


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 28» г. Сыктывкара (МАОУ «СОШ № 28»)
«28 №-а шӧр школа» Сыктывкарса муниципальной асьюралана велӧдан
учреждение (28 №-а ШШ» МАВУ)

Утверждаю:

Директор школы

 И.В. Дмитриевская

17 мая 2022 года

Программа
организации работы городского лагеря с
дневным пребыванием
«14 дней вокруг света»
(июнь 2022 уч. год)

Автор:

Габов Андрей Иванович

Старший вожатый



Сыктывкар, 2022

Пояснительная записка

Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореализации.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период, как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно-значимых сферах деятельности.

Лагерь – это новый образ жизни детей, новый режим с его особым романтическим стилем и тоном. Это жизнь в новом коллективе, новая природосообразная деятельность. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Оздоровительный лагерь с дневным пребыванием размещается на базе МАОУ «СОШ № 28», г. Сыктывкар, республика Коми, ул. Мира, 42/1.

В основу организации закладываются здоровьесберегающие технологии, реализующиеся в игровой форме.

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

Основная идея программы - представление возможностей для раскрытия творческих способностей учащегося, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности. Также, программа направлена на Формирование позитивного отношения к культурам других стран. Знакомство с традициями и обычаями других стран мира. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе.

Научно-теоретические основы программы

Летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием создается с целью укрепления здоровья детей и обеспечения их занятости во время летнего отдыха.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов и локальных актов:

- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
- Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 13.07.17 г. №656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления»
- Распоряжение Правительства Республики Коми от 30.12.2014 № 453-р,
- Распоряжение Правительства Республики Коми 15.05.2015 № 193-р, ст. 44
- Устав МО ГО «Сыктывкар»
- Постановление администрации МО ГО «Сыктывкар» от 25.12.2013 № 12/4976 «Об утверждении муниципальной программы МО ГО «Сыктывкар» «Развитие образования»
- Приказ «Об организации оздоровительной кампании 2018 года» от 19.03.2018 №2905
- Положение о детском летнем оздоровительном лагере дневного пребывания детей в МАОУ «СОШ №28»
- Приказ «Об открытии оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей» от 14 мая 2018 года № 50

Является основанием для создания данной программы.

Актуальность. В последнее время проблема толерантности в современном обществе стала широко освещаться в средствах массовой информации, на государственном, региональном и местном уровне. Это связано с уменьшением уровня терпимости к людям, неумением тактично и грамотно излагать свою позицию, не задевая аспекты жизни других людей, что привело к увеличению роста насилия, агрессивности, расширению зон конфликтов и конфликтных ситуаций в межличностных отношениях, которые носят разрушающий, деструктивный характер.

Особое внимание государственных структур обращено на негативную тенденцию роста недоброжелательности, озлобленности, взаимной нетерпимости и культурного эгоизма в детской и подростковой среде. Поэтому актуальной задачей всех социальных институтов на сегодняшний день является необходимость поиска эффективных способов воспитания детей в духе толерантности, уважения прав и свобод других, не похожих на тебя людей.

Наиболее социально уязвимыми остаются несовершеннолетние, оказавшиеся в трудной жизненной ситуации, так как нарушены функции социального взаимодействия с окружающими его людьми (сверстниками, взрослыми). Учреждения социального обслуживания семьи и детей имеют большие возможности для формирования основ

толерантности у детей данной категории, которые могут быть реализованы в процессе реабилитационной деятельности.

На наш взгляд, решить проблему социализации и адаптации несовершеннолетних, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, а также толерантного отношения к окружающей действительности позволяет организация летнего отдыха «21 день вокруг света» продиктовано вышеизложенной необходимостью.

Мы считаем, что в результате реализации данной программы у детей появится возможность освоить более продуктивные способы общения и взаимодействия с окружающими посредством участия в разносторонней социально-творческой деятельности. Это позволит развить коммуникативные умения, самоуважения, терпимость по отношению к другим людям, сформировать активную жизненную позицию и другие качества толерантной личности, необходимые для усвоения адекватных моделей поведения и эффективного функционирования в современном обществе.

Центром воспитательной работы лагеря является ребенок и его стремление к реализации. Пребывание здесь для каждого ребенка – время получения новых знаний, приобретения навыков и жизненного опыта. Это возможно благодаря продуманной организованной системе планирования лагерной смены.

Целью оздоровительного лагеря с дневным пребыванием, является создать благоприятные условия для укрепления здоровья и организации досуга учащихся во время летних каникул, развития творческого и интеллектуального потенциала личности, ее индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учетом собственных интересов, склонностей и возможностей, воспитания у детей и подростков из социально уязвимых семей основ толерантного отношения к окружающему миру.

Задачи:

1. Формирование социально активной жизненной позиции и социально-нравственных мотивов поведения личности в процессе взаимодействия с людьми иных этнический и социальных общностей.
2. Воспитание уважения к культуре другого народа через расширение общих представлений об обычаях и традициях народов мира.
3. Формирование толерантного отношения к членам своей семьи и семьям своих сверстников.
4. Развитие навыков общения путем организации сотрудничества и конструктивного взаимодействия.
5. Формирование потребности в здоровом образе жизни и ответственности за свое здоровье.
6. Расширение знаний, полученных при изучении школьных предметов;

7. Развитие творческих и коммуникативных способностей учащихся. Включение детей в различные виды деятельности с учетом их возможностей и интересов.

Программа «14 дней вокруг света» основана на педагогических принципах:

- Гуманизма – отношение к каждому из детей как к самоценности;
- Толерантности – терпимости к мнению других людей, другому образу жизни;
- Творчества и творческого отношения к делу, проявление творческих способностей в полной мере;
- Духовности – формирование у детей и подростков нравственных ценностей, соблюдение норм морали;
- Доступности – учет возрастных особенностей детей и выбранных форм работы с ними.

Содержание программы

Легенда лагеря: «Давным-давно, на самой заре зарождения человечества, на планете Земля люди жили счастливо и мирно. Не было различий между людьми по богатству и бедности, по национальности и по вероисповеданию. Люди чувствовали себя частью одной большой и дружной семьи. Младшие уважали старших, заботились о слабых и между ними никогда не возникало ссор и обид. Но со временем многие люди стали плохо относиться друг к другу, стали злыми и жестокими.

С тех пор прошло много времени, и люди поняли, что, только снова объединившись, и начав понимать, и слушать друг друга, можно восстановить мир и согласие на планете Земля. Для этого нам всем вместе нужно отправиться в интересное путешествие, для того чтобы познакомиться с традициями разных стран мира, понять и принять культуру и обычаи других народов, живущих на нашей планете».

Содержание проекта строиться на основе легенды. Логика развития смены определяется путешествием на «Волшебном аэроплане» по разным странам и континентам мира. Поэтому каждый день является тематическим и посвящен ознакомлению с обычаями и традициями определенной страны или континента. Блоки программы строятся на основе видов традиций, с которыми знакомятся участники в процессе «посещения страны».

Необходимые требования для организации ежедневных мероприятий: наличие флага страны, записей национальной музыки страны, меню блюд с учетом специфики национальной кухни, на стенде интересные факты о стране.

Социальные партнеры

- 1.МБУК «Эжвинская ЦБС» Библиотека-филиал №10 им.Куратова
- 2.Эжвинское районное общественное движение детей и молодежи «Ребятчья Республика»
- 3.МАОУДО «ЦДТ»

- 4.ДКБ «Королева риска»
- 5.МУ ДО «ЦППМиСП»
- 6.Национальный музей РК
- 7.МБУК «Литературно-театральный музей им.Н.Дьяконова
- 8.МАКДУ «Эжвинский ДКБ»
- 9.Центральная библиотека «Алый парус»
- 10.Пожарная часть №13 ГУ Первый отряд Федеральной службы МЧС России по Республике Коми
- 11.ОпДН ОП №2 УМВД России по г.Сыктывкару
- 12.ГИБДД УВД г.Сыктывкара
- 13.МАУ «Культурно-досуговый центр «Шудлун»
- 14.МАОУ дополнительное образование детей «Эжвинская детская художественная школа»
- 15.Родители (законные представители)

Взаимодействие происходит на базе школы и на базе социальных партнеров в форме: экскурсий, бесед, квест – игр и других. Родители принимают участие в мероприятиях, проектах, как консультанты при их подготовке. Являются членами жюри, ведущими экспертами.

Профилактические мероприятия и мероприятия по предупреждению чрезвычайных ситуаций и охране жизни детей в каникулярное время

Инструктажи для детей: «Правила пожарной безопасности», «Правила поведения детей при прогулках», «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий»;

Беседы, проведённые медицинским работником: «Как ухаживать за зубами?», «Путешествие в страну Витамицию», «Как беречь глаза?»;

Игра-беседа «Уроки безопасности при пожаре»;

Профилактическая беседа о правонарушениях несовершеннолетних с приглашением инспекторов г. Сыктывкара;

Инструкции по основам безопасности жизнедеятельности: «Один дома», «Безопасность в городской квартире», «Правила поведения с незнакомыми людьми», «Правила поведения и безопасности человека на воде», «Меры доврачебной помощи»

Критерии эффективности реализации программы:

- Самочувствие ребенка в лагере (анкетирование, рисунки детей, экран настроений);
- Сформированность физического потенциала (критерий здоровья);
- Активность в мероприятиях.

Материально-техническое обеспечение

Помещение: отрядные кабинеты; актовый зал, спортивный зал, игровые комнаты, столовая, раздевалки.

Оборудование: музыкальный центр; компьютеры; мультимедийная установка; микрофоны, фотоаппарат, видеокамера.

Инвентарь: мячи; скакалки; настольные игры и другое.

Перечень используемых материалов: ватман; краски; кисти; цветная бумага; фломастеры; бумага для рисования; маркеры; мелки; карандаши; гуашь и другое.

Основными источниками финансирования смены летнего оздоровительного лагеря являются:

- Средства из бюджета;
- Средства Фонда социального страхования;
- Средства родителей (законных попечителей) – родительский взнос.

Методическое обеспечение программы

Данная программа разработана при школе №28 Эжвинского района г. Сыктывкара и будет реализована усилиями медицинского работника, педагогов школы, ПДО, старшего вожатого, воспитателей, семьи и самого ребенка.

В основу жизни лагеря положен принцип развивающего отдыха, способствующий процессу дальнейшего развития личности ребенка.

Каждый день жизни в лагере насыщен разнообразными, но дополняющими друг друга видами массовой, познавательной – досуговой и трудовой деятельности, имеющими в своём содержании тематику мероприятий.

Направления деятельности летнего оздоровительного учреждения:

1. Экологическое направление.
2. Художественно – эстетическое направление.
3. Физкультурно-оздоровительная деятельность.
4. Патриотическое направление.
5. Волонтерское направление

Формы организации деятельности по реализации программы:

- Массовые (праздники, конкурсы, экскурсии, спортивные соревнования, КТД, акции);
- Групповые (отрядные огоньки, беседы, КТД, спортивно-оздоровительные процедуры, работа кружков и секций, творческие встречи);
- Индивидуальные (индивидуальные беседы, создание и реализация проектов).

Карта смены – солнышко, лучики которого соответствуют каждому дню, проведенному в лагере.

Ежедневно ребята посещают:

- Кружки и спортивные мероприятия;
- Тематические экскурсии;
- Психологические игры;
- Беседы об экологии и здоровье;
- Занятия на природе.

Основные методы реализации деятельности:

- Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- Методы театрализации (реализуется через костюмирование);
- Методы состязательности (распространяется на все виды творческой и игровой деятельности);
- Метод коллективной творческой деятельности (КТД);
- Проведение воспитательно-профилактической работы с детьми в целях предотвращения или устранения негативных психологических факторов, ухудшающих их психическое здоровье;
- Беседы с детьми по налаживанию и поддержанию их межличностных взаимоотношений.

Работа по развитию творческих способностей детей.

- Оформление отрядных уголков, стенных газет.
- Ярмарка идей и предложений.

- Конкурсы рисунков.
- Конкурсы рисунков на асфальте.
- Конкурсы поделок.

Мероприятия на развитие творческого мышления.

Загадки, кроссворды, ребусы, викторины, конкурсные программы, игры-конкурсы, конкурс танцевального мастерства, интеллектуальные игры.

Физкультурно-оздоровительная работа.

Задачи: вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы; выработка и укрепление гигиенических навыков; расширение знаний об охране здоровья, участие в различных массовых мероприятиях.

Основные формы организации: утренняя гимнастика (зарядка); спортивные игры на пришкольной спортивной площадке; подвижные игры на свежем воздухе, эстафеты, флешмобы.

Утренняя гимнастика проводится ежедневно в течение 10-15 минут: в хорошую погоду – на открытом воздухе, в непогоду – в проветриваемых помещениях.

Основная задача этого режимного момента, помимо физического развития и закаливания, создание положительного эмоционального заряда и хорошего физического тонуса на весь день.

Подвижные игры включают все основные физкультурные элементы: ходьбу, бег, прыжки. Они способствуют созданию хорошего, эмоционально окрашенного настроения у детей, развитию у них таких физических качеств, как ловкость, быстрота, выносливость, а коллективные игры – еще и воспитанию дружбы.

Художественно-эстетическое направление.

Задачи эстетической деятельности: пробуждать в детях чувство прекрасного, формировать навыки культурного поведения и общения; прививать детям эстетический вкус; в рамках нравственно-эстетического воспитания в лагере можно много сделать и действовать в нескольких направлениях: музыка, песня, танец, общение с книгой, природой, искусством.

Основные формы проведения: посещение театров, кино, музеев, центров дополнительного образования; различные конкурсы (н-р: конкурс оформления отрядных уголков «Наш отрядный дом»); изобразительная деятельность; конкурс стенгазет и рисунков; конкурсные программы; творческие конкурсы; концерты; игры; праздничные мероприятия; выставки; ярмарки. Основным назначением художественно-эстетической деятельности в лагере является развитие креативности детей и подростков.

Патриотическое направление.

Задачи: пробуждать в детях чувство любви к родине, семье; формирование уважительного отношения к памятникам истории и развития интереса к изучению родного края; формирование национальной, религиозной терпимости; развитие дружеских отношений; возрождение нравственных, духовных ценностей семьи и поиск эффективных путей социального партнерства детей и взрослых.

Волонтерское направление.

Задачи: знакомство с различными активистскими движениями школы, Эжвинского района и города Сыктывкара.

Формы проведения: приглашение на творческие встречи представителей различных общественных движений, объединений и организаций (н-р: «Российское движение школьников», «Ребячья республика» и др) и участие школьников различных массовых мероприятиях школы, района, города.

Диагностика

Вводная диагностика.

Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах:

- анкетирование;
- беседы в отрядах;
- планерки начальником лагеря, старшей вожатой и воспитателей.

Пошаговая диагностика.

Цветопись по результатам мероприятий и дел лагеря. Беседы на отрядных сборах.

Итоговая диагностика.

- анкетирование;
- творческий отзыв;
- беседы в отрядах;
- цветопись.

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют «Экран настроения», что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Экран настроения – это большой лист, разграниченный по цветам, характеризующим удовлетворенность проведенным днем (красный – отличный день, желтый – самый обычный, зеленый – скучный). На лист в конце каждой смены ребята крепят значок своего отряда на тот цвет, который наиболее характеризует их ощущения от проведенного на площадке дня.

Дополнительно для анализа работает листок откровения. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в лагере. Листок откровений постоянно висит на территории лагеря, обновляется, сделать там запись может каждый.

Для мониторинга личностного роста и роста отрядов используется рейтинг отрядов. Участие и успех отрядов в делах отмечается аэропланом (одним из символов путешествия – который соответствует тематике программы) на плакатах, расположенных на экране лагеря (каждый назван в соответствии с тематикой дня). Эти данные являются одним из показателей успешности работы отряда. По результатам (количеству аэропланов) в конце смены определяют наиболее активный отряд. По итогам смены они награждаются грамотами и подарками.

Основные мероприятия смены

№ дня	Название дня	Мероприятия	
		профиль	спорт
1 день 02.06.2022	Республика Коми	<p>1.Открытие лагерной смены «Я, ты, он, она – вместе дружная страна</p> <p>2. Анкетирование «Что я жду от смены»</p> <p>3. Организационное мероприятие «Расскажи мне о себе». Огоньки знакомств</p> <p>4. Презентация отрядов, отрядных кричалок и шумелок, отрядных уголков</p> <p>5.Квест-игра «Изучаем улицы родного города»(история Республики Коми)</p> <p>6.Просмотр концерта ко защиты детей. (МАКДУ «Эжвинский ДКБ»)</p> <p>7. День защиты детей</p>	Вышибалы
2 день 03.06.2022	Испания	<p>1.Веревочный курс</p> <p>2.Коррида</p> <p>3.Тематический стартинэйджер</p>	Спортивный фестиваль « А мы сможем...»
3 день 06.06.2022	Италия	<p>1.Традиции итальянской кухни «Праздничная пицца»</p> <p>2.Игра по станциям «Прогулки по Венеции»</p> <p>3.Мастер-классы «Леонардо да Винчи»</p> <p>4. День русского языка</p>	Летний кросс «Друзья познаются в спорте».
4 день 07.06.2022	США	<p>1.Конкурс стенгазет «Семейные традиции</p>	Большие гонки

		американцев». 2.Игра по этапам «Индийская тропа» 3.Конкурс рисунков на асфальте «Природы нашей красоты»	
5 день 08.06.2022	Германия	1.Вульпургиева ночь (фестиваль масок "Хэллоуин") 2.Мастер-класс "Замок готики" 3.	Спортивные игры на воздухе
6 день 09.06.2022	Океания	1.День Нептуна на суше 2. Конкурс рисунков на асфальте «Волшебные краски морей и океанов» 3. Квест - игра «В гостях у Нептуна». (Знакомство с греческой мифологией) 4. Конкурсно – игровая программа «Опыты с H2O» 5. 350 лет со дня рождения Петра 1	
7 день 10.06.2022	Мадагаскар	1.Мастер-классы «Из природных материалов можно сделать всё» 2. Час кино (Просмотр мультфильма "Мадагаскар") 3. Тренинг «Мир вокруг меня» (МУ ДО «ЦППМиСП»)	Спортивная игра «Сафари»
8 день 12.06.2022	Африка	1.Работа в творческой мастерской: изготовление подарков. 2 Экспедиция «Встреча с аборигенами». 3. Фотоохота 4. «Жар-птица» (МБУК	Спортивно-массовая игра «Комический футбол»

		«Эжвинская ЦБС» Библиотека-филиал №10 им.Куратова) 5.День России	
9 день 13.06.2022	Австралия	1. Игра «Найди вопрос на дереве» 2.Выставка эскизов фликеров: «Быть заметным – это стильно!» 3.Кругосветка «Знатоки лесной аптеки» 4.Квест-игра "Неизведанная страна"	Спортивное ориентирование «Маршрут кенгуру»
10 день 14.06.2022	Япония	1.Работа в творческой мастерской: изготовление японских сувениров (оригами, икебана, сад камней, пепакура). 2 Конкурс японских искусств. 3. Экскурсия в МАОУ дополнительное образование детей «Эжвинская детская художественная школа»	Спортивная игра "Сумо"
11 день 15.06.2022	Греция	1. Праздник мифов и легенд, инсценировки, сюжетно-ролевые игры. 2.Сюжетно – ролевая игра «Кем я хочу стать?» 3.Квест "Экспресс-курс по греческой мифологии"	Спортивно-оздоровительная программа «Олимпийские игры».
12 день 16.06.2022	Индия	1. Шахматно-шашечный турнир. 2.Стартинейджер «Танцор диско» 3.Экскурсия в Пожарную часть	

		<p>№13 ГУ Первый отряд Федеральной службы МЧС России по Республике Коми</p> <p>4. Фотокросс «Узнал свою школу?»»</p> <p>5.Занятие «Давай дружить» (для учащихся 1-4 классов) 20.06.2022</p>	
13 день 17.06.2022	Бразилия	<p>1.Забег «Бразильские джунгли».</p> <p>2.Карнавал-дискотека "в Рио-де-Жанейро.</p> <p>3.Интеллектуальный футбол</p> <p>4.Занятие по арт-терапии «Радуга» (для учащихся 1-4 классов) 21.06.2022</p>	Футбол
14 день 22.06.2022	Россия	<p>1.Фольклерный праздник «Веселая ярмарка».</p> <p>2. Игра-викторина "Традиции русской кухни"</p> <p>3. Создание символа толерантности.</p> <p>4.Торжественное закрытие смены</p> <p>4.Занятие по логоритмике «Путешествие по сказкам» (для учащихся 1-4 классов) 23.06.2022</p> <p>5.День памяти и скорби в ВОВ</p>	Спортивная игра «Будьте друзьями друг другу»

Кадровое обеспечение программы

В соответствии с приказом школы об организации летнего оздоровительного лагеря в реализации оздоровительного лагеря в реализации программы участвуют:

Педагогический коллектив летнего лагеря: начальник лагеря, старший вожатый, отрядные воспитатели, медработник, техперсонал, работники столовой.

Концепция программы

Социально – педагогическая направленность создает разнообразные социальные ситуации, обеспечивающие возможность участникам лагеря приобрести новый опыт деятельности и взаимодействия, расширяя их ориентировку в социальной реальности.

Концепция программы пришкольного лагеря МАОУ «СОШ №28» создана с учетом охвата наиболее известных географических мест мира.

Программа включает в себя следующие формы работы:

Игра, квест – игра, экскурсия, круглый стол, акции, беседа, творческая встреча, конкурсы, викторины, анкетирование, концерты, спортивные соревнования, предметные лаборатории, кружки, секции, игры на местности, фотокросс, тематические дискотеки, мастер – классы.

Режим дня

8.30 - 8.35 – прием детей (Солнышко встает – спать ребятам не дает).

8.35 – 8.45 – зарядка (Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку).

8.45 – 8.50 – линейка (Горн зовет, пора-пора на линейку, детвора).

9.00 – 9.15 – завтрак (Каша, чай, кусочек сыра – вкусно, сытно и красиво).

9.15 – 12.30 – прогулка, отрядные дела, кружки (Лишь слышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы. Ждет нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных. Лучше отряда нет места на свете – знают воспитатели. Знают все дети. И если ты посвятишь час сей отряду, будет всем весело, будут все рады. Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружках занимаются).

12.30 – 13.00 – обед (Нас столовая зовет, суп отличный и компот).

13.00 – 14.25 - общелагерные мероприятия, прогулка, свободное время (Не грустят в семействе нашем: мы поем, играем, пляшем. Все занятия хороши, Все сумеем сделать мы!)

14.30 – уход домой (Скажем всем: «До новой встречи!»).

Ожидаемые результаты и критерии их оценки

Ожидаемые результаты	Критерии	Способы отслеживания
<p>Осуществление индивидуальной психолого-педагогической и социальной коррекции детей, создание эмоционального благоприятного климата в детском коллективе</p>	<p>- Желание детей и подростков прийти в лагерь ещё раз;</p> <p>- Повышение собственной самооценки</p>	<p>Анализ личных впечатлений детей и подростков.</p> <p>Непосредственное общение педагогов с детьми и подростками через анкетирование.</p> <p>Количество детей, активно участвующих в коллективно-творческих делах или общественной жизни лагеря.</p>
<p>Улучшение физического и психического здоровья детей и подростков, их максимальное оздоровление</p>	<p>- Настроение детей и подростков;</p> <p>- Количества детей участвующих в спортивных мероприятиях;</p>	<p>Анкетирование</p> <p>- Отслеживание отрядных и индивидуальных спортивных показателей</p>
<p>Развитие уровня социальной активности у участников смены</p>	<p>- Организация мероприятий для возможности самореализации воспитанников.</p> <p>- Соответствие услуг системы дополнительного образования потребностям и интересам детей.</p> <p>- Активность участия в массовых мероприятиях.</p>	<p>Наблюдение.</p> <p>Анализ результатов участия в конкурсах и соревнованиях;</p> <p>Рейтинг популярности творческих мероприятий.</p> <p>Итоговая выставка детских, творческих работ</p>
<p>Формирование гражданской</p>	<p>- Посещение мероприятий,</p>	<p>Дети обретут новые знания</p>

<p>позиции, патриотических чувств и любви к своей Родине.</p>	<p>носящих патриотический, исторический и культурный характер (экскурсии, лекторий), которые помогут воспитать в детях патриотизм, любовь к родному краю, чувство гордости за свою страну, за ее историю и культуру.-</p>	<p>о родном крае и научатся бережно и с любовью относиться к природе, что способствует возникновению интереса к изучению истории родного города, края, страны.</p>
<p>Сформированность положительно устойчивой позиции к культуре, обычаям и традициям другого народа</p>	<p>Эмоциональная стабильность личности.</p> <p>Доброжелательность, вежливость, терпение во взаимоотношениях с представителями другой нации или социальной общности.</p> <p>Наличие социальной ответственности и самостоятельности в своем выборе действия и поступков.</p> <p>Повышение уровня духовно-нравственных качеств личности несовершеннолетних.</p>	<p>Анкетирование</p>
<p>Развитие навыков межличностного и межгруппового общения</p>	<p>Уровень и характер взаимоотношений взрослых с детьми и между детьми -</p>	<p>Анкетирование межличностных отношений детей и подростков.</p> <p>Прощальные огоньки</p>

Литература:

1. Е. Е. Сапогова. Психология развития человека. Учебное пособие Издательство: Аспект Пресс, 2005г. Твердый переплет, 460 стр.. 2005
2. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.
3. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007.
4. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева. Москва: ВАКО, 2007.

АНКЕТА «Что я жду от лагеря?»

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
- Кто твои друзья в лагере?

– Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому, что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

Пожалуйста, напиши также:

Имя..... Фамилия.....\

Анкета

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 – совершенно согласен

3 – согласен

2 – трудно сказать

1 – не согласен

0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступление нового дня в лагере с радостью.
2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.
3. У нас хорошие вожатые.
4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.

6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.
8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

У = общая сумма баллов / общее количество ответов

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

Приложение № 3

АНКЕТА «Удовлетворенность детей лагерем дневного пребывания»

- Что ты ожидал (а) от лагеря? _____
- Что тебе понравилось в лагере? _____
- Что тебе не понравилось? _____
- С кем из ребят ты подружился? _____
- Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему? _____
- Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену? _____
- Было ли скучно в лагере? _____
- Было ли тебе страшно? _____
- Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем? _____
- Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас? _____
- Что бы ты хотел(а) пожелать себе? _____
- Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам? _____
- Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам? _____
- Самое важное событие в лагере? Было или оно? _____
- Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере? _____
- Закончи предложения: Я рад, что _____
- Мне жаль, что _____

Я надеюсь, что _____

Твое имя, фамилия и автограф на память _____

Приложение № 4

Анкета для родителей

	4 – совершенно согласен	3 – согласен	2 – трудно сказать	1 – не согласен	0 – совершенно не согласен
Отряд, в котором отдыхает наш ребенок, можно назвать дружным					
В среде своих одноотрядников наш ребенок чувствует себя комфортно					
Педагоги проявляют доброжелательное отношение к нашему ребенку					
Мы испытываем чувство взаимопонимания в контактах с педагогами пришкольного лагеря					
В столовой пришкольного лагеря хорошо готовят					
Педагоги справедливо оценивают достижения нашего ребенка					
Педагоги лагеря учитывают индивидуальные особенности нашего ребенка					
В пришкольном лагере проводятся мероприятия,					

которые полезны и интересны нашему ребенку					
В лагере работают кружки, секции, где может заниматься наш ребенок					
В пришкольном лагере заботятся о физическом развитии и здоровье вашего ребенка					
Посещение пришкольного лагеря способствует профилактике вредных привычек нашего ребенка					

Анкета для родителей № 2

1. Мы рады, что...

- ребенок посещает пришкольный лагерь (ребенок под присмотром)
- есть возможность отдохнуть хоть в пришкольном лагере
- у ребенка организован досуг, он занят и развивает свои способности

2. Нам жаль, что....

- В пришкольном лагере только одна смена
- Мало оборудования, инвентаря для игр и занятий
- Питание в лагере скудное
- Нет возможности купаться
- Ребята не ходили в походы

3. Мы надеемся, что.....

- на следующее лето будет лагерь
- в пришкольном лагере будет II смены
- администрация лагеря учтет наши пожелания
- наш ребенок будет активным весь год

Название квеста - «Изучаем улицы родного города».

Направленность квеста – патриотическая.

Цель - воспитание патриотических чувств посредством изучения истории родного города.

Задачи:

- изучение улиц родного города;
- обучение ориентированию на местности;
- формирование познавательной мотивации;
- формирование умения у детей работать в группе (слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать своё мнение);
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха в образовательной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Продолжительность - 90 минут.

Возраст учащихся/целевая группа - 6–12 лет

Легенда. Туристы из Лондона и Парижа заблудились в Сыктывкаре и забыли, где оставили свои автомобили. Только выполняя поставленные задачи, они смогут найти свои автомобили и вернуться назад в свои города.

Основное задание/основная идея. Составить маршрут от места пребывания до места своего автомобиля и собрать из пазлов (которые участники будут получать за каждое выполненное задание) изображение конечной точки маршрута, изучить названия улиц, мест и площадей города, получить представление об истории своего города.

Сюжет Команды, разделившись, выполняют задания:

- разгадать зашифрованные улицы;
- разгадать даты основания города Сыктывкара и Эжвинского района, решая математический ребус;
- из предоставленных букв собрать название улицы;

- по подсказке отгадать название следующей улицы (растопленным воском на листе бумаги написать подсказку – для того, чтобы её прочитать, дети должны закрасить лист цветными карандашами);
- участникам выдаётся 4 карточки с изображением – подсказкой, по которым они должны разгадать название следующей улицы;
- в большом количестве маленьких разноцветных контейнеров спрятаны буквы, из которых нужно составить название улицы. Контейнеров в 2 раза больше, чем букв;
- разгадать в зашифрованных ребусах названия рек и озёр Республики Коми;
- разгадать большой ребус и узнать такие географические названия, как «Маньпупунёр», «Печора», «ЫБ» и другие;
- подсказки с указанием конечной станции маршрута находятся в нарезке из песен.

Задания/препятствия для продвижения по сюжету. Если задание не выполнено, то заветный пазл не получен, а значит, будет труднее отгадать, что же изображено на фото.

Квест-герои. Деление на команды будет проходить следующим образом:

- в любую ёмкость (например, платяной мешочек) кладутся разноцветные карточки в соответствии с числом участников;
- каждый участник по очереди подходит к ёмкости и вытягивает свою собственную карточку, подходит к «косе», берётся за край атласной ленты того цвета, какого цвета карточку он вытянул;
- после того как «косу» из лент расплетут, будет ясно, кто в какой команде;
- участники игры будут именоваться «туристами» из двух городов: Лондон и Париж;
- команде «Лондон» выдаются эмблемы с изображением Биг Бена, по количеству участников;
- команде «Париж» выдаются эмблемы с изображением Эйфелевой башни, по количеству участников.

Навигаторы. Карта того места города, где проходит игра (без названий улиц дети должны самостоятельно проставить их названия).

Ресурсы квеста.

1. Цветная бумага (количество цветов должно соответствовать количеству участников квеста).
2. Цветные ленты (количество цветов должно соответствовать количеству участников квеста).
3. Эмблемы для команд.
4. 20 листов белой бумаги (для выполнения заданий).
5. Контейнеры.
6. Мультимедиа, проектор для просмотра новостного ролика.
7. Планшет или ноутбук с закаченной нарезкой песен.
8. Карта места проведения игры, где выделены улицы, по которым будут двигаться участники квеста (названий улиц на карте быть не должно).
9. Фотография конечной точки маршрута, разрезанная на пазлы.
10. Ручки, акварельные краски, кисти, стаканы-непроливайки для воды.

Итог квеста/результат. Участники квеста составили маршрутную карту, собрали изображение конечной точки маршрута из пазлов, познакомились с историей города и изучили названия городских улиц. Каждый участник получил общекомандную фотографию.

Интеллектуальный футбол

Цель: Командное взаимодействие, сплочение, развитие эрудиции.

Описание: Две команды, в каждой есть нападающие, полузащитники, защитники и вратарь. Роли распределяются в начале игры (случайным образом или на выбор команды). Команды по очереди атакуют. Есть три комбинации, с помощью которых можно атаковать:

1. Угловой

Участвуют обе команды в полном составе. Ведущий (судья) читает вопрос, а помощник ведущего (боковой судья) смотрит, какая команда раньше подняла руку, сигнализируя, что знает ответ на вопрос. Поднявший руку отвечает. Если он из атакующей команды и ответил верно, — то гол, неверно — промазал, атака переходит к другой команде. Если он из защищающейся команды и ответил верно, то атака переходит к ним, ответил неверно — автогол.

2. Штрафной

Участвуют двое атакующих (форварды и полузащитники) и трое защищающихся (защитники и вратарь). Команда сама выбирает, кто участвует в розыгрыше. Участники отходят чуть в сторону от команды. Атакующей команде задается вопрос. Если она отвечает в течение 30 сек, то штрафной пробили. Если нет, то атака переходит к другой команде (выше ворот). Если атакующая команда пробила, то вопрос дается защищающейся команде. Если они отвечают, то они отбились. Не отвечают — гол.

3. Пенальти

Аналогично штрафному только один на один: нападающий — вратарь.

Вопросы:

По какому параметру футболиста по итогам соревнований называют лучшим бомбардиром? *количество забитых голов*

Как называется гол, забитый игроком в ворота своей команды? *автогол*

Что такое "удар в молоко"? *удар сильно выше ворот*

Чем кроме флагов часто размахивают болельщики на трибунах? *шарфы*

Кто из футболистов утверждал, что "играть надо ногами, а думать – головой" *Пеле*

Сколько очков получает команда за победу, а сколько за ничью в групповых этапах футбольных чемпионатов? *3 и 1*

Правила об этом виде специальных ударов в футболе приняли в 1891 году. *пенальти*

Из какого числа геометрических фигур состоит поверхность футбольного мяча? *12 пятиугольников и 20 шестиугольников*

Какое футбольное амплуа было у сэра Игоря Акинфеева? *вратарь*

Кто является рекордсменом по результативности в английской Премьер-лиге в 2017/18 году? *Мохамед Саллах*

Форму какой фигуры имеет футбольное поле? *Прямоугольник*

Что назначает судья проштрафившейся команде футболистов? *Штрафной удар*

Как футбольные болельщики и журналисты называют нелепый гол, пропущенный вратарем? *Бабочка*

Кто забил гол "рукой Бога"? *Марадонна*

Как итальянцы называют особо рьяных футбольных болельщиков? *Скудетто*

Какой футболист в 2014 году получил "Золотой мяч"? *Криштиану Роналду*

Соревнования между какими московскими футбольными клубами называют «Дерби всея Руси»? *Спартак и ЦСКА*

Какова ширина футбольных ворот? *7,32*

Сценарий интеллектуальной игры по теме "Древний Египет".

В игре принимают участие 4 команды по 7 человек (капитан и 6 игроков). Участники готовят название и девиз команды и, вместе с группой поддержки, небольшую сценку на тему "Школа в Древнем Египте". Баллы, полученные болельщиками за правильные ответы в конкурсе для зрителей, прибавляются к баллам, заработанным командой.

Жюри и помощники ведущих выбираются из вожатых. Максимальное число баллов за правильный ответ объявляется перед каждым конкурсом.

Реквизит и оборудование, необходимые для проведения игры:

- раздаточный материал для конкурсов № 1, 3;
- две коробки, фигурка кошки, изображение египетского лотоса (для конкурса капитанов);
- планшет с изображением пирамиды, на которую крепятся 16 карточек с номерами вопросов, репродукции памятников искусства Древнего Египта (для конкурса "Пирамида");
- жетоны, которые выдаются зрителям за правильные ответы;
- таблица для подведения итогов каждого конкурса (заполняется жюри в течение игры);
- Листок с изображениями и описанием Богов Древнего Египта
- грамоты и призы для награждения победителей.

Продолжительность игры: 40 минут:

План проведения:

- Представление команд – 3 минуты;
- Разминка ("Один из трех") – 4 минуты;
- Конкурс капитанов ("Посылка из Египта") – 5 минут;
- Конкурсы команд ("Реставрация") и болельщиков – 5 минут (оба конкурса проходят одновременно).
- Блиц ("Пирамида") – 10 минут.
- Домашнее задание – 10 минут.
- Подведение итогов и награждение – 3 минуты.

Ход игры

Уважаемые участники и зрители! Мы рады вас приветствовать на игре, посвященной Древнему Египту – стране, где строились пирамиды и правили великие фараоны, велись кровопролитные войны и создавались великолепные произведения искусства.

Представление жюри.

Представление команд.

По древнеегипетским верованиям, имя – Рен – является одной из человеческих душ. Прежде чем начать игру, команды должны представить нам свое Рен – название, а девиз в древнеегипетском стиле. Максимальное число баллов в конкурсе – 3.

Конкурс 1. Один из трех.

Конкурс проходит в тестовой форме. Из трех вариантов ответа нужно выбрать один – верный – и отметить его на карточке. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

1. Египтяне копали каналы, чтобы:

- а) спастись в них от палящего зноя;
- б) *орошать удаленные от Нила поля;*
- в) содержать в них священных крокодилов.

2. Сфинкс – это:

- а) *фантастическое существо с телом льва и головой человека или барана;*
- б) динозавр, который водится в южном Египте;
- в) фантастическое существо с телом человека и головой быка.

3. Бронза – это:


- а) сплав золота и серебра;
- б) сплав меди и цинка;
- в) *сплав меди и олова.*

4. Стены гробницы египетского вельможи украшали надписями, рисунками и рельефами, потому что египтяне:

- а) любили искусство и ценили все прекрасное;
- б) *верили, что все изображения чудесным образом оживут в загробном мире;*
- в) считали, что гробница вельможи должна отличаться от могилы обычного человека.

5. Носителем царских сандалий фараон назначал вельможу:

- а) если был разгневан на него;
- б) *в знак особой милости;*
- в) из числа самых молодых придворных.

6. Иероглиф  (кружок с точкой в центре) означает слово:

- а) щит;
- б) фараон;
- в) *солнце.*

7. Чужеземных воинов, попавших в плен к египтянам, называли:

- а) наемниками;
- б) варварами;
- в) *живыми убитыми.*

8. В египетскую армию зачисляли:

- а) всех взрослых мужчин;
- б) *каждого десятого юношу;*
- в) только воинов-наемников.

9. Древние египтяне считали, что разум человека находился:

- а) в голове;
- б) *в сердце;*
- в) в печени.

10. Если древний египтянин давал клятву, то он клялся:

- а) *носом, потому что нос вдыхает воздух, а бог воздуха – это бог жизни;*
- б) глазами, потому что глаза – это зеркало души;
- в) сердцем, потому что в нем, как считалось, заключен ум человека.

Конкурс 2. Посылка из Египта.

Для участия в конкурсе приглашаются капитаны. Представьте, что вы правитель государства, желающего заключить мир с египетским фараоном. Из Египта вам присылают пестрый ящик с заключенным внутри священным объектом. Если вы угадаете, что находится в ящике, мирный договор вам обеспечен.

Вам будет сделано 5 подсказок. Чем меньше подсказок вы используете, тем выше окажется заработанный вами балл. В крайнем случае, капитан может попросить помощь команды. Минимальное количество баллов за конкурс – 1, максимальное – 5.

Подсказки первому капитану:

- он был посвящен богине Исиде и ее супругу Осирису;
- в его середине родился на свет бог Солнца;
- его изображения украшали стены храмов и гробниц и капители колонн;
- он бывает розового, белого и голубого цвета;
- его цветок был эмблемой Верхнего Египта.

Ответ:*лотос*.

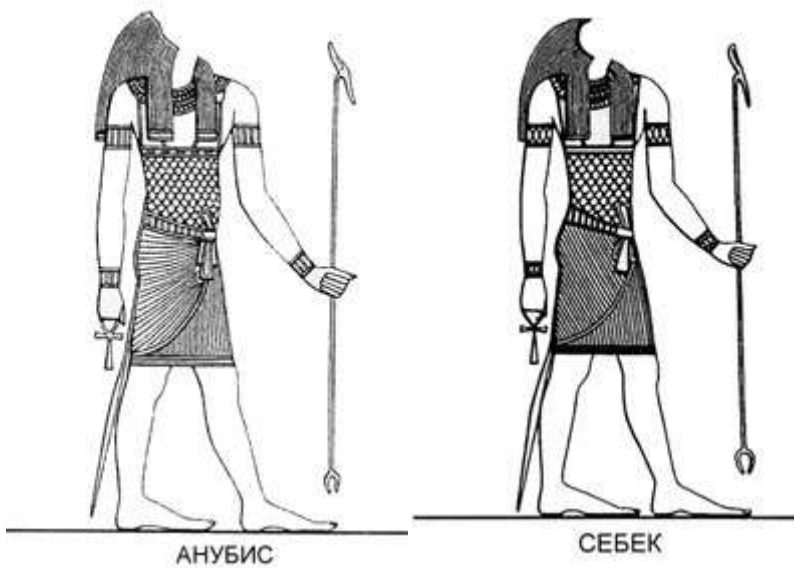
Подсказки второму капитану:

- первыми их стали почитать земледельцы;
- у них была своя богиня – доброе божество любви, веселья, музыки;
- бог солнца Ра в трудной битве принял облик одного из них;
- в XV веке до нашей эры фараон запретил держать их египтянам, оставив эту привилегию лишь за собой;
- их древнеегипетское название – “миу”.

Ответ:*кошка*.

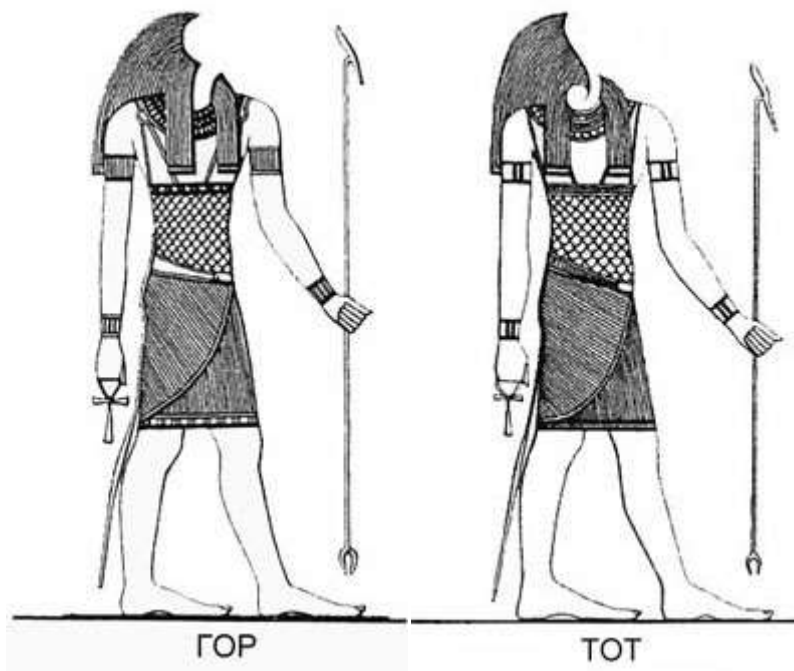
Конкурс 3. Реставрация.

В этом конкурсе командам предстоит проявить себя в роли художников и знатоков религии. Во время стихийного бедствия в египетских храмах оказались повреждены изображения богов. Какой ужас – у них не хватает лиц! Восстановите изображения и скажите, чьи головы были у богов, и какую роль выполняли эти боги? <Рисунок1>, <Рисунок2>, <Рисунок3>, <Рисунок4>. Каждая команда восстанавливает два изображения. Максимальное число баллов за конкурс – 4.



АНУБИС

СЕБЕК

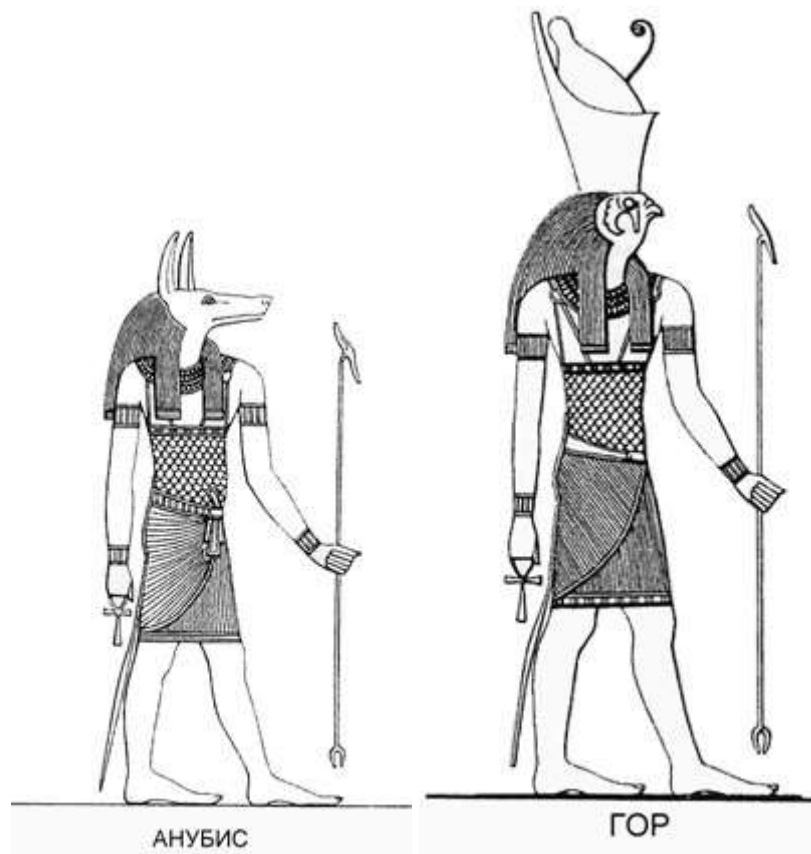


ГОР

ТОТ

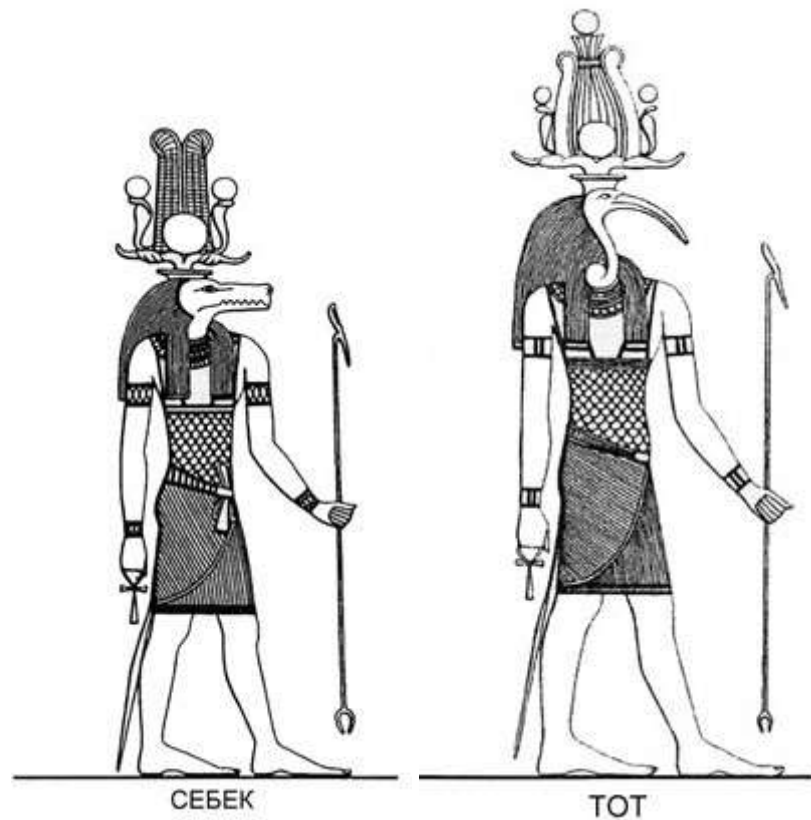
Ответы:

1. Анубис – бог мертвых и бальзамирования. Изображался с головой шакала. <Рисунок5>
2. Гор – сын Исиды и Осириса, бог восходящего солнца, божественный повелитель Египта. Изображался с головой сокола. <Рисунок6>.
3. Себек – бог воды, обитавший в Ниле, покровитель крокодилов. Изображался с головой крокодила. <Рисунок7>
4. Тот – бог мудрости, создатель древнеегипетской письменности. Чаще всего изображался с головой ибиса. <Рисунок8>



<Рисунок5>

<Рисунок6>



<Рисунок7>

Рисунок8>

Конкурс 4. Игра со зрителями.

Пока команды готовятся, мы играем со зрителями.

1. Царь Древнего Египта (**Фараон**).
2. Растение, из стеблей которого делали материал для письма (**Папирус**).
3. Знак письменности Древнего Египта (**Иероглиф**).
4. Гробница египетских фараонов (**Пирамида**).
5. На каком материке находится Египет? (**Африка**).
6. Столица Древнего Египетского царства (**Мемфис**).
7. Место в пустыне, где есть растительность и вода (**Оазис**).
8. Какому богу поклонялся фараон Эхнатон? (**Атон**).
9. Бог Солнца древних египтян (**Ра**).
10. Так звали древнеегипетского бога пустыни, врага Осириса. (**Сет**).
11. Здание, где люди поклонялись богам (**Храм**).
12. Древнеегипетский фараон, для которого построена самая большая пирамида (**Хеопс**).
13. Египтяне называли его “отец ужаса”, его двадцатиметровая статуя с лицом фараона действительно внушала им страх (**Сфинкс**).
14. Когда египтяне начинали строить гробницу – при жизни человека или после его смерти? (**При жизни**).
15. Чем занимались древнеегипетские крестьяне в период разлива Нила? (**Работали на строительстве пирамид**).
16. Какого цвета одежду чаще всего носили древние египтяне и почему? (**Белого, чтобы спастись от палящих солнечных лучей**).
17. Вряд ли будет разумным носить два головных убора сразу, но один древний египтянин делал именно так. Что это за головные уборы? (**Короны Верхнего и Нижнего Египта**).
18. Древние Египтяне называли свою страну Кеме. Название какой современной науки происходит от этого слова? (**Химия**).
19. Почему египтяне называли свою страну даром Нила? (**Почва в долине Нила очень плодородна и легка для обработки, потому что после разлива реки на полях оставался слой ила**).
20. Назовите священных животных Древнего Египта (**кошка, бык, крокодил, ибис и т.д.**)

Конкурс 5. Пирамида.

Перед вами находится пирамида, сложенная из 16 камней-вопросов, распределенных по 6 категориям. Команды по очереди выбирают себе вопрос и отвечают на него. Не забывайте, что это конкурс-блиц, в котором дать ответ нужно как можно быстрее. За правильный ответ присуждается 1 балл.

Категория 1. Изречение.

1. Путешественник, посетивший Древний Египет, увидев это, воскликнул: “Горы камня, возведенные на горах камня!” (**Пирамиды**).

Категория 2. Папирус.

2. “Привет тебе, о таинственный бог, явившийся, чтобы дать жизнь Египту! О путь, текущий с небес, о покровитель хлебов, приносящий радость в хижины! Когда ты гневаешься, исчезает рыба. Когда ты нисходишь на наши поля, ни одна птица не тронет на них урожай”. Какому божеству посвящен гимн? (**Хепи, бог реки Нил**).

Категория 3. Фараоны.

3. Этого фараона египтяне называли еретиком, потому что он приказал верить в одного бога вместо многих. (*Эхнатон*).

4. Фараон, который вел длительную войну в Азии и совершил самые большие в истории Египта завоевания. (*Тутмос*).

Категория 4. Тростниковые поля (вопросы о погребальных обычаях египтян).

5. Древние греки называли его “пожиратель плоти”, египтяне считали его лучшим подарком ко дню рождения, он бывает деревянный, каменный и даже золотой. (*Саркофаг*).

6. Как называлась душа-двойник умершего? (*Ка*).

7. Высушенное тело умершего, обмотанное льняными бинтами. (*Мумия*).

Категория 5. Галерея (назвать, кто или что изображено на иллюстрации).

8. Имя древнеегипетской царицы. <Рисунок9> (*Нефертити*).



9. Кому из фараонов была посвящена пирамида? <Рисунок10> (*Пирамида Джосера*).



10. Как назывался этот вид памятника? <Рисунок11> (*Обелиск*).



11. Имя владельца драгоценной маски <Рисунок12> (*Тутанхамон*).



Категория 6. Коротко о разном.

12. Устье Нила, разделенное на несколько рукавов. (*Дельта*).
13. Французский ученый, разгадавший тайну египетских иероглифов. (*Шампольон*).
14. Самая престижная профессия в Древнем Египте (*Писцы*).
15. Это учреждение древние египтяне называли “Дом папируса”. (*Библиотека*).
16. Приспособление, с помощью которого египтяне поднимали воду из каналов на высоко расположенные поля. (*Шадуф*).

Конкурс 6.

“Пиши твоей рукой и читай твоим ртом, и спрашивай совета того, кто знает больше тебя. Не будь человеком без разума, не имеющим воспитания! И ночью тебя учат, и днем тебя воспитывают, но ты не слушаешь никаких наставлений. Воистину не знают подобного тебе во всей стране”, - так говорится в наставлении древнеегипетскому школьнику. Не так уж много изменилось с тех времен...

Команды и зрители получили задание представить современные школьные ситуации в древнеегипетском духе. Напоминаю, что сценки должны быть короткими, не более чем на 4-5 минут. Максимальная оценка за конкурс – 5 баллов.

Команды показывают сценки: “Фараон и его жена проверяют школьный дневник сына”, “Сына фараона пригласили в школу с родителями”.

Жюри объявляет итоги игры и награждает команду победителей.