



**ОРГАНИЗАЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ И
ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ШКОЛЬНИКОВ**

**В ДЕТСКОМ ГОРОДСКОМ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ.**

**ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ЛАГЕРЯ
«СОЛНЕЧНАЯ ПОЛЯНА»**

Школа №1

Дубна, 2021 г.

Автор составитель:

Биканова Н.В. – заместитель директора по научно-методической работе, Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №1 углубленным изучением отдельных предметов г. Дубна, Московской области»

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов г. Дубны Московской области", 2021 г., 39 с.



В сборнике предлагаются методы и формы организации работы в детском городском оздоровительном лагере, организованном на базе образовательного учреждения. Представлено не только описание методических аспектов данной воспитательной работы, но и даны конкретные разработки мероприятий для проведения воспитательной и досуговой деятельности младших школьников.

Сборник предназначен для специалистов – преподавателей, воспитателей детских лагерей и широкого круга читателей, интересующихся вопросами организации досуговой деятельности детей.

141980, г. Дубна, Московская область, ул. Макаренко, д.3.
Тел./факс 8(496)2123162 e-mail: school1@uni-dubna.ru

© Муниципальное бюджетное образовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов г. Дубны Московской области",

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|---------|
| 1. Организация воспитательной работы в детском городском оздоровительном лагере «Солнечная поляна». Барляева А.А. | 3 стр. |
| 2. Интеллектуальная викторина «Правда или вымысел. К 65-летию Дубны» Алексеева М.В., Порохова П.М. | 7 стр. |
| 3. Сценарий занятия по английскому языку в детском лагере. Галкина О.В. | 10 стр. |
| 4. Комплекс упражнений для правильной осанки. Дель О.Н. | 12 стр. |
| 5. Час науки «Знакомимся с увеличительными приборами» Биканова Н.В., Протасова Т.Г. | 14 стр. |
| 6. Что наша жизнь? Игра! Или роль игры в жизни ребенка (из опыта работы в летнем городском лагере) Дудникова Ю.В., Чирова Е.Н. | 20 стр. |
| 7. Сценарий праздника в детском городском оздоровительном лагере "День индейца" Крюкова А.Д. | 24 стр. |
| 8. Игра «Путешествие по Лукоморью», посвященная дню рождения А.С. Пушкина Новикова М.В | 28 стр. |
| 9. Краеведческая работа со школьниками на экскурсиях. Руденко А.И. | 31 стр. |
| 10. Организация активных игр в детском лагере «Солнечная поляна». Смирнова О.А. | 35 стр. |



Организация воспитательной работы в детском городском оздоровительном лагере «Солнечная поляна».

*Барляева Анастасия Андреевна,
учитель начальных классов, руководитель лагеря,
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: barliasha9@gmail.com*

Организация летних оздоровительных лагерей - одна из интереснейших и важнейших форм работы с обучающимися во время летних каникул.

Основная миссия лагеря дневного пребывания - организация свободного времени детей, их отдыха, укрепления здоровья в летний период.

На базе муниципального образовательного учреждения МБОУ СОШ № 1 с 28 июня по 21 июля 2021 года работал летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием «Солнечная поляна». Срок работы лагеря составлял 18 дней.

Режим работы лагеря с 9:00 до 17:00.

Лагерь посещали 65 детей в возрасте от 7 до 13 лет включительно. Было сформировано четыре отряда.

Для ежедневного отдыха детей были обустроены: 4 игровые комнаты, спальные комнаты для мальчиков и для девочек, места для проведения гигиенических процедур.

С целью закаливания и укрепления физического и духовного здоровья лагерю был предоставлен спортивный зал.

Актовый зал был предназначен для реализации креативной линии, индивидуальных особенностей детей, социализации ребенка в коллективной деятельности через разнообразные формы и методы организации досуга.

Лагерь работал в соответствии с программой деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Солнечная поляна» по организации отдыха, оздоровления и занятости детей.

Цель пришкольного оздоровительного лагеря – выявление способностей ребенка и его развитие в спорте, искусстве, техническом творчестве и других видов игровой деятельности. Для достижения поставленной цели были разработаны и утверждены

следующие документы:

1. Положение о летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием «Солнечная поляна».
2. Программа деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Солнечная поляна» по организации отдыха, оздоровления и занятости детей.
3. План мероприятий летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Солнечная поляна».
4. Режим дня летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Солнечная поляна».
5. Должностные инструкции руководителя лагеря, руководителей отрядов, руководителей по спортивной работе, технического персонала
6. Инструкции для работников лагеря и детей.

Задачи программы:

- Организация разнообразной досуговой деятельности, прежде всего – активного общения с природой.
- Привлечение к активным формам деятельности учащихся группы риска.
- Создание системы физического оздоровления детей в условиях временного коллектива.
- Преодоление разрыва между физическим и духовным развитием детей

- средством игры, познавательной и трудовой деятельностью.
- Формирование у школьников навыков общения и толерантности.
- Утверждение в сознании школьников нравственной и культурной ценности
- Привитие навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья.
- Приобщение ребят к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления.
- Развитие и укрепление связей школы, семьи, учреждений дополнительного образования, культуры и другими организациями города.

Принципы, используемые при планировании и проведении лагерной смены:

- Безусловная безопасность всех мероприятий
- Учет особенностей каждой личности
- Возможность проявления способностей во всех областях досуговой и творческой деятельности всеми участниками лагеря
- Достаточное количество оборудования и материалов для организации всей деятельности лагеря
- Распределение эмоциональной и физической нагрузки в течение каждого дня
- Четкое распределение обязанностей и времени между всеми участниками лагеря
- Моделирование и создание ситуации успеха при общении разных категорий детей и взрослых
- Ежедневная рефлексия с возможностью для каждого участника лагеря высказать свое мнение о прошедшем дне.

Направления и виды деятельности:

Художественно-творческое направление:

- конкурс рисунка на асфальте
- конкурс стенгазет
- конкурс рисунков про родной город
- фестиваль песен о Дубне



Трудовая деятельность

- субботник по уборке территории
- уборка в игровых комнатах и спальнях



Физкультурно-оздоровительная деятельность

- велопоход
- ориентирование на местности
- «Весёлые старты»
- спартакиада «Мы за спорт»



Досуговая деятельность

- Что? Где? Когда?
- Международный день головоломок и ребусов
- посещение пожарной части
- квест «12 записок»



Проектная деятельность

- Ракетомоделирование



Эстетическая деятельность

- оригами
- посещение выставочного зала в ДК «Октябрь»
- концерты художественной самодеятельности



Образовательная деятельность

- посещение библиотеки
- «Час науки»



*Патриотическое
воспитание*

- экскурсия в парк
Авиастроителей*
- квест по скверу
Ветеранов*
- квест по истории
родного города*
- посещение музея
истории крылатых
ракет*
- Праздник «В космосе
– мы первые!»*



Анализ содержания мероприятий показал достаточно высокий уровень познавательного потенциала. Дети получили массу положительных эмоций. Грамоты, призы, движение, игры, соревнования, - все это способствовало улучшению психосоматического здоровья детей.

Результаты бесед с учащимися и анкетирование показало, что работа летнего оздоровительного лагеря «Солнечная поляна» с дневным пребыванием удовлетворила запросы родителей и детей по организации полноценного отдыха в летний период. Дети получили массу впечатлений на экскурсиях, отобразив их в замечательных творческих работах: поделках, рисунках, а самое главное дети закрепили навыки коллективного творчества и убеждены, что только всем вместе можно сделать жизнь интересной.

По итогам работы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием можно говорить о хорошем уровне организации воспитательной и оздоровительной работы с детьми в рамках лагерной смены.

Разнообразные мероприятия наполняют детские души патриотизмом, любовью, помогают воспитанникам осознавать, почитать традиции и культуру своей родины.

Ежедневная зарядка на свежем воздухе, проведение подвижных игр на свежем воздухе способствовали достижению поставленной цели по укреплению здоровья учащихся и задач по формированию качеств коллективизма, толерантности, дружелюбия.

Коллективу педагогов и воспитателей удалось создать условия для успешной организации детского отдыха через развитие познавательного интереса посредством интеллектуальных игр и викторин. В соответствии с логикой и тематикой работы школьного лагеря «Солнечная поляна» была скоординирована совместная деятельность с различными объектами культуры нашего города.

Лагерь помог многим семьям решить проблемы отдыха детей, не расставаясь с ними надолго. При разработке программы летнего оздоровительного отдыха детей и подростков на будущий год будут учтены пожелания, детей, родителей, педагогов.

Интеллектуальная викторина «Правда или вымысел. К 65-летию Дубны»



*Алексеева Мария Владимировна,
учитель английского языка
МБОУ "Средняя общеобразовательная
школа №1 с углубленным изучением
отдельных предметов г. Дубны
Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: 4alekseeva.mv@gmail.com*



*Порохова Полина Михайловна,
учитель английского языка
МБОУ "Средняя общеобразовательная
школа №1 с углубленным изучением
отдельных предметов г. Дубны
Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: polmira89@mail.ru*

Аннотация

Предлагаемая разработка мероприятия представляет собой описание опыта учителей английского языка и воспитателей летнего пришкольного лагеря «Солнечная поляна».

В работе представлен один из вариантов работы с детьми, отдыхающими в летнем пришкольном лагере – интеллектуальная викторина, состоящая из 30 вопросов о городе Дубна, его истории и достопримечательностях.

Данный конкурс можно провести как внутри отряда, разделив детей на команды или в режиме индивидуального зачета, так и между отрядами.

Статья адресована воспитателям и вожатым, работающим в летних лагерях, а также широкому кругу читателей, интересующихся актуальными вопросами образования.

Ключевые слова: пришкольный летний лагерь, интеллектуальная викторина, конкурс, соревнование, игра, Дубна, краеведение

Цель мероприятия: организация досуга и отдыха учащихся в летнем лагере.

Задачи:

- прививать познавательный интерес к родному краю,
- развивать чувство патриотизма,
- развивать логическое мышление детей;
- развивать внимание и умственную активность;
- воспитывать чувство коллективизма, толерантного отношения к окружающим.

Приведённые в разработке утверждения должны быть обозначены как «правда» или «вымысел». За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

1) Дубна - это крупнейший в России центр по исследованиям в области ядерной физики (Правда, благодаря Объединённому Институту Ядерных Исследований).

2) Город Дубна основан в XIX веке (Вымысел, город основан в 1956 году, т.е. в XX веке).

3) Город Дубна - единственный город Московской области, который расположен на реке Волга (Правда).

4) Правый берег города состоит из 4 частей (Вымысел, он состоит из 3 частей: Большая Волга, Чёрная речка, Институтская часть).

5) В состав Дубны также входят деревни и посёлки (Правда, в состав города Дубна входят деревни Ратмино, Юркино, Козлаки и посёлок Александровка).

- 6) Ряд историков считают, что Дубна существует со времён Древней Руси (Правда. Некоторые историки полагают, что город Дубна существовал с 11 века и первое упоминание о нём можно найти в летописях 1134 года).
- 7) В городе есть 5 рек (Вымысел, в городе есть 3 реки: Дубна, Сестра, Волга).
- 8) Своё название Иваньковское водохранилище и Иваньковская ГЭС получили от посёлка, образовавшегося на месте будущего левого берега города Дубна (Правда, посёлок Иваньково).
- 9) Иваньковская ГЭС была введена в эксплуатацию в 1933 году (Вымысел. В 1933 году началось строительство ГЭС, а в 1937 году был ввод агрегатов в работу).
- 10) Большой Волжский маяк, расположенный в начале Канала имени Москвы - единственный действующий речной маяк в Московской области (Правда).
- 11) Памятник Ленину в Дубне у входа в Канал имени Москвы является самым высоким памятником Ленину в мире (Вымысел. Памятник Ленину в Дубне является вторым по высоте после памятника в Волгограде. Высота памятника в Дубне 37 метров (25 метров фигура, 12 метров постамент), в то время как высота памятника в Волгограде 56,76 метров, из которых высота фигуры 27 метров)).
- 12) В Дубне большое количество улиц названы в честь физиков (Правда, например, улицы Понтекорво, Джеллепова, Сахарова, Балдина, Векслера, проспект Боголюбова).
- 13) Дубна - единственный российский город, увековеченный в периодической таблице Менделеева (Правда, в таблице Менделеева есть 105 элемент Дубний, названный в честь российского центра по исследованиям в области ядерной физики наукограда Дубна).
- 14) В Дубне у Владимира Высоцкого очень много поклонников, благодаря которым был воздвигнут памятник музыканту рядом с ДК "Мир", хотя сам музыкант никогда не бывал в нашем городе (Вымысел, Высоцкий был в Дубне с концертами в 1950-60-х годах).
- 15) Храм Похвалы Пресвятой Богородицы в Ратмино - самый крупный храм в Дубне (Вымысел, самый крупный храм - Храм Рождества Иоанна Предтечи на Большой Волге).
- 16) Стул-гигант - уникальное гигантское сооружение высотой 9 метров, сделанное из дерева. Он попал в «книгу рекордов России» (Правда, он занесён в книгу рекордов под номером 116837, является подарком городу Дубна на 48-й День рождения).
- 17) Центр космической связи «Дубна» является самым масштабным телепортом России, а также и в Европе. (Правда. Во время летних Олимпийских игр 1980 года в Москве посредством Центра космической связи «Дубна» обеспечивалась трансляция олимпиады на страны Европы и Атлантического региона. Главная задача центра заключается в бесперебойной работе линии связи правительства).
- 18) В городе Дубна 2 площади (Вымысел, в городе 3 площади: Площадь Мира, Площадь Космонавтов, Площадь Жолио-Кюри).
- 19) В Первой школе на Левом Берегу в годы ВОВ в период с ноября 1941 года по февраль 1942 года дислоцировалось несколько госпиталей, на здании школы располагается мемориальная доска (Вымысел. Госпиталя располагались во второй школе на Большой Волге. Не все раненые выжили. 98 умерших бойцов были похоронены на опушке близлежащего леса, где в память о них сооружён Мемориальный комплекс).
- 20) «Тридцаткой» называют правый берег города (Вымысел, это народное название левого берега, т.к. на территории тогда ещё посёлка Иваньково расположился завод №30, его кратко называли «тридцатка». Здесь выпускали гидросамолёты. Вскоре «тридцаткой» стали называть всё Левобережье).
- 21) В 1956 году Дубне присвоен статус Наукограда (Вымысел, это произошло в 2001 году, а 24 июля 1956 года город был основан).
- 22) В 2011 году Россия впервые стала хозяйкой чемпионата мира по водным лыжам. Соревнования проходили в подмосковной Дубне (Правда, в Дубне находится один из лучших стадионов в мире, сооружённый для этого вида спорта).
- 23) Лицей №6 носит имя выдающегося советского авиаконструктора А.Я. Березняка (Вымысел, лицей №6 носит имя академика Флёрова Георгия Николаевича, а именем Александра Яковлевича Березняка названа школа № 1).

24) Самым длинным домом в Дубне является «Китайская стена», расположенная на проспекте Боголюбова, 15, в районе Чёрная речка (Правда, этот двенадцатиэтажный кирпичный жилой дом с 549 квартирами является самым протяжённым в городе).

25) В 1998 году город Дубна был признан победителем Всероссийского конкурса как самый благоустроенный город России среди городов с населением до 100 тысяч человек (Правда).

26) Все 20 монументальных мозаичных панно французской художницы Нади Леже можно увидеть в Дубне (Вымысел. Из 20 работ можно увидеть только 14: 10 около ДК «Мир» и 4 около ДК «Октябрь» - с портретами космонавтов. Портреты Сергея Прокофьева и Пабло Пикассо разрушены, портреты Карла Маркса, Владимира Ленина и Надежды Крупской убрали, а портрет Сергея Эйзенштейна передан в Дом престарелых работников кино).

27) Численность населения Дубны на 2021 год составляет более 100000 человек (Вымысел, 74499 человек).

28) В концертном зале Хоровой школы мальчиков в 2004 году был установлен полноразмерный 30-регистрационный орган (Правда. Он был изготовлен в Германии, в городе Тале. Открытие Органного зала в Дубне стало грандиозным историческим событием в музыкальной жизни города).

29) В конце 1950-х годов по инициативе Дмитрия Ивановича Блохинцева, директора ОИЯИ, в окрестностях Дубны сделали искусственную гору для любителей горнолыжного спорта (Вымысел. Это была инициатива профессора Алексея Алексеевича Тяпкина, чьим именем и названа гора. Насыпной холм для катания на санках и горных лыжах получил «народное название» еще при жизни создателя и до сих пор сохранил его).

30) В 1987 году приборным заводом «Тензор» в Дубне стали выпускаться домашние компьютеры (Правда. «Дубна 48К», чьё название произошло от имени города и объёма оперативной памяти компьютера, 48 КБ).

Сценарий занятия по английскому языку в детском лагере



*Галкина Ольга Викторовна,
учитель английского языка
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением
отдельных предметов г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: olgakomkova@yandex.ru*

1. **Игра на знакомство и сплочение коллектива:** на листочке каждый пишет секрет или интересный факт о себе, который никто не знает. Потом педагог собирает эти факты и выбирает один. Он зовёт 3-х учеников из класса и договаривается с ними, что каждый из них присваивает этот секрет. Затем они возвращаются в кабинет и садятся перед классом, а остальные дети должны с помощью специальных вопросов угадать, чей это секрет. В конце путём голосования дети указывают, чей это секрет. После того, как дети угадали, чей это секрет, педагог выбирает следующий факт, и игра повторяется, пока все секреты не угадают.

2. **«Давайте познакомимся!».** Взрослый на доске пишет фразы firstly, secondly, thirdly, then, afterwards и рядом пишет предложения из своей жизни. Детям нужно соединить предложения и эти фразы, чтобы установить правильную последовательность, что за чем происходило. Потом дети делают то же самое: они пишут 5 фактов о себе в разнобой, чтобы остальные с помощью этих слов установили правильную последовательность.

3. **«Угадай тему».** На доске пишем слово CULTURE и присваиваем каждой букве слово на эту тему. Например:

- cinema
- music
- literature

Делим детей на пары и просим продолжить. Потом сравниваем, что получилось и выбираем самый оптимальный вариант. Задаем вопрос: какова тема занятия?

4. **«Расскажу я о себе».** Выводим на доску фразы I am a good .../ I am a bad / I am a great (и похожие) и просим детей рассказать о себе по схеме. Например, I am a great dancer.

5. **«Моё хобби».** Пишем на доске алфавит и просим детей в группах написать по 1 хобби/занятию на каждую букву. Сравниваем, что получилось.

6. **«По секрету всему свету...».** Выводим на доску фразы I am good at/bad at/ interested in/ keen on/ fond of/ into и просим составить с ними предложения о своих хобби и спросить о хобби других.

7. **«Завершающая игра – аукцион».** Дети делятся на две команды и им раздаются баллы. Педагог пишет на доске 5-7 предложений на предыдущую тему. Некоторые предложения верны,

некоторые грамматически некорректны. Дети делают ставки и решают, в каких предложениях они уверены, и присваивают им высокие баллы, и какие не верны, и присваивают им минимальное количество баллов. После этого они проверяют предложения одно за другим, с обоснованием своего решения. Если ученики правильно обосновывают пункт, они получают баллы, которые они заявили, если нет, то они теряют эти баллы. В конце смотрим, у кого больше баллов, тот и победил.

Наш отряд – самый дружный!





Комплекс упражнений для правильной осанки.

*Дель Ольга Николаевна,
учитель физической культуры
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным
изучением отдельных предметов г. Дубны Московской области"*
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: olga_del@mail.ru

Осанка - это привычное положение тела человека в пространстве, которое он принимает без лишнего напряжения мышц, то есть при правильной осанке позвоночник испытывает минимальную нагрузку. Каждый человек имеет свою, определенную осанку. Ведущими факторами, которые определяют привычную позу человека, являются состояние и форма позвоночника, наклон таза и степень развития мускулатуры. Правильная (нормальная) осанка служит показателем здоровья и гармоничного физического развития человеческого организма.

Правильная осанка характеризуется следующими признаками - прямое положение туловища, развернутые плечи, приподнятая голова, немного втянутый живот.

Причины нарушения правильной осанки:

1. Слабая мускулатура тела;
2. Недостаточная двигательная активность;
3. Привычка к неправильным позам;
4. Неправильно подобранный школьный портфель;
5. Нарушение зрения.

Последствия неправильной осанки:

1. Нарушение работы органов дыхания;
2. Боли в суставах, мышцах, стопах, пояснице, головные боли;
3. Смещение внутренних органов;
4. Хроническая усталость;
5. Снижение аппетита;
6. Задержка роста.

Для формирования навыка правильной осанки необходимо как можно чаще принимать правильное положение в течение всего дня.

Комплекс упражнений для позвоночника и мышц спины.

Упражнения в позиции лежа на спине (в постели утром и перед сном)

1. Упор на локти, ладони под поясницу, ноги согнуты в коленях, прогнуться, поднимая таз.
2. Лежа на спине, руки над головой, ноги прямые, носки на себя. Одновременно тянем руки вверх, пятки от себя, носки на себя.

3. Подгибание согнутых в коленях ног к животу, помогая руками, голову подтягивать к коленям (группировка лежа на спине).

Упражнения в позиции, лежа на животе

1. «Буква Х»: одновременно поднять выпрямленные руки, ноги, голову, прогнуться в пояснице. Зафиксировать на 8-10 секунд.

2. Поднять выпрямленные ноги вверх на 15-30 градусов. Руки перед собой или вдоль туловища. Зафиксировать на 8-10 секунд.

3. Выпрямленные руки, голову и шею поднять (руки перед собой или вдоль туловища, чуть выше уровня лопаток), прогнуться. Зафиксировать на 8-10 секунд.

Упражнения для шейного отдела

1. Стоя или сидя. Плечи и затылок прижаты к стене. Подбородком пытаться коснуться груди, не отрывая затылка от стены. Подержать 5-10 секунд, повторить 3-5 раз. Дыхание произвольное.

2. Прикрепить к стене лист бумаги. Зажатым зубами карандашом рисовать цифры от 1 до 30 или буквы алфавита.

Упражнения на четвереньках

1. Кошечка. Прогнуть - выгнуть спину в поясничном отделе 10-12 раз.

2. Опустить ягодицы на пятки, выпрямленные руки зажимают низко опущенную голову. Зафиксировать на 8-10 секунд.

Отжимания

1. Отжимания, стоя от стены максимально соединив лопатки. Туловище движется только за счет сгибания и разгибания рук в локтевых суставах.

2. Отжимания от стола, пола.

Упражнения для дыхания

1. Плавно, глубоко сделать вдох через нос до упора, задержать на 5-10 секунд, резкий выдох через рот до конца. Задержать дыхание для выполнения упражнений №№ 1 и 2 на 5-10 секунд.

2. Во время вдоха - живот надуть максимально, выдвинуть брюшную стенку вперед; во время выдоха - живот втянуть в себя (рекомендуется выполнять непосредственно перед сном, лежа в постели, после теплого душа или ванны).

Весь комплекс упражнений выполняется в течение 7 минут.

Час науки «Знакомимся с увеличительными приборами»



*Биканова Наталья Викторовна,
учитель биологии,
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа
№1 с углубленным изучением отдельных
предметов г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: bnv2010@yandex.ru*



*Протасова Татьяна Георгиевна,
учитель английского языка
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа
№1 с углубленным изучением отдельных
предметов г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: kpdvip@mail.ru*

Цели занятия:

Образовательные: познакомиться с устройством лупы и светового микроскопа, правилами работы с микроскопом; значением увеличительных приборов.

Развивающие: продолжить развитие логического мышления, учить умению выделять главное, обобщать и делать выводы; преобразовывать полученную информацию; научить ребят работать с лупой и световым микроскопом.

Воспитательные: поддерживать у детей устойчивый интерес к изучению естественных наук, воспитывать чувство ответственности за результат своего труда, способствовать формированию научного мировоззрения.

Методы:

- наглядный (демонстрация увеличительных приборов),
- словесный (объяснение строения и правил работы с увеличительными приборами),
- проблемный (постановка вопроса проблемного содержания, создание проблемных ситуаций),
- частично - исследовательский и практический (выполнение практической работы).

Формы работы: индивидуальная, фронтальная.

Оборудование: микроскопы, лупы, бумажные салфетки, готовые микропрепараты тексты о создании микроскопа, бумага, карандаши.

Межпредметные связи:

1. Физика (устройство оптических приборов);
2. Математика (математические расчетные действия);
3. Биология (изучение биологических микропрепаратов);
4. История (экскурс в историю открытия увеличительных приборов)

Формируемые УУД:

Предметные УУД: дети изучат устройство увеличительных приборов и правила работы с ними; имеют представление об истории создания светового микроскопа и открытии клеточного строения организмов.

Познавательные УУД: узнают определение понятий (объектив, окуляр, тубус, штатив, винты, предметный столик, зеркало, наблюдение), формируют самостоятельное владение и формулирование

познавательной цели, постановкой и формулированием проблемы, выдвижение предложений и их обоснование.

Метапредметные УУД

–Личностные УУД: участие в диалоге, умение слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения, уметь сотрудничать в совместном решении проблемы.

–Коммуникативные УУД: планирование учебного сотрудничества со взрослым и другими детьми, осуществление совместной познавательной деятельности, освоение разных способов коммуникаций.

–Регулятивные УУД: умение оценить других и давать самооценку своим действиям, соотнести известное (методы исследования биологических объектов) с тем, что еще не известно, заполнить схематические модели разнообразных заданий с выделением существенных характеристик объекта в рабочих листах, уметь преобразовать информацию из одного вида в другой.

Ход занятия.

1. Организационный момент- 2 мин.

Мы начинаем наш «Час науки» и очередное путешествие в мир познания. Сегодня оно у нас будет необычным.

2. Фронтальная беседа - 5 мин.

Ребята, кто из вас может сказать, какая наука изучает всё живое? (окружающий мир, биология).

-Кто относится к живым организмам? (перечисляют разные организмы).

-Все вами перечисленные организмы можно разделить на 4 группы или царства. Какие? (царства животных, растений, грибов и бактерий).

3. Актуализация знаний, определение темы и цели занятия - 3 мин.

-Какие методы используют ученые для изучения перечисленных царств живых существ? (наблюдение, эксперимент).

-За какими объектами можем наблюдать мы с вами? (перечисляют).

-Знаете ли вы, что существуют объекты, которые мы с вами никогда не сможем увидеть без специальных приспособлений? Как нам быть? Как быть ученым в этой ситуации? Можно ли увидеть невидимое? (предположения детей).

Оказывается, есть такие приборы, которые могут нам в этом помочь.

Вы знаете, такие приборы? (да, лупа, микроскоп и т. д.)

4. Определение темы и цели занятия.

Посмотрите на ваши столы. Какие приборы там находятся? В чем их сходство? Если исходить из предположения, что это является подсказкой, то какую тему исследования вы предложили бы на данный «Час науки»? (устройство увеличительных приборов).

Давайте уточним: мы будем знакомиться со строением лупы и микроскопа, и как ними работать. Запись темы на доске.

5. Изучение нового материала -15 мин.

Итак, приступаем. Сегодня мы знакомимся со строением лупы и микроскопа.

Живой мир человек начал изучать очень давно, но, изучив внешнее строение, он пытался изучить и внутреннее, а возможности не было. Что предпринял человек? (ответы детей)

Самый простой прибор, который он изобрел – это лупа. Она давала возможность увидеть мелкие объекты. Изучим её строение. Лупа состоит из увеличительного стекла, вставленного в оправу и ручки, за которую её держат. Работать с лупой – просто. Держа за ручку, подносите увеличительное стекло к объекту до тех пор, пока изображение не станет чётким. Зарисуйте строение лупы и подпишите её части. (выполняют отчётное задание)

Эксперимент. Внимательно посмотрите на свои ладошки. Возьмите в руки лупу. Поднесите к своим ладоням. Что заметили? (верно на ладонях есть полоски, волоски, царапины). Как узнать во сколько раз увеличивает лупа? (нужно посмотреть на ручку надпись 3^x означает увеличение в 3 раза).

Возьмите две лупы и посмотрите через них. Изменяйте расстояние между ними до тех пор, пока не появится четкое изображение. Изменился ли размер изображения?

Я вас поздравляю, вы только что повторили эксперимент ученых по созданию микроскопа!

Физ. Пауза (гимнастика для глаз, туловища). Вы усердно трудились, устали, поэтому необходима гимнастика для организма и глаз.

Продолжаем нашу работу. Напомните, пожалуйста, о чем мы вели речь ранее на занятии? (об увеличительных приборах).

О чём уже узнали? (о строении и назначении лупы)

Что еще предстоит узнать? (строение и назначение микроскопа).

- Можно ли с помощью лупы рассмотреть очень мелкие объекты или изучить их строение? (нет).

Как быть? Что предпринял пытливый ум исследователя, ученого? Как изобрели микроскоп? Это был ученый-биолог?

Ответы на эти вопросы вы сможете найти в моём рассказе, слушайте внимательно!

***Рассказ 1.** В голландском городе Миддельбурге жил триста пятьдесят лет назад очковый мастер. Терпеливо шлифовал он стекла, делал очки и продавал их всем, кто в этом нуждался. Было у него двое детей — два мальчика. Они очень любили забираться в мастерскую отца и играть его инструментами и стеклами, хотя это и было им запрещено. И вот однажды, когда отец куда-то отлучился, ребята пробрались по обыкновению к его верстаку, — нет ли чего-нибудь новенького, чем можно позабавиться? На столе лежали стекла, приготовленные для очков, а в углу валялась короткая медная трубка: из нее мастер собирался вырезать кольца — оправу для очков. Ребята втиснули в концы трубки по очковому стеклу. Старший мальчик приставил к глазу трубку и посмотрел на страницу развернутой книги. К его удивлению, буквы стали огромными. Ребята навели трубку на стеклянную пыль, оставшуюся после шлифовки стекол. И увидели не пыль, а кучку стеклянных зернышек. Трубка оказалась прямо волшебной: она сильно увеличивала все предметы. О своем открытии ребята рассказали отцу. Тот даже не стал бранить их: так был он удивлен необычайным свойством трубки. Он попробовал сделать другую трубку с такими же стеклами, длинную и раздвижную. Новая трубка увеличивала еще лучше. Так был изобретен «прибор, открывающий невидимое». Его случайно изобрел в 1590 году очковый мастер Захарий Янсен, — вернее сказать, — его дети.*

Итак, кто же является создателем микроскопа? (ответы детей)

Как же устроен микроскоп? Предлагаю эту информацию получить из видеофрагмента. Во время просмотра отыскивайте озвученные части на микроскопах, которые стоят на ваших партах.

Беседа. Руководитель на своем микроскопе показывает части микроскопа, а воспитанники дают названия и объясняют их назначение.

Итак, вы сейчас... продолжите мое предложение? (изучили строение микроскопа). Все ли вы рассмотрели, изучили? (нет). Что для вас остается не понятным? (цифры на объективе и окуляре). Что бы это могло быть?

Вы знаете, что микроскоп увеличивает изображение, как узнать, во сколько раз? (предположения детей).

Если вы обратите внимание на цифры, которые написаны на объективе и окуляре, то сможете определить кратность увеличения. (цифры нужно перемножить). У меня на столе стоит микроскоп, давайте определим его увеличительную способность. (назвать цифры и посчитать). Давайте сравним, чей микроскоп мой или ваш дает большее увеличение?

Вы плодотворно потрудились и знаете строение микроскопа.

-Что еще вы должны узнать прежде, чем начать работать с микроскопом? (правила работы с микроскопом на отдельных листках). Теперь вам, как исследователям, предстоит познакомиться с правилами работы с микроскопом. Работу построим таким образом: работаем в парах. Один читает — другой выполняет, потом наоборот. После вашей работы в парах вы будете обучать меня правилам работы с микроскопом.

Беседа. Как устанавливают микроскоп на столе?

Что делают с зеркалом?

Куда помещают предмет для исследования?

Для чего нужны винты?

Как получают четкое изображение?

Что необходимо сделать после работы с микроскопом?

6. Закрепление- 15 мин.

-какие бывают увеличительные приборы? Для чего они нужны?

-какое строение имеет лупа?

-чем лупа отличается от микроскопа?

Выполнение практической работы «Устройство микроскопа и правила работы с ними».

7. Итоги занятия -3 мин.

Какую цель вы ставили перед собой сегодня на занятии?

Вы достигли этой цели?

8. Рефлексия -2 мин.

Продолжите предложения:

- Что нового вы узнали сегодня?

-Что интересного было для вас в изучаемом материале?

-Чему вы научились, испытывали ли вы трудности?

- Где полученные сегодня знания мы можем применить в дальнейшем?

Вы сегодня работали хорошо.

Спасибо всем за работу. До новых встреч на «Часах науки»!

Фото отчёт «Час науки» в лагере



Методические рекомендации:

Микроскоп – сложный оптический прибор, который используется для изучения внутреннего строения органов и тканей. В микроскопе различают три системы: оптическую, осветительную, механическую. Оптическая система состоит из сменных окуляров и объективов, соединенных полый трубкой – тубусом. Окуляр вставляется в отверстие тубуса, объективы ввинчиваются в особое подвижное соединение – револьвер.

Механическая система представлена подставкой, штативом с винтами. Используя винты, можно поднимать и опускать тубус, и, следовательно, добиваться резкого изображения изучаемого предмета. В центре предметного столика есть отверстие, через которое направляется поток света к объекту. При помощи зажимов предметное стекло плотно прижимается к предметному столику.

Оптическая часть микроскопа

Состоит из осветительной и наблюдательной систем. Осветительная система равномерно освещает поля зрения. Наблюдательная система предназначена для увеличения изображения наблюдаемого объекта. Объективы составляют самую важную, наиболее ценную и хрупкую часть микроскопа. От них зависит увеличение, разрешающая способность и качество изображения. Они представляют собой систему взаимно центрированных линз, заключенных в металлическую оправу. Окуляр микроскопа состоит из двух линз: глазной (верхней) и собирающей (нижней). Между линзами находится диафрагма. Боковые лучи диафрагма задерживает, близкие к оптической оси пропускает, что усиливает контрастность изображения. Назначение окуляра состоит в увеличении изображения, которое дает объектив. Окуляры имеют собственное увеличение $\times 5$, $\times 10$, $\times 12.5$, $\times 16$ и $\times 20$, что указано на оправе.

Осветительная система состоит из конденсора с диафрагмой, которая регулирует поток света, направленного к объекту.

Правила работы с сухими объективами.

Приготовленный препарат помещают на предметный столик и закрепляют зажимом. С помощью сухого объектива с увеличением $\times 10$ просматривают несколько полей зрения. Передвигают предметный столик боковыми винтами. Нужный для исследования участок препарата устанавливают в центре поля зрения. Поднимают тубус и вращением револьвера переводят объектив с увеличением $\times 40$, наблюдая сбоку, макрометрическим винтом снова опускают тубус с объективом почти до соприкосновения с препаратом. Смотрят в окуляр, очень медленно поднимают тубус до появления контуров изображения. Точную фокусировку производят с помощью микрометрического винта, вращая его в ту или другую сторону, но не более чем на один полный оборот. Если при вращении микрометрического винта чувствуется сопротивление, значит, ход его пройден до конца. В этом случае поворачивают винт на один-два полных оборота в обратную сторону, снова находят изображение при помощи макрометрического винта и переходят к работе с микрометрическим винтом. Полезно приучить себя при микроскопировании держать оба глаза открытыми и пользоваться ими попеременно, так как при этом меньше утомляется зрение.

Ход работы:

1. Установить микроскоп в удобное положение перед собой так, чтобы справа можно было расположить тетрадь.
2. Чистой х.б. салфеткой протереть линзы окуляра, объектива, конденсора и зеркало.
3. Установить окуляр и объектив.
4. Проверить, открыта ли диафрагма.
5. Вращая макровинт, установить тубус в таком положении, чтобы расстояние от линзы до объекта было не более 1 см.
6. Поворачивая зеркало, добиться равномерного освещения поля зрения.
7. Поместить препарат на предметный столик микроскопа и, глядя сбоку, опустить объектив при помощи винта до тех пор, пока расстояние не станет 4-5 мм.
8. Медленно поворачивая макровинт, добиться резкого изображения объекта.
9. Закончив работу, чистой х.б. салфеткой протереть все линзы, микроскоп убрать в специальный футляр.
10. Зарисовать микроскоп и подписать его части.

«Устройство увеличительных приборов и правила работы с ними».

Ход работы

1. Изучить устройство лупы и рассмотреть с её помощью объект.

Изучите устройство ручной лупы и подпишите ее составные части.



2. Изучить устройство светового микроскопа и правила работы с ним.

А) Используя раздаточный материал, изучите строение микроскопа. Проверьте себя и покажите части на микроскопе.

Б) Обозначьте части микроскопа на схеме.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Вывод. _____

Приложение 3

Это интересно «О создании микроскопа»

Рассказ 2. Считается что первый микроскоп был создан в 1590 году голландским мастером очков Хансом Янсеном и его сыном Захарией Янсеном. Но это было сказано самим Захарией Янсеном в середине XVII века. Изобретение голландца заключалось в том, что он смонтировал внутри одной трубки две выпуклые линзы, и таким образом, заложил основы для конструирования сложных приборов. За счёт выдвижного тубуса достигалась фокусировка на объекте исследования. Увеличение равнялось 3-10 крат. Это изобретение стало настоящим прорывом в сфере микроскопии. Каждый последующий свой микроскоп Захария совершенствовал.

Рассказ 3. Однажды Галилей соорудил очень длинную подзорную трубу. Дело происходило днем. Закончив работу, он навел трубу на окно, чтобы на свету проверить чистоту линз. Посмотрев в окуляр, он оторопел: все поле зрения заняла какая-то искрящаяся серая масса. Труба немного покачнулась, и ученый увидел огромную голову с выпуклыми черными глазами. Отняв глаза от трубы Галилео увидел муху, сидящую на окне. Так появился на свет микроскоп, состоящий из двух линз.

Рассказ 4. Гук работал секретарем и демонстратором опытов Английского королевского общества. В это время стало известно о микроскопе. Ему поручили провести наблюдение на этом приборе. Имевшийся в его распоряжении микроскоп представлял собою полуметровую позолоченную трубу, расположенную строго вертикально. Работать приходилось стоя в неудобной позе. Гук сделал трубу наклонной, установил лампу, которая позволила подсвечивать исследуемые объекты. Позже, он придумал как улучшить качество линз и увеличить поле зрения. Одно из первых замечательных открытий, связанных с совершенствованием увеличительных приборов, сделано английским ученым Робертом Гуком. Роберт Гук в 1665 г. впервые клетки увидел (срез пробки – ячейки – клетки).

Современник Гука голландец Антони ван Левенгук (1632-1723 года), сконструировал микроскоп, дающий увеличение до 270 раз, а в XX веке был изобретён электронный микроскоп, дающий увеличение в десятки, сотни тысяч раз.

Источники:

По материалам разработки урока Дьяченко В.В., учителя биологии МБОУ «Александровская школа» Красногвардейского района Республики Крым, 2018 г.

**Что наша жизнь? Игра! Или роль игры в жизни ребенка
(из опыта работы в летнем городском лагере)**



*Дудникова Юлия Викторовна,
учитель математики
МБОУ "Средняя общеобразовательная
школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: julena_vik@mail.ru*



*Чирова Елена Николаевна,
учитель начальных классов
МБОУ "Средняя общеобразовательная
школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: e.chirova@mail.ru*

Что дети любят больше всего, когда остаются одни? Конечно, играть! В разные игры, с разными партнерами, с фантастическими и разнообразными атрибутами. Игра — особый вид деятельности.

В игре воспроизводятся нормы жизни в обществе, правила поведения, моделируются ситуации, близкие к жизненному опыту ребенка. Овладевая знаниями, полученными в ходе игры, ребенок приобщается к культуре страны, в которой живет, и культуре мира. Игра помогает ребенку усвоить общественный опыт и превратить его в достояние личности. Кроме того, в игре ребенок активно общается со сверстниками. Это значительно расширяет его умения общения. Именно в игре развивается воля ребенка, поскольку ребенок, овладевая в ходе игровой деятельности каким-либо новым для него способом действий, учится преодолевать трудности.

Игровой метод воспитания несёт в себе массу полезностей.

* Развивает познавательную сферу. Ещё с раннего детства ребёнок знакомится в игровой форме с предметами и их свойствами, складывая в копилку знаний всё больше информации, из которой к поступлению в школу получается целый багаж. Он анализирует, обобщает и запоминает.

* Физически и психологически укрепляет. Посредством игры происходит освоение движений, развивается их координация. Каждый ребёнок умеет прыгать, бегать, кувыркаться, учась мастерски владеть своим телом, приобретая ловкость, тренируя мышечный тонус. Всё это очень важно для физиологического развития.

Значение игровой деятельности важно и в психологическом плане. Каждый из нас знает, как это важно снять барьеры, наладить взаимоотношения и контакт, сделать ребёнка общительным, преодолеть замкнутость и придать уверенности в собственных силах.

*Тренирует память, даёт толчок мышлению и творчеству. В игре, когда нужно запоминать правила и детали, развивается произвольная память, которая нужна нам не только в школе, а на протяжении всей жизни.

*Играя с предметами понарошку, дети начинают включать воображение. Так, у них в магазине на дворовой лавочке денежками становятся листики деревьев, суп они варят из вермишели-травы и картошки-камешков, а для теста вкусных пирожных будет выбрано сдобное тесто — речной песок. Разве у вас так в детстве не было?

Всё это помогало нам вчера и помогает нашим детям сегодня находить нестандартные решения для выхода из любой ситуации. Фантазия позволяет не думать о том, что скажут зрители, а передавать мысли и чувства, как видишь это ты, а не кто-то другой, давая волю творчеству.

Что как не игра развивает в наших детях умение говорить и договариваться, слышать и слушать, обучая основам коммуникации. Распределяя роли, устанавливая правила, поддерживая контакт во время всей игры, дети учатся дружить и партнёрствовать.

*Прививает нравственность и мораль. Пусть и выдуманные, но жизненные сюжеты приводят каждого ребёнка к определённому финишу – тому выводу, который он для себя делает, пройдя через ситуацию.

Как, если не через игру, показать, что есть хорошо, а что всегда будет плохо, научить сострадать и сопереживать, а не стать холодной глыбой с ледяным сердцем?! Только пережитые эмоции, что позволяет дать игра, оставят неизгладимый след в детской душе и выведут наружу тревоги и страхи

Игры в летнем лагере «Солнечная поляна»

Игра «Имена»

Участники встают в круг. Ведущий называет свое имя и кидает мяч кому-то из ребят. Тот, кто поймал мяч, называет свое имя и бросает мяч другому игроку. Важное условие – игрокам, у которых мяч уже побывал, бросать снова запрещается.

Игра «Да, нет, черное и белое – не говорить»

Ведущий зачитывает стих:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Чёрный с белым не берите,

«Да» и «нет» не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

- Вы, конечно, знаете, какого цвета небо? (По правилам отвечать «Да» нельзя, иначе придется отдать ведущему фант).

- Знаю, — должен ответить находчивый игрок. Но ведущий задает все новые и новые вопросы:

- А какого цвета солнце? Какого цвета снег?

- Солнце желтое. Про снег надо сказать: такого цвета, как мел.

Ведущий старается подловить игроков, если это удаётся, забирает у игрока фант, когда фантов набирается достаточное количество, их разыгрывают.

Игра «Кто Я?»

Участники садятся в круг. Каждый пишет на маленькой бумажке с липким слоем имя любого персонажа, это может быть герой из сказки, фильма, мультфильма, известный человек, артист, политик. Бумажку нужно приклеить на лоб к соседу, но он не должен видеть, что там написано. Каждый игрок по очереди задаёт всем три наводящих вопроса, чтобы догадаться, кто он. Так по кругу. Как только он угадывает, кто он, выходит из игры. Но на вопросы отвечает.

Игра «Крокодил»

Нужно разбиться на две команды. Игроки одной команды задумывают слово и выбирают «водящего» — игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого «водящий» с помощью мимики и жестов пытается объяснить слово своей команде. При этом запрещается произносить что-либо вслух. Команда старается понять и отгадать задуманное. Игра идёт до тех пор, пока команда не угадает загаданное слово.

Игра «Удочка»

Участники встают в круг. Ведущий встает в центр с «удочкой» – скакалкой. Он крутит удочку по кругу, ближе к земле, участники должны подпрыгивать, стараясь ее не задеть.

Игра «Музыкальные стулья»

Для игры необходимо взять стулья в количестве на один меньше, чем число игроков. Стулья надо расставить в круг (спинками вовнутрь), а игроков расположить вокруг стульев. Водящий включает музыку. Участники начинают медленно бежать вокруг стульев. В тот момент, когда водящий выключает музыку, задача игрока — быстро сесть на ближайший стул. Тот, кому стула не досталось, выбывает. Водящий убирает один стул и игра продолжается. Оставшийся последний участник становится победителем.

Игра «Король любит»

Выбираем водящего — «Короля». Он становится посередине площадки, а все игроки выстраиваются вдоль одной из сторон. Их задача — перебраться или перебежать на противоположную сторону. Игра начинается с того, что Король отворачивается и говорит фразу: «Король любит такой-то цвет!». Например, красный. Все игроки, на одежде или обуви которых есть красный цвет, могут беспрепятственно пройти мимо короля, а у кого его нет — он пытается поймать и осалить. Король может бегать за игроками, но все должны перемещаться в пределах площадки. Все игроки, добравшиеся до противоположного края площадки — победили, а тот игрок, которого Король поймал, становится Королем и игра продолжается дальше.

Игра «Золотые ворота»

Из участников образуются «планеты» (по 3-4 человека), которые, взявшись за руки, становятся в круг. Остальные игроки образуют змейку, где каждый держится за талию другого. Змейка начинает двигаться и пробегает под руками детей, которые образуют «планеты». Участники «планет» все вместе говорят: «Золотые ворота пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!». В это время опускаются руки «планет». После этой фразы «планеты» захватывают тех, кто не успел пробежать под руками. «Планеты» растут, и так до последнего участника – самого шустрого.

Игра «Поезда»

Каждый игрок строит себе «депо» — очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего «депо». Водящий идет от одного «вагона» к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все «вагоны». «Паровоз» неожиданно свистит, и все бегут к «депо», «паровоз» тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – «паровозом».

Игра «Съедобное – несъедобное»

Игровое поле расчерчивается в линию, где каждая линия отделяется от другой на один шаг (можно играть на лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» – отбить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

Игра «Я знаю пять имен»

Ребенок ладонью бьет по мячу до земли, при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий птиц, цветов, городов и так до бесконечности): Таня – раз, Катя – два, Маша – три, Аня – четыре, Инна – пять», и т. д. Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался.

Игра «Шла собака»

Участники встают в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать горизонтально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают хлопок по левой руке соседа слева. Слова следующие: «Шла-собака-по-роялю-и-нажала-ноту...» — название любой ноты (до, ре, ми, фа, соль, ля, си). Тот человек, кому выпало назвать ноту, называет вслух любую и делает хлопок. Затем все поочередно называют ноты, делая каждый раз хлопок. Задача игрока, на которого «выпадает» выбранная нота, быстро убрать руку – тем самым увернувшись от хлопка.

Игра «Колдунчики»

В начале игры выбирают «колдуна» (по договоренности, это может быть 1-3 человека), который должен «заколдовывать» других игроков. Для этого ему достаточно просто коснуться другого игрока. Цель «колдуна» — осалить всех. Когда он дотрагивается до игрока, тот замирает, широко расставив руки. Любой другой игрок может его «расколдовать»: достаточно только притронуться к нему. Игра заканчивается, когда «колдун» или «колдуны» осалят всех.

Игра «Цепи кованные»

Дети делятся на две команды, встают цепью друг напротив друга, крепко держась за руки. Затем одна команда кричит другой: «Цепи кованы! Раскуйте нас!» Те в ответ: «Кем из нас?» Эти называют имя, например, «Вадимом!». И этот самый Вадим из второй команды бежит на пролом первой цепи. Место, где он должен врезаться выбирает сам. В итоге, если он разорвал цепь противника и дети расцепили свои руки, то он возвращается в свою команду, уводя с собой одного

из тех, кто оказался «слабым звеном», кого он «прорвал». Если же цепь оказалась прочнее и не порвалась, то Вадим остается в команде противника, включаясь в ее цепь новым звеном с краю. Проигрывает та команда, чья цепь «рассыплется» — все ее звенья перейдут в команду противника.

Игра «Чай-чай-выручай»

Выбираем водящего, игроки разбегаются, в случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать: «Чай-чай-выручай!» Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и, дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре. Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы.

Игра «Цепочка»

Игроки выбирают водящего. Он отворачивается либо отходит подальше и закрывает глаза. Участники берутся за руки, образуя цепочку в виде круга. Далее они начинают запутывать свою цепочку. При этом игроки могут перелазить через цепочку, переплестать свои руки и даже ноги. Одно условие — руки соседа отпускать нельзя. После того, как цепочка запутана до невообразимости, игроки хором зовут водящего. Водящий возвращается и начинает передвигать игроков, распутывая цепочку. При этом главное условие то же самое: руки разрывать нельзя! Если водящий смог распутать игроков, восстановив круг и не разорвав рук — победил он. Если распутать не смог или если цепочка разорвалась — победили игроки.

Игра «Кошки-мышки»

Выбираем двое водящих — «кошка» и «мышка». Все дети становятся в круг и берутся за руки, как в хороводе, а потом поднимают руки, образуя «ворота». Расстояние между игроками при этом должно быть достаточно большим, чтобы между ними можно было пробежать. Мышка располагается в кругу, а кошка — за кругом. По сигналу начинается погоня кошки за мышкой. Задача «кошки» — прорваться внутрь круга и догнать «мышку». Для этого она может подлезать под руками, перепрыгивать через них или даже разрывать цепь. Остальные игроки должны помогать «мышке» и мешать «кошке»: в нужный момент опускать руки, задерживая «кошку» и вновь поднимать их, пропуская «мышку». Если кошка прорвалась внутрь круга, мышка может выбежать за его пределы. Если «кошка» всё-таки догнала «мышку», то «мышка» становится «кошкой». «Кошка» встаёт в круг отдыхать, а игроки выбирают новую «мышку», и игра продолжается.

Вот такие веселые игры для детей в летнем лагере можно организовать.

Всегда всем – весело!



Сценарий праздника в детском городском оздоровительном лагере



"День индейца"

*Крюкова Анастасия Дмитриевна,
учитель начальных классов
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: stasichka.kimry@mail.ru*

Домашнее задание:

- 1) Придумать название племени
- 2) Рассказ о племени
- 3) Придумать и изобразить ритуал племени
- 4) Сделать тотем племени
- 5) Конкурс индейской моды.

Ведущий: Я – индейский талисман самый настоящий.

Не пробраться сквозь меня злобным духам к спящему.

А вот добрый сон пройдет, ласковый и светлый. Талисман кто назовёт?

Ведущий:

Добрый день, друзья! Сегодня мы с вами отправимся в удивительное путешествие. Но это будет путешествие опасное, там вас могут подстерегать разные неожиданности и сюрпризы. Я уверена, что все сидящие в этом зале играли в индейцев. Правда? И я предлагаю вам представить себя племенем индейцев. Если вы готовы, то прошу вас всех встать и произнести боевой клич индейцев. Повторяем за мной!

Кричалка Вау! — Вау!

Вау-вай! — Вау-вай!

Вау-вай-во! — Вау-вай-во!

Чики-рики лумба! — Чики-рики лумба!

Мумба ля колумба! — Мумба ля колумба!

А-ле бале мулине! — А-ле бале мулинее!

Джигга-джигга квиста ц-ц-ц! — Джигга-джигга квиста ц-ц-ц!

О, эник-бэник вила! — О, эник-бэник вила!

О, тики-рики рила! — О, тики-рики рила!

О-о-о, ахи-охи-хэй! — О-о-о, ахи-охи-хэй!

О-о-о, фанга кола лей! — О-о-о, фанга кола лей!

О-о-о, вкуси нямы чмок! — О-о-о, вкуси нямы чмок!

О-о-о, виспа сникерс йок! — О-о-о, виспа сникерс йок!

Теперь я вижу, что вы готовы к путешествию!

Ведущий: Бога надо почитать,

Индейские правила соблюдать.

Вождя слова - закон.

Неприкасаемый он.

В племенах правило одно

За правое дело - бей смело.

Трусам здесь не место,

А ну выходи, имя свое назови... (Представление племен)

Ведущий:

Какое племя лучше будет справляться с заданием, в награду будет получать перо, таким образом, в конце нашего путешествия мы определим победителя!

Ведущий: Вы пришли сюда не зря,

Выводите вы вождя.

Спойте нам вы и спляшите,

Свою ловкость покажите. (Ритуальный танец)

Ведущий: Все отлично вы сплясали

А теперь вы не тяните,

Свою меткость покажите.

1 КОНКУРС "Меткий глаз" (Мячом попасть в ведро, побеждает та команда у кого больше попаданий в цель.)

Ведущий: Я думаю, что вы самые лучшие охотники. И, значит, с первого выстрела сможете убить дичь в лесу. Перед вами индейская мишень.(тазик) Чем больше точных попаданий вы сделаете, тем быстрее вы принесете победу своему племени. (Проходит конкурс "Меткий глаз". Команда, набравшая больше точных попаданий, получает очередное перо. Зрители приветствуют победителей победным кличем.)

2 КОНКУРС "Соберём дрова" (На время)

Ведущий: Разбежались кто - куда,

Дров набрали для костра.

Разожгли на раз, два, три,

У кого быстрее гори...(Всем племенам необходимо собрать дрова для костра, кто больше принесёт за 2 минуты).

Ведущий: Сядем дружно у костра,

Спор затеем без труда.

На вопросы отвечай,

Долго думать не мечтай.

Говори поскорей,

Не задерживай друзей.

3 КОНКУРС "Эрудит"

Племена сидя вокруг костра разгадывают вопросы викторины, кто быстрее и правильнее.

Как называлось жильё индейцев? (вигвам, хоган)

Как назывался трофей завоеванный в бою? (скальп)

Перечислите названия индейских племён. (сиу, сиксика, апачи, чироки, команчи, гуроны, ирокезы и другие)

Как называлась обувь индейца? (мокасины)

На кого охотились индейцы? (на бизонов, лосей, медведей, бобров)

Как общались индейцы? (с помощью жестов, дыма, боевой раскраски)

Как называлась лодка у индейцев? (пирога, каноэ)

Как индейцы называли женщин? (скво)

Что такое «тотем»? (религиозный символ рода)

Как индейцы хоронили умерших? (на высоких помостах, чтобы их тела не тронули дикие животные)

Какое оружие было у индейцев? (томагавк, копье, лук, боевая палица, нож)

Кто такой шаман? (человек, общающийся с духами)

Что значит «ступить на тропу войны»? (начать войну с соседним племенем)

"Индейский язык"

Как вы знаете, у настоящих индейцев все слова произносятся на индейском языке. И сейчас мы проверим, какое племя лучше говорит на индейском языке. Я вам буду говорить слово на индейском, а вы должны перевести это слово на русский язык. (Проводится конкурс «Индейский язык»). Команда или племя, которое больше переведет слов, получает очередное перо).

Термины для конкурса «Индейский язык».

Мокасины – обувь.

Вигвам – жилище.

Томагавк – топорик.

Скво – женщина.

Лассо – веревка с петлей.

Скальп – трофей в бою.

Пирога, каноэ – лодка.

Тотем – существо, которому поклоняется племя.

Ведущий: Итак, племена знают индейский язык, и поэтому я прошу вас издать индейский клич. Все индейские племена поклоняются какому-нибудь животному или существу. Они хотят быть такими же зоркими, сильными и ловкими. Эти животные называются тотемом. И поэтому у ваших племен тоже должен быть свой тотем. На наших стендах вы можете увидеть тотемы племени Рыбы и племени Орла. Скажите мне, пожалуйста, какими качествами должны обладать индейцы, которые взяли себе такие тотемы? (Ребята отвечают на вопросы, за правильные ответы племена получают перо.)

4 КОНКУРС «Тотемы»

Ведущий: Я предлагаю выйти на сцену вождей каждого из племен и представиться. Вам предлагается при помощи фломастеров и бумаги, а также вашей фантазии придумать для вашего племени тотемный знак. (Ребята получают все необходимое для конкурса и рисуют тотемы)

Ведущий: Пока индейские художники рисуют тотемные знаки, я хочу спросить у сидящих в зале индейцев: что нужно сделать индейскому охотнику, чтобы звери в лесу не обнаружили его? (Ребята отвечают: маскировочные костюмы, боевой раскрас, имитируют голоса животных и пр. Самые активные ребята выходят на площадку за наградой)

Ведущий: На природе вы живете, Знать растения должны.

5 КОНКУРС «САМЫЙ ОПЫТНЫЙ СОБИРАТЕЛЬ»!

Каждому племени я выдаю рецепт для приготовления волшебного зелья. Нужно собрать необходимые для его приготовления ингредиенты. Правильно и на время. (Собрать растения: одуванчик, травинку, листик клевера, подорожник, листик берёзы, листик акации,)

6 КОНКУРС «Демонстрация индейской моды»

7 КОНКУРС "Рыбалка" (Ловля рыбок на время, сачком или магнитной удочкой)

Ведущий: А теперь все дружно встали, на охоту побежали!

8 КОНКУРС «Охота на бизона». В центр круга становится игрок из одного отряда (он «Бизон») с двух сторон становятся по 3 человека из другого отряда (всего 6 человек). Им необходимо за 1 минуту выбить его мячом. Если «Бизон» ловит мяч, отряд Бизона получает дополнительное очко. В случае попадания в «Бизона» очко получает отряд, играющий мячом. Племя, набравшая наибольшее количество очков – выигрывает!

Ведущий: На бой вожди выходите, Силу, ловкость, сноровку проявите!

8 КОНКУРС " Бой Вождей" В кругу вожди на одной ноге, без участия рук, должны вытолкать соперника из круга.

9 КОНКУРС "Мост спасения" (связать верёвку из вещей у какого племени длиннее)

10 КОНКУРС «Индийский дозор» (обойти кегли с завязанными глазами, при этом другие племена встают вокруг кегль и говорят не правильное направление(кричат) , а своё племя кричит правильное направление. По 1 участнику от племени.

11 КОНКУРС «Водопой» Носим ложками воду с водопоя и сливаем в стаканчики. Побеждает племя, быстрее наполнившее свой стаканчик.

Ведущий: Как вы все прекрасно знаете, все настоящие индейцы очень хорошие «следопыты». Кто из индейцев может расшифровать это слово? (Ответ из зала). Правильно, следопыт. Это человек, который очень хорошо разбирается в звериных повадках, хорошо знает приметы природы и очень любит животных. И я сейчас определю, кто же из наших индейцев сможет участвовать в игре «Следопыт». Назовите, пожалуйста, животных, которые живут в лесах Северной Америки. (Ответы из зала: олень, рысь, росомаха, игуана, койот, скунс, медведь-гризли, белка, енот, лось, волк, пума, бизон, леминг, антилопа, ягуар. На площадку выходят 12 активных индейцев, по 6 человек от каждого племени)

12 КОНКУРС " «Следопыт»

Ведущий: Вот эти юные следопыты будут принимать участие в новом испытании. Вам дается по три следа, по которым каждый из вас должен пройти определенную дистанцию леса. Кто первый закончит это задание, то племя и получает новое перо. Начали. (Игра «Следопыт»). Победителей приветствуют победным кличем. Вручается перо)

Ведущий: Сегодня все наши индейцы показали, что они способны преодолеть все испытания. Но кроме работы и трудностей у индейцев были еще и праздники. Как вы думаете, какие праздники отмечали индейцы в своих племенах? (Ответы из зала: свадьба, приезд, отъезд, постройка дома, удачная охота, рождение ребенка, совершеннолетие и др. Самые активные участники выходят на площадку за наградой.)

Ведущий: Вы все правильно назвали праздники индейцев. И теперь вам осталось сказать, где эти праздники проходили. (Ответы). Все праздники в индейском племени проходили возле ритуального столба. Изображение этого столба вы можете увидеть на нашей иллюстрации. А ваша задача – построить такой столб для проведения праздника в своем племени вот из этого строительного материала.

13 КОНКУРС " Ритуальный столб"

(10 человек из каждого племени по одному несут кубики(банки, мешочки с песком ит.п.) из которых строят ритуальный столб. Готовый столб участники игры должны перенести на исходную точку. Побеждает тот, у кого будет самый высокий столб, и ни разу не упавший. Победителей приветствуют зрители. Им вручается новое перо.)

Ведущий: Итак, дорогие индейцы, все у вас готово. И поработали вы на славу, и ритуальный столб построили. Что ж, теперь можно и отдохнуть. Сейчас все племя Апачей и племя Гуронов образуют два круга по обе стороны площадки, и как только заиграет музыка, вы должны начать индейский танец. Зрители своими криками определяют лучшее племя. То племя, которое будет лучше танцевать и ни разу не остановится, получит последнее перо

Ведущий: Вот и закончился наш поединок, Слава всем участникам , а особенно победителям!

Игра «Путешествие по Лукоморью», посвященная дню рождения А.С.Пушкина



*Новикова Марина Владимировна ,
учитель начальных классов
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: novikovamarf@mail.ru*

Цель: развивать у детей познавательный интерес к творчеству великого русского поэта А.С. Пушкина, закрепить знание детьми сказок А.С.Пушкина.

Задачи:

1. Обобщать знания детей по сказочному творчеству А.С.Пушкина;
2. Воспитывать у детей интерес к творчеству А.С.Пушкина;
3. Развивать у детей коммуникативность, творческие способности, память, мышление, внимание, речь, интерес художественной литературе, способствовать закреплению знаний сказок А.С. Пушкина.

Игра проходит в виде путешествия по станциям, где участники выполняют различные задания, получают баллы за правильные ответы. На линейке раздаются маршрутные листы. На прохождении каждой станции дается определенное время.

Станция «15 вопросов о сказках А.С.Пушкина»

1. Александр Сергеевич Пушкин родился...(в Москве)
2. Сколько богатырей было в "Сказке о мёртвой царевне"? (7)
3. Куда укусил шмель сватью бабу Бабариху в "Сказке о царе Салтане"? (в нос)
4. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана?(на острове Буяне)
5. Царь Дадон - персонаж сказки...? ("Сказки о золотом петушке")
6. В какой сказке работник принес своему хозяину оброк, обманув чертей? (Балда. "Сказка о попе и его работнике Балде")
7. Сейчас потолкуем о книжке другой.
Тут синее море, тут берег морской.
Старик вышел к морю, он невод забросит,
Кого-то поймает и что-то попросит.
О жадной старухе рассказ здесь пойдет,
А жадность, ребята, к добру не ведет.
И кончится дело все тем же корытом,
Но только не новым, а старым, разбитым. ("Сказка о рыбаке и рыбке")
- 8.Какие чудеса были за морем в «Сказке о царе Салтане...»? (Остров Буян, Белка грызла орешки золотые, 33 богатыря, Царевна-лебедь)
9. Кто это говорит:
« Здравствуй, князь ты мой прекрасный!
Что ж ты тих, как день ненастный?
Опечалился чему?» (Царевна-Лебедь)
10. В "Сказке о мертвой царевне и семи богатырях" пса звали... (Соколко)
11. Кто подсказал царевичу Елисею, где искать его невесту? (Ветер)
12. Сколько времени старик и старуха в сказке «Золотая рыбка» прожили в землянке? (30 лет и 3 года.)
13. В каком произведении А.С. Пушкина есть говорящая голова? («Руслан и Людмила»)
14. Сколько раз за всю сказку о золотой рыбке старик ходил на берег моря? (6 раз)
15. Кто командовал богатырями в "Сказке о царе Салтане"? (Дядька Черномор)

Станция «Отгадай сказку»

Участники должны отгадать сказку по опорным словам.

Поп, лоб, по базару, товару

*Жил-был поп,
Толоконный лоб.
Пошел поп по базару
Посмотреть кой-какого товару.*

Гуляет, подгоняет, в волнах, парусах

*Ветер на море гуляет
И кораблик подгоняет,
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах.*

Простился, снаряжился, у окна, одна

*Царь с царицею простился,
В путь-дорожку снаряжился,
И царица у окна
Села ждать его одна.*

Скажи, доложи, милее, белее

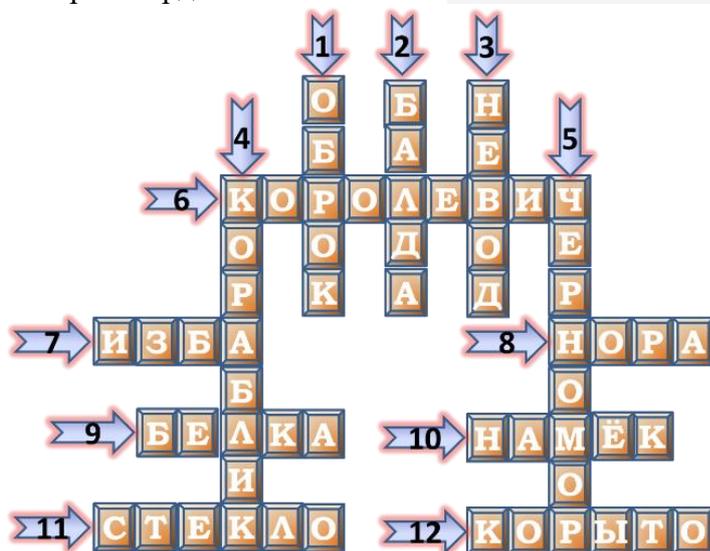
*Свет мой, зеркальце! Скажи,
Да всю правду доложи;
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?*

Станция «Отдай героя»

Один из участников выбирает листочек с названием сказочного героя, и показывает своей команде, используя только жесты. Команда должна отгадать героя.

Золотая рыбка, белка, старуха, царица Лебедь.

Станция «Кроссворд от Учёного Кота»



Вставь пропущенное слово.

Платить обязались черти
мне..... до самой смерти.

Назовите героя сказки, который работал у Попа за три щелчка по лбу.

Что трижды закидывал Старик в синее море?

Вставь пропущенное слово.

Ветер по морю гуляет иподгоняет.

Вставь пропущенное слово.

Все равны как на подбор,
 с ними дядька.....
 Вставь пропущенное слово.
 И жених сыскался ей Елисей.
 Что потребовала от Золотой рыбки Старуха?
 Вставь пропущенное слово.
 Там за речкой тихоструйной есть высокая гора, в ней глубокая
 Кто «песенки поёт, да орешки всё грызёт»?
 Вставь пропущенное слово.
 Сказка ложь, да в ней
 Добрым молодцам урок.
 Как в гневе называла Царица волшебное зеркальце?
 С чем осталась Старуха в конце сказки «О рыбаке и рыбке»?

Станция «Сказочные предметы»

Ведущий показывает картинки с предметами, а участники должны отгадать сказку.
 Зеркало, корыто, яблоко, шлем, петух, бочка, сеть-невод.

Станция «Друг за другом»

Участники угадывают сказку и расставляют иллюстрации в соответствии с содержанием.



По завершении игры и подведения итогов проводится награждение.

Краеведческая работа со школьниками на экскурсиях



*Руденко Александр Иванович,
учитель истории, МХК
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"
<http://sch1.goruno-dubna.ru>*

Одной из форм изучения местного края, его истории и современного состояния являются историко-краеведческие экскурсии. Изучаемый во время учебной деятельности материал дополняется конкретными наблюдениями на экскурсиях, которые помогают выработать правильное представление об окружающей действительности, способствуют расширению кругозора ребят. Изучение вещественных памятников позволяет показать воспитанникам труд народа, воспроизвести крупные исторические события.

На экскурсиях школьники познают прошлое и настоящее нашего общества. Педагогическое значение экскурсии очень велико. Экскурсии помогают учащимся установить связь между имеющимися знаниями, содержанием учебника, уроков и окружающей действительностью, найти подтверждение в жизни того, что уже известно ребёнку, то есть учит школьников видеть историю вокруг себя.

Экскурсии дают возможность детям знакомиться с подлинными памятниками истории, краеведческими объектами в их естественных условиях. На экскурсии объектом познания и воспитания всегда бывают средства наглядности, в основном подлинные памятники истории. Именно эта особенность делает её важнейшим средством активизации познавательной деятельности учащихся.

В зависимости от характера объекта экскурсии делятся на три вида:

1. По музейным экспозициям.
2. К историческим и памятным местам.
3. Историко-краеведческие.

По месту в учебно - воспитательной работе экскурсии можно условно разделить на:

1. вводную, предшествующую изучению учебного материала на уроке или на занятиях кружка;
2. урок-экскурсию. В процессе экскурсии учащиеся, продолжая изучать материал темы, получают новые знания с последующей их систематизацией и закреплением на уроке;
3. итоговую экскурсию, которая проводится после изучения соответствующей темы на уроке или в кружке. Её целью является установление связи между местным и общеисторическим материалом, углубление и обобщение общеисторического материала на базе вещественных и письменных исторических памятников края;
4. обзорную экскурсию, завершающую изучение темы или ряда тем на уроке или в кружке.

По месту нахождения объектов экскурсии бывают ближними и дальними, а по характеру изучения материала и ознакомления с ним – тематическими и комплексными. Имеется и предметная классификация экскурсий:

- исторические,
- этнографические,
- археологические и др.

Методика организации экскурсии включает:

- 1) постановку учителем цели экскурсии и уяснение её учащимися;
- 2) вводную беседу экскурсовода;
- 3) передвижение по маршруту экскурсии и ознакомление с объектами в сочетании с объяснениями экскурсовода;
- 4) вопросы и комментарии учителя, если он сам не является экскурсоводом;

- 5) учёт возрастных и психологических особенностей ребят;
- 6) разработку общих и индивидуальных заданий участниками экскурсии;
- 7) знакомство с правилами поведения и техникой безопасности на объектах;
- 8) оформление необходимой документации;
- 9) формы подведения итогов (вечер, конференция, выставка собранных материалов).

Исторические и историко-революционные экскурсии включают посещение памятных мест, улиц и площадей, связанных с историческими событиями, осмотр памятников материальной культуры, зданий и памятных мест, связанных с этой тематикой. В этих условиях с особым интересом слушают учащиеся рассказы о былом, основанные на данных исторических документах, описаний, воспоминаний живых свидетелей. Перед нами как бы восстанавливаются картины прошедших лет. Они вносят в историческое представление учащихся образность, конкретизируют их знание, воспитывают умение видеть главное, связывая частное, местное с общим. Особую группу экскурсий составляют археологические экскурсии. Археологические экскурсии проводятся не только в музеи для ознакомления с вещественными доказательствами деятельности человека, в далеком прошлом (орудия труда, оружие и различная утварь), но и в места расположения городищ, селищ, стоянок, курганов, где ученые ведут раскопки. В задачу историко-краеведческих экскурсий входят и экскурсии в современность. Они знакомят учащихся с сегодняшним днем города и деревни, совершают небольшой экскурс в прошлое. Эти экскурсии предполагают изучение учащимися города или села, улицы, посещение предприятий, архитектурных сооружений, строек. Возможно проведение комплексных экскурсий, раскрывающих изучаемый объект с разных точек зрения, нередко с посещением музеев, выставок. Такие экскурсии проходят с участием не только учителя истории, но и литературы, географии, биологии. Могут быть комплексные экскурсии по изучению села, колхоза, предприятия и др. Так, учитель истории ознакомит учащихся с историей возникновения и развития села, учитель географии расскажет об экономическом развитии и т.д. Такая экскурсия требует тщательной подготовки и договоренности руководителей между собой.

В последние годы широкое распространение получили военно-исторические экскурсии, посвященные героической борьбе нашего народа в годы гражданской войны, военной иностранной интервенции и в годы Великой Отечественной войны.

На экскурсиях, посвященных Великой Отечественной войне, школьники посещают места боев воинских соединений и партизанских отрядов, знакомятся с местами сражений. Архитектурно-скульптурные ансамбли, памятники героям, военные кладбища и братские могилы, стелы и памятные доски, артиллерийские орудия, самолеты-памятники увековечивают ратный подвиг советских солдат. Весь этот экскурсионный материал, соединенный с образным рассказом экскурсовода о военных событиях, оставляет у школьников огромное эмоциональное впечатление, служит сильным средством военно-патриотического воспитания молодежи. Рассказ экскурсовода, подкрепляемый наблюдением места битвы, как бы переносит школьников в обстановку, закончившегося сокрушительным разгромом врага.

Таким образом, материал, полученный на экскурсии, активно способствует не только усвоению знаний, но и повышению интереса к истории как науки. Школьники, воочию ознакомившиеся с подлинными памятниками истории, глубже начинают понимать закономерности исторического развития общества. У них пробуждаются и развиваются высокие чувства любви к своему краю, к героическому прошлому Родины и прекрасному настоящему её народа.

Развивающий компонент экскурсий стимулирует формирование:

- навыков наблюдения и наблюдательности как таковой
- сенсорных способностей (умение видеть разнообразные признаки объектов: цвет и его оттенки, пространственное расположение, разнообразие форм, фактуры и пр.)
- мыслительных процессов (анализа, сравнения, обобщения, классификации, умения устанавливать связи, разные по характеру и степени сложности)
- воображения и творческих способностей.

При разработке экскурсии важно ставить и решать комплекс задач воспитательного, образовательного и развивающего характера.

По характеру решаемых педагогических задач можно выделить четыре разновидности экскурсий:

- природоведческая,
- экологическая,
- на сельскохозяйственный объект,
- экскурсия эстетического характера.

Структура экскурсии:

1. Вводная беседа.
2. Коллективное наблюдение.
3. Индивидуальное самостоятельное наблюдение детей.
4. Сбор материала.
5. Игры детей с собранным материалом.
6. Заключительная часть.

Во время заключительной части воспитатель подводит итог экскурсии и напоминает о необходимости бережного отношения к природе.

Экскурсии за пределы школы проводятся с 1 – 4 классами. С 1-2 классами рекомендуются наблюдения на своём земельном участке и только во вторую половину года короткие экскурсии на луг, в парк (лес).

Подготовка учителя.

Заключается, прежде всего, в определении цели экскурсии и отборе программного содержания. Намечается экскурсия, исходя из требований программы и особенностей окружающей местности.

Определяя место экскурсии, учитель выбирает наилучший путь к нему - не утомительный, не отвлекающий детей от намеченной цели. При определении расстояния до места экскурсии следует исходить из физических возможностей детей. Продолжительность пути до выбранного места (в одну сторону) не должна превышать для детей 6-7 лет 30 мин, 8-12 лет 40-50 мин. При этом следует учитывать особенности дороги, состояние погоды.

Как бы ни было знакомо педагогу место экскурсии, необходимо за день, за два до неё осмотреть его. Побывав на месте будущей экскурсии, уточняется маршрут, находят нужные объекты, намечает содержание и объём тех знаний, которые должны получить дети о данном круге явлений, последовательность проведения отдельных частей экскурсии, устанавливает места для коллективных и самостоятельных наблюдений, для отдыха детей. Предварительное ознакомление с местом будущей экскурсии даёт возможность не только уточнить и конкретизировать план, но и продумать приёмы её ведения. Для того чтобы экскурсия была интересной, учителю надо подготовить интересные вопросы, стихи, загадки, пословицы, игровые приёмы.

Подготовка детей.

Начинается с сообщения цели экскурсии. Ребята должны знать, куда пойдут, зачем, что узнают, что нужно собрать.

Воспитанники должны знать, что экскурсия - это занятие, которое проводится не в помещении, а в природе, на улицах города, сельскохозяйственном объекте, поэтому на экскурсии необходимо быть дисциплинированным и внимательным. Педагог напоминает детям правила поведения на улице.

При подготовке к экскурсии нужно обратить внимание на одежду детей. Дети должны быть одеты удобно, в соответствии с погодой и сезоном.

Работа после экскурсии.

Знания, полученные на экскурсии, расширяются и закрепляются на занятиях, в играх. Через 2—3 дня после экскурсии учитель проводит занятия с использованием раздаточного материала, рисование, лепку, дидактические игры с природным материалом, читает художественную литературу, заслушивает рассказы детей о том, где были и что видели. В заключение проводится обобщающая беседа.

Планируя беседу после экскурсии, учитель должен поставить вопросы так, чтобы в памяти детей восстановить весь ход экскурсии, подчеркнуть наиболее важные в образовательном и воспитательном отношении моменты, подвести их к установлению связей между явлениями.

Традиционно в план работы городского оздоровительного лагеря «Солнечная поляна» включаются разнообразные экскурсионные программы:

- Экскурсионные поездки в г. Дмитров, г. Кимры, г. Талдом.
- Экскурсия «В мире прекрасного» выставочный зал в ДК «Октябрь».
- Экскурсия в парк Авиастроителей.
- Экскурсия в пожарную часть.
- Квест по скверу Ветеранов.
- Квест по истории родного города.
- Экскурсия в Музей истории крылатых ракет.

Ребята и родители всегда отмечают, что экскурсии интересны и полезны. Такая учебно – воспитательная деятельность расширяет кругозор ребят, развивает интерес к родному краю, развивает коммуникативные навыки.

Фото отчёт



Экскурсионная поездка в г.
Талдом



Мастер класс в г. Дмитрове



В музее крылатых ракет г.
Дубна



На экскурсии в пожарной
части



Краеведческая экскурсия



В выставочном зале ДК
«Октябрь»



Организация активных игр в детском лагере «Солнечная поляна»

Смирнова Ольга Анатольевна,
учитель физической культуры
МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №1
с углубленным изучением отдельных предметов
г. Дубны Московской области"

<http://sch1.goruno-dubna.ru>
e-mail: smirnova.olga1163@mail.ru

Активные игры оказывают благотворное влияние на весь организм ребенка, не только укрепляя и развивая двигательный аппарат, но и влияя на формирование личности ребенка, способствуя его психическому развитию.

Во время игры дети всегда непосредственны, эмоциональны. Поэтому при умелом проведении активных игр, наряду с физическим развитием, проявляется их большое воспитательное значение. У детей развивается сообразительность, внимательность, дисциплинированность, чувство здорового соперничества, вырабатывается инициатива и самостоятельность, а в командных играх – чувство товарищества, ответственности, желание сделать все для общей победы команды.

В наш век научно-технического прогресса значительно снизилась двигательная активность. Исследования ученых показали, что двигательную активность необходимо прививать в раннем детском возрасте.

Умная, увлекательная игра может оказать большое воспитательное влияние, чем длительные и монотонные словесные замечания.

При организации активных игр всегда необходимо стремиться создать у детей положительные эмоции, чтобы они охотно участвовали в игре, а не принимали ее за очередное наказание.

При распределении ролей в игре или разделении участников на команды всегда надо учитывать желание детей или создать и доступно объяснить справедливую очередность, а не проводить все волевым решением, что может вызвать у детей негативные эмоции (гнев, обиду).

Во многих играх важная роль отводится водящему, который своим поведением оказывает влияние на играющих. Выбор первого водящего может сразу создать ту или иную атмосферу начала игры и влиять на весь ее ход.

Выбирают водящего разными способами: назначает воспитатель, по жребию, с помощью считалки, по результатам предыдущих игр и т.д.

Разделение на две команды можно производить путем простого счета «Первый – второй» построенных в шеренгу детей, создавая первую и вторую команды. Также можно использовать существующие жеребьевки. Такое преддверие игры уже само по себе создает эмоциональный фон.

Мяч от стенки

Цель игры: развитие двигательных способностей, ловкости, быстроты реакции.

Атрибуты: большой резиновый мяч.

Ход игры: все игроки встают друг за другом, лицом к стене. Первый игрок бросает мяч в стену, стоящий за ним ловит. Поймав мяч, он тоже бросает его в стену, а ловит третий игрок. Игра продолжается. После броска игроки встают последними в колонну. Игрок, не поймавший мяч, выходит из игры.

Крылатый мяч

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, умения владеть мячом, ловкости, быстроты реакции.

Атрибуты: мяч среднего размера.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды и встают друг против друга на расстоянии 5—6 м. Посередине площадки, между игроками, проводится линия. Один из игроков, водящий, встает на линию. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Игрок, поймавший мяч, быстро бросает его водящему. Если промахнулся, то встает на линию вместо водящего. Если мяч попадет в

водящего, то все игроки разбегаются, а тот старается осалить убегающих. Игрок, в которого попал водящий, меняется с ним местами.

Особые замечания: водящему разрешается бегать по линии и ловить мяч. Если он поймал мяч, то он поменяется с игроком, который бросал мяч, местами.

Прыгай вместе с кенгуру!

Цель игры: развитие двигательных способностей и ловкости.

Ход игры: все игроки-«кенгуру» встают по кругу лицом внутрь на расстоянии 1 м друг от друга. Каждый игрок чертит на земле вокруг себя круг диаметром около 40 см. После этого один из игроков — водящий — встает в центр большого круга. Один маленький круг остается свободным. После слов ведущего: «Игра!» — игрок, слева от которого находится пустой круг, перепрыгивает в него двумя ногами. Если водящий успеет занять освободившийся круг ранее, чем следующий игрок, то последний становится водящим, и игра продолжается.

Особые замечания: при продолжении игры любой игрок по желанию может стать водящим.

Шустрые поросята

Цель игры: развитие двигательных способностей, выработка умения владеть мячом и работать в команде.

Атрибуты: резиновый мяч среднего размера.

Ход игры: все игроки — «поросята», один игрок — ведущий. Игроки встают в круг на расстоянии 1 м друг от друга, держа руки за спиной. Ведущий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударя по нему ногой, старается выкатить его из круга. Игроки не пропускают мяч, отбивают его ногами ведущему. Тот из «поросят», кто пропустит мяч, становится на место ведущего.

Особые замечания: игроки не должны касаться мяча руками. Мяч можно отбивать только так, чтобы он катился по земле. Ведущий не должен отходить со своего места в круге.

Веселые кенгурята

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: несколько небольших камешков.

Ход игры: в центре площадки проводят 2 линии на расстоянии 3 м одна от другой. С 2 сторон от них чертят на расстоянии 10 м еще по одной линии — это дома. Игроки делятся на 2 команды и встают друг против друга за центральными линиями. По жребию одна из команд начинает игру. Игроки-«кенгуру» этой команды на одной ноге стараются допрыгать до своего дома, а их соперники, тоже на одной ноге, догоняют их. За каждого осаленного игрока команда получает 1 очко. На своей центральной линии каждая команда выкладывает столько камешков, сколько она осалила убегающих. Когда игра заканчивается, «кенгуру» возвращаются к центральным линиям. При повторении игры дети меняются ролями. Побеждает команда, первой набравшая условное количество очков (камешков).

Особые замечания: салить можно только игрока, прыгающего на одной ноге; если игрок встал на 2 ноги, он выбывает из игры. По ходу игры можно поменять ногу. Тех, кто спрятался в домике, салить нельзя.

Облачка

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: несколько кеглей.

Ход игры: в центре игровой площадки рисуется круг — небо, по линии которого ставятся кегли — тучи. Игроки-«облачка» встают за линию круга и берутся за руки. Они идут по кругу, и каждый старается, чтобы его сосед задел кеглю-тучку. Игрок, задев кеглю, выходит из игры.

Особые замечания: игра заканчивается, когда в кругу остаются 3 последних «облачка».

Умные поросята

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: большой резиновый мяч.

Ход игры: игроки — «поросята» — встают в круг лицом к центру на расстоянии 1 м друг от друга. Водящий — «Большой кабан» — встает в центр круга, называет по имени одного из игроков и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал ведущий, ловит мяч и отбивает его, стоя на одном месте. Игрок отбивает мяч ровно 5 раз, считая вслух, затем перебрасывает его «Большому кабану». Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не уронит мяч.

Особые замечания: игрок, уронивший мяч, меняется местами с «Большим кабаном».

Гепард и зебры

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: большой резиновый мяч.

Ход игры: из игроков выбирается водящий — «гепард». Остальные игроки — «зебры». «Зебры» встают по кругу, а «гепард» — в центр круга. У «гепарда» мяч. Он вводит его в игру, и «зебры» начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы «гепард» не мог его схватить. Если «гепард» перехватывает мяч, «зебры» разбегаются в разные стороны до того, как «гепард» крикнет: «Стоп!» Игроки застывают на своих местах, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого из них. Если он попадет, то пойманная «зебра» становится новым водящим, а если промахнется, то снова водит.

Особые замечания: при перебрасывании мяч не должен лететь намного выше рук игроков. С мячом в руках бегать нельзя.

Страус и кенгурята

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: большой резиновый мяч.

Ход игры: из числа игроков выбирается водящий — «страус», все остальные — «кенгурята». Игроки встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. «Страус» встает в центр круга, называет по имени одного из игроков и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. «Кенгуру», чье имя назвал «страус», ловит мяч и отбивает его. Число отбивания мяча устанавливается по договоренности, но не более 5. После отбиваний мяч перебрасывается «страусу», и игра продолжается, пока кто-то из «кенгурят» не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место «страуса».

Особые замечания: отбивать мяч следует стоя на одном месте. «Кенгуру» встает на место «страуса» только в том случае, если он поднял мяч с земли.

Звериная эстафета

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости и внимания.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды и выстраиваются каждая в колонну по одному, параллельно одна другой. Между колоннами расстояние около 2 м. Финишная линия проводится в 20 м от колонн. Игроки получают названия разных животных: первые в колоннах — «медведи», вторые — «жирафы», третьи — «слоны», четвертые — «леопарды», пятые — «кенгуру», шестые — «волки» и т. д.

Ведущий неожиданно называет одного из зверей, например, волка. Игроки, стоящие шестыми, бегут до финишной черты и возвращаются обратно. Ведущий называет другого зверя и т. д.

Особые замечания: следует бежать до финишной черты и только по сигналу ведущего.

Фото отчёт «Спортивные игры в лагере «Солнечная поляна 2021»



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов г. Дубны Московской области", 2021 г., 39 с.



141980, г. Дубна, Московская область, ул. Макаренко, д.3.
Тел./факс 8(496)2123162 e-mail: school1@uni-dubna.ru

© *Муниципальное бюджетное образовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов г. Дубны Московской области",*