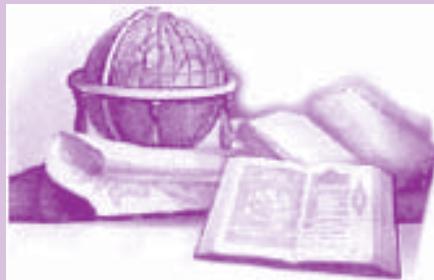


# СЛОВО МЕТОДИСТА

РАЙОННИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ



№4 (004),  
ТРАВЕНЬ, 2010р.

## Літо на здоров'я!



**Стан здоров'я дітей є одним з основних показників якості життя, а виявлення турботи до проблем підростаючого покоління є запорукою подальшого порозуміння між дорослими та дітьми.**

Упродовж останніх років в районі зберігається тенденція до погіршення стану здоров'я дітей, яка зумовлена негативними факторами соціально-економічного, екологічного та психо-емоційного характеру. Вплив постійно діючих факторів ризику, в тому числі стресові перевантаження, зокрема, у шкільному віці, призводить до порушення механізму саморегуляції фізіологічних функцій організму і сприяє розвитку у дітей всебічних захворювань.

**Літо – не за горами! У навчальних закладах вже стартувала підготовча робота щодо створення сприятливих умов для якісного оздоровлення та відпочинку дітей району у 2010 році.**

На допомогу всім, хто причетний до питання організації оздоровчої компанії, розміщуємо у даному випуску «Слова методиста» матеріали з нормативно-правових та фізкультурно-оздоровчих аспектів організації роботи з дітьми у літньому пришкільному таборі. Сподіваємося, що ці матеріали неодмінно стануть у пригоді як директору, так і вихователям табору.

**Приємної всім зустрічі з літом! Здоров'я і гарного настрою!**

**Зоя АБЕЛЬЧУК, завідувачка  
районного методичного кабінету.**

### Скарбничка порад

#### СЕКРЕТИ КОЛЬОРУ

Перевага якого-небудь кольору (або поєднання кольорів) в оформленні приміщення створює різну психологічну атмосферу. Деякі люди знають, що кольорова гама інтер'єру впливає на підсвідомість людини. Причому не тільки на працевдатність.

Так, блакитний колір сприяє кращому засвоєнню інформації і встановленню дружніх взаємин, тому його рекомендується використовувати в приміщеннях для переговорів. А, здавалося б, близький до нього синій, навпаки, розсіює увагу і знижує працевдатність.

Зелений колір заспокійливо діє на нервову систему, знімає головний біль, вторму, дратівливість, знижує кров'яний тиск.

Червоний збільшує вміст адреналіну в крові, підвищує працевдатність і тому особливо рекомендується для повільних, млявих людей. Однак надлишок червоного і зеленого на рівні підсвідомості пробуджує у людей бажання наживи, а червоний, крім іншого, підвищує агресивність.

Фіолетовий колір підвищує роботу серця і легень, збільшує витривалість організму. Проте ним не варто зловживати: цей колір є передвісником втоми. Так що, якщо вам захотілося купити фіолетову кофточку, виходить, пора відпочити.

Перехід у приміщені від жовтого кольору до синього заспокоює. Білий люмінесцентний колір ламп денного світла дратівливо діє на нервову систему, а жовте та жовтогаряче світло сприяє творчому мисленню і гарному настрою.



## **ПЕРЕЛІК ДОКУМЕНТІВ у пришкільному таборі з денним перебуванням**

### **1. Статут пришкільного табору денного перебування**

#### **2. Накази:**

- про організацію роботи пришкільного табору;
- про призначення директора та працівників табору (старшого вихователя, загонових вихователів, музичного керівника, керівника з фізичного виховання, обслуговуючого персоналу) та посадові обов'язки працівників пришкільного табору;
- про затвердження плану роботи пришкільного табору;
- про систему протипожежних заходів у пришкільному таборі;
- про дотримання санітарно-гігієнічних вимог
- про зарахування дітей у загони та призначення вихователів;
- про дотримання режиму роботи табору та правил техніки безпеки;
- про попередження травматизму, нещасних випадків;
- про організацію походів, екскурсійних поїздок (на кожен вид роботи окремо);
- про організацію харчування в таборі;
- про участь в огляді-конкурсі на кращу організацію роботи пришкільних таборів «Щоб літо було здоровим та щасливим»;
- про підсумки роботи пришкільного табору з денним пере-

буванням.

#### **3. Плани роботи табору:**

- план роботи пришкільного табору з денним перебуванням;
- загонові плани роботи;
- особисті плани роботи директора пришкільного табору, старшого вихователя, загонових вожатих, музичного керівника, керівника з фізичного виховання.

#### **4. Заяви батьків.**

#### **5. Режим роботи табору.**

#### **6. Журнали обліку інструктажів по ТБ у таборі:**

- журнал обліку відівного інструктажу;
- журнал поточного інструктажу.

#### **7. Матеріали по харчуванню дітей у таборі.**

#### **8. Щоденники роботи табору:**

- щоденники роботи табору;
- щоденники роботи загонів.

#### **9. Матеріали по медогляду педагогічних працівників, обслуговуючого персоналу.**

#### **10. Журнал обліку дітей у таборі.**

#### **11. Протоколи засідання педагогічної ради.**

#### **12. Звіти про роботу табору:**

- щомісячні звіти (до 17.06, 17.07, 17.08, 10.09. 2010 року)
- статистичний звіт (до 01.07. 2010 року)

## **Орієнтовний план роботи пришкільного табору з денним перебуванням**

### **31.05.2010 р.**

Організаційні збори-вогники.

Ознайомлення з правилами поведінки в таборі.

Виготовлення стінгазети пришкільного табору «Здрастуй, любе літечко!»

Підготовка до урочистого відкриття табірної зміни.

### **01.06.2010 р.**

День захисту прав дітей  
Відкриття табірної зміни.  
Святковий концерт «Барвистий світ дитинства»

Творчі звіти шкільних гуртків.

### **02.06.2010 р.**

День доброти  
Години спілкування  
Розважальна програма «Ами до вас в ранковий час»

Акція «Майстриня доброго майстра». Вогнік «Розкажи про свої добри справи»

### **03.06.2010 р.**

День довкілля  
Проект «Природа і ми».-

Зустрічаємо сонце, збираємо лікарські рослини, дбаємо про здоров'я.

Акція «Бережи природу», експрес-інтерв'ю «Запитай у природи»

Розважальна програма «Квіти – усмішка природи»

### **04.06.2010 р.**

День ерудита  
Інтелектуальна гра «Аукціон знань»

Ігрова програма «Інтелектуальний вернісаж»

Захист фантастичних проектів «Мистецтво майбутнього»

2010 р. День музики і театру.

Ігрова програма «В гостях у муз»

Кароoke на поляні.

Казкові вистави.

### **08.06.2010 р.**

День пам'яті.

Ранкові зустрічі «Слухаємо мир і спокій».

Усний журнал «Іван Коже-

дуб – тричі Герой Радянського Союзу», «Діти -герої».

Спортивні змагання.

09.06.2010 р. День України

Захист проекту «Наша країна»

КТС «Символи України»

Експрес-гра «Веселій ярамарок»

### **10.06.2010 р.**

День козаків

Військово-патріотична гра «Джура»

### **11.06.2010 р.**

День розваг

Ігрова програма «Грай-місто», експрес-гра «Творчий автодром»

Презентація загонів «Наші таланти»

Фотовиставка «Посміхніться, вас зімітають».

### **14.06.2010 р.**

День моди.

Парад моди «Літній настрій»

Конкурс веселих гримерів.

Конкурс «Чарівна панночка»

### **15.06.2010 р.**

День Європи

Фестиваль - подорож «Мандруємо Європою»

Інтелектуальна гра «Мистецькі шедеври Європи»

Свято «Я – українець, я – європеець!»

Футбольні змагання

### **16.06.2010 р.**

День здоров'я

Захист проектів «Як бути здоровим»

Ігрова програма «Агент безпеки», «Гороскоп здоров'я»

Ігри, конкурси «Спортивна мозайка»

Данс-акція «Здоров'я – це модно»

### **17.06.2010 р.**

Закриття табору

Урочиста лінійка. Підведення підсумків роботи табору.

Прощається ватра:

«Дай свою іскру, вітроно-ко, мені,

Щоб потім згадати гарній дні».



## ФОРМИ ЗАЛУЧЕННЯ ДІТЕЙ ДО ПЛАНУВАННЯ РОБОТИ ЗАГОНУ

### Скарбничка пропозицій

На видному місці в загоні вивішується великий плакат з конвертом «Бажаємо — пропонуємо», куди діти кладуть свої пропозиції. А для того, щоб ця справа була більш дієвою і стимулювала дітей до прояву творчості та ініціативи, протягом дня можна випустити кілька «бліскавок»: повідомлення в загоні про бажання і пропозиції, що надійшли вже від дітей.

### Анкета «Що я хотів би (хотіла б)?»

Орієнтовні запитання анкети:

З ким ти хотів би товарищувати?  
Кому ти допоміг би в будь-яку хвилину, не роздумуючи?  
Яку справу ти хотів би запропонувати провести в загоні?  
Організатором якої справи ти хотів би бути?  
Чого ти хочеш навчитися?

Відповіді на запитання анкети дадуть можливість внести з календарного плану найбільш важливі та цікаві для дітей справи і заходи.

### Усне опитування «Ваша пропозиція»

Його проводять дитячі репортери прес-центрі серед вихованців і дорослих.

### Експертний випуск стінгазети «Допиши»

У цій газеті написані зліва тільки запитання педагогів, справа — вільне місце для відповідей дітей. Наприклад:

Як у вас у класі проводились туристичні походи, конкурсні програми, диспути, пам'ятні зустрічі тощо?

Які справи в таборі, де ти раніше відпочивав, тобі найбільше запам'ятались?

### Конкурс на кращі пропозиції

Цей конкурс малих ініціативних груп на кращі пропозиції до плану роботи загону проводиться з метою залучення всіх дітей до планування. Слід враховувати захоплення, інтереси і бажання дітей. Необхідно подумати про форми заохочення і груп, і окремих дітей. Переможці конкурсу можуть стати організаторами запропонованих справ. Можна випустити привітання, «бліскавку», оголосити подяку. В результаті такого конкурсу найбільш цікаві та корисні пропозиції й бажання дітей повинні ввійти до плану загону протягом зміни.

При плануванні роботи в загоні слід враховувати, що особливої уваги і піклування потребують малюта. А тому до плану роботи необхідно внести ігри, вікторини, змагання, конкурсні програми.

Пропозиції дітей, вихователя, вожатого розглядає рада загону і найцікавіші з них включає до проекту календарного плану. Сюди відносяться і заходи з календарного плану оздоровчого закладу.

План роботи на день — «Путівка дня». Підготовка до дружинних і загонових справ, режимні моменти, справи, які ввійшли до повсякденного життя оздоровчого закладу (експурсії, прогулянки, зарядка, заняття спортом), фіксуються у «Путівці дня» — плані роботи на день. Тобто день планується погодинно. Основна справа, яка проводиться в загоні, може визначити назву кожного дня (День здоров'я, День довкілля, День України тощо).

Залежно від змісту роботи, члени загону створюють ініціативні групи організаторів справи. Наприклад, під час підготовки до Свята відкриття пришкільнного табору кожному загону потрібно підготувати свою сторінку, тобто вітання, вивчили пісню, танець тощо.

Календарний план роботи загону і табору потрібно корегувати. Адже інколи виникає потреба в заході, що не планувався, або навпаки — відмовитися від того заходу, що був раніше запланований. Тому широко використовується в таборі планування роботи на наступний день, що вносить корективи в «Путівку дня».

Зведеній план роботи табору на наступний день складає старший вихователь разом із черговим по табору на основі щоденних загонових планів. Яскраво оформленій план роботи дружини вивішується на стенді «Сьогодні у нас». Бажано, щоб він був оформленій дітьми.

### Особистий план роботи вихователя загону

Це не копія плану роботи загону. У ньому чітко зазначається, з ким із вихованців необхідно поспілкуватися, кому допомогти у виконанні якихось доручень, кому з батьків дітей надіслати листи з нагоди гарних вчинків і справ їхніх дітей тощо. В особистому плані передбачається, що потрібно зробити саме вихователю чи вожатому для того, щоб краще реалізувати план роботи загону.

Педагогічний щоденник. Вихователь (вожатий) веде ще й «Щоденник загону», у якому відображаються результати спостережень за дітьми, їх взаємовідносинами.

Педагогічний щоденник — це результат творчості вихователя (вожатого), його роздумів. Цей щоденник не лише допомагає організувати свій час, а й учити аналізувати власну роботу.

Щоденник педагога — це водночас і робочий документ, у якому він аналізує кожний прожитий день, робить конкретні висновки, узагальнення, накреслює план на перспективу.

На сторінках педагогічного щоденника вихователь фіксує найбільш цікаві моменти життя загону, спостереження за дитячим колективом, його радощами та перемогами, пошуками і розчаруваннями. Він є звітним документом, що узагальнює всю діяльність загону.

### Структура педагогічного щоденника

Назва літнього дитячого оздоровчого закладу (табору, центру тощо). Прізвище, ім'я вихователя (вожатого).

Список дітей і відомості про кожного з них.

Календар літа — державні та релігійні свята України, визначні події, що відбуваються в країні і за кордоном, традиційні справи оздоровчого закладу.

Режим дня.

Організаційна сторінка: назва закладу, загону, девіз, пісня, рада загону.

Педагогічна характеристика колективу в розвитку: на початку, впродовж та в кінці зміни. У характеристіці фіксуються вікові та індивідуальні особливості вихованців, їх уміння в різних видах діяльності, ставлення до товаришів, ровесників, організаторські здібності; зміни, які відбулися при формуванні якостей особистості.

План-сітка роботи загону.

Щоденні записи вихователя (вожатого), які можна назвати «Подорож в 21 день», «24 дні з життя», «День за днем» та ін.

Для зручності ведення записів можна заповнити сторінки так: «Путівка дня», «Діяльність» (власний план роботи на день), «Аналіз дня», «Роздуми» (аналіз колективних творчих справ, пропозицій і думки вихованців, як вдалось вирішити поставлені завдання, настрій дітей у загоні, їхня активність, хто відзначився, на кого слід звернути увагу, роздуми на майбутнє тощо).

На основі матеріалів педагогічного щоденника вихователь (вожатий) повинен написати звіт роботи за зміну, в якому аналізуються етапи і кінцевий результат роботи в оздоровчому закладі за зміну, дається самооцінка педагогічної діяльності та шляхи поліпшення роботи з дітьми.

Отже, планування виховної роботи в літніх дитячих оздоровчих закладах вимагає чіткої послідовності, системності та наступності. Це одна з найважливіших умов успішної організації літнього відпочинку школярів.

Майбутні педагоги, вихователі та вожаті повинні керуватися єдиними вимогами до планування виховної роботи. Тобто складати конкретний план дій, який допомагає сформувати тимчасовий добрий, дружний колектив вихованців і дорослих, важливим процесом якого є спільне обговорення мети, завдань, справ, які диктують нам саме життя, вироблення основних законів взаємодії між собою, основних норм педагогічного спілкування, розподіл спільніх доручень, планування такої програми дій, щоб кожен зміг розкрити себе з кращого боку, виявити турботу та допомогти у важку хвилину, вміти розділити радість успіху.



**Надпомогу СТАРШОМУ ВИХОВАТЕЛЮ  
пришкільного табору**



## **Види та організаційні форми діяльності**

Суспільно-корисна праця (самообслуговування, благоустрій території, операція «Затишок», екологічний десант); ательє добрих послуг, майстерня з виготовлення сувенірів, розвідка «Корисні справи»;

Гра: вогнище дружби, загонові вогники з елементами гри, уявна подорож до країни «Толерантність»;

Організаційно-громадська: презентація табору, чергування в їdalні, на території табору, виконання доручень, організація діяльності груп, вибори активу, щоденне підбиття підсумків табірного дня, ранкові та вечірні лінійки;

Спортивно-оздоровча: зарядка, виконання санітарно – гігієнічних вимог, додержання визначеного розпорядку дня, проведення змагань з шахів, шашок, волейболу, футболу; бесіди з безпеки життедіяльності; «Веселі стартси», гра «Козаки - захисники країни», подорож «Будь здоров»;

Туристсько-краєзнавча: проведення змагань з метою удосконалення туристських навичок, екскурсій, бесіди з краєзнавством;

Науково-дослідницька: вивчення рідного краю;

Морально-правова: бесіди з профілактики правопорушень, зустрічі з працівниками правоохранючих органів, проведення анкетування, тестування, тренінги;

Культурно-масова: огляд художньої самодіяльності: конкурси малюнків, плакатів; конкурси доробок з природничого матеріалу, конкурси «Mic і містер табору»;

Інтелектуально-пізнавальна: конкурси ерудитів, вікторини, дискусії, захист фантастичних проектів, КТС «Козацький гард», день пізнавальних ігор, аукціон знань, турнір знавців природи, поезії; день цікавої науки, інтелектуальний хокей, захист професій, ігри - тренінги, турнір лицарів.

## **Сценарій ранкової лінійки у таборі**

(Табір загонами шикується на місці проведення лінійки. У центрі – старший вихователь, черговий вихователь, голова ради табору.)

Голова ради табору:

– Табір! Рівняйся! Струнко!

Командирам загонів приготуватись, здати рапорти! Вільно!

Командир загону:

– Загін! Струнко!

(Командири загонів по черзі підходять до центру, доповідають).

Командир загону:

– Голово ради табору! Загін «Веселка» у кількості 16 чоловік на ранкову лінійку вишикувався. Командир загону Олександр Тимченко.

(Після цього командир загону йде до свого загону і віддає команду: «Вільно». Так доповідають усі командири загонів).

Голова ради табору:

– Табір! Рівняйся! Струнко!

– Товаришу старший вихователю! Табір «Дивограй» у складі п'яти загонів на ранкову лінійку вишикувався. Дозвольте табірний день розпочати. Державний прапор України підняті!

Старший вихователь:

– Дозволяю табірний день розпочати, Державний прапор України підняті! Право підняти прапор надається (переможцям конкурсів, іменниникам, черговим тощо). (Названі діти підходять до щогли).

Голова ради табору:

– Струнко! Табірний день розпочати! Державний прапор України підняті! (Звучить Державний Гімн України. Діти піднімають прапор).

Голова ради табору:

– Вільно!

(Після цього старший вихователь оголошує план роботи на день, аналізує початок дня, голова ради табору повідомляє про рішення ради табору, про цікаві справи у загонах. При необхідності слово надається командирам загонів, відповідальним за проведення заходів, начальнику табору).

Голова ради табору:

– Табір! Праворуч! З лінійки кроком руш!

## **Сценарій вечірньої табірної лінійки**

(Табір вишикувався на вечірню лінійку. Голова ради табору приймає рапорти командирів загонів).

Командир загону:

– Голово ради табору! Загін «Капітошка» у кількості п'ятнадцяти чоловік на вечірню лінійку вишикувався! Командир загону Наталка Мороз.

(Після прийняття рапортів голова ради табору доповідає старшому вихователю)

Голова ради табору:

– Табір! Рівняйся! Струнко!

– Товаришу старший вихователь! Табір у складі п'яти загонів на вечірню лінійку вишикувався. Голова ради табору Сергій Кіzion.

(Після команди «Вільно!» черговий член ради табору підводить підсумки дня, старший вихователь або черговий вихователь оголошує переможців змагань, конкурсів, нагороджують їх, називають черговий загін на наступний день. Діти, яких відзначили, одержують право опустити прапор).

Голова ради табору:

– Шикуйсь, рівняння на прапор!

– Табір! Струнко! Табірний день закінчено! Державний Прапор України опустити!

(Діти під звуки Державного Гімну опускають прапор).

Голова ради табору:

– Табір! Вільно!

(Загони залишають лінійку).



## На допомогу ВІХОВАТЕЛЮ ЗАГОНІВ

### ВЕСЕЛКА КОЛЕКТИВНИХ ТВОРЧИХ СПРАВ В ГОСТЯХ У МУЗ

Це яскрава, імпровізована вистава. Зал прикрашается букетами квітів і сплетеними вінками з поетичними оригінальними назвами, присвяченими табірному життю, науці, мистецтву.

Дівчата виконують ролі муз. Музи в давньогрецькій міфології – богині, які є покровительками мистецтва:

Уранія – муз астрономії

Калліопа – покровителька поезії

Кlio – покровителька історії

Мельпомена – покровителька трагедії

Полігімія – покровителька гімнів, красномовства

Талия – покровителька комедії

Терпсіхора – покровителька танців і хороводного співу

Євтерпа – покровителька ліричної поезії і музики

Помічниками муз можуть бути діти різних загонів. Вони створюють у святковому залі композиції, використовуючи для цього макіонки, аппікації з кольорового паперу, ниток і тканин, природного матеріалу.

Головне, що тема роботи кожного загону була присвячена музі, яку вони представляють. Для презентації кожній музі можна використати міні-вистави, пантоміми, ігри, танці, лялькові вистави.

Представлені композиції можуть започаткувати постійно діючу виставку-інформацію про різні галузі науки і мистецтва.

#### ВЕЛИКЕ КОЛО

Велике коло – це модифікація вчорашніх зборів групи. Воно має всі ознаки зборів, виключаючи офіційну частину.

Загонова справа – предмет розгляду і обговорення в колі: підводяться підсумки, накреслюються плани, вимальовуються перспективи, визначаються виконавці. Доречні тут жарти, пісні, ліричні відступи.

Коло – це збір дружнів-однодумців, пов’язаних певною справою, захоплених певною ідеєю.

Велике коло – це збір всієї групи, мале коло – збір мікро-групи, яка обговорюватиме поточні питання.

#### ЗАОЧНА ПОДОРОЖ

Організовується з метою ознайомлення з історичними пам’ятниками, містами, будовами, цікавими місцями. Це може бути подорож в минулому, майбутнє чи сучасне.

Це сюжетно-рольова гра, в якій вся група перетворюється в мандрівників. За бажанням дітей вибирається вид транспорту: літак, теплохід, поїзд.

Визначається конкретні ролі: машиніст, пілот, капітан тощо. Учасники КТС виготовляють макет того виду транспорту, на якому подорожуватиме група, або кімнату оформляють під салон літака, ракети. Потім екіпаж пропонує групі маршрут подорожі. Тут можна організувати «продаж» квитків, ціна яких виражається в піснях, ребусах, загадках. Розігруються «щасливі квитки», на яких написано не тільки пункт призначення, а й завдання команди.

Одержані завдання, кожна команда готує розповідь про місто, де буде зупинка, у вигляді телерепортажів, звукових інтер’ю, мальованіх фільмів, концептів національних пісень, танців. Частина інформації діті можуть готовувати і під час подорожі між зупинками у вигляді радіопередач, театру біля мікрофона, інформації стоярdesi. А щоб діти могли орієнтуватися в ході гри, повинен бути ведучий, який знає секрети всіх команд, легко може вийти з будь-якої ситуації під час подорожі, зможе підтримати ігровий настрій протягом всього КТС.

#### КОМПАС У КНИЖКОВОМУ МОРІ

Це пізнавальна КТС, яка передбачає знайомство з книгою, історією її створення, з тим, як книга потрапляє до читача, покупця, з долею книги в майбутньому.

Спочатку потрібно дізнатись, які книги люблять читати діти. З цією метою можна провести анкету:

Які книги ти любиш читати?

Твій улюблений герой?

Які книги ти взяв би з собою в похід, у велике життя?

На героя якого твору ти хотів би бути схожим?

Відповіді на анкету допоможуть вибрати тему. Сама колективна справа будується за принципом стрійок денного журналу, лише їх назви фіксуються на великому компасі. Стрілка компаса показує то на одну, то на іншу назву:

«Шлях книги від автора до читача»

«Наша бібліотека»

«Одного разу я прочитав книгу»

#### ПРЕФІКСИ

Якщо до слів додікати префікси полі-, міні-, архі-, супер-, може вийти нове цікаве слово, а далі, можливо, й історія. Що таке, наприклад, суперсірник? Можливо, це сірник, яким запалюють сонце? Тоді хто і коли? А як виглядає архіверблод?

#### АУКЦІОН

Аукціон дуже незвичний: у ньому перемагає не той, хто більше заплатить, а той, хто останнім назве слово. Наприклад, назвіть предмет, назва якого починається літерою «Р» і який знаходитьсь у нашому приміщені; або хто останнім назве казкового героя.

## СИМВОЛИ УКРАЇНИ – СВЯТИНЯ НАШОГО НАРОДУ



Мета: поглибити знання дітей про державні та національні символи, їх значення.

Виховувати в дітей почуття любові до свого народу, поваги до державних символів, українських звичаїв і обрядів, відчуття своєї належності до України, усвідомлення спільноти власної долі з долею Батьківщини, досконалому володінні українською мовою

Обладнання: державний прапор України, Герб, Гімн, карта України, вишиті рушники, кетяги калини, обереги, виставка дитячих малионків.

На сцені – ведучі в національних костюмах.

Звучить пісня «Це моя Україна».

Ведучий: Україна! Мальовнича і прекрасна, з її широкими нивами і полями, глибокими ріками і морями, високими горами, з її прекрасною мовою, піснями, танцями, її волелюбним народом.

Це – наша Батьківщина.

Ведуча: Кожна людина завжди з великою любов'ю і з душевним трепетом згадує місце, де народилася, де проходило її дитинство. Це і є родинне вогнище: твоя мала батьківщина, де живуть мама, тато, бабуся, сестри, брати.

І якщо скласти ці малі батьківщини кожного з нас – утвориться велика держава – Україна, яка має свою багатовікову історію.

Ведучий: Дорогі друзі! Сьогодні ми з вами здійснимо захоплюючу подорож. А її маршрут ви визначите самостійно. Для цього вам слід розгадати кросворд і у виділеному стовпчику прочитати наш шлях.

Запитання до кросворду :

Назва рідного міста?(Країнів)

Гори на заході України ?(Карпати)

Назва українського півострова?(Крим)

Всесвітньовідомий український поет та художник?

(Шевченко)

Країна – північний сусід України?(Росія)

Справжнє ім’я Лесі Українки ?(Лариса)

Легендарний засновник міста Києва?(Кий)

Ведуча: Отже, наш маршрут – Символи України .

Символ – це предмет, який символізує державу, відображає її побут, традиції, історичне минуле. Кожна країна світу має свою державну атрибутику або символи. Пригадаємо державні символи України.

Ведучий розповідає легенду про символи України.

Ведуча 2: Державні символи – цінність громадян України, котрі мають давні і цікаву історію.

Учень 1: Золотий тризуб на блакитному тлі - це символ влади. Він зустрічається ще з часів Київської Русі, зокрема на монетах київського князя Володимира Великого.

Герб – це частина корони, яку носили київські князі.

Чому саме тризуб вважають гербом України? Мабуть тому, що число три завжди вважалося числом казковим, чарівним. У багатьох казках ви знайдете розповідь про трьох богатирів, про три бажання, про три дороги. А ще у тризубі відображені тридіність життя. Це – батько, маті, дитя, які символізують свою силу, мудрість, любов.

Учень 2: Національний прапор України – синьо-жовтий прапор. Він теж має досить давнє походження. Поєднання цих двох кольорів зустрічається на гербах і прапорах нашого славного народу ще з часів княжої доби. Жовтий колір - колір хліба, життя, а блакитний - це колір неба, води, миру.

Учень 3: Національний Гімн України – це урочиста пісня, символ нашої державної єдності, яку більше століття тому написали поет П. Чубинський та композитор М. Вербицький. Словя гімну, які були надруковані вперше в 1863 році і припали до серця всім українцям.

Ведуча: Все, що мріялось віками,

Сповнилось, настало!

«Ще не вмерла Україно» -

Гордо прозвучало.

(Звучить Гімн України)

Ведучий: Є серед міст великих і величних

Куточок найріднішої землі,

**(Початок. Продовження на 6 стор.)**



Де пахне хлібом і п'янить від липи,  
Де все в цвіту бує навесні.  
Мое старе і юне рідне місто,  
Красиве ззовні й щедре від душі.

Саме так пише про наше місто Красилів, кореспондент місцевої газети Галина Косюк.

Ведуча. Наше місто також має свої символи – Герб та Прапор.

А чи знайомі ви з символікою Красилова?

Я пропоную вам пограти гру. Відповішиши вірно на запитання вікторини, ви зможете відкрити малюнки із зображенням Герба та Прапора міста Красилова.

(Для при потребі зображення символів, які покриваються ігровим полем. Поле розбивається на 6 секторів. Грають дві команди. Кожна з них по черзі вибираючи сектор, відповідає на запитання. Давши вірну відповідь, відкривають сектор. Виграв команда, яка швидше відкриє зображення символів)

Запитання до вікторини.

1. Перша усна загадка про місто Красилів.
2. Перша письмова загадка про Красилів.
3. Назвіть Герой Радянського Союзу, які народились на Красилівщині.

4. Коли районна газета почала виходити під назвою «Красилівський вісник»

5. Назвіть найбільші річки, які протікають в межах Красилівського району.

6. Яка чисельність населення Красилівського району.

7. Скільки пам'яток природи місцевого значення знаходиться під охороною в Красилівському районі

8. Скільки позашкільних установ діє на території Красилівського району

9. Назвіть пам'ятники, які є на території міста Красилів.

10. Назвіть село, де народився Володимир Булакло.

11. Назвіть найдовшу вулицю міста Красилів.

12. В якому році місто Красилів отримало статус районного центру? Ведучий: Перед вами зображення символів міста Красилів.

До сьогоднішнього свята ви готували інформаційні повідомлення про те, що означає їх символіка та кольори. Давайте послухаємо ваші розповіді.

(Творче завдання для команд. Учасники команд створюють власні герби або герб гуртка. Презентують його.)

Ведуча: Прекрасна наша держава – Україна. Найбільше багатство – талановиті, співучі, українські діти.

Учень1: Ми різні з материнської колиски,

Та всі ми діти цієї землі.

В родині вільний всі ми – українці

Ми України доночі і сини.

Учень2: Ми українці, і кожен із нас має пишатися своєю Батьківщиною. Всі ми народилися на Поділлі в славному місті Красиліві і від нас із вами залежить якою буде наша маленька Батьківщина.

(Вірш про Красилів, пісня «Красилів мій, моя колиска», виконують гуртківці)

Ведуча:

Ви молоді, енергійні, сповнені рішучості до дій. І саме від вас залежить і ваше особисте майбутнє і майбутнє нашої держави, і ті відносини, які ви вибудуете один з одним. Віртесь в те, що в іх основі завжди будуть такі цінності як мудрість та справедливість. А всі ваші справи будуть добротворчими. І тому завершити нашу зустріч я хочу давньою легендою само про ці чесності, яка никого не залишить байдужим і спонукає до роздумів.

Один мудрий цар, помираючи, покликав своїх дітей і запитав:

- Що кожен із вас думає про існуючий світ.

Діти відповіли:

- Нічого гарного в ньому немає. Є тільки зло, байдужість, жорстокість, несправедливість, образи, обман.

- Гірко мені від ваших слів. Бо я можна жити і правити світом, якщо ваш розум і серце отруєні думками про зло і смуток. Благословляючи вас на царство я хочу, щоб ви пам'ятали: те що ви принесете у цей світ таким він і буде. Тож хай один із вас несе в нього щастя, другий – добро, третій – мудрість, четвертий – справедливість. Але знайте, що щастя – це не гроши, не влада, не владіння чимось; це стан душі і шукати його треба усередині себе.

Добро – вміння не нести у світ свої прагнення і не нав'язувати нікому того, що бажаєш сам.

Мудрість – це не вказувати комусь, яким треба бути, а здатність змінюватись самому.

Справедливість – це вміння не оцінювати інших за своїми мірками.

І пішли його діти нести у цей світ щастя, добро, мудрість, справедливість. Але всі вони пішли по одному, і в різні боки. І тому скрізь чогось не вистачало.

Тому я бажаю, щоб у вашому житті всі ці чесноти йшли поруч з вами одним шляхом, єдиною дорогою.



## Надпомогу ІНСТРУКТОРУ З ФІЗ.ВИХОВАННЯ

### Військово-спортивна патріотична гра «Сокіл» («Джура») РОЙОВІ АТРИБУТИ

1. Назва рою. Має мати геройчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історично-геройчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоциги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки. Мета: створення збрінного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати її ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

2. Відзнака рою - схематичне, символічне зображення назви. Форма: білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення.

3. Ройовий клич-девіз. Має відображати лицарсько-войськову, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: “Двічі не вмірати”, “Або пан, або пропав”, “крапце вовком згинути, аніж жити пісом”, “зі щитом або на щиті”. Мета – клич має ідеально об’єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

4. Ройове гасло-позивний – наприклад: “Пугу-Пугу” – “Козаки з лугу” чи “Сонце сходить” – “буде день”. Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри.

5. Прапорець встановленої форми із своїми барвами.

Прапорець – це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нащається відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапорця не поміщуємо ніяких нашивок. Прапорець носяться прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапоря, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри “Джура” – малинова. Її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

6. Типова форма – однострій, має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції, основний елемент – вишиванка. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армії чи силових структур різних часів.

#### ОПИС ВІДІВ ЗБОРУ “ДЖУРА – 2010”.

Орієнтовні умови проходження окремих етапів гри.

Військово-спортивні види:

I. «Впоряд» (стрійова підготовка).

Змагання проходять у вигляді демонстрації знань та вмінь зі стрійової підготовки. За основу варто брати розділ «Стрійова підготовка» із шкільного підручника «Захист Вітчизни» та відповідні розділи зі Стрійового статуту ЗСУ.

Бере участь весь рій, 8 чоловік. Час на виконання завдання - 10 хв. Всі накази віддає ройовий (відповідно алгоритму, що додається).

Завдання:

1. Шикування рою (у дві шеренги).
2. Перевірка стрійових прийомів за командами: “Рівняйсь”, “Струнко”, “Вільно”, “Заправитись”; виконання поворотів на

**(Початок. Продовження на 7 стор.)**





### (Продовження. Початок на 6 стор.)

місці; стройового кроку на місці.

3. Перевірка зовнішнього вигляду і знань положень «Стройового Статуту ЗСУ».

4. Перевірка правильності віддання команди на розмикання та змикання строю (командус ройовий), оцінка дій особового складу рою.

5. Дії особового складу рою за командою ройового на перевикування рою з двошеренгового строю у одношеренговий та навпаки.

6. Виконання маршової патріотичної пісні.

Алгоритм віddання команд ройовим:

Шикування рою в двошеренговий стрій за командою: «Рій, в дві шеренги – СТАВАЙ».

Рівняння рою за командою «РІВНЯЙСЬ».

Дії за командами: «СТРУНКО», «ВІЛЬНО», «ЗАПРАВИТИСЬ».

Повороти на місці, дії за командами: «Ліво-РУЧ, Кру-ГОМ».

Дії за командами: «На місці кроком-РУШ», «СТИЙ».

Для перевірки зовнішнього вигляду і знань положень «Стройового Статуту ЗСУ» рій повертається за командою: «Ліво-РУЧ».

Розмикання та змикання рою на місці за командою «Рій – праворуч розім-КНИСЬ».

Перешикування рою з двох шеренг в одну за командою: «Рій, в одну шеренгу – ШИКУЙСЬ».

Перешикування рою з однієї шеренги в дві за командою «Рій, в дві шеренги – ШИКУЙСЬ».

Дії за командою: «Ліворуч зім-КНИСЬ».

Вихід на вихідний рубіж виконання маршової патріотичної пісні за командою ройового «Право-РУЧ (ліво-РУЧ), на вихідний рубіж кроком РУШ».

**«ЯТІВНИК»** - змагання з надання першої долікарської допомоги.

Участь бере 4 особи з рою. Команді надається для вирішення практичне і теоретичне завдання. Один з учасників команди (по вказівці судді) с потерпілим. Дії при виконанні завдання – командні. Використовуючи підручний матеріал, одяг, санітарну сумку, необхідно надати першу медичну допомогу потерпілому. Правила проведення етапу подаються команді-учаснику на початку змагань.

Команда повинна мати з собою укомплектовану санітарну сумку:

1. Бинт марлевий стерильний 7м x 5 см - 2 шт.
2. Бинт марлевий стерильний 10 м x5 см - 2 шт.
3. Вата гігроскопічна хірургічна нестерильна - 1 упаковка
4. Настойка йоду 5% по 10 мл в склянці з пластмасовою кришкою, що нагвинчується -1 шт.
5. Спиртовий 2% розчин (зеленка)- 1 шт.
6. Спирт нашатирний - 1 шт.
7. Жгут гумовий - 1 шт.
8. Бактерицидний пластир
9. Лейкопластир - 1 шт.
10. Ножиці - 1 шт.
11. Олівець, лист паперу

Учасники повинні знати призначення предметів, що знаходяться в санітарній сумці, знати симптоми та вміти надавати першу медичну допомогу при переломах (відкритому, закритому), вивихах, кровотечах, пораненнях, опіках, обмороженнях, отруєннях, ураженнях електричним струмом, утопленнях.

Додаткові види (конкурси):

**ГРА «ВІДУН»** – інтелектуальні змагання з історії українського війська, сучасних збройних сил України

Правила проведення три подаються команді-учаснику на початку змагань. Участь беруть 3 особи від рою.

**ВАТРА «У КОЛІ ДРУЗІВ»** – представлення від рою творчо-мистецького завдання (візитна картка команди). Участь бере весь рій. Тематика – козацтво. Тривалість виконання завдання – 5-7 хв.

Критерії оцінювання:

відповідність тематиці – 10 б.

художній рівень – 10 б.

оригінальність виступу – 10 б.

костюми – 10 б.

масовість – 10 б.

дотримання регламенту – 5 б.

### Щоб у загоні було весело та щікаво

## ЕНЕРГІЗATORI

Енергізатор („energizer”) – коротка вправа, яка відновлює енергію групи під час заняття.

Більшість вправ – енергізаторів проводяться з метою порухатись у незвичній цікавій формі, через гру налагодити та розвинути взаємодію, співпрацю між учасниками.

Енергізатори активізують роботу різних аналізаторів: тілесно-кінестетичих, візуально-просторових, візуально-аудіальних і т. д. та розвивають музично-ритмічні, креативні, творчі здібності учасників.

Використання енергізаторів:

- відновлює енергію групи;
- зінімає м'язову напругу та розумову втому;
- переключає, відновлює і активізує увагу учасників;
- полегшує взаємопізнання та самопізнання учасників на вербальному та невербальному рівнях;
- є основою для побудови добрих контактів, що особливо важливо для несміливих осіб, гіпер або гіпоактивних дітей;
- сприяє розвитку довіри, ініціативи, спонтанності та креативності в груповій та самостійній діяльності учасників;
- допомагає створити позитивний клімат в групі за короткий проміжок часу.

Правила проведення енергізаторів

Енергізатори проводяться 2-5 разів під час заняття, особливо тоді, коли учасники виглядають втомленими, а також для емоційного переходу від одного інформаційно-практичного блоку до іншого.

Вибір вправи залежить від конкретної ситуації та потреб групи на даний момент часу, від мети та цілей проведення заняття, а також враховуються культурні традиції учасників, місцеві правила поведінки, вік та менталітет.

Важливо, щоб в запропонованій грі кожен учасник міг взяти участь.

### ГОЛОВА, ПЛЕЧI ...

Учасники встають у коло, повторюють за ведучим слова і торкаються до кожної згадуваної частини тіла.

1. Голова, плечі, коліна, пальці (руками торкаються голови, перехрещеними руками – плечей, долоні кладуть на коліна, клацають великими пальцями рук).

Голова, плечі, коліна, пальці

Коліна, пальці,

Коліна, пальці.

Брови, очі, вуха, ніс (двома долонями торкаються до очей, вух, носа та бров).

Слови повторюють то голосно, то тихо; швидко, дуже швидко, повільно і дуже повільно, у середньому темпі.

### ВАРИМО БОРЩ

Учасники сидять на стільчиках у колі і розраховуються на складові, які входять у борщ: квасоля, морква, буряк, картопля, цибуля.

Тренер знаходиться в центрі кола (його стільчик виносять за коло) і пропонує помінятися місцями („передмішатися”), наприклад, бурякам або моркві та квасолі. Коли учасники міняються місцями, тренер займає один зі стільчиків. Учасник, який не встиг сісти, стає ведучим і „варить борщ далі”. Коли звучить слово „борщ”, – всі учасники міняються місцями.

Важливо, щоб під час першого ознайомлення з забавою, складових борщу було 5-6, не більше.

Пропонуйте учасникам варити не тільки борщ, а й готовувати різні салати – вінегрет, олів’є; створювати букети з різних квітів; робити колажики з осіннього листя різних порід дерев і т. д.

### ТИТОНЬКА З БРАЗИЛІЇ – НАЙКРАЩА

### ТИТОНЬКА У СВІТІ!

#### 1 варіант

Учасники утворюють коло.

Тренер розпочинає: „Моя тітонька живе в Бразилії. У неї довге волосся (паралельно словам відбувається невербальний показ)“.

**(Початок. Продовження на 8 стор.)**



## (Продовження Початок на 7 стор.)

Далі по колу кожен з учасників щось розповідає про тітоньку з Бразилії та ілюструє свої слова рухами і мімікою. (Наприклад, тітоньці подобається танцювати, грати на піаніно, дивитися у небо, рахувати зорі, пірнати за ракушками, читати і т. д.) Вправа триває до тих пір, поки учасникам є що розповісти про тітоньку з Бразилії.

### 2 варіант

Тренер об'єднує учасників в групу. Кожна група впродовж 5 хв. вигадує та записує факти з життя тітоньки (факти поділяють на фантастичні та реальні). По черзі кожна група презентує невербально свої напрацювання.

Як варіант, тренер пропонує учасникам розповісти про онука тітоньки, про її цуцика, дім, сусіда, про улюблений вазон тітоньки, який цвіте 1 раз в 10 років і лише 1 годину.

### ДІРИГЕНТ

Учасники встають у коло. Одна особа – детектив – виходить з кімнати. Серед тих, хто залишився, вибирається диригент. Коли детектив повертається (його завдання: відгадати, хто є диригентом), диригент показує різні рухи, всі інші учасники за ним повторюють. Коли диригента відгадано, він стає детективом і виходить з кімнати. Гра продовжується.

### М'ЯЧ СУСІДУ

Учасники встають у коло, на відстані одного кроку один від одного. Гравці в протилежних частинах кола тримають по одному м'ячеві (в грі використовують тільки два м'яча). За сигналом тренера учасники передають м'ячі або вправо, або вліво (важливо, щоб в одному напрямку) так, щоб один м'яч не наздогнав іншого. Якщо в однієї людини опиняться два м'яча, гра починається спочатку.

### Важливі умови:

- при передачі м'яча не пропускати учасників;
- гравець, який не зловив м'яч, піднімає його і передає далі.

### КАЗКА ПРО КОЛОБКА

Утворюють групи за кількістю героїв у казці, наприклад, група колобків, група лисичок, вовків, медведиків, літніх людей і т. д.

Казкові герої сідають на стільчиках групами.

Отже, тренер читає казку. Коли звучить назва одного з героїв, то учасники групи, яка представляє даного героя, встають і обходять чи обігають навколо свого стільчика, імітуючи ходу саме свого героя.

Інші учасники плескають у ритмі ходи, характерної для даного героя.

### КОВПАК

Тренер пропонує учасникам повторити за ним вголос: „Ковпак ти мій трикутний. Трикутний мій ковпак. А якщо не трикутний, то це не мій ковпак”.

Після цього тренер дас завдання повторити сказане, але:

1) замість слова „ковпак” дівчі (відповідно до кількості складів) поплескати себе по голові, не вимовляючи слова „ковпак”;

2) замінити жестами такі слова:

- слово „трикутний” показати двома жестами - замість складу „три” підняття 3 пальці, а замість „-кутний” - повести лікtem в сторону;

- частку „не” - відповідним рухом голови, а замість „це”, „ти” і „мій” показати пальцем на щось, на когось і на себе.

Фразу „Ковпак ти мій трикутний. Трикутний мій ковпак. А якщо не трикутний, то це не мій ковпак” та її варіанти проговорюють в різному темпі з різною інтонацією та з різною силою голосу.

Вправу проводить спочатку тренер, а потім учасники один за одним вигадують нові варіанти озвучення фрази (переставляють слова у реченні).

Завдання групам: вигадати певну фразу, замінюючи у ній слова жестами і провести вправу зі всіма учасниками.

## ЗНАЙОМСТВО ТА ПРИВІТАННЯ

На початку заняття учасники вітаються і знайомляться один з одним. Вправ щодо самопрезентації або вправ на привітання, які проводяться на початку заняття, існує велике розмаїття. Ці вправи відрізняються формами та умовами проведення, інколи цілями, але містять кілька спільніх для даного типу вправ завдань:

- через гру швидко та цікаво в невимушений спосіб познайомитись один з одним;
- запам'ятати імена учасників;
- зняти напруження та налагодити комфортну атмосферу для взаємодії та співпраці.

### ІМ'Я ТА ПРЕДМЕТ

Учасники утворюють коло. Ведучий вздовж кола проносить чаївну торбинку з різними предметами. З заплющеними очима учасники дістають з торбинки по одному предмету.

Завдання учасникам: поєднати власну презентацію з певною ознакою, яка характеризує виявленій предмет.

Тетяна, я така ж струнка, як цей пензлик!

Якщо вистачає часу, учасники дістають з чаївної торбинки ще по одному предмету і визначають спільну рису між собою та вже дісталою.

- Ніна, я така ж м'яка за характером, як ця смужка паралону та ось ця булочка на фото!

### 2 варіант

Учасники утворюють пари. Кожна пара дістає з торбинки один предмет і знаходить щось спільне між собою та цим предметом. Презентація проходить у такий спосіб:

- Віталій і Тетяна, ми такі ж пунктуальні, як цей годинник!

### ЩО МОЯ РІЧ ЗНАЄ ПРО МЕНЕ?

Ведучий пропонує учасникам від імені певного предмету або від імені своєї частини тіла розповісти щось про себе. Наприклад: „Я, Нога Дениса. Коли Денис відпочиває на березі моря, мені надзвичайно подобається ступати босоніж по теплому піску”.

### ВЕЛИКА СЦЕНА

- Уявіть, що ви – відома, улюблена глядачами зірка сучасного кіно. І ось сьогодні, тут і зараз, настав ваш зоряний час. Ви щасливі! Ви пишаетесь собою.

Отже, перетілівшись у знамениту на весь світ зірку кіно, учасники один за одним виходять (або вибігають) під музичну підведення (встають на стільчик) і презентують себе, називаючи своє ім'я та повідомляють щось про себе одним-двою реченнями. Всі інші учасники аплодують „зірці”.

- Що дала вам участь у даній вправі, що ви відчували, які висновки зробили для себе?

### ЯКБІ Я БУВ ..., ТО...

Ведучий пропонує групі один предмет (чашка, книга ...) або явище природи (дош, вітер ...), чи щось інше (звук, пісня, мелодія ...), з чим учасники себе асоціюватимуть. Наприклад:

- Якби я був звуком, то мене б звали ... (а, о, р, ж...);
- Якби я був піснею, то це була б така пісня ... (проспівати);
- Якби я був мелодією, то це була б така мелодія (поплескати у долоні);
- Якби у мене було ім'я дерева, то це було б дерево ... (показати);
- Якби у мене було ім'я танцю, то це був би танець (станцювати) і т. д.

### ІМЕНА ТА ПРЕДМЕТИ

#### 1 варіант

Кожен учасник за 5 хвилин вибирає один предмет, що знаходиться у кімнаті (або виконує схематичний малюнок будь-якого предмета), і називає у колі дві характерні ознаки вибраної речі.

Наприклад, ОКУЛЯРИ – скляні і в блакитній оправі.

Далі ведучий пропонує учасникам замість назви предмета підставити своє ім'я і зачитати, що вийшло. Наприклад:

- Я – Валентина – скляна, в блакитній оправі.

#### 2 варіант

Учасники пишуть міні-оповідіння про життя предмета (про його вподобання, труднощі, плани, мрії і т. д.).

Після презентації оповідань учасникам пропонується замінити в тексті назву предмета на своє ім'я і зачитати те, що вийшло.

Запитайте учасників про їх відчуття та враження від даної вправи.