагает учащимся оценить свое настроение. Если оно радостное, хорошее – поместить на доску улыбающийся смайлик, если грустное – грустный смайлик.</p> <p>На этом наше занятие окончено. Всем спасибо. До свидания.</p>

Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

**Конспекты занятий
по дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей
программе «Живая нить
традиций»**

г. Тамбов
2022

ПЛАН-КОНСПЕКТ «КУКЛА СКРУТКА-МОТАНКА»

Введение в тему занятия:

Историческая справка:

Кукла... Попробуйте найти более древнюю игрушку! А сколько у неё назначений! Через века и поколения пронесла народная память традиционные образы кукол. В стародавние времена в куклы играли не только дети. Были куклы календарные, применявшиеся в народных обрядах. Люди верили, что кукла охраняет детский сон и оберегает ребёнка, поэтому она всегда рядом с ним: и в играх, и во сне.

Русские традиционные куклы можно классифицировать по следующим признакам:

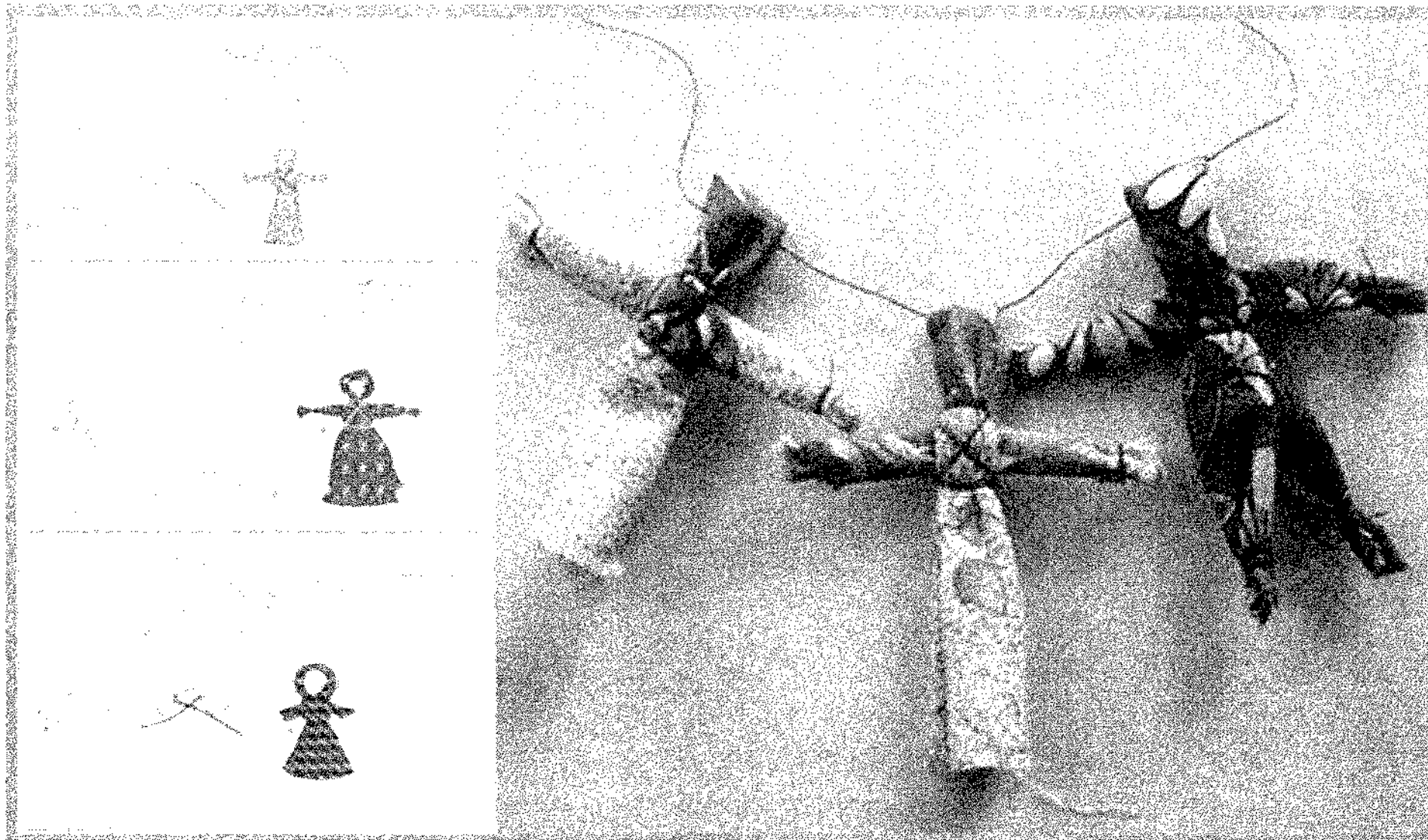
- региональному;
- возрастному: куклы младенчества (от 0 до 3 лет), куклы раннего детства (4-6 лет), куклы для возраста 7-9 лет, куклы для подростков (10-14 лет), куклы для юношества (15-18 лет);
- по материалу: тканевые (лоскутные), из природных материалов (веточек, лыка, соломы, шишек, зерна и др.);
- по размеру: локтевые (высотой от локтя до конца среднего пальца), вдоль ладони (от конца среднего пальца до запястья), поперек ладони (на ширину четырех пальцев руки);
- по назначению: обереги, игровые, обрядовые.

В русской деревне кукла была наиболее распространённой игрушкой. Тряпичные куклы дети начинали «вертеть» с пятилетнего возраста. Куклы делались с большим старанием, так как по ней судили о мастерстве хозяйки. Куклу наряжали, но лицо не рисовали. Считалось, что кукла с лицом приобретает душу и может навредить ребёнку, а куклы без лица оберегают дом и очаг. Такие куклы-берегини передавались по наследству от матери к дочери. Куклу-закрутку женщины мастерили для своих детей. Они скручивали кусочки ткани и закрепляли изделие красной нитью. Пользоваться ножницами и иглами при изготовлении было нельзя, чтобы кукла сохранила в себе только тепло и ласку материнских рук. Младенцу игрушку клали в колыбельку. Мама верила, что куколка отпугнёт злых духов, недобрых людей, болезни от дитя. Повзрослевшей дочке, которая собиралась замуж, матушка опять мастерила куклу-оберег. Но теперь старалась богато украсить куклу в яркие лоскутки, чтобы жизнь дочки была такой-же яркой и безбедной.

Для изготовления куклы Кувадки понадобятся:

- разноцветные лоскуты 16х16 см и 6х6 см;
- нить красного цвета.

Схемы выполнения куклы-кувадки (3 варианта скрутки куклы)



Мастер-класс по изготовлению куклы-оберега «День и Ночь»

бытовавшей в Пензенской и Тамбовской губерниях, а также в Поволжье.

Куклы «День и Ночь» – куклы-обереги жилища. Куколки оберегают смену дня и ночи, порядок в мире. Днем выставляют вперед светлую, она – хозяйка дня, куколка следит за жизнью людей при свете дня, оберегает день. А ночью – темную куклу. Куколка «Ночь» мудрая, задумчивая, спокойная, она хозяйка ночи. Она дарит сон и оберегает его.

Объяснение темы занятия:

Этих кукол очень легко сделать своими руками. Для изготовления понадобятся два одинаковых по размерам квадрата ткани синего и белого цвета, синтепон, синие, белые и красные нитки.

Это две совершенно одинаковые куклы, но одна выполнена из белой ткани («День»), а другая – из синей («Ночь»). Куклы связаны одной нитью и представляют собой единую цельную композицию.

Тема занятия: изготовление куклы-мотанки «День и ночь».

Цель - обучить традиционной технике изготовления куклы-мотанки.

Задачи:

Обучающие:

- освоить приёмы изготовления куклы из лоскутов и нитей.

Развивающие:

- развить творческие навыки работы с тканью и нитью в технике скрутки;

- способствовать развитию мелкой моторики.

Воспитательные:

- познакомить детей с историей народной тряпичной куклы Тамбовского края;
- приобщить детей к творческому мастерству изучая традиции предков.

Оборудование занятия:

Дидактический материал для педагога:

- видео-мастер-класс;
- схемы, технологические карты.

Дидактический материал для детей:

- технологическая карта.

Материально–техническое оснащение занятия:

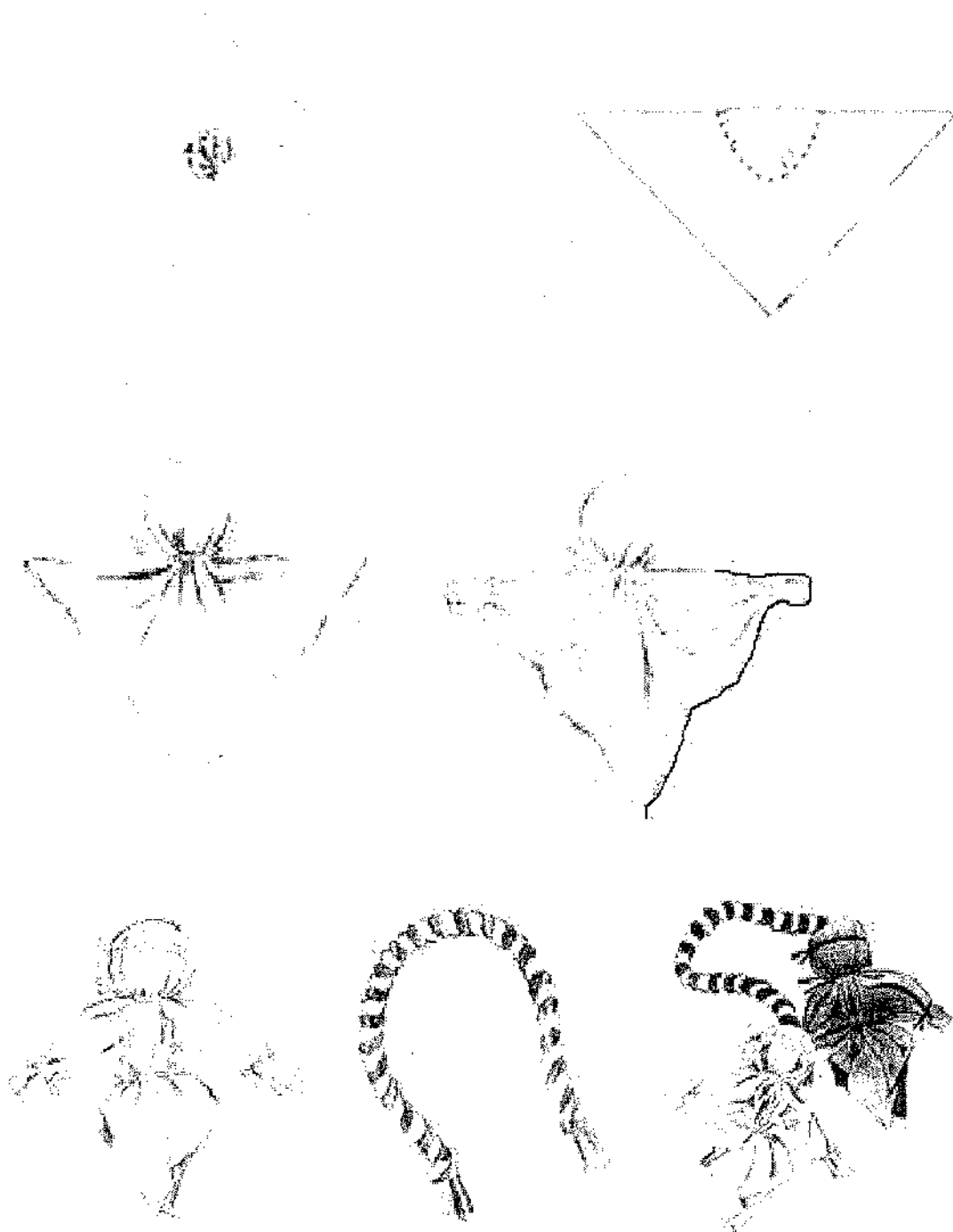
- компьютер с доступом к интернету;
- ткань ХБ белого и синего цвета (либо ткань цветного принта в оттенках белого и синего цвета);
- синтепон;
- ножницы;
- прочная нить красного, белого и синего цвета;

Ход занятия.

- организация рабочего места;
- правила техники безопасности при работе с ножницами.



Схема выполнения куклы-скрутки «День и Ночь»



Практическая работа:

Изготовить куклу «День – Ночь» согласно технологической карте.
(Приложение).

Подведение итогов занятия:

- проверка качества выполнения работы;

Контрольные вопросы:

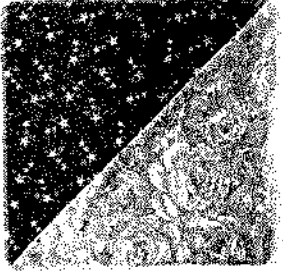
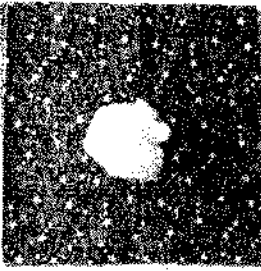

- какие куклы скрутки – мотанки бытовали в Тамбовской губернии?



- для какой цели были предназначены куклы – обереги?

К приложению 2

**Технологическая карта
изготовления кукол «День-Ночь»**

Материалы и инструменты: ткань х/б белого и синего цвета, прочные нити красного, белого и синего цвета, синтепон, ножницы.

	Фото	Описание выполнения изделия
		Возьмите два квадрата ткани размером 30X30 см и сложите их по диагонали.
		В центр каждого квадрата вложите шар из синтепона.
		Сложите ткань по диагонали и при помощи красной нити сформируйте голову куклам (замотайте нить вокруг изделия)

		<p>Подверните уголки для формирования рук, перевяжите нитью, оформляя ладони</p>
		<p>Сформируйте окончательный образ кукол. Завяжите нить по талии кукол. Из нитей синего и белого цвета скрутите нить – подвес.</p>

Праздничная кукла Сорока (Жаворонки).
День народного календаря – встреча весны (22 марта).
Обряды праздничного дня Сороки.

В русской народной традиции существовал праздничный обряд встречи птиц, прилетающих из тёплых стран, которые несут с собой весну. Из тёплых стран прилетают сорок разных птиц, и первая из них — жаворонок. На Жаворонки день с ночью меряются. Зима кончается, весна начинается.

В праздник «Жаворонки» бытовал обычай выпекать из теста в форме птиц «жаворонков» и раздавать детям, а те с криком и звонким смехом бежали закликать птиц жаворонков, а с ними и весну:

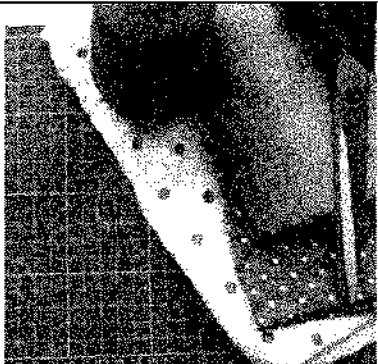
«Жаворонки, прилетите,
Студёну зиму унесите,
Тёплу вёсну принесите:
Зима нам надоела,
Весь хлеб у нас поела!»

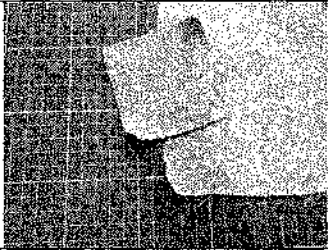
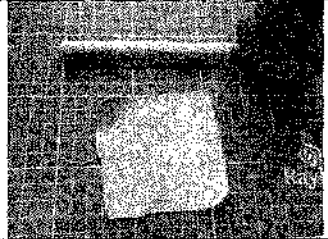
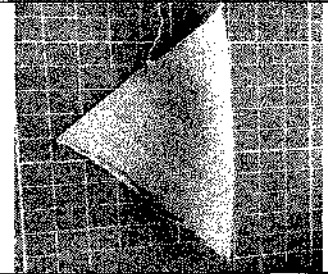
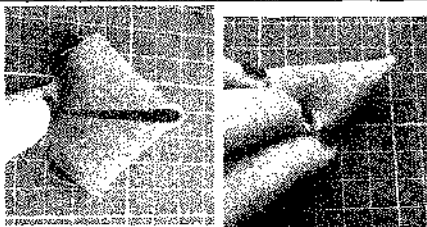
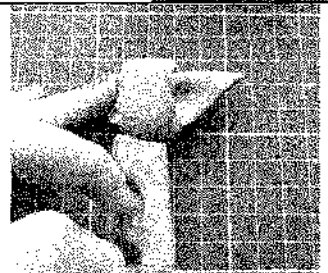
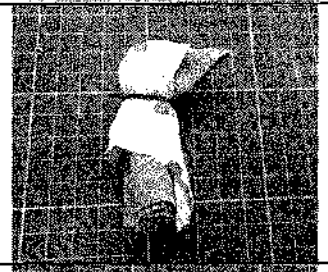
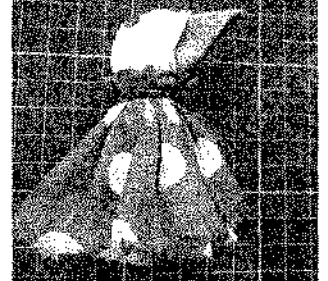
По обычаю, после закличек дети съедали печёных из теста птичек, а головки их отдавали матери со словами: «Как жаворонок высоко летал, так чтобы и лён твой высокий был. Какая у моего жаворонка голова, так чтобы и лён головастый был».

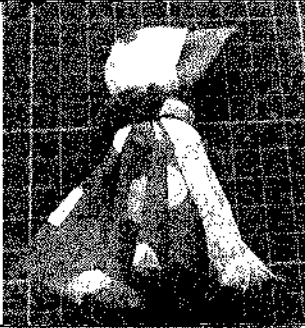
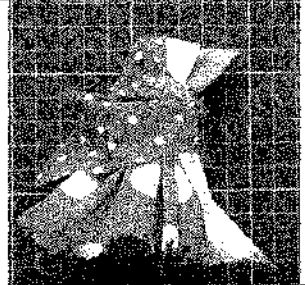
На праздник «Жаворонки», с помощью птичек, выбирался семейный засеващик нового урожая. Для этого в «жаворонок» запекалась монета и мужчины, независимо от возраста, выбирали себе печёную птичку. Кому выпадала монетка, тот и разбрасывал первые пригоршни зёрен во время начала посева.

В день весеннего равноденствия, для обряда «заклички» в праздник весны, крутили тряпичную куклу Сорока. Одежду для птички мастерили выбирая яркие, наполненные солнечным светом лоскуты. Тряпичная кукла-скрутка Сорока – это народный талисман, призванный привлекать достаток и прибыль в дом, защищать семью от дурных вестей, приносить добрые новости.

Мастер класс «Кукла сорока» с пошаговым фото

№ п/п	Описание выполнения изделия	Фото
1.	Материалы и принадлежности: лоскут для фигурки Сороки 20 x 20 см; лоскут для клюва 10 x 10 см; треугольник на нижний платок 12x12 см; треугольник - имитация крыльев 16x16 см; большой платок 18x18 см; прямоугольник для юбки 10x14 см; лоскутки для фартука, для многослойного фартука, каждый последующий слой меньше (в длину и в ширину предыдущего) на 1 см;	

	ножницы; нитки.	
2.	Приготовьте лоскут для скрутки фигурки Сороки 20 x 20 см; лоскут для клюва 10 x 10 см	
3.	Скатайте из большого квадратного лоскута жгут для изготовления туловища фигурки сороки	
4.	Для изготовления клюва, сверните ткань (маленький квадратный лоскут 10x10 см) по диагонали, получим треугольник	
5.	Левый и правый углы треугольника сложите к среднему углу. Затем сложите изделие пополам – получилась заготовка для клюва	
6.	Возьмите жгут-туловище (скатанный из большого квадрата) сложите пополам и вложите клюв в туловище, закрепите шею нитью.	
7.	Повяжите на Сороку нижнюю косынку (12x12 см)	
	Наденьте на Сороку юбку и закрепите нитью (сделанную из прямоугольника 10x14 см)	

	<p>Привяжите нитью лоскутки для фартука (для многослойного фартука, каждый последующий фартук меньше в длину и в ширину предыдущего на 0,5-1 см)</p>	
	<p>Повяжите Сороке треугольный платок для имитации крыльев (16x16 см), Затем сверху покройте верхним платком (большой платок 18x18 см) Игрушка готова.</p>	

Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

**Конспекты занятий
по дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей
программе
«Тамбовское турагенство»**

г. Тамбов
2022

«Экскурсия по лагерю»

Тип: деловая игра

Форма: экскурсия

Краткое описание: каждая команда должна представить маршрут по лагерю и рассказать о достопримечательностях. Участники команды заранее готовят текст экскурсии (рассказ об объектах). Экскурсантами становятся остальные члены группы.

Основные игровые задачи: активно, обосновано, выразительно представить свой объект. Продемонстрировать максимум знаний и творческие способности в данной области, свою ораторскую грамотность.

Педагогические возможности: игра развивает интерес экскурсионной деятельности, способность к проектированию, углубляет знания учащихся в области краеведения; стимулирует потребность в коллективном обсуждении возникающих проблем, развивает способность выступать публично, завоевывать внимание аудитории; развивает творческое мышление.

Рекомендации.

Для какого возраста: младшие школьники

Количество участников: несколько групп

В каком направлении образовательной деятельности может использоваться: в туристско-краеведческой деятельности школьников во внеурочное время. Может быть использована в работе специализированных лагерей туристско-краеведческого профиля.

Набор ролей: маршрут экскурсии составляется всей командой. Выбираются экскурсоводы - участники, которые будут рассказывать об объектах.

Особенности реквизита: объекты экскурсии самые настоящие, которые встречаются на маршруте.

Поэтапное описание.

Подготовительный этап: учащиеся делятся на группы, каждая группа составляет свой экскурсионный маршрут. Каждому участнику группы дается задание подготовить рассказ об одном объекте на данном маршруте. Например, если маршрут экскурсии пролегает по закуткам лагеря, то одна из остановок может быть возле дверной ручки, за которую следует потянуть, чтобы войти в здание. Об этой ручке можно рассказать многое: как давно она установлена, из чего изготовлена, каким способом прикреплена к двери, сколько отпечатков пальцев остается на ней в течение дня. При этом никто не будет в обиде на экскурсоводов, если они приврут и расскажут про вверенный им объект то, чего на самом деле не было, но вполне могло быть.

Игровое действие:

- Ведущий приглашает всех на первую экскурсию по первому маршруту.
- Экскурсию по маршруту начинает главный экскурсовод команды. Он кратко говорит о маршруте, какова его протяженность, сколько времени он займет и сколько объектов будет посещено.
- У каждого объекта зрители останавливаются и слушают рассказ о нем.

- Зрители выбирают лучшего экскурсовода по объекту и будут голосовать за него.
- Жюри оценивает "правильность" маршрута
- Зрители проходят по всем заявленным маршрутам.
- Жюри проводит оценку маршрутов, определяет команду-победителя
- Зрители определяют лучшего экскурсовода.

Краткие советы по проведению.

- Ведущим игры желательно выбрать взрослого (педагога дополнительного образования, вожатого, старшего школьника), способного быстро ориентироваться, при необходимости корректировать вопросы и переадресовывать их, тактично смягчать конфликтные ситуации.
- В процессе подготовки к игре следует проконсультировать участников, как грамотно раскрыть свою тему и отвечать на вопросы.
- Необходимо заранее определить критерии оценки маршрутов для жюри.
- Экскурсии могут быть веселыми, рассказы составлены с юмором. Например, для любителя футбола можно поставить экскурсовода на футбольном поле и предложить рассказать о том, что здесь происходило от имени сетки, натянутой в воротах.

«Тамбовский вернисаж»

Тип: деловая игра

Форма: защита проекта

Краткое описание: каждая команда должна представить и защитить свой экскурсионный объект

Основные игровые задачи: активно, обосновано, выразительно представить свой объект. Продемонстрировать максимум знаний и творческие способности в данной области, свою краеведческую компетентность и ораторскую грамотность.

Педагогические возможности: игра развивает интерес экскурсионной деятельности, способность к проектированию, углубляет знания учащихся в области краеведения; стимулирует потребность в коллективном обсуждении возникающих проблем, развивает способность выступать публично, завоевывать внимание аудитории; развивает творческое мышление.

Для какого возраста: младшие школьники

Количество участников: несколько групп

В каком направлении образовательной деятельности может использоваться: в туристско-краеведческой деятельности школьников во внеурочное время. Может быть использована в работе специализированных лагерей туристско-краеведческого профиля.

Набор ролей: объект выбирается всей командой. Определяются художник или художники, которые должны нарисовать выбранный объект. Определяется экскурсовод, который должен грамотно рассказать о выбранном объекте.

Особенности реквизита: на вернисаже выставляются рисунки, выполненные самими участниками. На рисунках должны быть изображены реальные объекты Тамбовской области, о которых участники планируют рассказать.

Поэтапное описание.

Подготовительный этап: учащиеся делятся на группы, каждая группа выбирает свой экскурсионный объект. Экскурсионные объекты - самые разные. Но все они должны рассказывать о Тамбовской области, посвящены ее 85-летию. Участники делают рисунки выбранных объектов (с натуры, с фотографии, по памяти). От каждой команды может быть несколько рисунков. Участники находят материал по объекту, продумывают план его преподнесения зрителям. Пишут сценарий рассказа. Определяются один или несколько экскурсоводов будут преподносить материал. Репетируют свой рассказ.

Игровое действие:

- Ведущий приглашает всех на экскурсию по "вернисажу".
- У каждой картины стоят экскурсоводы. Только те, кто делает рассказ. Остальные - зрители.
- Ведущий по очереди останавливается у картин и предоставляет слово "автору". Экскурсовод рассказывает об объекте.
- Зрители могут задать вопрос экскурсоводу и художнику.

- После окончания экскурсии выделяется время на самостоятельный просмотр картин.
- Зрители выбирают самую лучшую картину и самый лучший рассказ. Голосуют за них в специально отведенных местах. Авторы и экскурсоводы получают приз зрительских симпатий.
- С самого начала выставки работает жюри. Оно по специальным критериям оценивает рисунки и рассказы.
- По окончании выставки жюри оглашает победителей в номинациях "авторы", "экскурсоводы", "приз зрительских симпатий", "абсолютный победитель" (команда, которая по сумме баллов заняла первое место).
- Все победители и призеры награждаются

Краткие советы по проведению.

- Ведущим игры желательно выбрать взрослого (педагога дополнительного образования, вожатого, старшего школьника), способного быстро ориентироваться, при необходимости корректировать вопросы и переадресовывать их, тактично смягчать конфликтные ситуации.
- В процессе подготовки к игре следует проконсультировать участников, как грамотно раскрыть свою тему и отвечать на вопросы.
- Заранее необходимо определить формат рисунков и критерии их оценки
- Количество рисунков от команды надо продумать в зависимости от количества участников, площади "вернисажа" и времени проведения мероприятия.
- Необходимо продумать также оборудование для зрительского голосования и методы подсчета голосов.

«Конкурс информ-досье»

Форма: конкурс

Краткое описание: каждый участник должен кратко и интересно рассказать об известном человеке Тамбовской области (писателе, поэте, музыканте, художнике, государственном деятеле и т.д.)

Основные задачи: активно, обосновано, выразительно представить свой объект. Продемонстрировать максимум знаний и творческие способности в данной области, свою краеведческую компетентность и ораторскую грамотность.

Педагогические возможности: конкурс развивает интерес к экскурсионной деятельности, углубляет знания учащихся в области краеведения; развивает способность выступать публично, завоевывать внимание аудитории; развивает творческое мышление.

Для какого возраста: младшие школьники

Количество участников: 10-15 человек

В каком направлении образовательной деятельности может использоваться: в туристско-краеведческой деятельности школьников во внеурочное время. Может быть использована в работе специализированных лагерей туристско-краеведческого профиля.

Особенности реквизита: фотографии, рисунки, слайдовые презентации с изображением известных людей Тамбовщины.

Поэтапное описание.

Подготовительный этап: Участники находят материал по объекту, продумывают план его преподнесения зрителям. Пишут сценарий рассказа. Репетируют свой рассказ. Либо материал предоставляется участникам в готовом виде, а их задача – его интересно преподнести. Выбирается жюри конкурса.

Игровое действие:

- Ведущий объявляет начало конкурса.
- Каждый участник рассказывает о своем «объекте».
- Работает жюри. Оно по специальным критериям оценивает рассказы.
- В процессе конкурса жюри и зрители могут задавать вопросы.
- По окончании конкурса жюри оглашает победителей
- Все победители и призеры награждаются

Краткие советы по проведению.

- В процессе подготовки к конкурсу следует проконсультировать участников, как грамотно раскрыть свою тему и отвечать на вопросы.
- Заранее необходимо продумать критерии оценки рассказов.
- Можно также устроить зрительское голосование и предусмотреть приз зрительских симпатий.

Мастер-класс "Юный экскурсовод"

БЛОК 1. Экскурсанты

Ребята, поднимите руку, кто любит путешествовать? (ответ)

Тогда вы ответите правильно на мои вопросы!

Кто туристов просвещает,
Даты всех событий знает,
Точный час и день, и год?
Знающий ...экскурсовод!

Кто в историю влюблён,
Всю культуру знает он
И любого увлечёт
За собой... экскурсовод!

КАК СТАТЬ ЭКСКУРСОВОДОМ?! Такова тема нашего занятия

Для того, чтобы стать экскурсоводом, необходимо пройти путь
«ЭККСУРСАНТ» - «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ» - «ЭККСКУРСОВОД» (крепим
таблички)

ЭККСУРСАНТ – человек, который пришел на экскурсию и слушает,
осматривает

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ изучает памятники культуры, природы и составляет
экскурсии

ЭККСКУРСОВОД знакомит нас с разными памятниками культуры, природы и
музеями (крепим таблички).

Слово «ЭККСКУРСОВОД» Экс – вы, курс – путь, вод – вести. Вы ведете по
пути.

Где работает экскурсовод?

Кстати, А ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО

- Одним из известнейших музеев мира является Эрмитаж в Санкт-Петербурге, чтобы его весь обойти, причем, не останавливаясь, потребуется 12,5 часов. Коты Эрмитажа – это самая настоящая городская легенда. Там проживает около 70 животных, которые даже имеют свои паспорта. Они даже числятся в Эрмитаже официально, как специалисты по борьбе с крысами (фото)

- Самый маленький в мире музей находится в... дупле старого дуба в Литве.

- Свой уникальный музей есть в Амстердаме – «Музей-Тело». Он точно копирует тело человека. Сам музей имеет вид макета человека, высотой 35 метров. Он оснащен весьма точными копиями всех процессов человеческого организма.

Я сейчас для вас провела краткую виртуальную (т.е. заочную) экскурсию по интересным музеям мира. Вы слушали.

Для вас, ребята, я была...ЭКСКУРСОВОДОМ. А вы научились слушать и накапливать знания. Вы прошли первый этап – ЭКСКУРСАНТЫ

Повторяем движения за мной. Физкультминутка (возможен интерактив)

Мы немножко отдохнем,

Встанем, глубоко вздохнем (вдохнули),

Мы по городу шагаем (идут)

То, что видим, замечаем:

Светофоры и машины (поворот головы)

Ярмарки и магазины (поворот)

Скверы, улицы, мосты (поворот)

И деревья и кусты! (Потянулись вверх — руки вниз)

Чудеса у нас на свете:

Стали карликами дети: (присели)

А потом все дружно встали (встали),

Великанами мы стали.

Друг на дружку посмотрели (посмотрели)

И тихооонько-о-о снова сели.

БЛОК 2. Исследователи

А теперь мы с вами в Тамбовском областном краеведческом музее (фото).

Пройдём в святыню – запасники музея, его фонды (это то, что не выставлено в залах). Здесь работают учёные-исследователи, музееведы, историки, этнографы, реставраторы. Самые главные вопросы исследователя – Что? Зачем? И почему?

А вот сокровище – сундук с древностями! (выставляется сундук)

Вот и первый предмет. *(вынимается неваляшка)* Что это за предмет? Для чего предназначен?

Что это за предмет? Как он называется? (рушник) А почему?

Показывается горшок.

А как мы назовём этот предмет? (горшок, крынка).

В далекой древности поселился в одном селе мастер, он начал крутить горшки для жителей окрестных деревень. Рядом поселились другие мастера.

По презентации:

Так появился ГОНЧАРНЫЙ ПРОМЫСЕЛ - узнаваемая посуда, отличная от другой.

Гончарную посуду делают из глины на гончарном круге. Затем посуду сушат, обжигают в горне

В древности люди делали вещи с глубоким смыслом.

Так горшки делали по образу человека: есть донце, ножка, тулово, горлышко и венчик (в презентации).

Посуда часто бывает расписная. Узоры очень простые – линии (обозначают дороги), точки (большая – солнце, маленькая - семена). Волнистые полосы – вода.

Эти знания – семантические (табличка)

Мы собрали информацию об обычном горшке: узнали о способе изготовления, исследовали его форму, посмотрели, как украшался.

Такая работа называется «создание ПОРТФЕЛЯ ЭКСКУРСОВОДА» (табличка)

Теперь я прошу вас разделиться на две команды. Команде выдается тест-задание, согласно выбранной теме исследования. В пробелы необходимо вписать нужные слова из набора ключевых слов. Можно использовать дополнительную информацию, полученную в ходе занятия.

Каждой команде я предлагаю тему исследования.

Тема исследования 1 команды – «История горшка»

Тема исследования 2 команды – «Значение и роспись горшка»

Работа над заданием. Ребята, документ, который вы составили, называется **основной текст экскурсовода.**

Вы прошли блок ИССЛЕДОВАТЕЛИ.

Настало время ЭКСКУРСИИ

БЛОК 3. Экскурсоводы

Пришло время послушать настоящих экскурсоводов!

Время публичной защиты экскурсии. Команда решает, кто будет защищать работу.

Выходим и рассказываем, что у вас получилось. Если вы правильно заполнили тест, то получится складный рассказ.

Выходят дети 1 команда и 2.

Это ваш первый опыт как ЭКСКУРСОВОДА.

Блок 4. РЕФЛЕКСИЯ

1. На занятии мы с вами прошли все основные этапы подготовки экскурсовода.

Назовите их

Кто такой экскурсовод?

Он экскурсии ведет

По музеям, городам,

Мир волшебный дарит нам.

Цель его проста, ясна

Сделать так, чтоб красота

В нас входила, в нас жила,

За собою нас вела.

Вы молодцы! Каждый из вас достоин получить диплом об освоении ускоренного курса «Школы юного экскурсовода». Но получит его тот, кто пройдет весь курс полностью.

Вперед, к изучению нового курса «Тамбовское турагенство»!

Викторина «Тамбовской области - 85!»

1. ► Сколько шестёрок в дате основания города Тамбова?
 - а) Одна;
 - б) Две;
 - в) Три;
 - г) Четыре.
2. ► На берегах какой реки основан город Тамбов?
 - а) Волга;
 - б) Цна;
 - в) Обь;
 - г) Днепр.
3. ► Что изображено на гербе города Тамбова?
 - а) Гнездо;
 - б) Улей;
 - в) Муравейник;
 - г) Скворечник.
4. ► Сколько золотых пчёл на гербе города Тамбова?
 - а) Три;
 - б) Четыре;
 - в) Пять;
 - г) Шесть.
5. ► Каков старинный девиз тамбовского герба?
 - а) Ото всех вдалеке;
 - б) Ото всех затворено;
 - в) Всем рад;
 - г) Всем места хватит.

(Девиз оказался пророческим: город никому ни разу не удалось захватить.)
7. ► Какое из музыкальных произведений Василия Ивановича Агапкина является гимном Тамбовской области?
 - а) «Прощание славянки»;
 - б) «Волшебный сон»;
 - в) «Любовь музыканта»;
 - г) «Голубая ночь».
8. ► Как зовётся река, которая впадает в Цну на территории города Тамбова?
 - а) Холодец;
 - б) Студенец;
 - в) Леденец;
 - г) Морозец.
9. ► Какова сумма цифр автомобильного кода Тамбовской области?
 - а) 9;
 - б) 11;
 - в) 14;
 - г) 15.

(Автомобильный код Тамбова – 68.)

10. ► Какой из городов Тамбовской области назван в честь знаменитого русского учёного-садовода?

- а) Котовск;
- б) Кирсанов;
- в) Мичуринск;
- г) Уварово.

11. ► Какой город находится недалеко от п. Строитель, названный в честь героя Гражданской войны?

- а) Рассказово;
- б) Моршанск;
- в) Котовск;
- г) Инжавино.

(Котовский Григорий Иванович, 1881-1925 гг. Советский военный и политический деятель, участник Гражданской войны.)

12. ► Назовите основное природное богатство Тамбовской области

- а) Чернозёмные почвы;
- б) Торфяные болота;
- в) Солёные озёра;
- г) Высокие горы.

13. ► Какой зверь, обитающий в тамбовских лесах, стал героем пословицы о товарище:

- а) Кабан;
- б) Лось;
- в) Лисица;
- г) Волк.

14. ► Из чего выполнена трёхметровая фигура сказочного волка, установленная на въезде в город Тамбов?

- а) Из гранита;
- б) Из бронзы;
- в) Из мрамора;
- г) Из дерева.

(Фигура волка вырезана из цельного ствола 200-летнего дуба. Сказочный колорит скульптуре придали специально, чтобы к зверю не боялись подходить дети.)

15. ► Какой известной партизанке установлен памятник в Тамбове на улице Советской и в селе Осино-Гай Тамбовской области?

- а) Зое Космодемьянской;
- б) Ульяне Громовой;
- в) Лизе Чайкиной;
- г) Зине Портновой.

(Осино-Гай – родина Зои Космодемьянской, партизанки, первой женщины, удостоенной звания Герой Советского Союза во время Великой Отечественной войны.)

16. ► Что представляет собой монумент «Тамбовский колхозник», установленный в центре Тамбова, символизирующий вклад тамбовских жителей в победу над фашистами?

- а) Трактор;
- б) Мужик-пахарь;
- в) Танк;
- г) Самолёт.

17. ► Кому установлен памятник на главной площади Тамбова?

- а) Сталину;
- б) Путину;
- в) Ленину;
- г) Медведеву.

18. ► Чьё имя носит Тамбовская областная универсальная научная библиотека?

- а) А.С. Пушкина;
- б) М.Ю. Лермонтова;
- в) Г.В. Державина;
- г) С.А. Есенина.

19. ► Какого вида городского транспорта нет в Тамбове?

- а) Троллейбус;
- б) Трамвай;
- в) Автобус;
- г) Маршрутное такси.

20. ► Что производит крупное тамбовское предприятие, имеющее аббревиатуру ТАКФ?

- а) Краску;
- б) Кирпичи;
- в) Конфеты;
- г) Самолёты;

(Это Тамбовская кондитерская фабрика.)

Квест - игра «Моя Родина»

Цель:

Формировать у детей чувство патриотизма и любви к своей Родине.

Задачи:

- воспитание уважения и почтительного отношения к государственным символам Российской Федерации;
- пробуждения у детей интереса к истории своей страны;
- углубление знаний о культуре России;
- создание благоприятной обстановки для совместной деятельности детей.

Ведущий:

Здравствуйтесь ребята! Мы рады видеть вас. Сегодня у нас необычное мероприятие в форме квест-игры. Квест - это такое действие, в ходе которого, участники игры находят и выполняют ряд заданий для того, чтобы выполнить главную задачу.

Послушайте правила игры:

Наша квест-игра называется «МОЯ РОДИНА» и будет проходить по станциям:

1. Я спрошу, а ты ответь.
2. «Отгадай, кто это»
3. «Природа родного края»
- 4 «Российская семья»
- 5 «Праздники России»
- 6 «Любимый сердцу уголок»
- 7 «Русские пословицы»
- 8 «Угадай - ка»
- 9 «Художественная»
- 10 «Русские знаменитые»

На каждой станции вам будут заданы вопросы или даны задания. За правильный ответ и хорошую командную работу, будите получать фрагмент пазла с изображением символики. Детям выдаются маршрутные листы, определяется направление, команды отправляются по станциям.

Ведущий:

Как велика моя земля,
Как широки просторы,
Озера, реки и поля,

Леса, и степь, и горы!
Раскинулась моя страна
Здесь родился, живешь,
Уезжаешь — скучаешь,
Как зовут это место, знаешь?
Наша родина – Россия! Ни одна страна в мире не имеет такой огромной территории, как Россия. Когда на одном конце нашей страны люди ложатся спать, на другом начинается утро. Чтобы добраться с одного конца на другой на поезде надо ехать 7 дней, а на самолете лететь почти сутки. Территория нашей родины очень разнообразная, на ней очень много морей, рек, гор, есть пустыни, болота и очень много животных.

Станция 1. «Я спрошу, а ты ответь!»

Как сейчас называется наше государство?
Как называется область, в которой мы живём?
А как называется столица нашей Родины?
Как называется город, в котором мы живем?
Ребята, а как называются люди, живущие в России?
Что является государственными символами России?
Кто является президентом России?

Станция 2. «Отгадай, кто это»

Кто использовал обогревательный прибор в качестве транспорта?
(Емеля. Печь)
Кому удалось перехитрить двух людей и трех животных? (Колобок)
Какое дерево спасло двоих детей от погони? (Яблоня)
Какой конь может прыгнуть до крыши терема? (Сивка – бурка)
Кто, распрощавшись с зеленой кожей, сделалась мигом красивой, пригожей?
(Царевна – лягушка)
Как начинаются русские народные сказки? («В некотором царстве, в некотором государстве..»)
2. В какой известной русской народной сказке вознаграждается трудолюбие и наказывается лень? («Морозко»)
3. Какое настоящее имя Царевны-лягушки? (Василиса Премудрая)
4. Какая сказка не является русской народной?
(«Маша и медведь», «Снегурочка», «Красная шапочка»).

Станция 3. «Природа родного края».

Какое дерево называют русской красавицей? БЕРЕЗА
Дерево – рекордсмен по очистке грязного воздуха. ТОПОЛЬ
Какая птица является санитаром леса? ДЯТЕЛ

Какие птицы прилетают на зиму? СНЕГИРИ

Лекарственное растение, растущее вдоль дорожек, которое лечит ранки и ссадины? ПОДОРОЖНИК

Какая река протекает в нашем городе? ТУРА

Какие животные ложатся в спячку? МЕДВЕДЬ, ЕЖ

Самое рогатое животное в нашей области? ОЛЕНЬ

Станция 4. «Российская семья»

Дети встают в круг. Ведущий говорит и показывает движения. Дети повторяют эти движения.

Живут в России разные народы (Руки соединить в «замок»)

И с давних пор одним – тайга по нраву, (Руки вверх)

Другим – родной простор. (Руки в стороны)

У каждого народа язык свой и наряд (Руки вперед, пальцы соединить)

Один черкеску носит, (Руки над головой)

Другой надел халат. (Имитация одевания халата)

Одни – рыбак с рожденья, (Ладони имитируют плаванье рыбки)

Другой – оленевод (Пальцы расставлены в стороны, руки перекрещены над головой)

Одни кумыс готовит, (Круговое поглаживание живота рукой)

Другой готовит мед. (Тыльной стороной ладони вытирают рот)

Одним милее осень (Руки опускают сверху вниз, потряхивая кистями)

Другим – милей весна (Приседают, поглаживают «траву»)

А Родина – Россия («Домик»)

У нас у всех одна. (Берутся за руки)

Сейчас занимаем свои места и продолжим нашу игру.

Станция 5. «Праздники России»

Внимательно посмотрите на картинку и дайте правильное название празднику. На картинках представлены фото праздников (Новый год, Рождество, Пасха, Масленица, 8 марта, 23 февраля – День защитника Отечества, День Победы, 12 июня – День России, 4 ноября – День народного единства).

Станция 6. «Любимый сердцу уголок»

Будьте внимательны, отвечая на вопросы.

1. Назовите улицы нашего города
2. Назовите города Тамбовской области
3. Что изображено на гербе Тамбова?

4. Назовите достопримечательности нашего города...
5. Назовите животных, обитающих в Тамбовской области.
6. Назовите деревья, которые растут на территории нашей области.

Станция 7. «Русские пословицы»

На этой станции мы с вами вспомним русские пословицы.

Вам будут даны тексты пословиц и поговорок. Но, будьте внимательны, все слова заменены антонимами. Вы знаете, что такое антонимы? (Антоним- это слово с противоположным значением) Например! Сухой- мокрый.

Продолжаем. Грустный – веселый Хорошо – плохо. Молодцы.

1. В гостях и потолок мешает. (Дома и стены помогают)
2. У себя плохо, а у чужих хуже. (В гостях – хорошо, а дома – лучше)
3. Чужбина – отец, не умеи за него полежать. (Родина- мать, умеи за нее постоять)
4. Избранная лягушка ругает чужой остров. (Каждый кулик хвалит свое болото)
5. Где чужая окраина – там и ад. (Где родной край, там и рай)

А теперь надо отгадать, кому принадлежат вещи, и назвать имя или название сказки. Ведущий показывает иллюстрации:

Метла (Баба Яга) Щука (Емеля) Топор (солдат) Золотое яичко (курочка Ряба)
Простое яйцо (Кашей Бессмертный) Морозильный посох (Морозко) Бобовое зернышко (Петушок и бобовое зернышко)

Станция 8. «Угадай- ка»

Ребята, вам нужно угадать, что лежит в этом ящике. А помогут вам в этом загадки. По мере отгадывания из ящика достаются предметы.

- | | |
|--|---|
| 1. Она на вид одна, большая,
Но в ней сестра сидит вторая,
А третью - во второй найдёшь.
Их друг за дружкой разбирая,
До самой маленькой дойдёшь.
Внутри их всех - малютка, крошка.
А вместе все они ...
МАТРЁШКА | 2. В чаще он лесной живет,
Сладкоежкой слывет.
Летом ест малину, мёд,
Лапу зиму всю сосёт.
Может громко зареветь,
А зовут его....
МЕДВЕДЬ |
| 3. Русская красавица | Стоит на поляне |

В зелёной кофточке,

В белом сарафане.

БЕРЕЗА

4. Красота её скромна,

5. Ой, звенит она, звенит,

всех игрою веселит,

А всего – то три струны

ей для музыки нужны.

Кто такая? Отгадай-ка!

Ну, конечно.

БАЛАЛАЙКА

И лечебная она,

Белый лепесток,

Жёлтенький глазок!

РОМАШКА

6. На стене висит, болтается.

Всяк за него хватается.

ПОЛОТЕНЦЕ

7. Хожу в пушистой шубке,

Живу в густом лесу.

В дупле на старом дубе

Орешки я грызу.

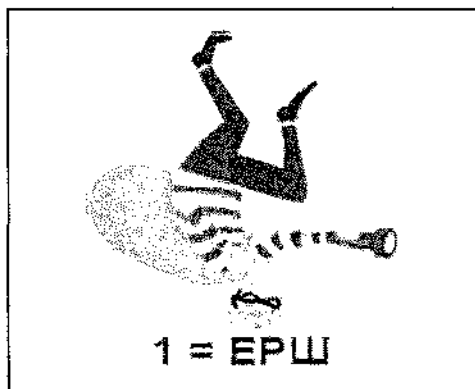
БЕЛКА

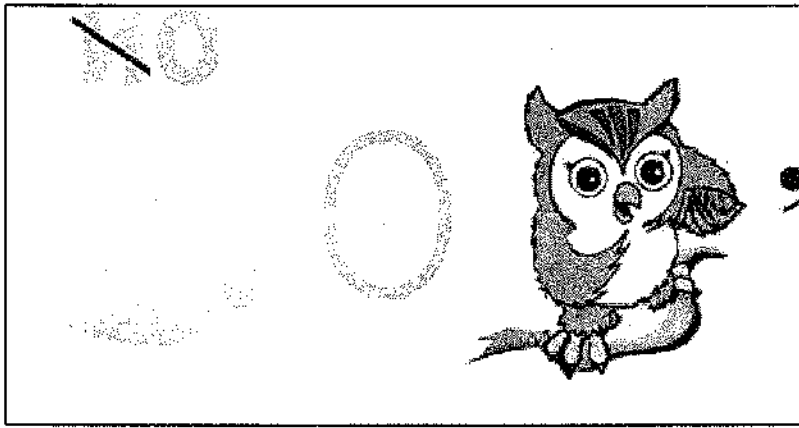
Станция 9. «Русские знаменитые»

Разгадав ребусы, вы узнаете фамилии знаменитых людей России

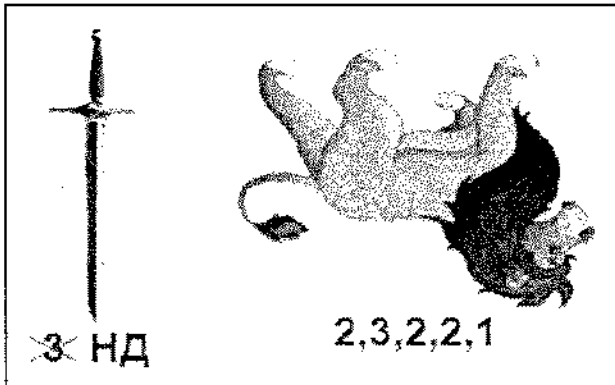


Суворов





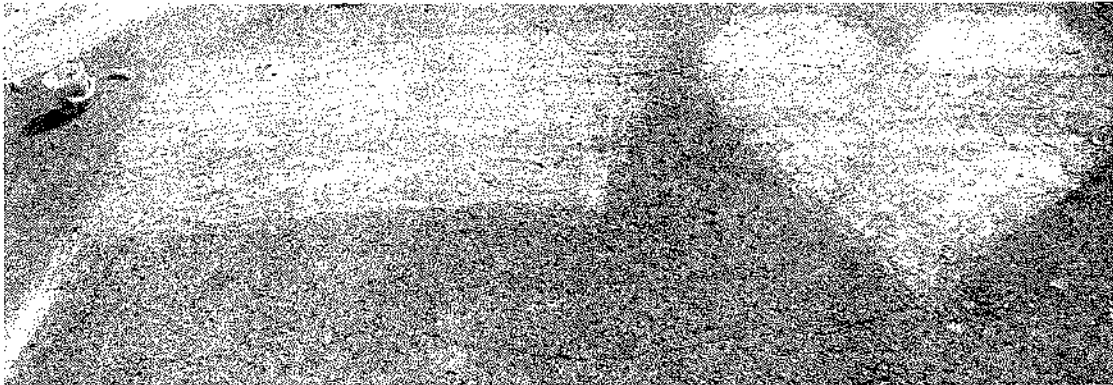
Ломоносов



Менделеев

Станция 10. «Художественная»

Дети рисуют мелками на асфальте флаг России.



После прохождения всех станций команды собираются в кабинете и собирают пазлы.



В заключении все команды выходят на флешмоб «Я, ты, он, она вместе целая страна»

Приложение

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ	
Команда 	
СТАНЦИЯ	Место расположения
Я спрошу, а ты ответь	
Отгадай, кто это	
Природа родного края	
Российская семья	
Праздники России	
Любимый сердцу уголок	
Русские пословицы	
Угадай - ка	
Художественная	
Русские знаменитые	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

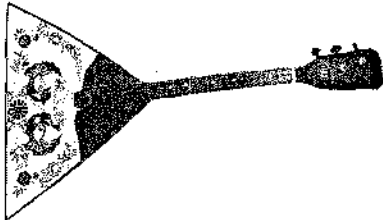
Команда



СТАНЦИЯ	Место расположения
Отгадай, кто это	
Природа родного края	
Российская семья	
Праздники России	
Любимый сердцу уголок	
Русские пословицы	
Угадай - ка	
Художественная	
Русские знаменитые	
Я спрошу, а ты ответь	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

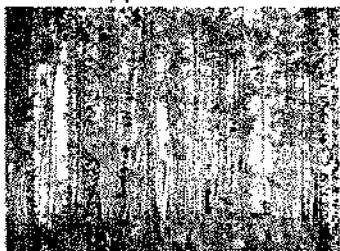
Команда



СТАНЦИЯ	Место расположения
Природа родного края	
Российская семья	
Праздники России	
Любимый сердцу уголок	
Русские пословицы	
Угадай - ка	
Художественная	
Русские знаменитые	
Я спрошу, а ты ответь	
Отгадай, кто это	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда



СТАНЦИЯ	Место расположения
Российская семья	
Праздники России	
Любимый сердцу уголок	
Русские пословицы	
Угадай - ка	
Художественная	
Русские знаменитые	
Я спрошу, а ты ответь	
Отгадай, кто это	
Природа родного края	

Мастер-класс по краеведению

Звучит мелодия «С чего начинается Родина»

- С чего начинается Родина? Великая земля наших отцов. Поля и леса, моря и горы, города и маленькие деревушки, белые стволы берёз и шорох спелых колосьев. Эту землю мы называем самым дорогим именем – Родина.

Есть Родина большая и малая. Большая Родина – это наша огромная, необъятная страна Россия. Малая Родина – это место, где мы родились и живём.

- Сегодня свой мастер-класс я посвятила юбилею Тамбовской области.

- Сколько же лет исполняется Тамбовской области в этом году? (85 лет).

- Верно. В этом году Тамбовская область празднует своё восьмидесятипятое.

Тамбовский край – моя Отчизна,

Моя родимая земля,

И для меня источник жизни –

Твои леса, твои поля.

Чаруешь ты меня красою

И нежностью своей всегда,

Где б ни была – всегда со мною

Ты – путеводная звезда.

История Тамбовской области неразрывно связана с судьбой русского народа, его горестями и радостями, победами и достижениями.

Тамбов был основан 1636 году. В те далёкие времена жили славяне. Жили они в маленьких селениях, мирно и дружно. Но вот на Русь стали нападать завоеватели – монголо-татарские орды. Тогда на пути к Москве были построены крепости, чтобы не пропустить врагов к стольному граду. Одна из таких крепостей была построена под руководством Романа Боборыкина по окраине леса и двух рек – Цны и Студенца. Крепость была небольшой, деревянной. Много раз кочевники нападали на неё, но разрушить не смогли. Постепенно около крепости возводили дома, торговые палатки. Люди занимались пчеловодством, охотой, рыбной ловлей, разными ремёслами, торговлей. Так зародился наш Тамбов.

Там, где дикое поле лежало

Люди крепость Тамбов возвели,

И орда перед ней задрожала,

Побежала с тамбовской земли.

Город рос под небесным покровом,

Хорошела красавица Цна:

Воссияла звезда над Тамбовом,

Никогда не погаснет она!

В 1779 году указом императрицы Екатерины II было образовано Тамбовское наместничество.

В 1796 году Тамбовское наместничество стало именоваться губернией.

В 1928 году Тамбовская губерния вошла в состав образованной Центрально-Чернозёмной области.

Слово «Родина» произошло от древнего слова «Род», которое обозначает группу людей, объединённых кровным родством (Родня).

Вопрос: назовите как можно больше слов с корнем «род» (работа в группах)
(Варианты: родить, родители, родич, родня, родственники, родословная, народ, народность, родник, родной и др.)

Вопрос: откуда появилось такое название – «Россия?»

Давным-давно, в далёкие времена жили-были добры молодцы – могучие богатыри русские и девицы – красавицы, у них были добрые матушки и мудрые батюшки. Умели они пахать, косить, дома – терема рубить, умели и холсты ткать, узорами их вышивать, а также Родину защищать от нашествий вражеских. В ту пору государство называлось Киевская Русь, так как столицей был город Киев.

Русь – страна рек и озёр. Русь – светлое место. Это страна света, солнца, добрых людей. Русских называют ещё росами, а страну, где они живут – Россией.

Понятие «Родина» широкое и ёмкое. В мыслях сразу возникают необъятные просторы России с широтой её полей, рек и озёр, лесов и пашен.

Но у каждого из нас есть своя малая Родина – тот уголок, где вы родились, где живут ваши родители и друзья, где находится ваш родной дом. Для кого-то малая Родина – родное село, улица или палисад у дома. Словом, малая Родина у каждого своя!

Вопрос: Что значит моя? Что значит малая? Что значит родина?

МОЯ – потому что здесь моя семья, мои друзья, мой дом, моя улица, моя школа...

МАЛАЯ – потому что это маленькая частичка моей необъятной страны. Для нас малая родина – это Тамбовская область и то село, посёлок, город где мы родились и где живут наши родители, бабушки и дедушки.

РОДИНА – потому что здесь живут родные моему сердцу люди.

Составление карты «Моя малая родина»

На доске висит карта Тамбовской области. На карте большой звездочкой обозначен Тамбов. Ребята, как вы думаете, почему на карте обозначен Тамбов? Именно здесь, на слиянии рек Цны и Студенца, в 1636 году был заложен город-крепость Тамбов, а в 1796 году образована Тамбовская губерния. Тамбовская область в ее нынешних границах существует с 1937 года. Населяют ее более миллиона человек. Площадь области составляет 34,5 тыс. кв. км. В ее состав входят 8 городов, 23 административных района, объединяющих около 2 тысяч населенных пунктов.

Но у каждого из вас есть своя малая родина, где живут близкие вам люди, где родились ваши родители, давайте покажем на карте эти сёла, города и посёлки. (поочередно ребята встают и показывают место, в котором они родились и в котором живут его родители и другие родственники)

Итак, посмотрите на карту. Сколько звёздочек на карте Тамбовской области. Каждая звездочка – это чья-то малая родина.

Литературная читальня

Многие русские поэты писали о Тамбовщине.

Михаил Юрьевич Лермонтов

Тамбов на карте генеральной кружком означен не всегда,
он раньше город был опальный, теперь он, право, хоть куда.

Виктор Острижный

Давно шумят Руси во славу твои леса, твои поля.

И я горжусь тобой по праву, моя Тамбовская земля!

Валентина Дорожкина

Тамбов был не особо знаменит, от века русский в полном смысле...

Есть губернии краше – богаче, красивей.

Но Тамбовщина наша в самом центре России...

Горжусь я малой Родиной своей, частицей необъятнейшей России...

Семен Милосердов

Ни рудников, ни шахт, ни домен...

Не шумен город, не огромен.

Кольцом лугов, кольцом садов

С землёю обручён Тамбов.

Мини - викторина «Край тамбовский, край родной»

1. При слиянии каких рек была воздвигнута крепость Тамбов? (Цна и Студенец)
2. Кто был первым наместником Тамбова? (Воевода Роман Федорович Боборыкин)
3. На Тамбовском гербе изображены пчелы. Почему? (Издrevле наши предки занимались бортничеством (сбор меда диких пчел), а в дальнейшем и пчеловодством).
4. В каком часто употребляемом выражении упоминается один из хищников тамбовских лесов? (Тамбовский волк тебе товарищ)
5. Какую обувь носили тамбовские крестьяне? (Лапти).
6. Назовите сувенир земли тамбовской, который полюбился, далеко за пределами нашей области.(Неваляшка)
7. Когда был основан Тамбов? (В1636 году).
8. Назовите имя знаменитого композитора, имя которого носит музыкальное училище в городе Тамбов? (С.В.Рахманинов).
9. Назовите русского поэта, который приехал в Тамбов в качестве наместника? (Г.Р.Державин)
- 10.«На берегу красавицы Цны раскинулся белокаменный дворец удивительной красоты, утопающий в зелени огромного парка, где в гуже деревьев столетний дуб... О каком памятнике архитектуры идет речь? (Дворец купца Асеева. Ныне в здании располагается кардиологический санаторий).

11. Сколько у нас в области городов? Перечислите их. (8: г. Тамбов, Рассказово, Жердевка, Кирсанов, Уварово, Котовск, Мичуринск, Моршанск)

Виртуальная экскурсия по Тамбовскому краю

Тамбовский край... Край необозримых хлебных полей, лесных массивов, безграничных степных просторов. Неяркие и неброские ландшафты таят в себе скромную красоту. Она вдохновляла поэтов и художников на создание замечательных произведений литературы и искусства. Давайте проведем с вами небольшую виртуальную экскурсию по Тамбовскому краю.

Многие поколения наших предков жили на Тамбовской земле, о чём рассказывают более 1 тысячи археологических памятников. До 13 века основное население – это мордва – мокша, а по берегам реки Воронеж находились немногочисленные русские поселения и крепости. После татаро – монгольского нашествия край на долгие годы обезлюдел, лишь в Цнинском лесу сохранились мордовские селения. Многочисленные могильники и поселения дают представление об их быте и занятиях, обычаях и верованиях. Они занимались земледелием, скотоводством, рыбной ловлей, бортничеством, различными ремёслами. Поддерживали связи со своими соседями, в том числе и со славянами.

В 1521 году тамбовские земли стали частью Русского государства стали заселяться русскими переселенцами. Для защиты от постоянных разорительных набегов татар на южных рубежах строятся новые города Козлов(1635) и Тамбов(1636). Крепость Тамбов стала надёжной защитой русских земель от набегов кочевников. Через тамбовские земли протянулась часть линии укреплений, которая получила в народе название «Татарский вал».

Это привело к быстрому заселению края, и в 18 веке он превратился в крупный район страны, производящий зерно. В 1779 году создано Тамбовское наместничество, с 1796 года оно переименовано в Тамбовскую губернию с 12 уездами: Тамбовским, Борисоглебским и др. В 1937 году была образована Тамбовская область, а в 1967 году она награждена орденом за успехи в развитии хозяйства и культуры.

Тамбовщина... Исконно русская земля, край просторных полей и тучных черноземов, родина Лодыгина и Баратынского, Мичурина и Рахманинова.

Какая удивительная сила!

Размах у русских гениев какой!

Сыны земли Тамбовской и России,

Вы вечно живы в памяти людской...

Попробуйте определить, о каких людях, прославивших Тамбовщину, пойдет речь дальше.

- По семейному преданию, этот человек происходил от одного из татарских родов, потомок мурзы Абрагима.
- Известность пришла к нему в 1782 году после опубликования оды «Фелица», которая в восторженных тонах была посвящена автором Императрице Екатерине II.
- Указом от 15 декабря 1785 года назначен правителем Тамбовского наместничества.

Державин Гавриил Романович – крупнейший поэт 19 века. С 1786 по 1788 – правитель Тамбовского края. За период проживания на Тамбовской земле успел создать ряд од, стихотворений и драм.

- Его имение-усадьба находится на месте бывшего имения дворян Сатиных.
- В конце 1917 года уехал с женой и дочерьми на гастроли в Скандинавию и больше на родину не вернулся. В 1941–1942 годах, живя за рубежом, выступил с концертами, сборы от которых передал в помощь Красной армии.
- Ежегодно в селе Ивановка проходят международные музыкальные фестивали под его именем.

Это великий русский пианист и композитор Сергей Васильевич Рахманинов.

Ему принадлежит фраза: *«Мы не можем ждать милостей от природы; взять их у нее — наша задача»*

- Родом из мелкопоместных дворян. Работал конторщиком на ж/д станции Козлов, продолжил семейную традицию садоводства.
- Им разработаны методы гибридизации плодово-ягодных культур.

Это великий ученый-селекционер Мичурин Иван Владимирович. Его именем назван город Тамбовской области.

- Он родился 19 февраля 1800 г. в селе Вяжле Кирсановского уезда Тамбовской губернии. Ему принадлежат строки:

Люблю деревню я и лето:
И говор вод, и тень дубров,
И благовоние цветов;
Какой душе не мило это?

- Литературоведение второй половины XIX века считало его второстепенным, чересчур рассудочным автором.
- После его смерти наступили долгие десятилетия почти полного забвения его произведений. И лишь в конце прошлого и начале нынешнего века вновь возродился интерес к творчеству поэта.

Это поэт Евгений Баратынский

- Его жена - первая красавица на балах. Детские годы провела в имении Загряжских с. Знаменское.

- Один из его предков был Тамбовским воеводой. История помещиков тамбовских имений Большое и Малое Гагарино воплотилось в повести «Барышня – крестьянка».
- В основу сюжета романа «Дубровский» положены подлинные события, произошедшие в Козловском уезде Тамбовской губернии.

Великий русский поэт Александр Сергеевич Пушкин.

- из знатного дворянского рода, родился в селе Караул Кирсановского уезда тамбовской губернии
- жил в имении Покровское Козловского уезда,
- дипломат, общественный деятель. Эти слова немецкого посла относятся к нему: «Этот маленький человечек умел представлять интересы своей страны на международных конференциях с таким большим достоинством, такой замечательной эрудицией, блестящим красноречием и внутренней убежденностью, что даже его противники не могли не относиться к нему с уважением»

Это российский революционер, советский дипломат Чичерин Георгий Васильевич.

У каждой страны есть свои государственные символы. В настоящее время имеют их и многие города. Герб, гимн, флаг есть и у Тамбовской области.

Официальное описание герба Тамбовской области: «На лазоревом поле серебряный улей, сопровождаемый во главе щита такими же пчелами. Щит увенчан традиционной земельной короной и окружен лентой ордена Ленина».

Что означает каждый элемент?

- пчёлы_олицетворяют собой трудолюбие, коллективность в своей деятельности и бережливость
- улей — это прежде всего общий дом, где каждый знает своё место, свои обязанности и механизм взаимодействия
- лазоревое поле на щите характеризует природную чистоту, честность, верность и безупречность
- серебро_служит символом благородства, справедливости и великодушия
- традиционная земельная корона указывает на статус Тамбовской области как субъекта Российской Федерации
- лента_ордена Ленина указывает на заслуги области

После двухлетнего обсуждения у Тамбовской области появился **флаг**. Закон о его утверждении был подписан Тамбовской областной Думой 21 февраля 2005 года. Принятый тамбовский флаг представляет собой прямоугольное полотнище из двух вертикальных полос красного и синего цветов и двустороннего изображения герба Тамбовской области. В окончательной версии на нём изображены корона и орденская лента. Эталон флага поместили под стеклянный купол в государственный архив области (ГАТО). Именно с него растиражированы все остальные копии. Флаг области используется на всех торжественных мероприятиях города и области. Он был поднят на

административных зданиях, областной Думе вместе с государственным флагом.

звучит музыка «Прощание славянки»

В 2002 году был объявлен конкурс на слова к гимну Тамбовской области. По условиям конкурса слова должны быть положены на марш Василия Агапкина «Прощание славянки». Давайте вместе попробуем спеть гимн Тамбовской области.

Гимн Тамбовской области.

На просторах бескрайних и синих,
Где берёзы любят Цной,
В самом сердце великой России
Ты раскинулся, край наш родной.
Полыхали зловеще зарницы,
Но в историю грозных веков
Ты вписал своей славы страницы,
Честь, свободу храня от оков.

Припев:

Тамбовский наш край,
В веках процветай!
Ты славен людьми,
Храни, Господь, тебя храни!
И пусть летят года,
Ты с нами, наш край, навсегда.
Здесь родились мы,
И с этим краем
У нас на всех одна судьба.
С пульсом Родины шаг свой сверяя,
Край любимый наш смотрит вперёд,
Славу верных сынов умножая,
Твёрдой поступью к счастью идёт.
Пусть заметнее будут успехи,
Хорошеет любимый наш край,
На земле благодатной вовеки
Цветом яблонь своих расцветай.

Припев

Обобщение материала. Фотовикторина

А сейчас мы предлагаем вам фотовикторину на знание Тамбова

(слайд)

картинная галерея, бывшая нарышкинская читальня

(слайд)

дом-музей Чичерина

(слайд)

Дворец Асеева

(слайд)

Концертный зал

(слайд)

Областной драматический театр

(слайд)

Памятник М.Лермонтову в сквере

(слайд)

Танк «Тамбовский колхозник»

Итог мастер-класса

Наш мастер-класс подошёл к концу. Россия, Родина, малая родина. Такие до боли родные слова. Жизнь разбрасывает людей во многие уголки Земли. Но где бы мы ни были, ваш родной край всегда будет для нас тем светлым огоньком, который будет своим ярким светом звать нас в родные края. Историю своей страны и своего рода должен знать любой уважающий себя человек, любой гражданин России.

Российский педагог И. В. Шахматова написала: «Только став патриотом своей малой Родины, своего края, можно стать гражданином России, освоить её огромную культуру и постичь выдающиеся ценности мировой цивилизации». Поэтому испытывайте гордость за свою страну, за людей, прославляющих страну. Гордитесь тем, что вы - граждане великой многонациональной России!

СЦЕНАРИЙ КОНКУРСНО- ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

«Семейный альбом»

Задание (дается предварительно)

При подготовке к игре:

- узнайте о своей семье, родственниках, происхождении своей фамилии;
- познакомьтесь с такими понятиями как: Род, родство, родословное дерево, семейная реликвия;
- вместе с родителями полистайте страницы семейного альбома;
- разучите игры ваших бабушек и дедушек.

Предлагаем вам принять участие в конкурсах:

- Рисунков по теме «Моя семья»,
- Родословных деревьев,
- Рассказов о своей семье,
- Семейных альбомов.

Ход конкурсно- игровой программы

Ведут встречу Бабушка- Забавушка и Дед – Всевед.

Д.В. Здравствуйте юные краеведы!

Мы рады видеть вас на игре «Жили-были». О чем говорит название игры? Так начинались многие старинные сказки. А значит, речь пойдет о старине. Наша игровая программа посвящена семье.

Б.-З. В каждой семье есть бабушки и дедушки. Вот мы с вами сегодня побываем в гостях у Бабушки - Забавушки и Деда – Всеведа.

Д.-В. Как все дедушки, Дед - Всевед много знает и, потому будет делиться с вами своими знаниями.

Б.-З. Как и все бабушки, Бабушка - Забавушка, очень любит своих внуков, поэтому будет играть с вами, загадывать загадки.

Д.-В. Ну что-ж, начнем игру.

Б.-З. А я начну с загадки.

Человек придумывает загадки с давних времен. Много загадок мы встречаем в сказках, в них они помогали героям проникнуть в волшебный замок или расколдовать прекрасную принцессу.

В одной из сказок есть такая загадка:

Кто утром ходит на 4 ногах, в полдень на 2-х, а вечером на 3-х? (человек).

А вот еще одна загадка для вас:

Мой первый слог
Средь цифр найдете.
Конец ищите в алфавите.
А целое не трудно отгадать.
Взирая на детей, на их отца и мать. (семья)

- Как коротко записать слово семья ?(7-я)
- А почему 7-я, а не 8-я (ответы детей)
- Сколько членов в вашей семье?
- У кого в семье - 7 человек? У кого больше?

Д-В. Вы знаете, как раньше называли родителей?

Отца называли «Большак», т.к. он был главой семьи, а мать – «Большухой», потому что она считалась хранительницей семьи, распоряжалась всей работой в доме.

Говорили так: «Отец - голова, мать – шея, куда голова повернется, туда и шея», так что друг без друга они никуда.

«На свете все можно найти, кроме отца и матери» - вот почему старинная книга «Домострой» учила: «Любите отца и мать свою, слушайте. Повинуйтесь во всем, и старость их чтите...»

«Домострою» уже более 400 лет, но наставления, которые даются в нем не устарели и сейчас.

После матери и отца самыми близкими являются бабушка и дедушка:

-Баба, бабушка, золотая сударушка! Бога молишь, хлебом кормишь, дом бережешь, добро стережешь.

-Бабушке только один дедушка не внук.

-Был бы дедуся, никого не боюся, дед – щиток, кулак – молоток!

Выступления ребят - рассказы о бабушках.

Б.-З. Вы ребята, не раз слышали такие поговорки:

- Мы из знатного рода,
- Без роду, без племени,
- Это у нас в роду,
- Иваны, не помнящие родства.

Что значит слово «Род»?

Д. - В. Это несколько поколений, у которых один общий предок. Вы из одного рода со своей двоюродной сестрой, тетей, бабушкой.

Оказывается, давным – давно, когда люди верили в то, что существует множество богов: Бог Солнца, Бог Земли, Неба, Травы. Самым главным считали божество по имени Род. Древние думали, что Род дал жизнь всему живому, поэтому в языке так много слов, в которых содержится слово корень – «род».

Задание: Назовите слова, в которых содержится корень – род (природа, народ, Родина, урожай ...).

Позже, когда люди забыли, что Род- создатель Вселенной, он стал покровителем семьи и превратился в обыкновенного Домового. Чтобы сохранить историю рода своей семьи, люди стали составлять свои «родословные».

Б. - З. Как, в виде чего составляли свои родословные?

Родословная изображалась в виде дерева: молодые ветки - это мы с вами (дети), ствол дерева – родители, а его корни – наши предки, бабушки, прабабушки.

-Почему именно в виде дерева?

Как у дерева, так и у человека молодые веточки не могут существовать без ствола и корней.

Д. - В. В средние века вступить в рыцарский союз мог только рыцарь, который хорошо знал свою родословную.

В знатных семьях родословное дерево помещалось в золотую рамку и висело на самом почетном месте, и как только в семье появлялся новый член, появлялась новая веточка.

Б.-З. А вот вам загадки про вас и про ваших родственников:

1. Я составила родословное дерево: получилось 2 бабушки, 2 дедушки, 4 прабабушки, 8 прадедушек. Может ли быть такое?

2. 2 матери, 2 дочери, бабушка с внучкой, сколько всех? (трое: бабушка, мама, дочь)

3. У семерых братьев по одной сестрице. Сколько всего сестер? (1)

4. Сын моего отца, а мне не брат. Кто это? (я сам).

5. Бабушка- это мамина мама. А кто дядя?

6. У вас есть родной брат, у него дочка. Как вы будете называть ее и она вас?

7. Как назвать сестру вашей мамы?

Следующая моя загадка:

-Что принадлежит тебе, а пользуются этим другие? (имя)

-Как вы думаете, для чего человеку, когда он рождается, дают имя?

Д.-В. Каждого человека называют по имени, чтобы отличить его от других, благодаря имени человек и становится известным. С именем Иван, без имени болван.

- Как вы думаете, что такое Первунья, Ждан, Нечай, Молчун? Это имена. Много лет тому назад можно было встретить людей с такими именами. Первому ребенку в семье давали имя Первак, второму- Вторуня. Если мальчик родился темноволосым – его звали Черныш, маленького ростом Малюта, долгожданного ребенка звали Любим, Добрыня, родившегося весной Вешак.

А потом на Руси ввели календарь, в котором у каждого дня были свои имена. Если малыш родился 2 августа - в Ильин день, его называли Илья, 12 июля - Петр или Павел,

14 марта – Евдокия. Такие имена назывались календарными.

Составляя родословное древо можно узнать, какие имена носили наши предки. А как появились ваши имена? Что они означают?

Рассказ ребят об именах в семье

Б-3. проводит игру «Я знаю пять имен...»

Загадка: Марьюшка, Марусенька, Машенька и Манечка

Захотели сладкого сахарного пряничка.

Бабушка по улице старенькая шла

Девочкам по денежке бабушка дала:

Марьюшке - копеечку,

Марусеньке – копеечку,

Машеньке – копеечку,

Манечке – копеечку.

Вот такая добрая бабушка была.

Марьюшка, Марусенька, Машенька и Манечка

Побежали в лавочку и купили пряничка.

И каждый задумался, глядя из-за угла:

Много ли копеечек бабушка дала? (1 копеечку)

Задание:

От полного имени Александр (и др.) образуются ласкательные имена. Кто назовет больше?

Д.-В. Итак, у каждого человека есть имя.

Но в деревне могут быть несколько Иванов, тогда как узнать, какой из них нужен. Тут на помощь приходит фамилия- второе имя человека.

А откуда появилась фамилия?

Одни возникли от имен: Иванов, Ефремов; другие от прозвищ: Говорухин, Толстой, Белов, есть фамилии, которые указывают, откуда родом наши предки: Москвин, Лесков, Роцин.

Много фамилий говорят о том, чем занимались наши дедушки наших дедушек: Ткачев, Мельников, Рыбаков. Фамилии переходят от старших к младшим из рода в род, поэтому люди гордятся своей фамилией. Опозорить фамилию, означает проявить неуважение к старшим, к родным, которые ее носят.

- А вы задумывались, как произошла ваша фамилия? Какая у нее история?

Рассказ об истории фамилии одного из учеников.

ПРАДЕДЫ

Г.Граубин

Кем был твой прадед на Руси-
Свою фамилию спроси.
Есть в каждом классе Кузнецов.
Кто прадед Кузнецова?
Он был из рода Кузнецов
Отец отца отцова.
У Гончарова прадед знал
Гончарный круг и глину.
У Дегтярева деготь гнал,
В дегтярне гробил спину.
Быть может, юный Столяров
И с долотом не сладит,
А прадед был из мастеров
Он столяром был – прадед.
С пилою Пильщиков дружил
Мял Кожемякин кожи.
В атаки Воинов ходил.
Стрельцов сражался тоже.
Звучат как музыка, как стих
Фамилии простые.
Вглядись и ты увидишь в них
Историю России.

Д-В. Но, говоря об имени и фамилии человека, надо помнить поговорку
«НЕ ИМЯ СЛАВИТ ЧЕЛОВЕКА, А ЧЕЛОВЕК СЛАВИТ ИМЯ».

В каждом доме есть вещи, которые связаны с историей семьи, передаются из поколения в поколение и свято хранятся - это семейные реликвии. Это может быть, полотенце, которое соткала и вышила прабабушка, подвенечное платье мамы, самовар дедушки, возле которого собиралась вся семья. Все это можно найти в бабушкином сундуке.

Рассказ одного из учеников о семейной реликвии.

Б-З. Что еще может рассказать нам о семье?

Что помогает запечатлеть самые важные значительные события в жизни семьи? (фотографии).

Этот глаз - особый глаз
Быстро глянет он на вас
И появится на свет самый точный
Ваш портрет.

Фотографии появились сравнительно недавно. Сначала их делали на металлических пластинках, и чтобы получить всего один снимок перед камерой приходилось сидеть целый час. Позже фотографии стали делать на плотном картоне.

(Показ старинных фотографий).

Во многих семьях фотографии собраны в семейные альбомы.

Демонстрация семейных альбомов

Итак, ребята, наша игра заканчивается. Вы узнали, что такое семья, что такое РОД, какие имена носили наши предки, как произошли фамилии, вместе мы заглянули в бабушкин сундук и полистали страницы семейного альбома.

Теперь нам осталось совершить экскурсию на выставку наших рисунков, родословных деревьев.

Подведение итога творческих конкурсов.

Награждение лучших работ.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2
УТВЕРЖДЕН

приказом управления
образования и науки области
от 06.04. № 832
2022

**Состав организационного комитета регионального проекта
для организации летней оздоровительной кампании в лагерях
с дневным пребыванием «Тамбов на карте генеральной»**

1. Трунов Дмитрий Васильевич – начальник отдела дополнительного образования и воспитания управления образования и науки области, председатель.

2. Гречишникова Анна Сергеевна, главный специалист-эксперт отдела дополнительного образования и воспитания управления образования и науки области.

3. Долгий Иван Анатольевич – директор Тамбовского областного государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества».

4. Топильская Ольга Анатольевна – заместитель директора Тамбовского областного государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества».

5. Цепалкина Ирина Юрьевна – заведующий отделом Тамбовского областного государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества».

6. Лебедева Анастасия Александровна – старший методист Тамбовского областного государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества».