

Комитет по образованию Мингорисполкома  
Учреждение образования «Минский государственный дворец детей и молодежи»

Открытый республиканский конкурс  
«Активное и креативное лето»

Программа летней культурно-лингвистической смены  
«Kid's Planet»  
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Чабарок»



Минск 2022

## **Разработчики:**

*Читинашвили Лиана Георгиевна*, заведующий сектором «Центр международных коммуникаций и образовательных технологий» отдела интеллектуального творчества учреждения образования «Минский государственный дворец детей и молодежи»;

*Гриб Полина Дмитриевна*, культорганизатор отдела интеллектуального творчества учреждения образования «Минский государственный дворец детей и молодежи»;

*Кулик Ольга Сергеевна*, педагог дополнительного образования отдела интеллектуального творчества учреждения образования «Минский государственный дворец детей и молодежи»;

*Безрукая Татьяна Леонидовна*, методист отдела интеллектуального творчества.

Представлена программа летней культурно-лингвистической смены «Kid's Planet», основная идея которой – содействие обогащению знаний и представлений детей и подростков о культуре Беларуси и Великобритании и развитие коммуникативных навыков на английском языке.

Программа является экспериментальной, её планируется реализовать в рамках первой смены летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Чабарок».

Программа содержит описание предполагаемых этапов реализации, а также видов и содержания деятельности педагогического персонала и детского коллектива.

Адресуется организаторам летнего отдыха детей и подростков, педагогам дополнительного образования, культорганизаторам учреждений дополнительного образования детей и молодежи.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Обоснование идеи программы.....	7
Этапы реализации программы.....	12
Механизм реализации программы.....	14
Содержание игровой модели смены.....	15
Заключение.....	17
Литература .....	18
Приложения.....	19
Приложение 1. Программа культурно-лингвистической смены «Kid's Planet»	
Приложение 2. Примерный распорядок дня	
Приложение 3. «Журнал путешественника» и стикеры	
Приложение 4. Значок гражданина Планеты Детей	
Приложение 5. Игры на знакомство и адаптацию в коллективе	
Приложение 6. Правила поведения в лагере	
Приложение 7. Информационный час «BEE DAY»	

## ВВЕДЕНИЕ

Летнее оздоровление в рамках смены лагеря с дневным пребыванием занимает особое место в структуре дополнительного образования. Оно должно оптимально совмещать в себе отдых, обучение, развлечения и творчество, чтобы уставший от насыщенного учебного года ребёнок не только был мотивирован на то, чтобы участвовать в занятиях и развлекательных программах лагеря, но и получал от этого удовольствие, отдыхал. Поэтому ежегодно перед множеством педагогов и организаторов встаёт непростая задача – как сделать летнее оздоровление не только продуктивным, но и интересным. Безусловно, в этой сфере достаточно накопленного многими поколениями педагогического опыта, ресурс которого неисчерпаем, но всё же настоящий педагог – человек, безусловно, творческий, а значит стремящийся к постоянному созиданию и развитию своих идей. Время летнего оздоровительно лагеря как нельзя лучше подходит для экспериментов и попыток внести что-то новое в устоявшиеся программы, найти особые способы как интересно и полезно проводить время во время долгожданных каникул.

С каждым годом рынок образовательных и развлекательных услуг растёт, но также растёт и увлечённость детей виртуальными развлечениями, что неизбежно приводит к необходимости постоянного обновления программ активного отдыха, которые им предлагаются в рамках совместной деятельности в лагере. Очень важно осознавать интересы современного ребёнка, а также объективно оценивать его потребность в социализации и помогать справляться с проблемами, которые часто возникают в сфере общения у детей XXI века.

Можно с уверенностью сказать, что учреждение образования «Минский государственный дворец детей и молодёжи» выполняет огромную роль в процессе социализации школьников как во время учебного года - в рамках реализации программ кружков, студий и клубов по интересам, так и во время летнего оздоровления. Вот уже много лет летний лагерь Дворца с дневным пребыванием «Чабарок» удерживает пальму первенства среди подобных лагерей учреждений образования города Минска. Ежегодно педагоги и культорганизаторы Дворца предлагают детям и их родителям уникальные программы летнего оздоровления, которые направлены на дополнительное развитие и помощь в реализации творческого потенциала детей и подростков.

Анализ спектра услуг по организации летнего отдыха детей и подростков образовательных учреждений Беларуси показывает востребованность у обучающихся и их родителей смен, совмещающих обучение иностранному языку с активным отдыхом. В этом году акцент при организации таких смен смещается на летние лагеря на территории Беларуси без необходимости выезда за границу.

Сектор «Центр международных коммуникаций и образовательных технологий» отдела интеллектуального творчества Дворца, в свою очередь, ежегодно открывает отряды с возможностью углубленного изучения английского языка в рамках программы оздоровительно лагеря «Чабарок», а в 2022 году, идя навстречу запросам общества, планирует проведение

экспериментальной культурно-лингвистической смены. Организация предложенной смены позволит охватить большее количество обучающихся, желающих воспользоваться увлекательным летним отдыхом в коллективе единомышленников – детей и педагогов – увлеченных изучением английского языка и культуры.

Программа культурно-лингвистической смены кроме обычных для оздоровительных лагерей оздоровительных и досуговых мероприятий предусматривает ежедневные занятия иностранным языком и знакомство с культурой Великобритании. Безусловно, знакомство с языком и культурой других стран не будет иметь смысла, если параллельно не будут укрепляться и знания о культуре и языке собственной страны. Поэтому программа смены будет включать элементы кросс-культурной коммуникации. Много внимания планируется уделить истории Беларуси и Великобритании, что кажется особенно актуальным в 2022 году, объявленном годом исторической памяти.

Таким образом, в основе концепции смены «Kid's Planet» лежит познание себя, окружающего мира, культуры Беларуси, а также культуры и языка Великобритании через участие в образовательных мероприятиях, интеллектуальных играх, творческих мастерских и спортивно-игровых программах.

Ежедневное проведение увлекательных занятий по английскому языку будет способствовать развитию коммуникативных навыков детей на иностранном языке, а включение ребенка в разные виды деятельности позволит развить его творческий и интеллектуальный потенциал, оказать положительное влияние на его социализацию, а также поспособствовать его личностному самоопределению.

Реализация программы позволит творческому коллективу его авторов проверить на практике её эффективность, степень удовлетворения запросов обучающихся и родителей и оценить перспективность ежегодной организации летней культурно-лингвистической смены в рамках предложений Минского государственного дворца детей и молодежи.

<b>Временные рамки реализации смены</b>	апрель – июнь 2022 года
<b>Участники смены</b>	Обучающиеся 6–14 лет, законные представители обучающихся, педагоги дополнительного образования, культурные организаторы УО «Минский государственный дворец детей и молодежи»
<b>Идея программы</b>	Содействие творческому и интеллектуальному развитию детей и подростков путем включения в программу летнего оздоровления образовательных культурно-лингвистических программ
<b>Критерии эффективности программы</b>	<i>На уровне обучающихся:</i> – создание в отрядах комфортной психологической среды;

- создание условий для проявления инициативы и активного участие в мероприятиях лагеря;
- содействие обогащению знаний и представлений детей и подростков о культуре Беларуси и Великобритании;
- развитие коммуникативных навыков на английском языке.
- заинтересованность в расширении кругозора и повышении уровня эрудиции;
- воспитание у детей и подростков самостоятельности, навыков командной работы, уверенности в своих интеллектуальных возможностях и творческих способностях.

***На уровне законных представителей обучающихся:***

- получение детьми качественного дополнительного образования в рамках разных видов творческой, рекреативной и образовательной деятельности;
- отдых и оздоровление детей;
- социальная адаптация детей и подростков в коллективе.

***На уровне педагогов и культурорганизаторов:***

- апробирование экспериментальной программы культурно-лингвистической смены, реализация творческих и педагогических разработок, совместное развитие идей; обмен педагогическим опытом.

## ОБОСНОВАНИЕ ИДЕИ ПРОГРАММЫ

Летние каникулы – это время, которое каждый ребёнок мечтает провести весело и с интересом, но главное условие – каждый ребёнок мечтает отдохнуть от школы и учёбы. Таким образом, перед учреждениями, обеспечивающими летние лагеря с дневным пребыванием, встаёт сложная задача: как не напугать ребёнка обилием кружков? Как заинтересовать его дополнительными занятиями? Как не украсть у него долгожданные дни отдыха? К решению всех этих вопросов стоит подходить заранее, включая не только фантазию и весь накопленный педагогический опыт, но также и частично возвращаясь в своё детство с запросом: «А что было бы интересно мне?»

Детство – это время любопытства, время интереса к окружающему миру, время поиска и игры. Задача взрослых, как родителей, так и педагогов, знакомить маленького человека с окружающим миром не только так, чтобы дать ему как можно больше информации, но и так, чтобы ему было весело и интересно, чтобы в последующем он сам был мотивирован на поиск и изучение чего-то нового. Особенно актуальным это является в сфере изучения иностранных языков, так как каждый язык требует определённой системы, заучивания лексики и правил, что, безусловно, может быть очень скучным занятием для детей и подростков. Поэтому лингвистическое обучение школьников и младших школьников является серьёзным педагогическим вызовом. Особенно, если занятия иностранным языком проводятся во время летних каникул.

Идея программы заключается в том, что в ее основе лежит изучение иностранного языка через погружение в самые разные сферы жизни, которые являются интересными для детей и подростков, а сами занятия гармонично вписываются в программу мероприятий лагеря. Изучение английского языка становится, таким образом, частью увлекательной тематической программы, а не только уроком по изучению нового материала.

При создании программы разработчики руководствовались мыслью о том, что иностранный язык в мультикультурном мире является не только дополнительной возможностью в сфере профориентации, но и естественной потребностью каждого современного человека, который будет использовать язык для своей повседневной жизни. При этом важно помнить, что любая мультикультурность в основе своей имеет понимание личности о том, кем она является, какой культурный код в ней заложен, в каком культурном пространстве она воспитана. Поэтому важной частью программы является включение элементов знакомства с белорусской историей и культурой, примеры кросс-культурного взаимодействия, а также осознание ценности как каждой культуры по отдельности, так и их диалога.

Основным понятием, объединяющим программу культурно-лингвистической смены «Kid's Planet», является понятие «планеты», нашего общего дома, в котором есть множество интересных мест и событий, с которыми каждый ребёнок может познакомиться и стать их частью. При этом

изучение иностранного языка органически вписывается в процесс познания окружающего мира, что формирует у детей отношение к обучению как к естественному, важному и интересному процессу, а не как к скучной учебной дисциплине. Образовательные аспекты программы лагеря осуществляются в самых разнообразных формах – каждый день смены содержит в себе информационные часы, интеллектуальные игры и творческие мастерские, в процессе которых дети знакомятся с окружающим миром, расширяют свой кругозор и повышают уровень общей эрудиции. Приобретение новых знаний и навыков происходит в игровой форме, поэтому ребёнок не устаёт от такого обучения, а наоборот получает удовольствие и действительно интересно проводит свой летний отдых.

Название смены – «Планета детей» - подчёркивает ориентированность программы на ребёнка, на то, что ему действительно интересно, что ему хотелось бы знать о мире. Программа рассчитана на детей от 7 до 14 лет. Это означает, что каждый пункт программы максимально адаптирован для детей разных возрастов, которые будут совмещены в одном отряде. Предполагается деление разновозрастного отряда на подгруппы, что позволит педагогам осуществлять запланированную работу с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

«Kid's Planet» - это, действительно, планета, попадая на которую, каждый ребёнок начинает удивительное путешествие по миру, чтобы в конце, познакомившись с самыми разными «континентами» Планеты Детей, получить гражданство этой планеты и стать настоящим гражданином мира.

Каждый день смены тематически будет посвящён какой-либо из сфер жизни и искусства. Например, один из дней будет посвящён знакомству с океанами, а другой – знакомству с театром, как оригинальным британским, так и национальным белорусским. Программа смены созвучна общемировому контексту – тематический каждый день соответствует всемирно признанным важным датам, праздникам и событиям. Так, например, «День животных» приурочен к всемирному дню защиты слонов, а «Королевский день» - к годовщине коронации Елизаветы II. Тематика дня определяет выбор содержания ежедневного досуга детей, начиная с утреннего приема, обеспечивая наиболее полное погружение в предложенную тему.

В структуре каждого дня в программе смены обязательно будет присутствовать:

- тематическая процедура назначения дежурных, во время которой анонсируется тема дня, распределяются роли и обозначаются обязанности;
- информационный час, в течение которого ребята знакомятся с расписанием дня, его тематикой, а также с интересными фактами из истории Беларуси, Великобритании и мира;
- интеллектуальная, творческая или психологическая мастерская, во время которой проводятся интерактивные занятия по теме дня, которые могут включать в себя викторину, командное выполнение заданий, творческое занятие и т.д.;



- мастер-класс, который предполагает обучение ребят новому навыку, соответствующему тематике дня;
- занятия по английскому языку;
- пребывание на свежем воздухе, во время которого должны быть максимально реализованы запланированные мероприятия и предоставлено свободное время на игры со спортивным реквизитом, чтение и общение.

Эта структура ежедневно дополняется мероприятиями, которые помогут полнее раскрыть тему каждого конкретного дня, а также реализовать творческий и интеллектуальный потенциал участников. Так, например, в «День живописи» сами дети будут оформлять выставку своих работ, а на следующий день проведут открытие этой выставки при участии гостей, которыми могут быть ребята из других отрядов, сотрудники Дворца и родители.

Культурный потенциал смены дополняется выбором «Персоны дня», которым является человек, жизнь и увлечения позволяют глубже раскрыть заданную тему.

Лингвистический потенциал работы отряда реализуется на тематических занятиях по английскому языку, а также благодаря обязательному «Слову дня», которое каждое утро пишется на доске, а в течение дня многократно повторяется. Специально для смены «Kid's Planet» ежедневные занятия по английскому языку будут адаптированы под тематику дня.

Особенностью смены «Kid's Planet» станет также и то, что в программе не будет компьютерных игр, а мобильными телефонами можно будет пользоваться только в исключительных случаях. Современному подростку становится всё сложнее контролировать использование мобильного телефона. Педагогический опыт показывает, что любой момент тишины или даже небольшой стресс вызывают у учащегося желание достать из кармана телефон. Программа культурно-лингвистической смены рассчитана так, чтобы моменты рекреации также были заполнены качественным отдыхом и живым общением, исключая необходимость в использовании мобильных телефонов и других гаджетов. Прогулкам на природе, вопросам экологии и взаимодействия человека с окружающим миром в проекте смены уделено много внимания.

Развитию творческого потенциала будут способствовать специальные творческие мастерские, по результатам которых будут организованы выставки работ обучающихся. Итоги выставки не предусматривают оценку детских работ и присуждения мест, стимулируя тем самым каждого ребенка к свободе творческого самовыражения без страха быть хуже, чем кто-то другой.

Новизна программы смены «Kid's Planet» состоит в том, что культурные, лингвистические и экологические ценностные ориентиры объединены в единое целое. В конце трехнедельной смены каждый ребенок получает гражданство Планеты Детей, как награду и подтверждение качественного и комфортного проживания программы смены. На память о лагере у каждого ребенка останется также личный дневник, на страницах которого отражены все континенты Планеты Детей, все самые значительные события смены, эмоции и впечатления.

**Цель:** организация образовательно-оздоровительного пространства, обеспечивающего необходимые условия для оздоровления и полноценного отдыха, творческого, общекультурного, интеллектуального и лингвистического развития.

**Задачи:**

- организовать разносторонний оздоровительный активный отдых и комфортный образовательно-развлекательный процесс;
- содействовать развитию индивидуальных личностных качеств ребенка, через его участие в разных видах творческой и интеллектуальной деятельности;
- развивать социальные навыки детей, воспитывать положительное отношение к совместной деятельности, чувство взаимответственности;
- обогащать знания в области охраны здоровья, формировать практические умения и навыки здорового образа жизни и заботы об окружающем мире;
- расширять представления детей о мировой культуре в целом, культуре Великобритании и Беларуси;
- мотивировать детей на изучение английского языка, развивать коммуникативные навыки на английском языке.

**Ожидаемые результаты:**

- оздоровление детей и обеспечение им интересного и наполненного отдыха;
- приобретение положительного социального опыта, ярких эмоций и новых друзей;
- овладение навыками партнерского сотрудничества со сверстниками и взрослыми в решении групповых задач;
- личностный рост ребенка, формирование адекватной самооценки, расширение представлений о собственной индивидуальности, укрепление чувства уверенности в себе;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей;
- приобретение практических навыков безопасного поведения, охраны здоровья и окружающей среды;
- обогащение знаний о культуре и истории Беларуси и Великобритании;
- приобретение навыков общения на английском языке и формирование устойчивого интереса к изучению иностранного языка.

**Принципы работы смены:**

- принцип сочетания оздоровительных, образовательных, развивающих, воспитательных и развлекательных мероприятий (программа дня, в которой сочетаются разные виды деятельности; тематическая взаимосвязь пунктов программы);
- принцип включенности детей в оздоровительно-образовательный процесс: стимулирование активного участия в интеллектуальных мероприятиях и творческих мастерских, разнообразие видов деятельности;

- принцип творческой и интеллектуальной реализации воспитанников в условиях лагеря: создание дружественной атмосферы творчества, отсутствие субъективных оценок детского творчества, поддержка идей и инициатив;
- принцип социального взаимодействия в группе: приобретение опыта работы в коллективе и самоорганизации в нем, умение принимать коллективные решения, быть ответственным за принятое решение, за свои поступки;
- принцип дифференциации воспитания: построение тематического дня, его содержания, выбор форм и методов воспитания с учетом возрастных и индивидуально-психологических особенностей детей;
- принцип уважения: основа завоевания доверия сверстников и педагогов;
- принцип безопасности: уверенность в отсутствии какой-либо угрозы для жизни и здоровья.

### **Основные виды ресурсов**

#### *Кадровое обеспечение*

В реализации проекта участвуют:

- начальник лагеря,
- заместитель начальника лагеря,
- воспитатели,
- культорганизаторы,
- педагоги дополнительного образования,
- инструктор по физической подготовке,
- психолог,
- медицинский работник.

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией Дворца. Все участники воспитательного процесса проводят работу с воспитанниками лагеря по специальной программе «Kid's Planet». Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение программы, организацию детей для проведения отрядных и лагерных мероприятий, а также совместно с культорганизаторами занимаются подготовкой и проведением мероприятий.

За организацию и проведение занятий в кружках и мастер-классах отвечают педагоги дополнительного образования сектора «Центр международных коммуникаций и образовательных технологий».

#### *Методическое обеспечение:*

- проект лагерной смены, план работы,
- методические разработки сценариев интеллектуальных, игровых программ, мастер-классов,
- программа занятий по английскому языку,
- видеофильмы, презентации,
- анкеты, опросники.

#### *Материально-техническое обеспечение:*

театральный и кинолекционный залы,

- мраморный зал,
- спортивная площадка в парке,
- летняя эстрада,
- кабинеты для занятий по интересам,
- галерея «Палац»,
- тренажерный зал,
- спортивный инвентарь,
- живой уголок «Питомец»,
- медкабинет,
- музыкальное оборудование,
- компьютерные классы,
- канцелярские товары.

## ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Название этапов, сроки реализации	Содержание деятельности
Подготовительный (апрель-май)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание нормативно-правовой базы, разработка документации;</li> <li>- подготовка методического материала для работников лагеря;</li> <li>- подбор и инструктирование кадров;</li> <li>- проведение рекламной кампании смены;</li> <li>- проведение родительского собрания;</li> <li>- анализ контингента воспитанников, предварительное формирование отрядов;</li> <li>- подготовка материально-технической базы;</li> <li>- установление внешних связей, согласование плана совместной работы с социальными партнерами: учреждениями культуры, образования, предприятиями города.</li> </ul>
О с н о в н о й э т а	<p>Организационно-адаптационный (1–3-й дни смены)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомство детей с распорядком дня, с дисциплинарными и гигиеническими требованиями;</li> <li>- приучение детей к доброжелательным и справедливым взаимоотношениям друг с другом и со взрослыми;</li> <li>- диагностика интересов и ожиданий детей от лагеря,</li> <li>- входная диагностика на определение уровня владения английским языком.</li> </ul>
п ( 0 1 . 0 6 . – 2 4 . 0 6	<p>Основной (4–15-й дни смены)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- реализация мероприятий по программе смены;</li> <li>- организация занятий по английскому языку;</li> <li>- экскурсии;</li> <li>- вовлечение детей в подготовку и проведение интеллектуальных и художественно-эстетических мероприятий,</li> <li>- организация и проведение мероприятий по изучению родного края, охране окружающей среды;</li> <li>- организация спортивных и оздоровительных мероприятий;</li> <li>- размещение информации и фотографий о мероприятиях, проводимых в отряде, на сайте Дворца и социальных сетях.</li> </ul>
6 . 2	<p>Заключительный (16–18-й дни смены)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подведение итогов работы;</li> <li>- диагностика;</li> <li>- рефлексия и анализ;</li> </ul>

0 2 2 )		- вручение значка гражданина Планеты Детей и грамот детям, педагогам;
Итоговый (июнь-июль)		-изучение и анализ полученных данных в ходе реализации программы; - оценка эффективности проекта с точки зрения заявленных целей и ожидаемых результатов; - корректировка программы.

## МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа смены «Kid's Planet» объединяет различные виды оздоровления, отдыха и обучения детей в условиях оздоровительного лагеря.

Содержание программы реализуется через систему учебно-развивающих блоков. Содержательная часть блоков направлена на развитие социальных, интеллектуальных и творческих способностей, культурное развитие.

### **Образовательный блок:**

- тематические игры и мероприятия с использованием английского языка;
- занятия по английскому языку;
- использование английского языка в мастер-классах, интеллектуальных играх и других элементах программы;
- информационные часы;
- интеллектуальные конкурсы;
- экскурсионная деятельность.

### **Спортивно-оздоровительный блок:**

- осмотр детей медицинским работником в начале и конце смены, ежедневный контроль состояния здоровья детей;
- ежедневная тематическая утренняя гимнастика;
- спортивные мероприятия;
- минутки ЗОЖ;
- занятия в тренажёрном зале (старшая возрастная группа);
- подвижные игры на открытом воздухе;
- спортивно-игровые программы, соревнования, пешеходные экскурсии.

### **Содержательно-досуговый блок:**

- мероприятия и занятия по программе смены;
- подготовка и участие в творческих мастерских и выставках рисунков и поделок; подготовка стенгазет, посещение киносеансов;
- посещение живого уголка, экологические игровые программы;
- посещение музеев, познавательные викторины, экскурсии;
- мероприятия с учетом календаря государственных праздников, памятных дат и международных праздничных дней;
- дежурство по поддержанию чистоты в лагере, отряде и кафе.



### **Психологический блок:**

- занятия с элементами тренинга на знакомство и адаптацию во временном коллективе;
- занятия с элементами тренинга на сплочение коллектива;
- занятия с элементами тренинга на определение психологической атмосферы в коллективе.

## **СОДЕРЖАНИЕ ИГРОВОЙ МОДЕЛИ СМЕНЫ**

Организация жизни смены «Kid's Planet» строится на идее о том, что лагерь – это Планета Детей. Каждый ребёнок, пришедший в отряд, на 18 дней отправляется в путешествие по планете, чтобы как можно лучше изучить ее и в конце смены получить гражданство Планеты Детей.

На Планете Детей ребят встречают «проводники» – педагоги и культурорганизаторы, которые хорошо знают саму планету и маршрут путешествия. Таким образом, дети становятся «путешественниками» по Планете Детей.

В первый день, сразу после приема детей, будет проведено общее собрание для знакомства с игровой моделью смены. Собравшимся в рекреации «путешественникам», педагоги (они же «проводники» по планете) предложат обсудить проект правил поведения на Планете, и проголосовать за его принятие. Затем детям будет предложено поставить свои подписи в качестве согласия с тем, что следующие 18 дней на Планете, «путешественники» будут жить по её законам.

Одним из пунктов правил поведения будет запрет использования мобильных телефонов (кроме случаев экстренной необходимости связаться с родителями). Отвлечённость от гаджетов поможет «путешественникам» глубже проникнуть в тематику каждого дня. Поэтому, во время знакомства детей с игровой моделью смены будет также проведена торжественная церемония отключения мобильных телефонов.

После подписания правил, «путешественники» познакомятся с макетом Планеты Детей. Он будет представлять собой условный «адвент-календарь» формата А2, сделанный из двух слоев картона. На нижнем, скрытом слое, будут схематически изображены континенты и их названия (напр. «Космодром» - в день космоса, «Континент животных» - в день животных и т.д.). На верхнем слое будут находиться «окошки», которые будут открываться каждый день на утреннем собрании. Верхний слой будет представлять собой белый лист с очертаниями Планеты, поэтому в день открытия смены, каждому ребёнку будет предложено принять участие в его оформлении. Детям будет предложено раскрасить разноцветными красками свои ладошки, а затем каждый ребенок поставит отпечаток на рисунок Планеты. Это действие призвано сформировать чувство сопричастности.

Затем каждому участнику будет выдан личный «журнал путешественника», в котором каждому дню будет отведена отдельная страница.



На ней будет место для тематического стикера (напр. «День Океана»), для записи главных событий и впечатлений дня, «Слова дня» и «Персоны дня».

«Персона дня» - это известная историческая и культурная фигура Беларуси или Великобритании, человек, ознакомившись с биографией которого, дети будут более осознанно и полно проживать день. «Персона дня» выбирается исходя из темы дня, из «континента», на который попадают юные путешественники. «Слово дня» - это слово на английском языке, которое призвано пополнить лексический запас по теме дня.

Таким образом, каждый день для детей начинается на новом «континенте». Название континента объявляется на утренней планерке и определяет тему дня, которой подчинены абсолютно все пункты программы, вплоть до назначения дежурных дня. Так, например, выбор дежурных в «Королевский день» проходит в виде посвящения в рыцари столовой и дамы классной комнаты.

Разработчиками программы было принято решение о том, что в отряде не будет установленного лидера, а зоны ответственности будут равномерно распределяться среди детей ежедневно при выборе дежурных. Таким образом, это будет способствовать как лучшей адаптации более спокойных и стеснительных детей, так и большему раскрытию лидерского потенциала в каждом ребёнке. Ежедневно будут выбираться дежурные по столовой, дорожному движению (при походе в столовую и на экскурсии), кабинету и «маршруту путешествия».

Схема выбора дежурных будет устроена таким образом, что каждый участник отряда по одному разу подежурит в столовой, классе, при походах в столовую и на экскурсии. В конце каждого дня отряд будет благодарить дежурных, а в их «журналах путешественника» будет сделана соответствующая пометка, выражающая благодарность за дежурство, что позволит каждому почувствовать себя важным и ответственным членом коллектива.

После выдачи «журнала путешественника» церемониальная часть первого дня будет завершена.

При формировании отряда, в первый же день смены, будет проведена входная диагностика на определение уровня владения английским языком. Исходя из результатов диагностики, отряд будет поделен на две подгруппы, которые будут находиться в двух кабинетах (203 и 204, Главный корпус). Поскольку кабинеты имеют общую рекреацию, макет Планеты детей, фотография «Персоны дня» (человека, история которого непосредственно связана с темой дня) и «Слово дня» (слово на английском языке, связанное с темой дня) будут находиться там же. Общая утренняя планёрка с объявлением темы дня и выбором дежурных будет проводиться в рекреации, информационный час в 203 кабинете, а мастер-классы и творческие мастерские – в зависимости от возможностей кабинетов, и, при возможности, на открытом воздухе. Английским языком подгруппы будут заниматься каждая в своем кабинете, но большинство мероприятий и пунктов программы будут проводиться совместно. Общие мероприятия, начиная с утреннего приема

детей, работы творческих мастерских и заканчивая играми и развлечениями на открытом воздухе, будут способствовать созданию общего образа отряда и формированию чувства принадлежности к единому коллективу единомышленников, увлеченных общими интересами.

Ежедневно, после завтрака и утреннего общего собрания, объявления темы, назначения дежурных и краткого информационного часа по теме дня, будут следовать занятия по английскому языку. Затем – мастер-классы, викторины, творческие мастерские, экскурсии, подвижные игры на открытом воздухе, согласно ежедневному расписанию.

Общая игровая модель смены не ограничена жесткими рамками, это способствует тому, что каждый день может быть максимально тематически адаптирован. Например, в «День космоса» все участники становятся кандидатами в космонавты, а в «День Древнего мира» отряд превращается в племя. Такое погружение в тематику каждого отдельного дня благоприятно влияет на усвоение предложенного образовательного материала.

Последний день на Планете детей будет называться «День взрослых», что является отсылкой к первому дню смены – «Дню детей». В последний день каждому участнику смены будет вручено гражданство Планеты детей, как символ того, что даже когда они станут взрослыми, они всё равно навсегда останутся детьми и смогут вернуться на Планету детства в любой момент.

Церемония получения гражданства будет проведена в рекреации в присутствии всех участников и педагогов. На церемонии будет объявлено об окончании путешествия и каждый ребенок получит памятный значок, подтверждающий получение гражданства и благодарность за 18 дней, проведенных на Планете детей. Вместе со значком каждый оставляет себе заполненный «журнал путешественника». Церемония получения гражданства завершится торжественным сладким столом в аудитории, где будет организован совместный просмотр видео и фотографий, сделанных за смену, когда у каждого участника лагеря будет возможность поделиться своими впечатлениями и рассказать о своих достижениях.

Каждый участник культурно-лингвистической смены подготовит одну из своих творческих работ для участия в церемонии закрытия лагеря Дворца. Творческие работы будут сопровождаться коротким устным высказыванием каждого ребенка о Планете Детей на английском языке.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Программа смены «Kid's Planet» является экспериментальной, так как проводится сектором «Центр международных коммуникаций и образовательных технологий» отдела интеллектуального творчества учреждения образования «Минский государственный дворец детей и молодежи» впервые летом 2022 года, поэтому в качестве заключения уместно говорить лишь об ожидаемых результатах.

Одним из главных показателей эффективности данной программы будет создание комфортной атмосферы, объединяющей детей, их родителей и педагогов.

Ребятам смена запомнится яркими положительными эмоциями, увлекательными мероприятиями и играми, приобретением нового социального опыта и новых друзей. Культурно-лингвистическая смена укрепит в юных минчанах желание заниматься иностранным языком и их чувство уверенности в себе. Для родителей главным результатом смены будет получение детьми полноценного здорового отдыха и качественного педагогического сопровождения, позволяющего закрепить и улучшить школьные знания английского языка.

Для педагогов реализация программы даст толчок к появлению новых творческих задумок, часть из которых будет использована в работе объединений по интересам в новом учебном году, а часть – обогатит программу культурно-лингвистической смены будущего лета.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Азарова, Т. В. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / Т. В. Азарова, О. И. Барчук, М. Р. Битянова и др.; под ред. М. Р. Битяновой. – СПб. : Питер, 2006. – 304 с.
2. Бесова, М. А. Каникулы в оздоровительном лагере : пособие для педагогических работников оздоровительных лагерей / М. А. Бесова, Т. А. Старовойтова. – Минск : Зорны Верасок, 2011. – 172 с.
3. Гиппенрейтер, Ю. Б. Общаться с ребенком как? / Ю. Б. Гиппенрейтер. – М.: Генезис, 2001. – 304 с.
4. Казакевич, Н. Н. Что надо знать школьникам, выбирающим профессию / Н. Н. Казакевич. – Минск, 2001. – 89 с.
5. Калягин, В. А. Как организовать психологическое сопровождение в образовательных учреждениях / В. А. Калягин, Ю. Т. Матасов, Т. С. Овчинникова. – СПб.: КАРО, 2005. – 240 с.

*Программа культурно-лингвистической смены «Kid's Planet»*

День недели	Дата	Описание дня	День в истории
Ср	01.06	<p>«День детей» - «<b>Children's Day</b>»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство в отряде</li> <li>- Знакомство отрядов</li> <li>- Церемония отключения телефонов</li> <li>- Открытие Планеты Детей</li> <li>- Участие в открытии смены лагеря «Чабарок»</li> </ul>	Международный день детей
Чт	02.06	<p>«Королевский день» - «<b>Royal Day</b>» (Королевский континент)</p> <p><u>Введение в день:</u> «Посвящение в рыцари»</p> <p><u>Информационный час:</u> «Королевская семья Великобритании. Были ли короли в Беларуси?»</p> <p><u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Каким бы было моё королевство?»</p> <p><u>Мастер-класс:</u> «Королевский этикет»</p> <p><u>Игры на свежем воздухе:</u> «Замки и принцессы»</p> <p><u>Мультфильм (по возможности):</u> «Королевский корги»</p> <p><b>Персона дня:</b> Елизавета II <b>Слово дня:</b> castle (замок)</p>	Годовщина коронации Елизаветы II
Пт	03.06	<p>«День науки» - «<b>Science Day</b>» (Континент изобретательства)</p> <p><u>Введение в день:</u> «Старшие научные сотрудники»</p> <p><u>Информационный час:</u> «Первые изобретения. Изобретатели Беларуси»</p> <p><u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Мысленные эксперименты»</p> <p><u>Мастер-класс:</u> «Наука вокруг нас: эксперименты с подручными материалами»</p>	Международный день велосипеда

		<p><u>Игры на свежем воздухе: «Молекулы и атомы»</u></p> <p><u>Выставка «Экспериментус», Палаццо<sup>1</sup></u></p> <p><b>Персона дня:</b> Исаак Ньютон <b>Слово дня:</b> discovery (<i>открытие</i>)</p>	
Пн	06.06	<p><b>«День экологии» - «Ecology Day» (Континент чистоты и порядка)</b> <u>Введение в день:</u> «Экологи» <u>Информационный час:</u> «10 шагов для сохранения экологии планеты» <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Чистота вокруг и внутри меня» <u>Мастер-класс:</u> «Безотходное производство» <u>Игры на свежем воздухе:</u> «Земля, вода, воздух»</p> <p><b>Персона дня:</b> Кэролайн Лукас <b>Слово дня:</b> recycling (<i>утилизация отходов</i>)</p>	Всемирный день очистки водоёмов
Вт	07.06	<p><b>«День здоровья» - «Health Day» (Континент здоровых людей)</b> <u>Введение в день:</u> «Выбор целителей» <u>Информационный час:</u> «Здоровые привычки» <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Минута здоровья каждый день» <u>Мастер-класс:</u> «Первая помощь» <u>Игры на свежем воздухе:</u> «Защита от вирусов (формат игры «Выбивалы»)</p> <p><b>Персона дня:</b> Гиппократ <b>Слово дня:</b> wellness (<i>хорошее здоровье</i>)</p>	Неделя сердечного ритма
Ср	08.06	<p><b>«День океана» - «Ocean Day» (Континент Знатоков океана)</b> <u>Введение в день:</u> «Мир океана» <u>Информационный час:</u> «Океаны Земли: удивительные факты»</p>	Всемирный день океанов, День домохозяйства

<sup>1</sup> Двойной линией подчеркнуты мероприятия за пределами Дворца.

		<p><u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Если бы люди жили под водой...»</p> <p><u>Мастер-класс:</u> Оригами: водный транспорт.</p> <p><u>Игры на свежем воздухе:</u> Дыхательные упражнения</p> <p><b>Персона дня:</b> Жак-Ив Кусто <b>Слово дня:</b> the Pacific Ocean (<i>Тихий океан</i>)</p>	
Чт	09.06	<p><b>«День Гарри Поттера» - «Harry Potter Day»</b> <b>(Континент Хогвартс)</b></p> <p><u>Введение в день:</u> «Факультеты Хогвартса»</p> <p><u>Информационный час:</u> «Вселенная Гарри Поттера»</p> <p><u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Секреты дружбы»</p> <p><u>Мастер-класс:</u> «Создаем волшебную палочку»</p> <p><u>Игры на свежем воздухе:</u> Квиддич</p> <p><b>Персона дня:</b> Джоан Роулинг <b>Слово дня:</b> muggle (<i>человек без магических способностей</i>)</p>	Международный день друзей
Пт	10.06	<p><b>«День Космоса» - «Space Day»</b> <b>(Континент МКС)</b></p> <p><u>Введение в день:</u> «Мы - МКС»</p> <p><u>Информационный час:</u> «Люди в космосе. Климук. Ковалёнок. Новицкий»</p> <p><u>Интеллектуально-творческая мастерская:</u> «Кто живёт на Марсе?»</p> <p><u>Игры на свежем воздухе:</u> «Система подготовки космонавтов»</p> <p><u>Мультфильм (по возможности):</u> «Белка и Стрелка в космосе»</p> <p><b><u>Минский Планетарий</u></b></p> <p><b>Персона дня:</b> Стивен Хоккинг <b>Слово дня:</b> alien (<i>инопланетянин</i>)</p>	(Международный день мороженого)

Пн	13.06	<p><b>«День рисования» - «Art Gallery Day» (Континент красок)</b></p> <p><u>Введение в день:</u> «Художественные эксперты»  <u>Информационный час:</u> «Художники родной страны»  <u>Творческая мастерская:</u> «Я – художник»  <u>Мастер-класс:</u> «Разные стили рисования»  <u>Игры на свежем воздухе:</u> «Краски»  Оформление выставки работ</p> <p><b>Персона дня:</b> Марк Шагал  <b>Слово дня:</b> landscape (<i>пейзаж</i>)</p>	(Всемирный день альбинизма)
Вт	14.06	<p><b>«День кино» - «Cinema Day» (Континент кинематографа)</b></p> <p><u>Введение в день:</u> «Администраторы кинотеатра»  <u>Информационный час:</u> «Как снимали первые кинофильмы?»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «В каком фильме я хочу сняться?»  <u>Мастер-класс:</u> «Как снять и смонтировать свой фильм?»  <u>Игры на свежем воздухе:</u> съёмки собственного фильма  Открытие выставки работ предыдущего дня</p> <p><b>Персона дня:</b> Александр Жданович  <b>Слово дня:</b> director (<i>режиссёр</i>)</p>	День блогера
Ср	15.06	<p><b>«День театра» - «Theatre Day» (Театральный континент)</b></p> <p><u>Введение в день:</u> «Театральные дежурные»  <u>Информационный час:</u> «Первые театры»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Наши эмоции»  <u>Мастер-класс:</u> «Уроки перевоплощения»  <u>Игры на свежем воздухе:</u> «Крокодил»</p> <p><b>РТБД – «Таямніца Чароўнага Календара»</b></p>	(Всемирный день ветра, День пожилых людей)

		<p><b>Персона дня:</b> Уильям Шекспир  <b>Слово дня:</b> playwright (<i>драматург</i>)</p>	
Чт	16.06	<p><b>«День пчелы» - «Bee Day»</b>  <b>(Континент меда)</b>  <u>Введение в день:</u> «Пчеловоды»  <u>Информационный час:</u> «День пчелы»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Работа в команде»  <u>Мастер-класс:</u> «Работа с ульем»  <u>Игры на свежем воздухе:</u> «Пчелы и шмели»</p> <p><b><u>Пасека «Гаенскія вытокі»</u></b></p> <p><b>Персона дня:</b> Шерлок Холмс  <b>Слово дня:</b> honey (<i>мёд</i>)</p>	(День африканского ребёнка, день морских черепах)
Пт	17.06	<p><b>«День Дикой Природы»– «Wild Nature Day»</b>  <b>(Дикий континент)</b>  <u>Введение в день:</u> «Вожаки стаи»  <u>Информационный час:</u> «Ориентирование на местности»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Победа над страхом»  <u>Мастер-класс:</u> «Школа выживания»  <u>Игры на свежем воздухе:</u></p> <p><b>Персона дня:</b> Беар Гриллз  <b>Слово дня:</b> swamp (<i>болото</i>)</p>	Всемирный день борьбы с опустыниванием и засухой
Пн	20.06	<p><b>«День животных» - «Animal Day»</b>  <b>(Континент животных)</b>  <u>Введение в день:</u> «Смотрители зоопарка»  <u>Информационный час:</u>  «Животные-иностранцы»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Угадай животное»  <u>Мастер-класс:</u> «Уход за животными»  <u>Игры на свежем воздухе:</u> «В зоопарке»</p> <p><b>Персона дня:</b> Редьярд Киплинг  <b>Слово дня:</b> rosignole (<i>дикообраз</i>)</p>	День защиты слонов в зоопарках



		<b>Минский зоопарк</b>	
Вт	<b>21.06</b>	<p><b>«День Древнего мира» - «Ancient Day» (Самый древний континент)</b>  <u>Введение в день:</u> «Моё племя»  <u>Информационный час:</u> «Древние постройки: от Полоцка до Солсбери»  <u>Интеллектуальная мастерская:</u> «Для чего построили Стоунхендж?»  <u>Мастер-класс:</u> создание кромлеха  Игры на свежем воздухе «Вожак и стая»</p> <p><b>Персона дня:</b> Древний британец  <b>Слово дня:</b> archeology (<i>археология</i>)</p>	День летнего солнцестояния
Ср	<b>22.06</b>	<p><b>«День Музыки» - «Music Day» (Музыкальный континент)</b>  <u>Введение в день:</u> «Музыкальное настроение»  <u>Информационный час:</u> «Из чего состоит музыка?»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> «Как музыка влияет на меня?»  <u>Мастер-класс:</u> «Изготовление музыкальных инструментов»  <u>Игры на свежем воздухе:</u> «Оркестр»</p> <p><b>Персона дня:</b> группа «Битлз»  <b>Слово дня:</b> bagpipe (<i>волынка</i>)</p>	21.06 – международный день музыки
Чт	<b>23.06</b>	<p><b>«День Спорта» - «Sport Day» (Спортивный континент)</b>  <u>Введение в день:</u> «Назначение тренеров»  <u>Информационный час:</u> «История Олимпийских игр»  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская:</u> упражнения для развития внимания и силы воли.  <u>Мастер-класс:</u> Профессиональная разминка  <u>Игры на свежем воздухе:</u> Эстафета</p> <p><b>Персона дня:</b> Дэвид Бэкхам  <b>Слово дня:</b> jogging (<i>бег трусцой</i>)</p>	Международный Олимпийский день
Пт	<b>24.06</b>	<p><b>«День взрослых» - «Adult's Day» (Континент взрослых)</b></p>	

	<p><u>Введение в день: «День взросления»</u>  <u>Информационный час: «Когда человек становится взрослым?»</u>  <u>Интеллектуально-психологическая мастерская: «Когда я стану взрослым, я...»</u>  <u>Мастер-класс: Правила взрослого поведения.</u>  <u>Игры на свежем воздухе: «2 огня»</u>  <b>Вручение гражданства Планеты Детей.</b></p> <p><b>Слово дня: citizenship (гражданство)</b></p>	
--	---	--

*Примерный распорядок дня*

**2 июня, четверг: «Королевский день» - «Royal Day»  
(Королевский континент)**

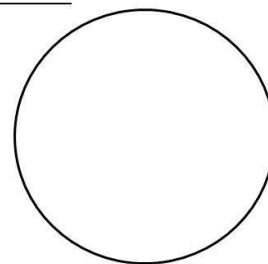
Время	Мероприятие, событие	Место
8.30	сбор детей в кабинетах отряда, термометрия	к.203, к.204
8.45	тематическая музыкальная зарядка «Мазурка»	рекреация, парк
9.00	завтрак	ГУО «Средняя школа № 37 г.Минска»
9.45	введение в день «Посвящение в рыцари»: объявление темы дня, открытие «Королевского континента», выбор дежурных на день, выбор имени (например, «герцогиня Алина», «граф Сергей» и т.д.), объявление слова дня и персоны дня <b>Персона дня:</b> Елизавета II <b>Слово дня:</b> castle ( <i>замок</i> )	рекреация, к.203, к.204
10.00	занятия по английскому языку	к.203, к.204
11.00	отдых, настольные игры	рекреация, парк, к.203, к.204
11.30	информационный час «Королевская семья Великобритании. Были ли короли в Беларуси?»	к.203, к.204
12.00	мастер-класс «Королевский этикет»	к.203, к.204
13.00	обед	ГУО «Средняя школа № 37 г.Минска»
13.30	игры на свежем воздухе «Замки и принцессы»	рекреация, парк
14.00	психологическая мастерская «Рисуем свои королевства»	к.203, к.204
15.00	«круглый стол» на тему «Моё королевство»	рекреация, парк
15.45	свободное время, настольные игры	рекреация, парк, к.203, к.204
16.15	«Свечка»: рефлексия прожитого дня	рекреация, парк, к.203, к.204
16.30	полдник	к.203, к.204
16.45	мультфильм «Королевский корги»	к.203, к.204
17.30	окончание дня	к.203, к.204

# TRAVEL



# JOURNAL

Date \_\_\_\_\_



Who am I today? \_\_\_\_\_

How do I feel today? \_\_\_\_\_

The best moments of the day:

---

---

---

---

---

---

---

---

*Обложка «журнала путешественника», страница «журнала путешественника»*



*Образцы стикеров ко «Дню животных» и «Дню пчёл»*

*Значок гражданина Планеты Детей*





### **Игры на знакомство и адаптацию в коллективе**

#### **1. Давай будем дружить / Let's be friends.**

Ведущий дает команду «Walk» и включает аудиокассету с записью звуков леса и голосов птиц. Дети ходят по комнате до сигнала «Stop». Ребята останавливаются, образуя пары, и знакомятся друг с другом на английском языке: «Hello! What's your name? – Hello! My name is ... . What's your name? – My name is ... . Nice to meet you. Can we be friends? – Sure!» В конце игры каждый участник называет имена детей, которые он запомнил, а ведущий записывает имена на доске до тех пор, пока не будут названы все участники.

#### **2. Круг друзей / A circle of friends.**

Дети садятся на пол в круг. Ведущий дает детям два разных предмета, это могут быть шишка и камешек, лист и травинка, или два кубика разного цвета. По сигналу ведущего дети начинают передавать друг другу предметы. Когда ведущий говорит «Stop», те дети, у которых оказались в руках предметы, должны познакомиться друг с другом на английском языке.

#### **3. Угадай по голосу / Guess by voice.**

Дети стоят или сидят в рассыпную. С помощью считалки выбирается первый водящий. Он выходит и встает спиной к остальным. Педагог незаметно указывает на одного из игроков, который должен позвать водящего по имени. Необходимо узнать по голосу своего товарища, задавая вопрос: «Are you Martina?» Игрок отвечает: «Yes, I am Martina» или «No, I am Lena», сменяет водящего, и игра продолжается. Если дети уже хорошо запомнили имена друг друга, допускается изменять свой голос, это делает игру более занимательной.

#### **4. Кого нет? / Who is missing?**

Ребята сидят в кругу. До начала игры педагог просит их внимательно посмотреть на товарищей и запомнить внешний вид друг друга. Затем он говорит: «Close your eyes, please» и уводит одного из игроков в соседнее помещение. После сигнала «Open your eyes» дети должны не только назвать имя ушедшего игрока, но и его внешние приметы, такие как цвет и длина волос, цвет и название предметов одежды по-английски и т.д. Когда примет набирается достаточно, ребята зовут ушедшего: «Victor, come here, please!» Затем дети сравнивают свои ответы с действительным внешним видом игрока.

#### **5. Жмурки / Blindfold game.**

Дети стоят в кругу. Выбирается водящий, который становится в центр круга. Водящему завязывают глаза плотной повязкой. По сигналу педагога дети идут по кругу, произнося рифмовку: «One, two, three, say it again. One, two, three, what's my name?» По окончании рифмовки дети замирают, а водящий подходит к кому-нибудь из них и пытается на ощупь определить, кто перед ним стоит.

#### **6. Две правды и одна ложь / Two Truths and a Lie.**

Эта игра поможет детям узнать интересную информацию друг о друге. Игроки сидят в кругу и передают друг другу мячик или шарик. Шарик позволяет каждому игроку по очереди сказать о себе по-английски три

утверждения, два из которых являются правдой и одно – выдумкой. Присутствующие должны угадать утверждение, которое является неправдой.

#### **7. Нравится – не нравится / Likes and Dislikes.**

Эта игра поможет детям лучше узнать друг друга. Для игры нужны листы бумаги и ручки. На доске педагог пишет пять любых обобщающих слов, таких как: food, animals, toys, music, movies, clothing и т.п. Затем детям дается время написать два конкретных примера для каждого обобщающего понятия, например, какая еда им нравится, а какая нет. Затем педагог собирает листы с ответами и зачитывает их вслух, а игроки должны угадать, чьи это ответы.

#### **8. Реагируй и действуй / React and act.**

Эта игра позволит ребятам больше узнать о характере и актерских способностях своих новых друзей. Для игры потребуется мешочек или коробочка, в которые нужно положить задания, заранее написанные на свернутых листках бумаги. Задания представляют собой краткое описание необычной ситуации. Ребята по очереди вытаскивают лист с заданием и читают его. Затем игрок должен изобразить свою реакцию на ситуацию, при этом можно использовать только движения, жесты и мимику. Примеры заданий: Stepping on a snake. / Вы наступили на змею. Getting scolded by a teacher. / Вас отчитал учитель. Meeting your favorite celebrity. / Вы встретились с своей любимой знаменитостью и т.п. Зрители должны по движениям и мимике игрока угадать, о какой ситуации идет речь.

#### **9. Это или то / This or That.**

Эта игра поможет узнать предпочтения ваших друзей. Педагог предлагает одно или несколько обобщающих понятий. Участники игры должны выбрать два привлекательных, по их мнению, примера на каждое понятие. Каждый по очереди объявляет свои два предмета, и все вместе решают, какой из них можно навсегда вычеркнуть из нашей жизни, а какой следует оставить. Например, если задана была тема «Food», то один из игроков может предложить «Chocolate or potato chips?» / «Шоколад или картофельные чипсы?» Педагог или один из игроков записывает результаты обсуждения на доске.

#### **10. Красный свет – зеленый свет / Red Light, Green Light.**

Для этой подвижной игры необходимо называть имена товарищей в быстром темпе. Игра проводится в просторном помещении или на открытом воздухе. Дети выстраиваются вдоль линии, водящий отходит от них на тридцать шагов и, отвернувшись от них, кричит: «Green light!». Пока водящий стоит спиной, остальные игроки пытаются добежать и дотронуться до него, но когда водящий поворачивается к ним лицом и кричит: «Red light!», они должны замереть на месте. Если водящий замечает их движение, он должен назвать их по именам. Если имена названы правильно, они возвращаются за линию начала игры. Если водящий ошибся или вспоминает имя больше трех секунд, они имеют право остаться и продолжать играть до тех пор, пока кто-нибудь из них не сможет дотронуться до водящего.



*Правила поведения в лагере / Camp rules of conduct*

1.	<i>Мы обеспечиваем друг другу здоровье и безопасность</i>	<i>We keep each other healthy and safe.</i>
2.	<i>Мы помогаем друг другу.</i>	<i>We help each other.</i>
3.	<i>Мы бережно относимся к растениям и животным.</i>	<i>We are gentle with plants and animals.</i>
4.	<i>Мы всегда находимся с нашим отрядом и никогда не покидаем лагерь без разрешения.</i>	<i>We stay with your group at all times and never leave the camp without permission.</i>
5.	<i>Мы не используем мобильные телефоны и электронные устройства во время пребывания в лагере.</i>	<i>We do not use mobile phones or electronic devices during the day.</i>
6.	<i>Поведение, которое создает опасность для меня самого или для окружающих, абсолютно запрещено.</i>	<i>Behaviour which puts myself or another in danger is absolutely forbidden.</i>
7.	<i>Мы с уважением относимся и бережем имущество Дворца и имущество друг друга.</i>	<i>We are respectful and take care of Palace property and each other's belongings.</i>
8.	<i>Мы выполняем инструкции педагогов с первого раза.</i>	<i>We follow the teacher's instructions the first time they are given.</i>
9.	<i>Мы поддерживаем порядок в классах и во дворе.</i>	<i>We keep our classrooms and yard tidy.</i>
10.	<i>Мы принимаем участие во всех мероприятиях и сотрудничаем с нашими педагогами и товарищами.</i>	<i>We take part in all activities and cooperate with our teachers and fellow mates.</i>
11.	<i>Мы креативны и вносим положительный вклад в наш коллектив.</i>	<i>We are creative and make a positive contribution to our team.</i>
12.	<i>Мы узнаем что-то новое об окружающем мире и людях каждый день.</i>	<i>We learn new things in the world around us and the people around us every day.</i>

**Информационный час «BEE DAY»\***

*\* Опираясь на предлагаемые ключевые слова и фразы, педагог варьирует объем устной речи на английском языке в зависимости от уровня владения языком конкретного состава участников.*

Педагог (далее - П.): Hello, travellers! Today I'll be your guide on our imaginary planet. Today's day of our trip is called Bee Day and we are exploring a new continent - Continent of Honey. Сегодняшний день называется День Пчел, и мы с Вами исследуем новый континент – Континент Меда. Let's repeat the two rules of our camp, which will be useful to us now. First, please, tell me the rule of knowledge.

Дети (далее – Д.): We learn new things in the world around us and the people around us every day!

П.: And now, please, help me remember the rule of creativity.

Д.: We are creative and make a positive contribution to our team!

**Задание 1. Brainstorming «Create a continent!». Мозговой штурм «Создай континент!»**

Задание предусматривает разделение участников на команды по 4-5 человек, количество команд зависит от общего количества участников. Для выполнения задания необходима бумага А3, магнитная доска, восковые мелки или фломастеры.

П.: We must split into two teams. Мы должны разделиться на две команды. Your first task is to determine what the Continent of Honey looks like and who are its main inhabitants. Ваша задача – определить, как выглядит континент, и кто является его главными жителями. Please, be creative!

Педагог пишет на доске главные характеристики континента, которые каждая команда должна придумать и изобразить на листе бумаги: landscape, inhabitants (пейзаж, обитатели).

Участники в командах определяют и рисуют на листе бумаги А3 воображаемый пейзаж континента и записывают названия его обитателей и интересные факты о них (7 мин.)

Затем рисунки прикрепляются на доску и с помощью педагога записываются ключевые слова, которые называет каждая команда по очереди для описания своего континента на английском языке.

П.: Let's start by writing on the board the words to describe the landscape and names of the inhabitants of the continent. Начнем с того, что напишем на доске названия для описания пейзажа и названия жителей континента.

Например, команды называют:

Landscape	Inhabitants
-----------	-------------

trees, flowers, river, lake, house, garden, bridge, beehive, sky, grass, etc.	insects, butterflies, beetles, bees, beekeeper, children, bears.
Пейзаж: деревья, цветы, река, озеро, дом, сад, мост, улей, небо, трава и т.д.	Обитатели: насекомые, бабочки, жуки, пчелы, пасечник, дети, медведи.

П.: I like all your continents. It's hard to determine the best team. You all did a great job. Мне нравятся все ваши континенты. Это трудно определить лучшую команду. Вы все здорово поработали.

### **Задание 2. «Solve the rebus». Разгадай ребус.**

П.: Now tell me the two most important words of today. Сейчас назовите мне два самых важных слова сегодняшнего дня.

Д.: Bee and honey.

Давайте посмотрим, какая команда сможет разгадать больше ребусов на английском языке. Let's see which team will be able to solve more rebuses in English. In English, two different words are often combined into one new word. В английском языке часто два разных слова соединяются в одно новое слово.

Let's start. I draw a bee, then put a plus sign and draw a house. What do you think it is? Давайте начнем. Я рисую пчелу, затем ставлю знак плюс и рисую дом. Как вы думаете, что это?

Д.: Дом для пчел – улей.

П. Да, это дом для пчел, по-английски «Beehive». Yes! It's a house for bees. They call it a beehive. BEE plus HIVE = Beehive. Which team was the first to say the word? Какая команда первой назвала слово?

Участникам предлагаются другие ребусы. Педагог рисует (или использует готовые картинки). По количеству угаданных слов возможно определение команды, которая лучше всех справилась с этим заданием. Таким образом, участники знакомятся со следующими словами:

BEE + HIVE = beehive (улей)

BEE + GARDEN = bee garden или apiary (пасека)

BEE + KEEPER = beekeeper (пасечник)

HONEY + COMB = honeycomb (пчелиные соты)

### **Задание 3. «Tell interesting facts about their life!» (Расскажи интересные факты об их жизни!)**

П.: Now, pretend please that you are bees! А теперь представьте, пожалуйста, что вы пчелы! You must tell about yourself and your life on the honey continent. Вы должны рассказать о себе и вашей жизни на континенте меда. Each of you will tell about one interesting fact about bees. Каждый из вас расскажет один интересный факт о жизни пчел. I will give each participant one sentence. Я раздам каждому участнику по одному предложению. Read it to your team

members and translate it, then tell the other team about it in Russian. Прочтите его членам вашей команды и переведите, а затем расскажите об этом другой команде.

Командам раздаются листы со списком фактов о строении, поведении пчел и другая интересная информация. Члены команд помогают друг другу перевести предложения (5 – 10 минут). Затем команды знакомят с этой информацией всю аудиторию. Это могут делать по очереди все участники или один из членов команды собирает и рассказывает всю информацию, которую он запомнил от первого лица (по-русски или по-английски, по выбору выступающего). Например, рассказывая первое из приведенных ниже предложений, участник скажет: «Hello, I'm a bee. I have five eyes - two of them are big and three are small» или «Здравствуйте, я – пчела. У меня пять глаз – два больших и три маленьких».

<p>Bees have 5 eyes – two of them are big and three are small.</p> <p>Bees have 6 legs.</p> <p>Bees harvest nectar and pollen from flowering plants.</p> <p>Male bees in the hive are called drones.</p> <p>Male bees do not have a stinger.</p> <p>Honey bees live in large groups called colonies.</p> <p>An average beehive can hold around 50,000 bees.</p> <p>Worker bees are always female are the only bees to have stingers.</p> <p>Bees have been kept for over 4500 years, going back to ancient times as cave paintings show.</p> <p>Honey bees are super-important pollinators for flowers, fruits and vegetables. This means that they help other plants grow!</p> <p>The honey bee is the only insect that produces food eaten by man.</p>	<p>У пчел 5 глаз — два больших и три маленьких.</p> <p>У пчел 6 ног.</p> <p>Пчелы собирают нектар и пыльцу с цветущих растений.</p> <p>Пчелы-самцы в улье называются трутнями.</p> <p>Пчелы-самцы не имеют жала.</p> <p>Медоносные пчелы живут большими группами, называемыми колониями.</p> <p>Средний улей может вместить около 50 000 пчел.</p> <p>Рабочие пчелы всегда женского пола и только у них есть жало.</p> <p>Как показывают наскальные рисунки, пчел разводят уже более 4500 лет, начиная с древних времен.</p> <p>Медоносные пчелы являются очень важными опылителями цветов, фруктов и овощей. Это означает, что они помогают расти другим растениям!</p> <p>Медоносная пчела — единственное насекомое, производящее пищу, которую употребляет в пищу человек.</p>
--	---

П.: Thank you, bees, for telling us about yourself. Спасибо, пчелы, что вы нам рассказали о себе. And now we're back to being travelers. А сейчас мы опять

превращаемся в путешественников. What we learned about the life of bees will be useful to us, because today we have a real adventure. То, что мы узнали о жизни пчел нам пригодится, потому что сегодня нам предстоит настоящее приключение.

П.: Ok, travelers... I am pleased to announce that today we are invited to visit a real beekeeper!!! Окей, пчелы. Я рада объявить, что сегодня мы с вами приглашены в гости к настоящему пасечнику!!! We're going to the bee garden! Мы едем на пасеку! It is called "Gaenskaya Vytoki" and is located near Logoisk, 38 kilometers from Minsk. Она называется «Гаенскія вытокі» и находится недалеко от Логойска, в 38 километрах от Минска.

П.: Давайте переведем главные слова, которые важны в жизни пасеки на белорусский язык.

Педагог вместе с детьми называет белорусские эквиваленты слов:

Bee - пчала

Beekeeper - Пчальяр

Beehive - Вулей

Bee-garden, apiary - Пчальнік, пасека

Honey - Мёд

Honeycomb - Пчаліныя соты