

**Отдел образования администрации Бузулукского района  
МБУ ДО «Центр внешкольной работы»**

**Методические рекомендации  
«Тематические смены и дни в ЛДП, ДОЛ»**

Составитель:  
Баньязова Р.Р. –  
методист высшей категории

Бузулукский район, 2022

**Методические рекомендации по тематическим сменам ЛДП, ДОЛ /**  
сост. Р.Р. Баньязова – Бузулукский район: МБУ ДО «Центр внешкольной  
работы», 2022. – 15 с.

*Данные методические рекомендации посвящены организации проведения тематических смен, дней в детских оздоровительных лагерях и адресованы руководителям образовательных организаций, начальникам ЛДП, старшим вожатым, воспитателям.*

*Методические рекомендации могут быть применены в период каникул для организации полезной занятости в лагерях дневного пребывания, детском оздоровительном лагере.*

## Содержание

Пояснительная записка .....	4
Тематические дни.....	5
Разработка тематического дня .....	8
Тематические смены.....	10
Заключение.....	15

### **Пояснительная записка**

Детские оздоровительные лагеря, независимо от специализации и ведомственной принадлежности, призваны обеспечивать полноценный и содержательный отдых и оздоровление детей, а также решать проблемы их развития и воспитания.

**ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ** тематических смен – создание условий для организации качественного отдыха и оздоровления с одновременным освоением углубленного содержания по тематической направленности смены.

#### **ЗАДАЧИ:**

✓ повышение уровня знаний участников смены в соответствии с ее направленностью;

✓ ознакомление с механизмами включения в практическую деятельность по направленности смены;

✓ информирование детей и подростков о современных тенденциях развития в соответствии с направленностью смены;

✓ обучение актуальным методикам и технологиям проектирования, создания и реализации мероприятий и другим действенным способам реагирования на окружающие вызовы и проблемы;

✓ формирование у участников смены личных качеств и компетенций, значимых для успешной деятельности по направленности смены;

✓ развитие эмоционального интеллекта и социальной компетентности детей и подростков, тренировка их креативного и проектного мышления

## Тематические дни

### Тема дня или смены

- Позволяет наполнить новым смыслом старые мероприятия и сделать их интереснее. Близкая детям тема вызовет у них интерес ко всему, что как-то будет с этим связано.
- Требуется так или иначе привязывать всё происходящее к теме.

### Тематические дни

Тематическим ("Темовым") днем называется такой день, в который с утра и до вечера проводятся мероприятия, связанные единой тематикой. Тематический день может проводиться как для всего лагеря, так и для одного отряда. Участвовать в тематическом дне детям значительно интереснее, чем играть в обычные повседневные игры, особенно если этот день хорошо продуман. Как же это сделать?

Все начинается с выбора темы. От этого выбора во многом зависит успех всего мероприятия, так как вожаком хорошую тему легче разрабатывать, а детям интереснее в нее играть. Выбор темы дня чем-то похож на придумывание названия отряда.

Для простоты можно взять список праздников и памятных дат и выбрать из него наиболее интересные праздники, празднованию которых и будет посвящен весь день (по календарю они могут проходить не обязательно летом). Кроме того, на интересную тему вас могут натолкнуть какие-нибудь события, например, солнечное затмение, пятница 13-е или третий день подряд идет дождь. Можно также за основу взять популярный мультфильм, историческое событие, географический регион или все что угодно.

Когда тема выбрана, запишите на листочек максимум ассоциаций, связанных с ней. Выделите из этого списка наиболее яркие ассоциации. Например, для Дня железнодорожника это могут быть: железнодорожные станции, рельсы, семафоры, депо, сортировочная горка, оранжевые жилеты...

А для Дня Военно-морского флота: Андреевский флаг, парад кораблей, сигнальные флажки, морской бой, морские карты и т.д.

Попробуйте придумать изюминку. Нестандартные решения всегда очень ценятся. Более того, одна нестандартная идея может указать на целую гору других хороших идей. Вместо того чтобы проводить простую спартакиаду, попробуйте лучше провести зимние олимпийские игры. Детям значительно интереснее будет поиграть летом в хоккей, чем просто побегать по беговой дорожке.

Тематический день лучше разбить на три части (время после завтрака, после полдника и после ужина). Для каждой из частей надо выбрать типовой сценарий игры. Например, игра по станциям, викторина, спортивное состязание, сценическая постановка и т.д. Если выбрана сценическая постановка, то лучше

само выступление провести во второй половине дня, а первую половину дня уделить подготовке к нему.

Далее типовой сценарий разрабатывается более подробно с использованием составленного списка ассоциаций. Для игры по станциям это будет включать разработку антуража (например, в день железнодорожника команды от станции к станции будут перемещаться «паровозиком») и детальную разработку каждой станции (что конкретно будут делать дети на станциях «Сортировочная горка» и «Укладка рельсов»). Если повезет, то получится придумать очень интересные маленькие игры.

Здесь же надо подумать, из чего сделать детям-железнодорожникам оранжевые жилеты, а детям-морякам фуражки и гюйсы.

При проработке дня не следует забывать и об оформлении лагеря или отдельных его участков (сцены, линейки и т.д.), а также стоит продумать альтернативные варианты сценариев для плохой и хорошей погоды.

Но придумать тематический день не достаточно. Любая самая хорошая идея может быть загублена плохой реализацией. Тематический день надо еще и хорошо провести.

*Как создать тематический день*

- Выбрать тему
- Атмосфера (костюмы, лексика, фишки, роли ...)
- Придумать мероприятия в тему, можно попробовать даже еду/зарядку ... увязать в тематику.
- Продумать их логическую связь между мероприятиями
- Придумать связующую нить (сюжет, цель, логика ...)
- Идея (мысль) дня может тоже наличествовать

Важно уметь вставить стандартное мероприятие в тематический день.

Тематический день может быть отрядным или общелагерным. В последнем случае тема обычно вводится театрализованным show на линейке.

Тема дня — всё что угодно (день индейца, Нептуна, авиатора, день красоты, любви, науки, ...)

Желательно, чтоб к теме привязывались не только мероприятия, но и режимные моменты (тематическая зарядка), разные фишки, связанные с темой (не отряды, а племена, у каждого своя фирменная раскраска, и т.п.)

*Для примера* рассмотрим всё тот же день индейца:

- Зарядка: разминка молодого война/охотника (метание копья, преодоление препятствий, загон добычи)
- Утром: Посвящение в индейцы — игра по станциям с заданиями на ловкость, дружность, заканчивающаяся визитом к загадочному богу огня и рисованием магического символа на лбу.

- Затем можно выйти на тропу войны, и сыграть в зарницу в индейском стиле (вместо погон — животворящий амулет, боевая раскраска, ...)

- “Однако, — говорит вожатый, — война — не лучший способ решения конфликтов”, и поэтому днём: Великая сходка племён — творческий конкурс: представление от племени, племенная песня, конкурс вождей, шаманов, охотников, поваров,...

- На закуску хорошо пойдёт уже коллективная охота на мамонта.

- И вечером: большой совет у костра с байками про индейцев, хорошими песнями, словом, просто костёр.

Вот такой план — где-то примерный, где-то избыточный — продумывайте на свой вкус.

Ещё пара примеров специальных тематических дней:

- День дублёра

- В День Дублёра вожатые становятся детьми, а дети вожатыми. Понятно, не все дети, а только 2 или 3 человека, которых заранее выбрали всем отрядом.

- Хотя, дети, казалось бы, исполняют роль вожатых, вожатые не расслабляются, а работают вдвойне. Нужно по-прежнему следить за порядком на отряде, но теперь делать это не явно, а как-то исподволь, чтобы всем казалось, что это новые вожатые заправляют всем. Однако если они совсем не справляются, возможно, придётся их сменить или вовсе прекратить день дублёра.

- День Дублёра, как правило, начинается с отбоя предыдущего дня, когда новые вожатые отбивают отряд. Затем, сидя с ними в вожатской, вы обсуждаете предстоящий день. Новые вожатые должны будут провести мероприятия, поделитесь с ними своими вожатскими наработками. С утра вы будите их раньше, и они идут на планёрку вместе с вами, а там уже подъём, зарядка, и понеслась...

### **Разработка тематического дня**

Тематический день — это заранее запланированная серия дружинных и/или отрядных мероприятий, объединенных целями, задачами, общими названием и темой, приводящихся в 1 или 2 дня.

Тематические дни бывают:

- По характеру проведения – дружинные и отрядные
- По количеству дней - простые (1 день) и составные (более 1 дня).

Требования к тематическим дням:

1. Тема дня так или иначе перекликается с темой сезона
2. Наличие легенды в соответствии с темой сезона
3. В простом тематическом дне не менее 2х отрядных и дружинных мероприятий, в составном – не менее бти.
4. У всех мероприятий единые цели, но разные задачи.
5. Важно предвидеть результаты тематического дня.

При разработке тематического дня необходимо:

- четко сформулировать цели и задачи дня и отдельных мероприятий
- подобрать мероприятия в соответствии с видом дня;
- учитывать, что погода от нас не зависит;
- знать, что два одинаковых по типу мероприятия в один день не проводятся;
- статичное дружинное мероприятие (с одним сюжетом или одной задачей) не должно проводиться более 1 часа, динамичное мероприятие – не более 1,5 часов;
- помнить, что любой элемент тематического дня требует оформления;
- помнить, что любой тематический день требует подведения итогов.

### ***Логика тематического дня***

Логика тематического дня выстраивается сама собой, тема ведет отряд от одного мероприятия к другому. Нужно заложить лишь в программу что – то спортивное, что – то познавательное, что – то творческое, конкурсное, что – то из разговорного жанра и еще какой – то ритуал. Например, если планировать «День леса», то программа дня может быть такой:

- Зоологические забеги (спортивное);
- Викторина «Загадки леса» (познавательное);
- Конкурс поделок из природного материала («природа и фантазия») (творческое);



- Беседа «Человек – дитя природы» (что-то из разговорного жанра).

Еще одно преимущество тематического дня в том, что не надо к каждому мероприятию придумывать новое оформление. Достаточно накануне вечером изготовить что – то тематически – соответствующее, и оно сойдет для всего запланированного. Утренняя зарядка, уборка территории, полдники и т. д. тоже становятся тематически наделенными. Обычно на лагерную смену приходится 3 – 4 тематических дня. При желании можно сделать тематическими хоть каждый день. Вот темы:

- День цветов, День здоровья, День рекордов Гиннеса,
- День смеха, День индейца, День проказ и приколов,
- День спорта, День девочек, День мальчиков, День дождя.

## Тематические смены

В наши дни уже любая программа смены должна быть тематической (как минимум иметь яркое название).

Чем больше срок, тем труднее удержать детей в русле темы (любая тема рано или поздно надоедает). Поэтому есть разница между составлением плана короткой (осень, зима, весна) и длинной (летней) смены.

### Короткие смены

На коротких сменах каждый день наполнен тематическим смыслом. Каждый день может иметь свою подтему.

В первый же день детям преподносится легенда смены, в свете которой обретут смысл все последующие события.

Например: Злой колдун Пупырчатый украл солнечный свет, и скоро земля погибнет, если мы не преодолеем все испытания и не вернём украденный свет, а для этого нам придётся доказать свою дружность, весёлость, показать знания, и т.п.

Или: Мы с вами оказались на заброшенной базе инопланетян, которые прилетели на Землю много лет назад и оставили где-то здесь секрет супертехнологии. Мы — экспедиция, призванная найти этот секрет, но для этого нам нужно собрать по частям инопланетянскую карту и вообще преодолеть все препятствия, которые хитрые инопланетяне оставили здесь для конспирации.

Легенда преподносится в театрализованной форме или в форме игры.

Далее по ходу смены мы постепенно приближаемся к цели (каждый день находится новый кусок карты, и т. п.).

В конце смены происходит итоговое мероприятие, где общими усилиями, наконец, достигается финальная цель: побеждается злой колдун Пупырчатый, находится украденное солнце, и т.д. — словом, ВСЕ МОЛОДЦЫ!

*Для примера* рассмотрим смену “10 дней до конца света” Легенда и как она вводится: В первый день вечером, когда первый огонёк вроде как уже подходит к концу, в холл неожиданно врывается вожатый и кричит “Вы видели это?! Там, огромный огненный шар! Нет? Они уже улетели, увы, но вот что они оставили!” Он передаёт детям конверт с письмом от инопланетян, в котором написано примерно следующее: “По решению Большого Совета Галактического Управления ваша планета будет уничтожена через 10 дней. Впрочем, возможно, вы ещё сможете её спасти, если прочитаете наше зашифрованное сообщение, символы которого мы разбросали с помощью информационного лазера по вашему зданию”. Далее дети должны собрать буквы, которые были заранее расклеены по разным местам в корпусе. Когда буквы найдены, из них составляется “Полуодушевлённый Псевдоразум”. Эти слова вводятся в компьютер, после чего запускается звуковой файл, содержащий таинственный голос инопланетянина, вещающий от том, что жизнь существ, населяющих

Землю кажется бессмысленной, а сами существа неразумными, и что земля будет очищена и использована для разведения питательных и полезных червей. Но, возможно, инопланетяне поменяют своё мнение, если мы докажем им, что жизнь наша наполнена смыслом и вечными ценностями (звуковой файл прилагается).

После этого в течение каждого дня мы доказываем присутствие и важность в нашей жизни разных вечных ценностей, таким образом, каждый день приобретает свою тему:

- День дружбы (игры на сплочение)
- День правды (игра “детектив”, огонёк правдивых слов)
- День фантазии чудес (Новый Год (смена-то была зимняя!))
- День красоты (рисунки на снегу, конкурс костюмов)
- День здоровья (Суперолимпиада, демонстрация “За здоровый образ жизни”)
- День чистоты и белизны (скульптуры из снега, сюжетка “Тайд или кипячение”)
- День семьи (конкурс семей)
- День благосостояния (экономическая игра)
- День государственности (политическая игра, выборы президента)
- День любви (Любовь с 1-го взгляда, конкурс пар) И так далее...

### **Большие смены**

Здесь мы будем говорить о составлении общелагерной тематической программы. Отрядные план-сетки составляются вожатыми отрядов и, по возможности, так же подгоняются под тему.

На большой смене уже трудно подвести под тему каждый день, поэтому к теме привязываются только основные общелагерные мероприятия.

Легенда смены начинает вводиться в отрядах с самого первого дня, но настоящая завязка происходит на открытии смены. Там опять же show на линейке и вожатский спектакль объясняют всё популярно.

Далее полная свобода фантазии. Но ни одна смена, пожалуй, не обойдётся без творческого конкурса с выступлениями отрядов на сцене (“Максидром”, “Золото Канн”...), пары ролевушек разного типа.

Дискотеки на смене проводятся примерно раз в 3 дня и привязываются к праздникам и большим играм.

В конце смены, если тема требует, проводится итоговое мероприятие.

Стоит также подумать о разного рода тематических фишках, которые будут появляться в течение смены и не дадут детям забыть о том, что у них в лагере не обычная скучная смена, а СУПЕР-МЕГА-...

## **Цикловая игра.**

Можно сделать цикловую игру, растянутую на весь период лагеря. Делается это так: выберите интересную Вам тему. Разбейте ее на отдельные, законченные по смыслу куски (игровой день). Объем проведения - 3-5 часов игры в день (еще интереснее проводить ее кусками в течение дня). Остальное время - подготовка к текущему или следующему игровому дню. Например, ремесла, чтение. Когда игра хорошо продумана, каждый день прописан, обязательно выписан итог текущего игрового дня (можно подводить итог дня на вечернем костре, можно на костре продолжать игру), то лагерь пролетает на одном дыхании. На любую тему ложатся любые игры... здесь не нужно изобретать велосипед. Не нужно изобретать супер-пупер невиданную игру, которая невероятно увлечет детей. Это невозможно. Главное, проживите с ними бок о бок этот лагерь. Живите с ними этой игрой.

## ***Принцип тематической смены***

Все написанное дальше исходит из следующих предпосылок:

- Мы создаем детский коллектив, т.е. группу детей, которые дружат между собой, относятся друг к другу как родные братишки и сестренки. Поэтому при внешней соревновательности, главный упор во всем делается на взаимодействие детей в команде, взаимопомощь и поддержку (вожатый не делает упор на победу, у детей с этим все и так хорошо). Команды каждый раз меняем.
- Поскольку жизнь является предметом многоплановым, то и доля мы планируем многоплановые, т.е. стараемся охватить как можно больше разных интересных моментов жизни (или найти такие интересные моменты в обычном и привычном).
- Создавался инструмент, с помощью которого любой (даже начинающий) вожатый мог бы легко создать план на день и претворить его в жизнь. Так не получилось, потому что, если вожатый комплексует и не играет во все предлагаемые обстоятельства, то получается достаточно скучно. А если играет, да еще и костюмчик себе какой-нибудь слепит - получается очень-очень.

Идея построения тематического дня

Идея принципа используется в некоторых телевизионных программах и заключается в следующем: при создании информационной телепередачи интересной для зрителей были взяты несколько одинаковых блоков, и они каждый день потерялись (спорт, музыка и т.д.), менялось лишь их информационное наполнение. Из-за того, что блоков было много, содержание их менялось, смотреть стало интересно. Такая идея сейчас используется во всех утренних информационных каналах.

Перенос этой идеи на лагерную жизнь получился такой: делаем день тематическим. У нас есть три периода "утро", "день" и "вечер", когда мы можем с детьми заниматься делами. Поэтому мы делаем так: "утро", - изучение некоторых специфических для данного дня знаний, получение навыков и тренировка, "день" - проведение тематической эстафеты по лагерю и "вечер" - проведение тематического КВНа.

Под словом "эстафета" понимается прохождение команды детей по маршруту по карте, на которой отмечены места, где находятся этапы. Команды одновременно выбегают с начальной точки и проходят все этапы по порядку, но начальные этапы сдвинуты и команды встречаются только вовремя перебежек с этапа на этап. С каждой командой бежит один вожатый, он на каждом этапе рассказывает задание и контролирует его выполнение.

Под "КВН" понимается такое мероприятие, в котором участвует несколько команд, им выдаются задания, и или команда целиком выполняет его, или часть команды, или по одному участнику. Предполагается, что команды при этом никуда не бегают. Вожатые проводят это дело, а на момент подготовки помогают своим командам. Материалы КВН (кроссворды, задания, рисунки и т.д.) после КВНа оставляем в "уголке", поэтому к концу смены набирается полный "уголок" с историей смены. Команды сохраняют свой состав в течении одного дня. Команд у нас обычно две-три-четыре, так как рассчитывается все из того, что никого, кроме отрядных вожатых нет. Четыре команды получается, когда вожатые двух соседних отрядов проводят тематический день вместе (таким образом мы получаем команды, в которых смешаны дети двух отрядов и они сдруживаются ). В другой день состав команд меняется.

### **Идеи тематических смен:**

- «Морское плавание» (корабли с командами, матросы, капитаны, море, якорь, рында и т.п.)
- «Детский городок» (мэрия города, улицы, жители, предприятия, городская валюта...)
- «Сказочное царство» (царь, царица, свита, сказочные герои...)
- «Лесное государство» (берендей, лесные обитатели...)
- «Акционерное общество» (АО, акционеры, акций, биржи, совет директоров...)
- «Космический полет» (галактики, планеты, космические корабли, космонавты...)
- «Индийское племя» (вождь, вигвам, талисман...)
- «Экологический лагерь» (зеленый патруль, экологи...)
- «Детское телевидение» (телестанции, телепередачи, телеканалы, режиссер, продюсер...)

- «Театральная смена» (театр, труппа, актеры, антракт...)
- «Научная лаборатория» (НИИ, профессор, конструктор, инженер, изобретатель, модель, макет...)
  - «Город мастеров» (мастера, мастерские, приспособления, инструменты...)
  - «Милицейский городок» (детектив, милиционер, ГАИ, светофоры, пешеходные дорожки...)
  - «Детский экспресс» (вагоны, пассажиры, поезда, рейс, ж/д...)
  - «Зарубежное государство»
  - «Детская партия»
  - «Фермерское хозяйство»
  - «Лагерь следопытов»

## **Заключение**

Тематический день позволяет эффективно погрузить детей и подростков в специфику волонтерского движения или его отдельных направлений/аспектов. Тематические дни могут быть проведены как в сменах, не связанных профилем с добровольческим движением, так и в волонтерских сменах.

Тематические дни легко могут быть встроены в программы профильных смен социально-педагогической направленности (патриотические, историко-культурные, краеведческие, финансово-экономические, этнокультурные, экологические, здоровьесберегающие и др.), смен актива детских и молодежных общественных объединений, комплексных лагерных смен.

Следует помнить, что согласно ФГОС результаты освоения образовательных программ состоят не только из предметных, связанных с определенной сферой научного знания, но также из метапредметных и личностных результатов, важное место среди которых занимает гражданская позиция молодого человека как активного и ответственного члена российского общества, тогда как добровольческие практики повсеместно признаны эффективным инструментом формирования гражданско-патриотического сознания.

### Список литературы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 04.05.2011 № 99-ФЗ «О лицензировании отдельных видов деятельности»;
3. Федеральный закон от 24.07.1998 N 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
4. Национальный стандарт РФ ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления» (утв. и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 27 декабря 2007 г. № 565-ст);
5. Письмо Минобрнауки России от 31.03.2011 № 06-614 «О направлении рекомендаций по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков»;
6. Письмо Минздравсоцразвития России от 14.11.2011 № 18-2/10/1-7164 «О типовом положении о детском оздоровительном лагере»;
7. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
8. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы);
9. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
10. Приказ Минпросвещения России «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (от 30.09.2020 г № 533)