

# ФАБРИКА ЗВЁЗД

**Программа «Фабрика звёзд», которая стала основой деятельности летнего лагеря в санаторной зоне, включает работу мастер-классов, кружков, клубов по интересам. Эти объединения создаются не только и столько для ребят, уже добившихся результатов, – в программе участвуют все дети без исключения; у каждого есть возможность познакомиться со всеми клубами, мастер-классами, секциями, действующими во время смены, попробовать себя в различных видах деятельности и в разных социальных ролях: исполнителя, наблюдателя, организатора, генератора идей, что, безусловно, способствует социализации.**

**А название... Что ж, нам, взрослым, не очень-то нравится популярное телешоу с таким названием: и безголосые певцы – эти тусклые звёзды, и «обнажёнка». Да и звёзды (мы-то это отлично понимаем) на фабрике не производятся. Но идея-то хорошая! И она очень подошла нижевартовцам.**

Гульнара Линкер,  
Галина Кругликова,  
педагоги летнего  
оздоровительного  
лагеря,  
преподаватели  
Нижевартовского  
государственного  
педагогического  
института

На время смены детский оздоровительный лагерь превращается в фабрику звёзд, а каждый ребёнок становится звёздочкой. Отряды-созвездия придумывают себе названия. У лагеря есть свои герб, флаг, гимн.

## ЧЕРЕДОВАНИЕ ТВОРЧЕСКИХ ПОРУЧЕНИЙ

Отряд разбивается на пять групп: пресс-центр, художников, досуга, спорта, группа «хозяев» (следят за порядком и чистотой). У групп есть своё название и девиз. Каждая группа выполняет свои поручения три дня, затем поручение меняется. Лидер группы представляет отряд в соответствующем союзе самоуправления фабрики, выступая в роли организатора не только отрядных, но и общелагерных мероприятий. Итоги работы групп подводятся на отрядном огоньке. Есть и общелагерные Союз художников, редакция газеты «Фабрика звёзд», Союз досуга, Союз хозяев, Союз спортсменов.

В детском лагере введена в обращение денежная единица — звёздочка. У отрядов есть своя чековая книжка: в неё заносится, сколько заработали, участвуя в конкурсах и соревнованиях. Деньги можно потратить на аукционе, купить дополнительный спортивный инвентарь.

По результатам каждого мероприятия и работы служб отрядам вручаются звёзды: белые — 1-е место, синие — 2-е место, красные — 3-е место. Отличившиеся поощряются закладыванием именной звёзды на аллее Звёзд, грамотами, благодарственными письмами родителям. В конце смены всем участникам программы выдаются сертификаты или удостоверения.

Для того чтобы лучше представлять, как чувствуют себя дети в лагере, используем методику «*Эмоциональная цветопись*» (по А.Н. Лутошкину), в которой учитываются некоторые устойчивые аналогии между чувством, настроением и определённым цветом. Преимущество этой методики в том, что цвет выражает невербальным (неязыковым) способом эмоциональное состояние, настроение, выражает то, что ребёнок не всегда сумеет выразить словами.

Вожатый предлагает детям игру-задание «Какое у меня настроение». Сначала вместе с детьми обсуждается, какое у человека может быть настроение, записываются оттенки настроения. Затем предлагается обозначить настроение цветом, например: радостное — красный; спокойное — зелёный; безразличное — белый; скучное — серый.



Схема кодировки настроения цветом также записывается. Дети рисуют ромашку, вырезают её, делая в ней прорезы, а затем вставляют в эти прорезы цветные полоски, причём можно вставлять в одну прорезь-зону две полоски разного цвета: ведь настроение всегда богаче и разнообразнее, чем можно выразить одним словом-цветом.

Для анализа эмоционального состояния ребёнка достаточно записать цвета, выбранные им для каждой зоны (отряд, режим дня, купание и т.п. — вожатый составляет список таких зон, и к каждой из них ребёнок с помощью цвета выражает своё отношение.

Для составления обобщённой картины эмоционального поля отряда возможны следующие варианты обработки. Количественный: каждой цветополоске присваивается один балл, подсчитывается, сколько баллов набрал отряд по каждому оттенку настроения в каждой зоне. Качественный: каждая зона представлена в виде поля, на которое наклеиваются цветополоски, «выданные» отрядом данной зоне. В итоге получается эмоциональный ковёр — образ лагерной жизни. Очень важно не эпизодически, а ежедневно иметь представление о настроении ребёнка, о том, что влияло на его самочувствие.

Предлагаем ещё один вариант цветописа. У каждого ребёнка есть личная карточка, в ней он перед сном фиксирует преобладавшее сегодня настроение: красным цветом — восторженное, оранжевым — радостное, жёлтым — спокойное, зелёным — уравновешенное, синим — грустное, фиолетовым — тревожное, чёрным — унылое. Но главное не цвет настроения, а что повлияло на него, насколько оно стабильно. Что может повлиять?

Состояние здоровья, погода, отношения со взрослыми, что-то очень личное, известия из дома, ссора с товарищем, спортивные соревнования.

Технология работы с цветом проста. День обозначается сначала в цвете (некоторые дети модифицировали наш вариант и заполняли его в несколько цветов). А на

цвете ставится цифра (одна или несколько) — она обозначает причины, повлиявшие на настроение. Вожатый переносит данные в сводную карточку отряда, и утром на планёрке уже есть картина по всему отряду. Советуем обратить особое внимание на тех, кто постоянно в чёрном или фиолетовом цвете или, наоборот, постоянно в красном — жди срыва. Бесконечно ровное настроение — не занудили ли детей в отряде? Подчёркиваем: цвет-опись — это материал к размышлению, осмыслению, а не приговор вожатому.

### Вечерний огонёк

Во всероссийском детском центре «Орлёнок» родилась замечательная традиция — собираться всем отрядом у костра. В современном лагере такие вечерние огоньки называются «свечка». Вожатый зажигает свечку, выключается в комнате свет, отряд садится в круг и начинается беседа.

### Правила вечернего огонька

Первый и заключительный огонёк ведёт вожатый. Ежедневный вечерний огонёк готовят ответственные дежурные.

Огонёк начинается девизом отряда, лагерной песней.

Основная цель огонька — анализ прожитого дня.

Время для обсуждения — от 5 до 30 минут (обычно 5–15 минут).

### Разбор прожитого дня

Начинается с отчёта командиров звеньев. «Что было хорошего? Что не получилось? Что нужно сделать, чтобы было лучше? Понравилось что-то из сделанного, почему? Получилось что-то хорошее — благодаря кому?» Своё мнение высказывает каждый. Можно при обсуждении передавать из рук в руки какой-либо символ отряда, талисман.

Темы для обсуждения могут быть самыми разными. Что такое любовь? Страх. Как его преодолеть? Как научиться жить, не ссорясь? Почему не все любят читать?

**Мастер–классы**

Помимо основных мастер-классов: «Театральное искусство», Music-class, «Хореография «Студия «Тодес» работают дополнительные: КВН, «Мастерская Маслякова», Клуб «Испытай себя», Интеллектуальный клуб, «Имидж-салон», English-club, «Декоративно-прикладное творчество», «Журналистика». Вот программы некоторых мастер-классов.

**«Театральное искусство»** (составитель Е.В. Лернер)

За смену планируется провести пять занятий по 40 минут в каждом отряде. Занятия мастер-класса рассчитаны на детей 6–12 лет и 12–16 лет, соответственно программа работы делится на две части.

Содержание		Домашнее задание	
6–12 лет	12–16 лет	6–12 лет	12–16 лет
<b>1. Театр и театральная игра</b>			
Беседа на тему: что такое театр, кто такие режиссёр, актёр? Театральные термины. Игра «Знакомство»		Нарисовать картинки на тему: «Театр»	Придумать стихи на тему «Театр»
Игра «Эстафета» (развивает внимание, поддержку, согласованность действий). Игра «Кто во что одет» (развивает наблюдательность, произвольную зрительную память). Игра «Весёлые обезьянки» (развивает быстроту реакции). Игра «Вышивание» (тренировка ориентации в пространстве, согласованность действий, воображение)	Игра «Руки-ноги» (развивает активное внимание и быстроту реакции) Игра «Есть ли нет?» (развивает память, внимание, образное мышление) Игра «Тень» (наблюдательность, воображение, фантазия). Игра «Одно и то же по-разному» (развивает воображение, веру, фантазию)		
<b>2. Упражнения и этюды</b>			
Проверка домашнего задания, подготовка к выставке. Упражнение «Угадай, что я делаю» (развивает память и воображение). Упражнение «Превращение предметов и детей» (развивает смелость, сообразительность, воображение и фантазию)		Задание тем для этюдов на дом	
Рассказ «Что такое этюд?»	«Король» (действия с воображаемыми предметами). «Крокодил» (развивает фантазию, творчество, воображение). Рассказ «Что такое этюд?»		
<b>3. Ритмопластика</b>			
На занятии развиваются ловкость и гибкость, пластическая выразительность (ритмичность, музыкальность, быстрота реакции, координация движения), воображение (способность к пластической импровизации). Упражнения «Пальма» и «Штанга» (помогают снять зажатость)		Элементы пантомимы	«Некоторые шаги из театра пантомимы»
Игра «Муравьи» (тренировка внимания и ориентации в пространстве). Игра «Самолёты и бабочки» (учит детей владеть мышцами шеи и рук, ориентироваться в пространстве). Игра «Буратино и Пьерро» (развивает умение правильно напрягать и расслаблять мышцы)	Показ и обсуждение этюдов. Игра «Ритмический этюд» (развивает чувство ритма, координацию движений, согласованность действий с партнёром). Упражнение «Не ошибись» (развивает чувство ритма и пластику, произвольное внимание, координацию). Пантомима и её элементы		
<b>4. Театр пантомимы и пластики</b>			
Проверка домашнего задания (элементы пантомимы). Показать и отработать основные элементы пантомим. Игра «Ежик» (развивает координацию движений, ловкость, чувство ритма). Упражнение «Скульптор» (развивает воображение и фантазию, пластические возможности тела). Работа в группах по карточкам: дети придумывают темы пантомим			



<b>5. Культура и техника речи</b>	
<p><i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● рассказать детям о правилах поведения на сцене;</li> <li>● провести артикуляционную гимнастику;</li> <li>● провести упражнения на тренировку речевого аппарата;</li> <li>● провести творческие игры со словом;</li> <li>● провести заключительное анкетирование.</li> </ul> <p>Беседа «Правила поведения актёра на сцене». Зарядка для губ, шеи, челюсти, языка (артикуляционная гимнастика). Упражнение «Насос и мяч» (тренировка трёх видов дыхания, умение артикулировать звуки «с» и «ш», работать с воображаемым предметом). Упражнения «Больной зуб», «Капризуля», «Колокольчики», «Птичий двор», «Весёлые стихи» (дети учатся чётко произносить согласные на конце слова, подбирать рифму к словам).</p>	<p>Скороговорки (тренировка речевого аппарата)</p>
<p>Игра «Волшебная корзинка» (развивает воображение, пополняет словарный запас)</p>	<p>Лекция-практикум «Сценическая речь». Анкетирование «Театр и человек»</p>

Во время лагерной смены проходят репетиции итогового спектакля, в котором принимают участие все желающие. Кроме того, проводятся: «День именинника», «Театральный звездопад» (конкурс), театральные побудки и зарядки.

## Программа мастер-класса

### English Club (составитель С.А. Голубева)

Занятие проводится два раза в неделю по 40 минут. Учитывается возраст детей:

- младшее звено (6–9 лет);
- среднее звено (10–12);
- старшее звено (13–15).

#### Занятие 1

##### Содержание

Знакомство: «А как это можно было бы сделать по-английски?»

Правила English club.

Игра в командах «Кто быстрее?»

**а)** как назвать то, что нас окружает, на английском (разгадываем головоломку «Солнечное море»);

**б)** складываем стихотворение Foot print;

**в)** разгадываем кроссворд Sea world;

**г)** составляем большой плакат «Море, солнце, пляж» (на английском, с использованием подготовленного материала).

#### Занятие 2

##### Содержание

Подвижные игры, стихи, песни.

Ролевая игра «Знакомство».

#### Занятие 3

Тема: «День наоборот» (подбираем антонимы — игра Opposite Day).

«Мы все знаем анекдоты... (вспоминаем анекдоты). А интересно было бы вам почитать шутки на английском языке?» (старшее звено).

Стихотворение Opposite Day (разное по сложности для каждого звена).

«Мы сочиняем стихотворение, в котором пропуски из каждого предложения рифмуются с последующими строчками. Давайте вспомним антонимы. Какая команда сделает это быстрее?»

Решение кроссвордов с использованием антонимов.

Составляем лагерную песню на английском на мелодию You are in the army now (You're in the camping in the sea today...).

Выбираем сказки для инсценировки.

#### Занятие 4

Тема «Теперь мы можем всё!»

Разучиваем лагерную песню.

Инсценировка сказки.

«Машины» — задания для мальчиков (на этом мастер-классе можно разбить детей на группы девочек (мальчиков), смешанные; для тех, кто хочет участвовать в инсценировке сказки).

Группы приходят в разное время.

Первая группа: ставят сценку.

Вторая группа: мальчики собирают головоломку «Машина», узнают названия её деталей, соревновательно делают кроссворд.



Третья группа: выборочное задание (придумываем сказку, мультфильм по готовым картинкам).

### *Занятие 5*

Тема КВН «Красная шапочка по-английски».

Программа КВН

Приветствие команд.

Разминка участников.

Конкурс капитанов.

Конкурс на лучший перевод.

«Кто быстрее?» (счёт до 20).

«Сколько лет этому человеку?»

Игра «Кто лучше знает алфавит?».

Конкурс мультимпликаторов.

«Кто самый ловкий?» (rap-sake races).

Конкурс художественной самодеятельности.

Инсценировка (домашнее задание).

**«Испытай себя»** (составитель А.Р. Ахунов)  
Мастер-класс «Испытай себя» составлен на основе опыта проведения во Всероссийском детском центре «Орлёнок».

### *Занятие 1*

Игры, знакомящие ребят друг с другом.

Упражнение «Слепой Пью».

Все члены группы, кроме первого, закрывают глаза, открыты они только у водящего. Упражнение усложняется: появляется новое условие — не разговаривать. Упражнение развивает вербальные и невербальные навыки общения.

### *Занятие 2*

Игра «Спорное утверждение».

Упражнение «Паутина».

Один за другим все участники группы должны пролезть сквозь дыры верёвки, натянутой между деревьями в виде паутины. Упражнение усложняется, если к верёвкам прикрепить колокольчики. Групповая деятельность демонстрирует необходимость взаимной поддержки, взаимопомощи и сотрудничества.

### *Занятие 3*

Игра «Ожидание и соглашение».

Упражнение «Круг доверия».

Группа образует очень тесный круг, встав плечом к плечу. Все должны принять позу страхующего. Один человек остаётся в центре круга. Он скрещивает руки на груди, ноги вместе, тело прямое, напряжённое, глаза закрыты. Затем ему дают команду падать. Члены круга должны его подхватить.

### *Занятие 4*

Игры «Детектив», «Креатив».

### *Занятие 5*

Игра «Коллаж».

Упражнение «Овраг».

Группа находится на «барже», с помощью верёвки нужно перебраться на платформу. При этом любое касание «воды» возвращает ребят на место старта.