

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская художественная школа»
г. Вуктыла

**Программа воспитания
лагеря с дневным пребыванием
«Юный художник»**

по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодёжи в летний
период

"Палитра

радуги"



1. ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

<p>Наименование программы</p>	<p>Программа воспитания лагеря с дневным пребыванием «Юный художник» по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодёжи в летний период «Палитра радуги»</p>
<p>Описание программы</p>	<p>Программа воспитания летнего лагеря с дневным пребыванием «Юный художник» ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребенка. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.</p>
<p>Основание для разработки программы</p>	<p>- Национальный стандарт в области услуг детям в учреждениях отдыха и оздоровления утвержден и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от</p>

	<p>27 декабря 2007 г. N 565-ст (вступил в действие 1 января 2009 года).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Федеральный закон от 24.07.98 № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в РФ"; - Закон Российской Федерации от 10.07.92 № 3266-1 "Об образовании"; - Федеральный закон от 24.06.99 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних"; - Приказ Минобразования России от 13.07.01 № 2688 "Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха"; - Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.2599-10 (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 19 апреля 2010 г. № 25); - Постановление главы муниципального образования городского округа «Вуктыл» «Об организации оздоровления, труда и отдыха детей и подростков».
Срок реализации программы	Краткосрочная программа (одна смена). Программа рассчитана на 21 день.
Автор программы	Савенко О.Н. начальник лагеря

Исполнитель программы	МБУДО «Детская художественная школа» г. Вуктыла
Количество воспитанников	Дети 8 -15 лет, 50 человек
Цель программы	Создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития их внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную деятельность; содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе; развитие творческих способностей детей.
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> - Создание условий для самовыражения личности, формирование гражданских качеств, культуры межличностных взаимоотношений; - Развитие лидерских и организаторских способностей; - Сплочение детского коллектива, поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи; - Расширение кругозора ребёнка через игровой сюжет с учётом интереса возрастных особенностей и интеллектуального уровня; - Формирование мотивации к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни; - Организация системы оздоровительных мероприятий, укрепление здоровья, закаливание организма.

<p>Ожидаемые результаты реализации программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Пополнение знаний в области художественного и декоративно - прикладного искусства, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения художественного образа, обучение рациональным способам организации творческой деятельности. - Развитие ценностных качеств личности (патриотизм, самостоятельность, ответственность, творчество, трудолюбие, аккуратность и др.), овладение правилами личной гигиены, способами безопасной работы с различными материалами и инструментами. - Укрепление физических и психологических сил детей, развитие лидерских и организаторских качеств. - Улучшение психологического микроклимата в едином образовательном пространстве школы. - Снижение уровня негативных социальных явлений в детской среде.
<p>Система организации контроля за исполнением программы и результатами</p>	<p>Отчёт о проделанной работе, фото – отчёт, фото – презентация.</p>



2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Лето - наилучшая пора для общения с природой, постоянная смена впечатлений, встреча с неизвестными, подчас экзотическими уголками природы. Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности.

В последние годы очевидно возрастание внимания к организации летних оздоровительных лагерей. Они выполняют очень важную миссию оздоровления и воспитания детей, когда многие семьи находятся в сложных экономических и социальных условиях. Кроме того, лагеря способствуют формированию у ребят не подавляющего личность коллективизма, коммуникативных навыков.

Летний отдых сегодня - это не только социальная защита, это еще и полигон для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка. Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала. Это период свободного общения детей.

Ведь не зря в известной песне О. Митяева поется: «Лето – это маленькая жизнь!», а значит, прожить ее нужно так, чтобы всем: и детям и тем, кто будет организовывать отдых, было очень здорово. Эти функции выполняет летний лагерь с дневным пребыванием детей.

Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. Содержание деятельности лагеря должно быть направлено на разрешение этих противоречий. Программа деятельности летнего лагеря ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребенка. За несколько месяцев до начала работы лагеря проводится большая подготовительная работа.



Программа воспитания лагеря с дневным пребыванием «Юный художник» по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодёжи в летний период «Палитра радуги» универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья и представляет собой одну смену.

Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря с дневным пребыванием.

Основная идея программы «Палитра радуги» - представление возможностей для раскрытия творческих способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности, путем проявления этих способностей в разных тематических направлениях.

Эффективное управление в современном лагере – это главная основа его существования и неременное условие развития.

Актуальность данной краткосрочной программы обосновывается современными требованиями образовательных стандартов, где во главу угла ставится создание социальной ситуации развития ребенка, позволяющей выстроить ему индивидуальный путь развития через приобретение новых умений, навыков, свойств личности, взятых из социальной действительности, как из основного источника развития.

Новизна программы прослеживается в широком приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества, участия детей в управлении детским оздоровительным лагерем.

Педагогическая целесообразность программы определяется направленностью на удовлетворение потребностей растущей личности во всестороннем развитии. Здесь изобразительное искусство и декоративно-прикладное творчество являются уникальными средствами воспитания, благодаря которым ребенок познает мир не только умом, но и сердцем.

2.1. Цель и задачи программы

Целью программы является создание условий для полноценного отдыха, оздоровления детей, развития их внутреннего потенциала, содействия формированию ключевых компетенций воспитанников на основе включения их в разнообразную деятельность; содержательное общение и межличностные отношения в разновозрастном коллективе; развитие творческих способностей детей.

Задачи:

- Создание условий для самовыражения личности, формирование гражданских качеств, культуры межличностных взаимоотношений;
- Развитие лидерских и организаторских способностей;
- Сплочение детского коллектива, поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи;
- Расширение кругозора ребёнка через игровой сюжет с учётом интереса возрастных особенностей и интеллектуального уровня;

- Формирование мотивации к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни;
- Организация системы оздоровительных мероприятий, укрепление здоровья, закаливание организма.

2.2. Сроки реализации программы

По продолжительности программа является краткосрочной, то есть реализуется в течение лагерной смены (21 день).

Психолого – педагогическое сопровождение деятельности осуществляют: начальник лагеря, старшая вожатая, воспитатели, медицинский работник.

2.3. Ожидаемые результаты

- ✓ Пополнение знаний в области художественного и декоративно - прикладного искусства, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения художественного образа, обучение рациональным способам организации творческой деятельности.
- ✓ Развитие ценностных качеств личности (патриотизм, самостоятельность, ответственность, творчество, трудолюбие, аккуратность и др.), овладение правилами личной гигиены, способами безопасной работы с различными материалами и инструментами.
- ✓ Укрепление физических и психологических сил детей, развитие лидерских и организаторских качеств.
- ✓ Улучшение психологического микроклимата в едином образовательном пространстве школы.
- ✓ Снижение уровня негативных социальных явлений в детской среде.

2.4. Участники программы

Участниками программы являются дети в возрасте от 8 до 15 лет, родители, педагогический коллектив МБУДО «Детская художественная школа» г. Вуктыла, медицинский работник.

2.5. Формы организации художественно - творческой деятельности

- ✚ Изобразительная деятельность;
- ✚ Декоративно-прикладное творчество;

- ✚ Участие в творческих конкурсах различного уровня;
- ✚ Игровые творческие программы;
- ✚ Творческие игры;
- ✚ Выставки;
- ✚ Мастер-классы;
- ✚ Экскурсия, т.ч. виртуальные;
- ✚ Викторина;
- ✚ Час здоровья;
- ✚ Посещение музея Национального парка «Югид ва»;
- ✚ Просмотр фильмов;
- ✚ Спортивные игры на свежем воздухе.

2.6. Понятийный аппарат программы

В начале смены вводится игра – «Помоги солнцу собрать лучики». Основной сюжет - злой волшебник отнимает у солнца его лучики.

Каждый лучик – это символ качества: луч юмора, луч знаний, луч дружбы, луч смелости, луч здоровья, луч спорта и т.д. Чтобы собрать солнцу лучи, надо проявить себя в деле и выиграть лучик по итогам дня. Задача смены: накопить как можно больше капитошек и собрать все солнечные лучи. В конце смены солнце сияет всеми лучами, капитошки, собранные детьми, в его лучах образуют радугу, а разноцветные человечки – дети – веселятся.

Когда отмечаются достижения отдельных детей, они получают капитошек – маленькие весёлые капли дождя,

Воспитатели учитывают в своей работе итоги деятельности детей (это выражается в цветовой гамме).



Символ дня

1. Коллективный **Красный цвет** - коллективные мероприятия лагеря, в которых каждый ребенок принимает участие;
2. Особый **Оранжевый цвет** - такие мероприятия, которые не похожи на все другие дни смены;
3. Житейский **Желтый цвет** - такие мероприятия, в результате которых приобретается новый багаж знаний и умений;
4. Задорный **Зеленый цвет** - смешные конкурсы, веселые мероприятия;
5. Главный **Голубой цвет** - мероприятия патриотического направления;
6. Спортивный **Синий цвет** - спортивные мероприятия и игры;
7. Фантазийный **Фиолетовый цвет** - мероприятия, развивающие фантазию детей.

В конце каждого дня ребята отмечают свое настроение в уголке радужат.

Красный цвет – классный день!

Зеленый – день как день.

Оранжевый – очень хороший день!

Синий – скучный день

3. НОРМАТИВНО - ПРАВОВАЯ БАЗА

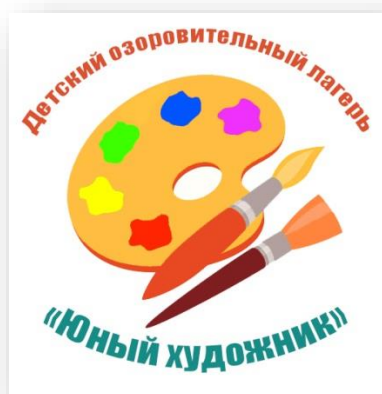
Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- ⇒ Национальный стандарт в области услуг детям в учреждениях отдыха и оздоровления утвержден и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 27 декабря 2007 г. N 565-ст (вступил в действие 1 января 2009 года).
- ⇒ Федеральный закон от 24.07.98 № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в РФ";
- ⇒ Закон Российской Федерации от 10.07.92 № 3266-1 "Об образовании";

- ⇒ Федеральный закон от 24.06.99 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних";
- ⇒ Приказ Минобразования России от 13.07.01 № 2688 "Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха";
- ⇒ Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН **2.4.4.2599-10** (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 19 апреля 2010 г. № 25);
- ⇒ Постановление главы муниципального образования городского округа «Вуктыл» «Об организации оздоровления, труда и отдыха детей и подростков».

4. ЛОГОТИП ПРОГРАММЫ

Детский оздоровительный лагерь с дневным пребыванием имеет свой логотип



5. КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОЦЕНКИ КАЧЕСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для того чтобы программа заработала, нужно создать такие условия, чтобы каждый участник процесса (взрослые и дети) нашел свое место и с

удовольствием относился к обязанностям и поручениям, с радостью участвовал в предложенных мероприятиях. Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии эффективности:

- ⇒ Постановка реальных целей и планирование результатов программы;
- ⇒ Заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат;
- ⇒ Удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы;
- ⇒ Творческое сотрудничество взрослых и детей.

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. В конце каждого дня ребята отмечают свое настроение в уголке радужат.

Красный цвет – классный день!

Зеленый – день как день.

Оранжевый – очень хороший день.

Синий – скучный день.

Мониторинг - карта - форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня дети заполняют мониторинг - карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи. Для мониторинга личностного роста используется рейтинг личностного роста участников смены. Рейтинг личностного роста - это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива. Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где каждому участнику по итогам дня присваивается не более 2-3 символов рейтинга.

Используется цветовая гамма:

Красный - "лидер-организатор"

Синий - "лидер-вдохновитель"

Зелёный - "активный участник"

Белый - "исполнитель"

Участникам, набравшим 5-6 символов, присваивается звание, соответствующее преобладающему цвету. По итогам смены они награждаются грамотами, подарками.

Эффективность программы определяется системой показателей, которые позволяют оценить ход и результативность решения поставленных задач по основным направлениям.



Мониторинг эффективности реализации программы

№ п/п	Критерий эффективности	Метод	Ответственный	Сроки
1.	Удовлетворительное состояние здоровья детей	Медицинский осмотр и сопровождение	Медицинский работник	В течение смены
2.	Удовлетворённость участников лагеря: детей, родителей (законных представителей), педагогов	Анкетирование, наблюдение, собеседование	Начальник лагеря	Первая и третья недели смены
3.	Эффективность реализуемых мероприятий смены	Рефлексия	Воспитатели	В течение смены

6. СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Деятельность в лагере должна быть посильной и конкретной для личности каждого ребёнка. Она должна быть привлекательной, соответствовать интересам личности, иметь чётко выраженный результат, содержать эффект новизны, способствовать творчеству и самостоятельности, допускать возможность вариативности в выборе способов достижения целей, удовлетворять потребности личности в самоутверждении.

Принципы организации воспитательной деятельности в лагере

Основными принципами в организации воспитательной деятельности лагеря с дневным пребыванием «Юный художник» являются:

- Принцип безопасности жизни и здоровья детей, защиты их прав и личного достоинства;
- Принцип создания разнообразных образовательных пространств, где нормы и правила взаимодействия вырабатывают сами члены группы;
- Принцип приоритета индивидуальных интересов, свободы выбора деятельности, коллектива, педагога как необходимых условий творческого развития и самореализации ребёнка;
- Принцип личностного развития и самореализации ребёнка в сочетании с соблюдением социальных норм и правил лагеря.

Система мотивации и стимулирования участников программы

Лагерная смена проводится в рамках игры. В течение смены ведётся работа по выявлению различных способностей и интересов ребят, изучаются их личностные особенности.

Когда отмечаются достижения отдельных детей, они получают капитошек – маленькие весёлые капли дождя, кроме этого в сюжете игры злой волшебник отнимает у солнца его лучики, и в начале смены вводится игра – «Помоги солнцу собрать лучики».

Каждый лучик – символ качества: луч юмора, луч знаний, луч дружбы, луч смелости, луч здоровья, луч спорта и т.д. Чтобы собрать солнцу лучи, надо проявить себя в деле и выиграть лучик по итогам дня. Задача смены: накопить как можно больше капитошек и собрать все солнечные лучи. В конце смены солнце сияет всеми лучами, капитошки, собранные детьми, в его лучах образуют раду, а разноцветные человечки – дети – веселятся.



В лагере устанавливается распорядок дня.

8.30 – приём детей;

8.35 - 8.45 – зарядка;

8.45 – 9.00– завтрак;

9.00 - 9.10 - линейка;

9.15 - 12.45- работа по плану отрядов, выход на пленэр, отрядные мероприятия;

13.00 – обед;

13.35 – время творчества;

14.30 - уход домой;

14.35-15.00 – анализ дня, совещание педагогов.



План мероприятий

детского оздоровительного лагеря «Юный художник»

по программе «Палитра радуги»



Дата	Символ дня	Мероприятия	Содержание
1 день	Коллективный КРАСНЫЙ	Организация начала смены	Встреча детей. Проведение тренинга «Знакомство». Отрядные дела: выбор командиров, название отрядов и девизов
2 день	Особый ОРАНЖЕВЫЙ	Подготовка к открытию смены	Оформление отрядных уголков и личного герба, талисмана лагеря. Игра по станциям.
3 день	Житейский ЖЁЛТЫЙ	Проведение мастер - класса	Мастер – класс «Силуэтная аппликация»
4 день	Задорный ЗЕЛЁНЫЙ	Открытие смены.	Торжественная линейка, посвящённая открытию смены. Игровая программа. Конкурс отрядных уголков.

5 день	Главный ГОЛУБОЙ	Экскурсия в библиотеку	Весёлое мультпутешествие Познавательно-игровая программа Знакомство с искусством «ЛЭНД – арт»
6 день	Спортивный СИНИЙ	Флэшмоб «Веселая зарядка».	Беседа о здоровом образе жизни. Конкурс «Лучший физинструктор».
7 день	Фантазийный ФЕОЛЕТОВЫЙ	Всемирный день кошек Экскурсия в библиотеку	Литературный калейдоскоп по произведениям Елены Габовой «Елена Габова зовёт в удивительный поход»
8 день	Коллективный КРАСНЫЙ	День Доброты	Коллективная игра «Гномы»
9 день	Особый ОРАНЖЕВЫЙ	День Творчества	Подготовка к творческим конкурсам
10 день	Житейский ЖЁЛТЫЙ	Проведение мастер – класса	Мастер – класс «Бумагопластика»
11 день	Задорный ЗЕЛЁНЫЙ	День Веселья	Игровая программа «Шляпное сражение»
12 день	Главный ГОЛУБОЙ	День Левшей	Познавательно – игровая программа «Поздравляем левшей»
13 день	Спортивный СИНИЙ	День спорта	Познавательно – спортивное развлечение «В мире спорта и сказок - в поисках волшебного клада»
14 день	Фантазийный	День фантазии	Видео и фото конкурс

	ФЕОЛЕТОВЫЙ		«День из Жизни Лагеря».
15 день	Коллективный КРАСНЫЙ	День хорошего настроения	Игровая программа «Волшебные краски лета
16 день	Особый ОРАНЖЕВЫЙ	День Творчества	Подготовка к конкурсу творческих работ по рисованию «Секреты Денежки»
17 день	Житейский ЖЁЛТЫЙ	Проведение мастер - класса	Мастер – класс «Гроттаж»
18 день	Задорный ЗЕЛЁНЫЙ	День Веселья	Конкурсно – развлекательная программа «Семицветик»
19 день	Главный ГОЛУБОЙ	День Республики	Открытие выставки Тематическая презентация, посвящённая празднованию Дня Республики Коми
20 день	Спортивный СИНИЙ	День спорта	Сказочные эстафеты
21 день	Фантазийный ФЕОЛЕТОВЫЙ	Закрытие смены	Подготовка к закрытию смены. Почта «Мое настроение».

Основными методами организации деятельности являются:

- ✓ Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- ✓ Методы театрализации (реализуется через костюмирование);
- ✓ Методы состязательности (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- ✓ Метод коллективной творческой деятельности.

7. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Начальник лагеря
2. Старшая вожатая
3. Воспитатели
4. Обслуживающий персонал
5. Медицинский работник

8. ИНФОРМАЦИОННО - МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ. СИСТЕМА АНАЛИЗА ПРОГРАММЫ

Чтобы программа была реализована в полном объеме, создано её информационно – методическое обеспечение:

- Разработана и собрана нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря.
- Разработаны должностные инструкции и инструкции по ТБ, ПШБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, проведения экскурсий, организации выхода и транспортировки детей и т.д.
- Определены темы педагогических советов, проводимых в течение смены.
- Разработано программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских.
- Разработана документация по работе лагеря: - график работы персонала, акт о приемке лагеря, режим дня, договора с родителями.
- Подготовлены журналы инструктажей, журнал посещаемости детьми лагеря.
- Разработаны планы лагерной смены.
- Разработано оформление лагеря и отрядных мест

Кроме нормативно-правовой базы, грамотно разработанного плана работы, необходимо иметь еще и наглядные материалы.

Цель всего педагогического коллектива – создать такую обстановку, при которой дети не только интересно и с пользой проводят время, но и с удовольствием находятся в стенах учреждения. Для этого каждый педагогический коллектив

исходит из своих возможностей, но работа по оформлению лагеря начинается за несколько дней до его открытия и продолжается в течение смены.

Самым важным, в работе педагогического и детского коллективов, является сохранение жизни и здоровья, поэтому в лагере оформляются:

1. Уголок по обеспечению безопасности жизнедеятельности включает в себя:

- правила поведения в лагере;
- памятку для родителей;
- основные причины детского дорожно-транспортного травматизма;
- безопасные маршруты в лагерь и обратно домой;
- сигналы тревоги и действия при экстренной эвакуации из здания;
- опасность обращения с взрывоопасными предметами;
- действия на улице в экстремальной ситуации;
- оказание первой помощи и др.

Далее следует следующая информация:

2. Уголок органа самоуправления лагеря (включает фамилии, имена детей, их обязанности; план работы и др.).

3. Уголок по спортивно - оздоровительной работе «На спортивной волне»

Здесь отражена вся информация по данному направлению – о предстоящих соревнованиях, фамилии победителей, поздравления и др.

В оформление по лагерю также можно включить поздравления именинников, достижения во всех творческих конкурсах, фотографии, объявления и др.

По итогам проведения смены составляется отчёт о проделанной работе, фото – отчёт, фото – презентация. А также выставка детских творческих работ, выполненных за смену.

9. ОСОБЕННОСТИ МЕТАРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Юный художник» реализуется на базе МБУДО «Детская художественная школа» города Вуктыла. Помещение, используемое для отдыха детей летнего

оздоровительного лагеря «Юный художник» с дневным пребыванием находится по адресу: г. Вуктыл, ул. Комсомольская, д.2а. Год постройки здания – 1993.

10. ФИНАНСИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ

Финансирование программы осуществляется за счёт средств субсидии из бюджета Республики Коми бюджету МОГО «Вуктыл» на софинансирование расходов по организации отдыха детей в оздоровительных лагерях с дневным пребыванием детей в каникулярное время, средств бюджета МОГО «Вуктыл», средств Родителей.

11. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Программа разработана с учётом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- ⇒ Национальный стандарт в области услуг детям в учреждениях отдыха и оздоровления утвержден и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 27 декабря 2007 г. N 565-ст (вступил в действие 1 января 2009 года).
- ⇒ Федеральный закон от 24.07.98 № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в РФ";
- ⇒ Закон Российской Федерации от 10.07.92 № 3266-1 "Об образовании";
- ⇒ Федеральный закон от 24.06.99 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних";
- ⇒ Приказ Минобразования России от 13.07.01 № 2688 "Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха";
- ⇒ Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.2599-10 (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 19 апреля 2010 г. № 25);

⇒ Постановление главы муниципального образования городского округа «Вуктыл» «Об организации оздоровления, труда и отдыха детей и подростков».

1. Афанасьев С.П. Весёлые каникулы: Настольная книга воспитателя. – М.: АСТ – ПРЕСС КНИГА, 2004. – 288 с.
2. Барканов С.В., Журавлёв М.И., Савоськина В.И. Отдых и оздоровление детей и подростков. Сборник федеральных и региональных нормативных документов. – М.: Граф – пресс, 2004. – 196 с.
3. Куц И.В. Дополнительное образование в летнем лагере: авторские программы, занятия кружков. – Волгоград: Учитель, 2007. – 166 с.
4. Никульников А.Н. Школьная площадка. Организаторам досуга детей на каникулах. Сценарии игр и праздников – 3-е изд., стер. – Новосибирск: Сиб. Унив. Изд-во, 2008 – 192 с.
5. Постнова С.В. Отдых в летнем лагере. Полезные советы, праздники, игры и занятия. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 224 с.
6. Филин Д. Ю. 20 дней из жизни вожатого: методическое пособие. – М.: Айрис – пресс, 2010. – 224 с.



Режим работы детского оздоровительного лагеря «Юный художник»

8.30 – приём детей;

8.35 - 8.45 – зарядка;

8.45 – 9.00– завтрак;

9.00 - 9.10 - линейка;

9.15 - 12.45- работа по плану отрядов, выход на пленэр, отрядные мероприятия;

13.00 – обед;

13.35 – время творчества;

14.30 - уход домой;

14.35-15.00 – анализ дня, совещание педагогов.



План мероприятий
 детского оздоровительного лагеря «Юный художник»
 по программе «Палитра радуги»

Дата	Символ дня	Мероприятия	Содержание
1 день	Коллективный КРАСНЫЙ	Организация начала смены	Встреча детей. Проведение тренинга «Знакомство». Отрядные дела: выбор командиров, название отрядов и девизов
2 день	Особый ОРАНЖЕВЫЙ	Подготовка к открытию смены	Оформление отрядных уголков и личного герба, талисмана лагеря. Игра по станциям.
3 день	Житейский ЖЁЛТЫЙ	Проведение мастер - класса	Мастер – класс «Силуэтная аппликация»
4 день	Задорный ЗЕЛЁНЫЙ	Открытие смены.	Торжественная линейка, посвящённая открытию смены. Игровая программа. Конкурс отрядных уголков.

5 день	Главный ГОЛУБОЙ	Экскурсия в библиотеку	Весёлое мультпутешествие Познавательно-игровая программа Знакомство с искусством «ЛЭНД – арт»
6 день	Спортивный СИНИЙ	Флэшмоб «Веселая зарядка».	Беседа о здоровом образе жизни. Конкурс «Лучший физинструктор».
7 день	Фантазийный ФЕОЛЕТОВЫЙ	Всемирный день кошек Экскурсия в библиотеку	Литературный калейдоскоп по произведениям Елены Габовой «Елена Габова зовёт в удивительный поход»
8 день	Коллективный КРАСНЫЙ	День Доброты	Коллективная игра «Гномы»
9 день	Особый ОРАНЖЕВЫЙ	День Творчества	Подготовка к творческим конкурсам
10 день	Житейский ЖЁЛТЫЙ	Проведение мастер – класса	Мастер – класс «Бумагопластика»
11 день	Задорный ЗЕЛЁНЫЙ	День Веселья	Игровая программа «Шляпное сражение»
12 день	Главный ГОЛУБОЙ	День Левшей	Познавательно – игровая программа «Поздравляем левшей»
13 день	Спортивный СИНИЙ	День спорта	Познавательно – спортивное развлечение «В мире спорта и сказок - в поисках волшебного клада»
14 день	Фантазийный	День фантазии	Видео и фото конкурс

	ФЕОЛЕТОВЫЙ		«День из Жизни Лагеря».
15 день	Коллективный КРАСНЫЙ	День хорошего настроения	Игровая программа «Волшебные краски лета»
16 день	Особый ОРАНЖЕВЫЙ	День Творчества	Подготовка к конкурсу творческих работ по рисованию «Секреты Денежки»
17 день	Житейский ЖЁЛТЫЙ	Проведение мастер - класса	Мастер – класс «Гроттаж»
18 день	Задорный ЗЕЛЁНЫЙ	День Веселья	Конкурсно – развлекательная программа «Семицветик»
19 день	Главный ГОЛУБОЙ	День Республики	Открытие выставки Тематическая презентация, посвящённая празднованию Дня Республики Коми
20 день	Спортивный СИНИЙ	День спорта	Сказочные эстафеты
21 день	Фантазийный ФЕОЛЕТОВЫЙ	Закрытие смены	Подготовка к закрытию смены. Почта «Мое настроение».



Игры для детского лагеря. Игры на сплочение.

1) «Прорвись в круг»

Члены группы берутся за руки и образуют замкнутый круг. Предварительно ведущий по итогам прошедших занятий определяет для себя, кто из членов группы чувствует себя менее всего включенным в группу, и предлагает ему первым начать упражнение, то есть прорвать круг и проникнуть в него. То же самое может проделать каждый участник.

2) «Печатная машинка»

Участникам загадывается слово или фраза. Буквы, составляющие текст, распределяются между членами группы. Затем фраза должна быть сказана как можно быстрее, причем каждый называет свою букву, а в промежутках между словами все хлопают в ладоши.

3) «Посылка»

Участники сидят в кругу, близко друг к другу. Руки держат на коленях соседей. Один из участников «отправляет посылку», легко хлопнув по ноге одного из соседей. Сигнал должен быть передан как можно скорее и должен вернуться по кругу к своему автору. Возможны варианты сигналов (разное количество или виды движений).

4) «Спутанные цепочки»

Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий следит за тем, чтобы каждый держал руки двух людей. Участники открывают глаза. Они должны распутаться, не разжимая рук (разрешается только изменение положения кистей, чтобы не происходило вывихов рук). В результате либо образуется круг, либо несколько сцепленных колечек из людей, либо несколько независимых кругов или пар.

5) «Встреча взглядами»

Все участники стоят в кругу, опустив головы вниз. По команде ведущего они одновременно поднимают головы. Их задача — встретиться с кем-то взглядом. Та пара игроков, которой это удалось, покидает круг.

б) «Восковая палочка»

Один участник выходит в центр круга и падает назад с закрытыми глазами. Другой (другие) ловят его в самую последнюю минуту.

7) «Слепая прогулка»

Инструкция: Предложите вашему партнеру взять вас на «слепую» прогулку, где он должен предоставлять вам разнообразные предметы, чтобы вы могли ощутить форму, размеры, текстуру, температуру и другие характеристики реальных объектов, используя свои кинестетические возможности.

Если вы захотите снизить или подавить рационально-вербальную деятельность мозга (его левой половины), можно попробовать считать в прямом или обратном порядке, в то время как будет происходить все остальное.

8) «Любое число»

Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников в группе. Ведущий командует «три — четыре». Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Ведущий прекращает игру после двух-трех удачных попыток.

9) «Ответы за другого»

Участники берут большой лист бумаги и разделяют его вертикальными линиями на три части. В верхней части среднего столбца нужно написать свое игровое имя. Над левым столбцом — написать имя человека, сидящего слева, но через одного человека. Над правым столбцом — имя человека, сидящего справа, также через одного.

Инструкция: Итак, сейчас прозвучат вопросы. Их записывать не нужно. Ставьте номера вопросов и записывайте ответы, которые, по вашему мнению, дают ваши партнеры. Не спешите, попробуйте вжиться во внутренний мир человека, от имени которого вам приходится писать. В среднем столбце вы отвечаете за себя. Отвечайте кратко и определенно.

Возможный перечень вопросов:

Ваш любимый цвет.

Ваше любимое мужское имя.

Ваше любимое женское имя.

С симпатией ли вы относитесь к домашней живности? Если да, то кого предпочитаете: собак, кошек, птиц, рыбок или кого-то другого?

Ваше любимое времяпрепровождение.

Фильмы какого жанра вы предпочитаете?

Музыкальные предпочтения.

9) «Три степени доверия»

Группа делится на две равные части. Одна половина участников становится в круг, закрывает глаза и берет друг друга за руки. Участники из второй подгруппы располагаются у них за спинами. Первая степень доверия: те, кто находятся внутри, падают наружу. Те, кто снаружи, удерживают их на каком-то расстоянии. Вторая степень доверия: то же самое, но не держась за руки.

Третья степень доверия: люди во внутреннем круге с закрытыми глазами поворачиваются на 180 градусов и падают лицом наружу. При каждой пробе люди в наружном круге меняются местами.

10) «Молчащее и говорящее зеркало»

Ведущий предлагает выйти в круг добровольцу, который «будет смотреть в зеркало». Инструкция: Твоя задача — только по «отражению в зеркалах» отгадать, кто из участников группы подошел сзади. Одно «зеркало» будет живым, но молчащим: оно сможет объяснять тебе, кто находится за твоей спиной, только при помощи мимики и жестов. Второе «зеркало» — говорящее, оно будет объяснять, что это за человек, не называя его имени. Выбери из группы свои «зеркала».

«Зеркала» встают рядом у стены. Основной игрок — перед ними. Все остальные участники группы располагаются за его спиной и бесшумно подходят к нему сзади. Отражение в «зеркалах» происходит по очереди. Сначала работает молчащее «зеркало». Если основной игрок не угадал человека за спиной, то в игру вступает говорящее «зеркало» и произносит только одну фразу. Если игрок

опять не угадывает, то снова отражает молчащее «зеркало» итак далее. Задача игрока — отгадать человека за спиной как можно быстрее.

11) «Что в нем нового»

Инструкция: Внимательно посмотрите друг на друга. Постарайтесь увидеть каждого, обратив внимание на то, как выглядит сегодня этот человек, в каком он состоянии, как он себя проявляет. Для этого у нас будет 3 минуты. Затем трехминутная пауза. А сейчас вы будете бросать мяч друг другу, сообщая при этом человеку, которому адресован мяч, что нового по сравнению со вчерашним днем вы в нем увидели. Будьте внимательны и старайтесь никого не пропустить.

12) «Озеркаливание». Инструкция: Выполните четыре несложных задания, точнее, симитируйте их выполнение. Задания следующие:

пришиваем пуговицу;

собираемся в дорогу;

печем пирог;

выступаем в цирке.

Особенность этих заданий в том, что каждое из них вы будете выполнять попарно, причем партнеры встанут друг против друга, и один из них станет на время зеркалом, то есть будет копировать все движения своего партнера. Затем партнеры поменяются ролями.

13) «Чувства»

Инструкция: Давайте посмотрим, кто может назвать больше слов, обозначающих разные чувства. По очереди называйте слова и записывайте их на лист ватмана.

Информация для ведущего: можно проводить это упражнение как соревнование между двумя командами или как общегрупповой «мозговой штурм». Результат работы группы — лист ватмана с написанными на нем словами — можно использовать на протяжении всего занятия. По ходу работы в этот список можно вносить новые слова — это словарь, отражающий эмоциональный опыт группы.

Обсуждение:

Какое из названных чувств тебе нравится больше других?

Какое чувство, по-твоему, самое неприятное?

Какое из названных чувств знакомо тебе лучше (хуже) всего?

14) «Без маски»

Каждому участнику дается карточка с написанной фразой, не имеющей окончания. Без всякой предварительной подготовки он должен продолжить и завершить фразу. Высказывание должно быть искренним. Если остальные члены группы почувствуют фальшь, участнику придется брать еще одну карточку.

Примерное содержание карточек:

«Особенно мне нравится, когда люди, окружающие меня...»

«Иногда люди не понимают меня, потому что я...»

«Верю, что я...»

«Мне бывает стыдно, когда...»

«Особенно меня раздражает, что я...»

«Чего мне иногда по-настоящему хочется, так это...» и т. п.

15) «Цвет эмоций»

Выбирается водящий. По сигналу он закрывает глаза, а остальные участники задумывают между собой какой-нибудь цвет, для начала лучше один из основных: красный, зеленый, синий, желтый. Когда водящий откроет глаза, все участники своим поведением и эмоциональным состоянием пытаются изобразить этот цвет, не называя его. Водящий должен отгадать, что это за цвет. Если он отгадал, то выбирается другой водящий, если нет, то остается тот же самый.

ПРИЛОЖЕНИЯ № 4

Сценарий конкурсной игровой программы «Шляпное сражение»

Цели и задачи:

- развить в детях художественно-эстетические, театральные умения и навыки, творческие способности и воображение;
- познакомить ребят с миром моды (шляпная мода в мультипликации, основные формы шляп и пр.);

- научить осознавать свои индивидуальные возможности, привить стремление к творческому самосовершенствованию;
- приучить ребят работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство коллективизма и товарищества.

Время проведения: 1 час.

Место проведения: концертный зал.

Реквизит: записки с названиями профессий, газеты, маркеры, листы бумаги, карандаш, бейджик, диск, ластик, расческа, спичечный коробок, нитки, шишка, пуговица, блокнот, стулья, «волшебная» шляпа.

К проведению конкурсов нужно приготовить из подручных материалов (картон, ватман, пластиковые бутылки и т. д.) шляпу. Каждый отряд выбирает одного человека, который будет представлять отряд на конкурсе, придумывает ему визитку (представление шляпы).

Действующие лица:

Ведущий

Шляпа Ниткович Швейкин

Звучат фанфары.

На сцену выходит Ведущий.

Ведущий. Привет всем, кто собрался на нашем первом межкорпусном фестивале под названием «Шляпное сражение»! Ваши аплодисменты! Наш фестиваль посвящен шляпам и их владельцам. И сегодня у нас в гостях, проездом из Парижа в Большие Брыковки, знаменитый кутюрье, любимец швейных фабрик таких городов, как Свыщинск и Хвыщинск, великий мастер Шляпа Ниткович Швейкин! Встречаем!

На сцену выходит Шляпа Ниткович.

Шляпа Ниткович. Поздравляю всех жителей лагеря с открытием фестиваля современной моды, посвященного шляпам и их владельцам. Надеюсь, фантазия конкурсантов проявится на все сто процентов и мы увидим сегодня действительно достойные работы! У меня все. Кому автографы? Никому автографы не нужны?

Ведущий. Конечно, конечно, Шляпа Ниткович, но чуть позже. А мне остается только пригласить на сцену наших конкурсантов, что я с удовольствием и делаю.

На сцену выходят мастера со шляпами, садятся на стулья.

А начнем мы с домашнего задания.

Визитки

Каждый мастер представляет свою работу: конкурсанты по очереди выходят на авансцену и показывают визитки.

Профессии

Ведущий (выдает ребятам записки с названиями профессий). Встречаем! Сейчас вы увидите, как носят шляпы водолаз, врач, тракторист, балерина, милиционер, повар, дворник, космонавт, учитель.

Участники надевают шляпы и проходят по сцене в образе людей разных профессий.

Применение шляпы

Ведущий. А сейчас пусть каждый из вас подумает одну минуту и покажет нам, как можно использовать вашу шляпу в разных целях, например носить в ней воду, ловить бабочек и так далее.

Шляпка из газеты

Ведущий (раздает газеты). Каждый мастер получает от меня газету. Ваша задача за три минуты сделать из газеты оригинальные шляпки. Поехали! А пока наши конкурсанты трудятся, у вас, уважаемый Шляпа Ниткович, есть возможность раздать ребятам свои автографы.

Шляпы из сказок

Ведущий. Продолжаем наш фестиваль высокой моды. Пусть наши конкурсанты нарисуют маркерами шляпы известных сказочных героев, а зрители должны отгадать, кому они принадлежат. На выполнение этого задания даю три минуты.

Шапка-невидимка

Ведущий. А это задание на воображение. Каждый конкурсант должен ответить на один вопрос: чтобы вы сделали, если бы владели шапкой-невидимкой?

Угадай предмет

Ведущий. А сейчас я хочу проверить, смогут ли наши мастера узнать, какие предметы лежат у меня в шляпе. (Достает, шляпу.) Начнем с первого участника. Вы выходите на авансцену, я завязываю вам глаза, по моей команде вы садитесь на стул, но будьте внимательны, потому что на сиденье я положу один из предметов, который лежит в моей шляпе. Ваша задача угадать, на что вы сели.

Варианты предметов: карандаш, бейджик, диск, ластик, расческа, спичечный коробок, нитки, шишка, пуговица, блокнот.

Шляпная кольцовка

Ведущий. А сейчас я предлагаю вспомнить и по очереди назвать какой-нибудь из головных уборов. Повторять названия шляп нельзя. Если участник затрудняется в течение пяти секунд вспомнить и назвать головной убор, то он выходит из игры.

Попади в цель

Ведущий (раздает участникам конкурса по листу бумаги). Сейчас каждый из вас должен скомкать лист и попасть бумажным шариком с расстояния трех метров в свою шляпу.

Лишняя шляпа

Ведущий. А наше «шляпное сражение» продолжается, и давайте узнаем, какой шляпный мастер самый шустрый.

Помощники выносят 8 стульев, ставят их в круг.

Положите на стулья свои шляпы, кроме одной. Под музыку вы, ребята, идете по кругу, и как только она остановится, нужно надеть или взять в руки шляпу и сесть на стул. А кому не хватило места, тот выбывает из игры.

Танец со шляпой

Ведущий. А теперь вам предстоит показать, как вы умеете красиво танцевать с вашей шляпой.

Мысли вслух

Ведущий. Что ж, большое спасибо всем нашим участникам! И пока наше жюри подводит итоги, я хочу узнать ваши мысли при помощи вот этой волшебной шляпы.

Ведущий спускается в зрительный зал и надевает волшебную шляпу на голову ребенка. Диджей включает фонограмму с фразами из кинофильмов:

1. Ах так, ну хорошо, я объявляю голодовку!
2. Чей туфля? О, мое, спасибо. («Кавказская пленница».)
3. Ты как здесь оказался? — Стреляли!
4. Вот что, ребята, а пулемет я вам не дам. («Белое солнце пустыни».)
5. Я злой и страшный серый волк, я в поросятах знаю толк!
6. Эй, гражданина, ты туда не ходи, ты сюда ходи, а то снег башка попадет. («Джентльмены удачи».)
7. Товарищи, зрителей полный стадион, прошу всех на сцену, да не забудьте сказать: «Быть или не быть».
8. Отпустите меня, пожалуйста, я больше не буду. («Берегись автомобиля».)
9. Ох, если хотите знать, нам, царям, за вредность надо молоко бесплатно давать.
10. Живьем брать демонов!
(«Иван Васильевич меняет профессию».)
11. Я не знаю как там, в Лондоне, я там не была. Может, там собака — друг человека, а у нас управдом — друг человека.
12. Как говорит наш дорогой шеф: «Главное в нашем деле — реализм».
(«Бриллиантовая рука».)

Ведущий. Настал торжественный момент. Подведены итоги нашего фестиваля. Пора наградить самых достойных шляпных мастеров. Слово предоставляется председателю жюри Шляпе Нитковичу Швейкину!

Шляпа Ниткович объявляет и награждает победителей. Жюри отмечает шляпы по номинациям: самая большая, самая маленькая, самая сладкая, самая

высокая, самая ковбойская, самая яркая, самая сказочная, самая нарядная, самая цветочная, самая фруктовая, самая модная, самая волшебная, шляпа шляп.

ПРИЛОЖЕНИЯ № 5

Весёлое мультпутешествие

Познавательно - игровая программа

Сегодня нашу жизнь сложно представить без мультфильмов. Милые, очаровательные, смешные, весёлые, добрые. Их любят не только дети, но и взрослые. Пусть даже не все в этом признаются! Сколько бы ни было человеку лет, он всегда с удовольствием смотрит мультфильмы.

За что любят мультфильмы? Взрослые, наверное, за то, что они возвращают человека в самое дорогое для него состояние – детство. Дети любят мультфильмы потому, что это очень близкий и понятный им мир – мир фантазии. Но и у мультфильмов есть своя история. Познакомиться с ней, узнать о том, как создаются мультфильмы, о различных техниках мультипликации поможет предлагаемая познавательная-игровая программа «Весёлое мультпутешествие». Рассчитана программа на детей младшего школьного возраста.

Данное мероприятие будет полезно библиотекарям и воспитателям летних лагерей в организации досуга детей, проведении массовых мероприятий.

К мероприятию рекомендуется оформить книжную выставку «Герои книг – в мультфильмах».

Также для проведения данного мероприятия необходимо предварительно подготовить:

- 1). Плакат с кроссвордом;
- 2). Таблички с названиями остановок;
- 3). Карточки с названиями мультфильмов и с героями из этих мультфильмов;
- 4). Две разрезанные картинки - пазлы;
- 5). Музыка из мультфильмов;
- 6). Диски с мультфильмами.

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Мы очень рады вас видеть. Сегодня мы хотим вам предложить принять участие в нашей познавательной-игровой программе. А вот чему она посвящена, вы узнаете, правильно разгадав кроссворд и прочитав слово в выделенном столбце по вертикали.

1. Кто постоянно доставляет неприятности коту Леопольду? (Мыши)
2. Кто имеет длину в 38 попугаев? (Удав)
3. Она с помощью феи сумела попасть на королевский бал. (Золушка)
4. Что потеряла Золушка на балу? (Туфельку)
5. О каком острове рассказывал попугай Кеша во дворе? (Таити)
6. Как звали друга домовёнка Кузи? (Нафаня)

7. У кого в гостях были Пятачок и Винни-Пух? (Кролик)
8. Как звали спутницу старушки Шапокляк? (Лариска)
9. Кто из героев мультфильма любит произносить такую фразу: «Ребята, давайте жить дружно». (Леопольд)
10. Назовите фамилию жителя деревни Простоквашино, который очень любит молоко. (Матроскин)

Слово по вертикали: МУЛЬТФИЛЬМ.

Молодцы, ребята! Чувствуется, что вы любите смотреть мультфильмы и неплохо их знаете. А знаете ли вы, что такое мультипликация? Слово «мультипликация» в переводе с латинского означает «умножение», ведь первые художники как раз тем и занимались, что размножали сделанные заранее рисунки. Позднее, когда появились не только рисованные, но и кукольные мультфильмы, появилось другое более широкое название – «анимация». Оно происходит от латинского слова «анима» – душа и означает «одушевление». А вообще и мультипликация, и анимация – это один и тот же вид киноискусства.

И сегодня мы приглашаем вас совершить путешествие в удивительный мир, полный чудес и волшебства – мир мультипликации. В пути нас с вами ждут встречи со многими известными мультперсонажами.

Но прежде чем отправиться в путь, надо проверить, готовы ли вы к нему. А проверим мы это с помощью мультвопросов.

Мультвопросы:

1. Как зовут главную героиню м/ф «Тайна третьей планеты»? (*Алиса*)
2. Кто такой Кеша, который любил смотреть телевизор? (*Попугай*)
3. Кого приглашали копать картошку? (*Антошку*)
4. Профессия Печкина. (*Почтальон*)
5. Какое страшное чудовище увидел крошка Енот в пруду? (*Своё отражение*)
6. Имя капитана яхты «Беда». (*Врунгель*)
7. Какое лекарство и зачем прописал доктор Леопольду? (*Озверин, чтобы уметь постоять за себя*)
8. Кому на день рождения подарили его же собственный хвост? (*Ослику Иа*)

9. Как зовут героя, который появился из коробки с апельсинами? (*Чебурашка*)
10. Место рождения Лунтика. (*Луна*)
11. С кем воевал Алеша Попович? (*С тугарским войском и Тугарином Змеем*)

Вот теперь можно и отправляться. Начнётся наше путешествие с полёта на воздушном шаре. Вспомните, кто из мультипликационных персонажей путешествовал таким способом? (Ответы.) Совершенно верно. Незнайка, Знайка и другие коротышки. И теперь мы полетим вместе с ними.

Показывается фрагмент м/ф «Приключения Незнайки и его друзей» (эпизод полета). Если нет возможности показать м/ф, можно этот эпизод зачитать из книги Н. Носова.

Наш воздушный шар пролетает над островом Открытий. Именно здесь мы можем узнать немного из истории мультипликации. Знаете ли вы, что первые «мультики» появились задолго до кино. Ещё в начале XIX века в балаганах и на ярмарках показывали приборы со странными названиями «фенакистоскоп» и «зоетроп». Эти игрушки – настоящие предшественники мультфильмов. В них, конечно, не использовалась киноплёнка (её к тому времени ещё не изобрели), но в основу волшебного действия приборов, оживляющих картинки, был положен принцип быстрой смены рисунков. Зритель смотрел в узкую прорезь окошка, где картинки мелькали так быстро, что воспринимались как слитное, непрерывное движение – оживали.

Но днём рождения мультипликации принято считать 30 августа 1877 года, когда французский инженер и художник Эмиль Рейно запатентовал свой чудо-аппарат под названием «праксиноскоп». То есть получил официальный документ, который подтверждал его авторство на это изобретение. А 28 октября 1892 года он впервые с помощью этого аппарата продемонстрировал публике движущиеся изображения, которые воспроизводились на экране. Благодаря этому зрители впервые увидели мультфильм на экране. Именно в этот день – 28 октября,

начиная с 2002 года, ежегодно отмечается Международный день анимации – праздник всех тех, кто так или иначе имеет отношение к искусству мультипликации.

А с изобретением кино и киноплёнки возникли и первые рисованные мультфильмы, снятые на киноплёнку. В 1908 году появился первый мультсериал, то есть мультфильм с продолжением, созданный французским режиссёром Эмилем Коля.

В нашей стране самый первый рисованный мультфильм был сделан по мотивам сказок Корнея Ивановича Чуковского. Назывался он «Сенька-африканец». А в 1912 году был показан первый кукольный фильм, который снял знаменитый художник и режиссёр-экспериментатор Владислав Старевич.

В 1936 году в нашей стране была создана студия «Союзмультфильм», на которой появились мультфильмы, ставшие классикой мультипликации: «Ну, погоди!», «Винни-Пух», фильмы про Карлсона, Чебурашку, непутёвого домовёнка Кузю и многие-многие другие. Самые известные работы и их персонажи стали прочно ассоциироваться с именами выдающихся режиссёров – их создателей: так сериал «Ну, погоди!» с Вячеславом Котёночкиным, мультфильмы «Каникулы Бонифация», «Винни-Пух» – с Фёдором Хитруком, философские анимационные фильмы «Ёжик в тумане» и «Сказка сказок» - с именем Юрия Норштейна.

В последние годы в России созданием мультфильмов занимается целый ряд студий. Это такие студии, как «Пилот», «Кристалл», «Аргус», «Классика» и другие.

А сейчас мы предлагаем вам вспомнить и назвать пару известному мультипликационному герою. *Например: Мальвина – (Буратино)*

Конкурс «Мультдрузья»

Крокодил Гена – (Чебурашка)

Том – (Джерри)

Пятачок – (Винни-Пух)

Карлсон – (Малыш)

Знайка – (Незнайка)

Котёнок Гав – (щенок Шарик)

Чип – (Дейл)

Красавица – (Чудовище)

Принцесса Фиона – (Шрек)

Кот Леопольд – (мыши)

Пролетев над островом Открытий, мы приземлились в Королевстве Уолта Диснея. Ведь говоря о мультфильмах, нельзя не упомянуть о человеке, который много десятилетий подряд по праву считался «королём мультипликации» – Уолте Диснее. А почему? Давайте узнаем поподробнее.

Родился Уолт Дисней в 1901 году в Чикаго. Вся его жизнь была связана с волшебным миром анимации. Он с детства любил рисовать. Первые рисунки юного Диснея помещались в школьной газете.

Карьеру художника Уолт Дисней начал с работы в кампании кинорекламы. Скопив немного денег, он организовал собственную фирму мультипликационных фильмов. Став во главе своего первого дела, Уолт Дисней сам занимался изготовлением фильмов, их продвижением и финансированием. Но, несмотря на все усилия, студия обанкротилась. Уолт Дисней принял решение уехать в Голливуд. Там, взяв напрокат потрёпанный съёмочный аппарат, он продолжил заниматься созданием мультфильмов. 16 октября 1923 года с Уолтом Диснеем подписали договор на новое мульткино, и эта дата считается днём рождения голливудской студии Уолта Диснея. Именно в этой студии в 1928 году на свет появился персонаж, получивший всемирную известность, – мышонок Микки Маус.

С открытием эры звукового кино, а до этого мультфильмы, также как и кино, были немые, в 1928 году Уолт Дисней выпустил первый в истории мультипликации озвученный мультфильм «Пароходик Вилли». Причем сам «король анимации» при озвучке фильма пищал за мышонка Микки. И ещё в течение 20 лет Микки Маус говорил голосом Уолта Диснея.

В 1937 студия Уолта Диснея выпустила первый полнометражный (то есть продолжительностью больше часа), целиком цветной рисованный фильм на

сюжет сказки братьев Гримм «Белоснежка и семь гномов». Премьера этого мультфильма, работа над которым заняла 3 года, стала сенсацией. Дисней объявили королём Голливуда.

Впоследствии Уолт Дисней выпустил такие полнометражные мультфильмы, как «Пиноккио», «Сто один далматинец», «Бэмби», «Золушка» и другие, ставшие классикой мультипликационного кино.

На голливудской студии Уолта Диснея появились ставшие всемирно знаменитыми герои: бестолковый пёс Гуффи, сварливый утёнок Дональд Дак и многие другие запоминающиеся персонажи, переходившие из серии в серию.

Именно Уолт Дисней получил первый «Оскар» за мультипликацию. Эта высшая кинематографическая награда вручалась ему 29 раз.

Скончался Уолт Дисней в 1966 году, но созданная им киностудия до сих пор продолжает выпускать мультипликационные фильмы, пользующиеся популярностью.

Следующий наш конкурс имеет прямое отношение к творчеству Уолта Диснея.

Конкурс «Собери картинку»

Принимают участие 2 команды из 3-х человек. Собрав правильно предложенные вам кусочки одной картинки, вы получите кадр из мультфильма Уолта Диснея.

Ну, а с помощью следующего конкурса, мы выясним, как хорошо вы знаете мультперсонажей из отечественных мультфильмов.

Конкурс «Гениальные сыщики»

Три участника получают карточку с названием мультфильма. На столе рассыпаны карточки с именами героев из этих мультфильмов. Каждый участник должен собрать героев из доставшегося ему мультфильма.

Например, вам досталась карточка с названием мультфильма «Винни-Пух». Из всех карточек вы должны выбрать те карточки, на которых имеются следующие персонажи: Ослик Иа, Пятачок, Сова.

«Трое из Простоквашино»: дядя Фёдор, пёс Шарик, кот Матроскин, галчонок Хватайка, почтальон Печкин.

«Бременские музыканты»: Трубадур, принцесса, король, разбойники, осёл.

«Приключения Буратино»: папа Карло, Карабас, Мальвина, черепаха Тортила, кот Базилио.

Показывается фрагмент м/ф «Бременские музыканты», где звучит песня «Ничего на свете лучше нету». (Если нет возможности показать фрагмент м/ф, звучит просто запись песни).

Продолжив наше путешествие вместе с бродячими артистами, мы оказались в стране Литературных героев. Многие персонажи попали в мультфильмы из книг. И теперь давайте все вместе отгадаем, о каких известных мультперсонажах идёт речь, и вспомним, из каких они литературных произведений. Следующий наш конкурс – конкурс загадок.

Загадки:

1. Всех он любит неизменно,
Кто б к нему ни приходил.
Догадались? Это Гена,
Это Гена... *крокодил* (Э. Успенский «Крокодил Гена и Чебурашка»)
2. И принц Лимон, и Помидор –
Враги его с давнишних пор.
А Вишенке, Редиске – друг старинный
Весёлый и отважный ... *Чиполлино* (Д. Родари «Приключения Чиполлино»)
3. Прошу ответить непременно!
Так кто был сделан из полена?
Он с деревянным носом длинным
И носит имя ... *Буратино* (А. Толстой «Приключения Буратино»)
4. Кто бескорыстно, неустанно
Сам помогал во всём Ивану?
Царём его кто сделать смог?
Конёк волшебный ... *Горбунок* (П. Ершов «Конёк-горбунок»)

5. В славном городе Цветочном
Жил малыш. Его узнай-ка!
Он беспечный, но весёлый
Озорник, шалун... *Незнайка* (Н. Носов «Приключения Незнайки»)
6. Дом его в лесу волшебном,
Сам он ростом невысок,
Мёд не ест, с медведем дружит
Тот, чьё имя... *Пятачок* (А. Милн «Винни-Пух и все-все-все»)
7. Долго к снежной королеве шла.
Вы узнали её? Верно?
Кая – мальчика – спасла
Смелая девчонка... *Герда* (Г. Х. Андерсен «Снежная королева»)
8. На сто лет уснул тот замок.
Как вам это нравится?
К замку мчится принц прекрасный
Разбудить... *Красавицу* (Ш. Перро «Спящая красавица»)
9. Былинный богатырь к сражениям готов!
Он победит любых врагов!
Он твой защитник, русская земля!
Все знают, это ... *Муромец Илья* (былина «Илья Муромец и соловей-разбойник»)
10. Ох, и длиною была
У неё дорожка!
В Изумрудный город шла
Элли с кем?... *С Тотошкой* (А. Волков «Волшебник Изумрудного города»)
Успешно справившись с очередным заданием, мы с вами продолжаем дальнейшее мультпутешествие на весёлом паровозике из Ромашково.
Показывается фрагмент м/ф «Паровозик из Ромашково», где звучит песня паровозика «Поле большое, зелёный лесок».
Вот под такую весёлую песенку мы с вами прибыли в Музыкальную страну.
Здесь нас с вами ждёт встреча с популярными песнями из мультфильмов.

Песни из мультфильмов.

После подсказки нужно вспомнить песню и из какого она мультфильма. Затем звучит музыкальный фрагмент. Если после подсказки ответ не даётся, можно дать вначале прослушать музыкальный фрагмент.

1. Песня о том, с чего начинается дружба. (*«Улыбка» из м/ф «Крошка Енот»*)
2. Песня о борьбе с неприятностями. (*«Неприятность эту мы переживём» из м/ф «Кот Леопольд»*)
3. Песенка друзей, принимающих солнечные ванны. (*«Я на солнышке лежу» из м/ф «Как львёнок и черепаха песню пели»*)
4. Песня о самом радостном дне. (*«Песенка крокодила Гены» из м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка»*)
5. Песня, которую пела мама перед сном своему малышу – жителю Северного Полюса (*«Колыбельная медведицы» из м/ф «Умка»*)
6. Песня жителя болота, у которого не было друзей (*«Песня водяного» из м/ф «Летучий корабль»*)
7. В этой песне поётся о средстве передвижения, которое везёт друзей в светлое будущее. (*«Голубой вагон» из м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка»*)

Вместе с героями мультфильма «Крокодил Гена и Чебурашка» мы и продолжим наше путешествие. Следующая наша остановка в Городе мастеров. Знаете ли вы, как создаются мультфильмы? Всё начинается со сценария. Сценарий – это литературная основа мультфильма, его сюжет. Прочитав сценарий, режиссёр пишет свой подробный план мультфильма: все действия он разбивает на сцены и маленькие эпизоды. Потом к работе подключается художник-постановщик. У него очень ответственная задача. Он создаёт образы героев, придумывает декорации. И вот герои будущего мультика появились. Но пока только на бумаге: они ещё неподвижны. И на этом этапе к работе присоединяется художник-аниматор. Именно он «оживляет» персонажей, заставляет их двигаться, придаёт им с помощью мимики эмоции. Этот художник делает много-много рисунков, которые изображают последовательные этапы движения героя. Рисунки делаются на листах кальки – это такие специальные прозрачные листы. Потом

рисунки переводятся на листы прозрачного целлулоида и раскрашиваются специальными красками. Затем, совершенно готовые, они один за другим снимаются кинокамерой на плёнку на специальном мультипликационном станке.

Фильм почти готов. Однако, его герои ещё не заговорили. И вот тогда на студию приходят актёры.

Самые знаменитые актёры с огромным желанием работают в мульткино. Известно, что голливудские звёзды даже соревнуются друг с другом за право озвучивать мультипликационных персонажей.

Да и сами мультики, благодаря замечательным актёрам, озвучивающим мультгероев, зачастую приобретают новые неповторимые краски. Разве можно представить себе «домомучительницу» Фрекен Бокк без бархатного, чуть капризного голоса Фаины Раневской? Кота Матроскина без тягучей интонации Олега Табакова? А хрипотца Карлсона, живущего на крыше? Теперь эта интонация стала визитной карточкой актёра Василия Ливанова. А актёр Евгений Леонов подарил свой голос забавному неуклюжему медвежонку Винни-Пуху.

Многие фразы из мультфильмов, произнесённые их персонажами, стали настолько популярными, что мы употребляем их и в повседневной жизни.

Фразы из мультфильмов.

Давайте вместе с вами вспомним, кому принадлежат эти известные фразы, какому мультипликационному герою.

– Я почему вредный был? Потому что у меня велосипеда не было! *(Почтальону Печкину)*

– Таити, Таити, нас и здесь неплохо кормят. *(Коту из м/ф о попугае Кееше)*

– А мы тут знаете, плюшками балуемся... *(Карлсону)*

– Щас спою! Щас точно спою! *(Волку из м/ф «Жил-был пёс»)*

– А не пора ли нам подкрепиться? *(Винни-Пуху)*

– Мы строили, строили и наконец, построили! *(Чебурашке)*

Между прочим, простейший мультипликационный фильм по принципу быстрой смены рисунков вы можете сделать сами. Для этого возьмите блокнот и в углу

каждого листочка нарисуйте человечка. Сначала пусть он будет с прямыми ногами, потом чуть согнёт их. На следующем листе нарисуйте его присевшим, затем – будто он начинает выпрямляться. Всего должно получиться 8-12 последовательных рисунков. Если теперь быстро-быстро перелистывать блокнот, вы увидите, как человечек прыгает. В зависимости от того, какие рисунки вы сделаете, человечек может вставать, бежать, надевать шляпу – словом всё, что вам подскажет ваша фантазия.

Сегодня существует множество техник, в которых снимают мультфильмы. Это и рисованная анимация, которая включает в себя классическую диснеевскую, уникальные рисованные мультфильмы, созданные нашими художниками, а также японскую анимацию – аниме. Мультфильмы бывают и объёмные. Это кукольные, пластилиновые и другие. Кстати, пластилиновая мультипликация впервые появилась именно в нашей стране. В этой технике сделаны мультфильмы Александра Татарского «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег», где чудеса превращения из одного существа в другое происходят прямо у нас на глазах.

Но технологии не стоят на месте, появились новые виды анимации: компьютерная, 3D- анимация. Так грандиозным прорывом в истории современной мультипликации в мае 2001 года стал первый полнометражный компьютерный фильм про зелёного великана Шрека. В течение 3-х лет над созданием этого мультфильма работала большая команда из программистов, художников, аниматоров и инженеров.

Вообще создание любого мультлика – это достаточно сложная, кропотливая работа. Зато сколько удовольствия мы получаем от их просмотра!

Просмотр любого небольшого мультфильма.

Ну, вот и подошло к концу наше весёлое мультпутешествие в Чудесный и Волшебный мир мультипликации. И в завершении нашей встречи хочется пожелать всем вам больше хороших и добрых мультфильмов.