

**Міністерство освіти і науки України
Мукачівський державний університет
Кафедра теорії та методики початкової освіти**

ПЕДАГОГІЧНА (ДОЗВІЛЛЄВА) ПРАКТИКА

*Методичні рекомендації щодо організації
і проведення практики*

для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 013 Початкова освіта
денної та заочної форм навчання

**Мукачево
МДУ 2023**

УДК 378.091.33-027.22:379.8(072)(075.8)

*Розглянуто та рекомендовано до друку
Науково-методичною радою Мукачівського державного університету
протокол № 15 від 11 травня 2023 р.*

*Розглянуто та схвалено
на засіданні кафедри теорії та методики початкової освіти
протокол № ___ від ___ квітня 2023 р.*

Укладачі

Тетяна МОЛНАР – доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії та методики початкової освіти МДУ

Надія БРИЖАК – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії та методики початкової освіти МДУ

Рецензент

П69

Педагогічна (дозвіллева) практика: методичні рекомендації щодо організації і проведення практики для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта денної та заочної форм навчання / укладачі Т. Молнар, Н. Брижак. – Мукачево: МДУ, 2023. – 58 с. (2,4 авт.арк.; без додатків – 1,5 авт.арк.).

Навчально-методичне видання містить інформацію про мету, завдання і зміст педагогічної (дозвіллевої) практики. Окреслено вимоги до оформлення звітної документації здобувачів-практикантів. Подано методичні рекомендації щодо організації змістовного дозвілля учнів у вільний від навчання час.

Адресовано здобувачам першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта, педагогам-практикам та всім, хто цікавиться питаннями виховної роботи та організації дитячого дозвілля.

ЗМІСТ

Передмова		4
Розділ 1.	ПРОГРАМА ПЕДАГОГІЧНОЇ (ДОЗВІЛЛЕВОЇ) ПРАКТИКИ	5
1.1.	Опис педагогічної (дозвіллевої) практики	5
1.2.	Мета і завдання педагогічної (дозвіллевої) практики	6
1.3.	Структура та зміст педагогічної (дозвіллевої) практики	9
1.4.	Звітна документація здобувачів-практикантів	10
1.5.	Контроль та оцінювання знань, умінь і навичок здобувачів вищої освіти	12
Розділ 2.	МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЯ УЧНІВ	14
2.1.	Види та форми дозвіллевої діяльності	14
2.2.	Особливості організації та проведення колективних творчих справ	19
2.3.	Розробка сценарію виховного заходу	22
2.4.	Гурткова робота в закладах освіти	25
2.5.	Організація культурно-дозвіллевої діяльності з дітьми в літній період	27
Нормативно-правова база з питань організації роботи у сфері дозвілля		32
Рекомендована література		33
Додатки		35

Передмова

Гуманізація й демократизація сучасного суспільства, швидкі темпи його розвитку, стрімка розробка інноваційних технологій актуалізують проблему фахової підготовки педагогічних кадрів і висувають нові вимоги до організації навчально-пізнавальної і дозвіллевої діяльності школярів, які в комплексі повинні забезпечити повноцінний інтелектуальний, фізичний та духовний розвиток особистості. Адже саме дозвілля – це та сфера соціального буття, в якій особистість здійснює власний вибір, і визначається щодо культурних уподобань. Від того, якою діяльністю вона заповнена, залежить розвиток дитини, реалізація її творчого потенціалу та соціальної активності.

Важливою складовою професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів у Мукачівському державному університеті є педагогічна (дозвіллева) практика, яка спрямована на закріплення набутих психолого-педагогічних, методичних знань, умінь і навичок, необхідних для майбутньої професійної діяльності.

Дозвілля учнів є важливою складовою процесу їх соціалізації та розвитку. Роль дозвіллевої діяльності полягає у відновленні психічних та фізичних сил особистості, підвищенні її освітнього та духовного рівня, здійсненні тих занять у вільний від навчання час, що відповідають потребам і бажанням дитини та приносять їй задоволення. Важливу роль у цьому процесі відіграють позаурочні форми роботи. Заклади загальної середньої та позашкільної освіти повинні забезпечувати учням можливості для розвитку їх творчих та фізичних здібностей, а також для відпочинку та розваг.

Визначну роль відіграє дозвілля на сучасному етапі розвитку українського суспільства, коли виховний вплив на підростаюче покоління здійснюється у складних умовах зміни ціннісних орієнтацій, формування нових соціальних відносин. Важливим стає регулювання занять вихованців у вільний від навчання час з метою задоволення їхніх потреб у спілкуванні, груповій взаємодії, саморозвитку та самовдосконалення у різних видах діяльності, формування наукового світогляду, моральної культури підростаючого покоління, естетичних поглядів і смаків тощо.

Даний вид педагогічної практики не лише завершує засвоєння змісту, форм і методів виховної роботи, але й створює умови для активного вправління у проведенні різних видів дозвіллевої діяльності з учнями різного віку в позаурочний час.

Розділ 1

ПРОГРАМА ПЕДАГОГІЧНОЇ (ДОЗВІЛЛЄВОЇ) ПРАКТИКИ

1.1. Опис педагогічної (дозвілєвої) практики

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній ступінь	Характеристика практики	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів 3	Галузь знань <u>01 Освіта / педагогіка</u> (шифр і назва)	Нормативна	
	Спеціальність <u>013 Початкова освіта</u> (шифр і назва)		
Модулів 1		Рік підготовки:	
Змістових модулів 1		3-й	4-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання – <i>не передбачено</i>		Семестр	
Загальна кількість годин 90		6-й	8-й
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних самостійної роботи студента	Освітній ступінь «Бакалавр»	–	–
		Практичні, семінарські	
		–	–
		Самостійна робота	
		90 год.	90 год.
		Індивідуальні завдання	
		<i>не передбачено</i>	
Вид контролю: <i>диф. залік</i>	Вид контролю: <i>диф. залік</i>		

1.2. Мета і завдання педагогічної (дозвіллевої) практики

Важливою складовою практичної підготовки майбутніх учителів початкових класів є педагогічна (дозвіллева) практика, яку здобувачі першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта проходять на базі закладів загальної середньої та позашкільної освіти Закарпатської області.

Метою педагогічної (дозвіллевої) практики є розширення професійно-педагогічних знань і досвіду самостійної організації життя і діяльності дитячого колективу, оволодіння методикою проведення дозвіллевих заходів з учнями різного віку у вільний від навчання час.

Завдання педагогічної (дозвіллевої) практики:

- 1) ознайомлення зі специфікою планування дозвіллевих заходів у закладах загальної середньої та позашкільної освіти;
- 2) формування вмінь та навичок організації дозвілля дітей різного віку в позаурочний час;
- 3) оволодіння методикою організації та проведення різних форм культурно-дозвіллевої діяльності;
- 4) засвоєння методів, прийомів і засобів організації змістовного дозвілля учнів у вільний від навчання час;
- 5) розвиток рефлексії, стимулювання до професійного самовдосконалення.

Здобувачі вищої освіти повинні *знати*:

- вимоги нормативних документів щодо організації роботи у сфері дозвілля;
- способи виявлення інтересів дітей різної вікової категорії;
- педагогічні та гігієнічні вимоги до організації дозвіллевих заходів;
- технології розробки сценаріїв та програм культурно-дозвіллевих заходів;
- методи і прийоми активізації пізнавальної й творчої діяльності вихованців.

Здобувачі вищої освіти повинні *вміти*:

- аналізувати дозвіллеві заходи різного спрямування;
- методичку організації та проведення різних видів ігор;
- визначати цілі і завдання виховних заходів з урахуванням індивідуальних, вікових особливостей школярів, стадії сформованості дитячого колективу;

- розробляти сценарії культурно-мистецьких заходів, конспекти гурткових занять;
- добирати матеріали для організації фізкультурно-оздоровчої роботи з дітьми в літній період, розробляти бесіди з безпеки життєдіяльності.

Компетентності та результати навчання

Інтегральна: здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі початкової освіти з розумінням відповідальності за свої дії.

Загальні компетентності:

ЗК-2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ЗК-3. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК-4. Здатність працювати в команді.

ЗК-5. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

ЗК-6. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК-7. Здатність діяти соціально відповідально і свідомо.

ЗК-9. Здатність до абстрактного, образного, дискурсивного, креативного мислення, аналізу та синтезу.

Спеціальні (фахові) компетентності:

СК-1. Здатність спілкуватися державною та іноземною мовами як усно, так і письмово.

СК-2. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, використовувати відкриті ресурси, інформаційно-комунікаційні та цифрові технології, оперувати ними в професійній діяльності.

СК-4. Здатність управляти власними емоційними станами, налагоджувати конструктивну та партнерську взаємодію з учасниками освітнього процесу, формувати мотивацію здобувачів початкової освіти до навчання та організовувати їхню пізнавальну діяльність.

СК-16. Здатність визначати специфіку культурно-дозвіллевої діяльності, обирати доцільні форми, методи та засоби її організації з

дітьми різних вікових категорії та учнями з особливими освітніми потребами.

СК-17. Здатність до створення безпечних та психологічно комфортних умов освітнього процесу.

СК-18. Здатність до професійного розвитку та моніторингу власної педагогічної діяльності.

Програмні результати:

ПР-01. Організовувати монологічну, діалогічну та полілогічну форми спілкування з молодшими школярами, іншими учасниками освітнього процесу, представниками громади, поважаючи права людини та суспільні цінності; формувати судження, що враховують соціальні, наукові та етичні аспекти.

ПР-03. Критично оцінювати достовірність та надійність інформаційних джерел, дотримуватися юридичних і етичних вимог щодо використання інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у процесі педагогічної діяльності в початковій школі.

ПР-08. Організовувати конструктивну та партнерську взаємодію з учасниками освітнього процесу початкової школи, використовувати практики самозбереження психічного здоров'я, усвідомленого емоційного реагування.

ПР-09. Планувати та організовувати освітній процес у початковій школі, позаурочні й позашкільні заняття та заходи, використовуючи різні організаційні форми навчання та типи занять, із дотриманням принципу науковості та вимог нормативних документів початкової школи.

ПР-15. Здійснювати профілактичні заходи щодо збереження життя та фізичного й психічного здоров'я здобувачів початкової освіти, надавати їм домедичну допомогу (за потреби), планувати та реалізовувати заходи щодо попередження і протидії булінгу та різних проявів насильства чи будь-якої з форм дискримінації серед учнів початкової школи й інших учасників освітнього процесу.

ПР-19. Вміти ефективно взаємодіяти з працівниками навчального закладу, органами управління освіти і громадськості.

ПР-20. Вміти оцінювати власну діяльність як суб'єкта педагогічної праці, усвідомлювати потребу в самоосвіті, прогнозувати траєкторію професійного зростання.

1.3. Структура та зміст педагогічної (дозвіллевої) практики

День практики	Зміст роботи
Перший день	Ознайомлення з базою практики, з умовами роботи закладу освіти та правилами внутрішнього розпорядку. Аналіз нормативно-правової бази.
Другий день	Аналіз напрямів і форм позаурочної роботи (наявність гуртків, секцій, творчих колективів тощо). Організація дозвілля школярів у позаурочний час.
Третій день	Підготовка та проведення ігор як форми дозвіллевої діяльності (ігри у приміщенні, рухливі ігри на подвір'ї, народні ігри).
Четвертий день	Організація культурно-мистецького заходу (до прикладу: конкурс, вікторина, майстер-клас, літературна зустріч, проєкт тощо).
П'ятий день	Складання плану-конспекту гурткового заняття (тематика - за вибором).
Шостий день	Туристичний похід / екскурсія. Оформлення краєзнавчого альбому / фотоколажу.
Сьомий день	Розробка сценарію масового заходу (до прикладу: свято, КТС, флешмоб, фестиваль тощо).
Восьмий день	Розробка серії бесід з безпеки життєдіяльності.
Дев'ятий день	Добірка матеріалів для організації фізкультурно-оздоровчої роботи з дітьми в літній період (спортивні ігри, естафети, турніри тощо).
Десятий день	Підведення підсумків педагогічної (дозвіллевої) практики. Оформлення звітної документації.

1.4. Звітна документація здобувачів-практикантів

Після закінчення педагогічної (дозвіллевої) практики здобувач-практикант представляє *звітну документацію*:

1. Щоденник педагогічної (дозвіллевої) практики з індивідуальним планом роботи, відгуком і оцінкою роботи здобувача на практиці, завірену підписом керівника та печаткою установи.
2. Тека з матеріалами педагогічної (дозвіллевої) практики:
 - ігри як форма дозвіллевої діяльності (ігри у приміщенні, рухливі ігри на подвір'ї, народні ігри);
 - сценарій культурно-мистецького заходу (конкурс, вікторина, майстер-клас, літературна зустріч, проєкт тощо);
 - план-конспект гурткового заняття (тематика - за вибором);
 - краєзнавчий альбом / фотоколаж;
 - сценарій масового заходу (свято, КТС, флешмоб, фестиваль тощо);
 - бесіди з безпеки життєдіяльності;
 - матеріали для організації фізкультурно-оздоровчої роботи з дітьми в літній період (спортивні ігри, забави, естафети, турніри тощо).
3. Звіт про проходження педагогічної (дозвіллевої) практики.

Вимоги до оформлення звіту:

Титульний аркуш

Звіт
про проходження педагогічної (дозвіллевої) практики
здобувача-практиканта групи _____
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 013 Початкова освіта
ПІБ

Схема звіту

1. База і термін проходження педагогічної (дозвіллевої) практики.
2. Умови роботи в закладі освіти. Аналіз напрямів і форм позаурочної роботи.
3. Опис змісту проведеної роботи:
 - організація дозвілля школярів у позаурочний час;
 - підготовка та проведення різних видів ігор як форми дозвіллевої діяльності;
 - організація та проведення культурно-мистецького заходу;
 - складання плану-конспекту гурткового заняття;
 - екскурсії, походи, краєзнавча робота, участь практиканта в ній;
 - розробка сценарію масового заходу;
 - добірка матеріалів для організації фізкультурно-оздоровчої роботи з дітьми в літній період, проведення бесід із техніки безпеки.
4. Короткий аналіз своєї роботи:
 - чого навчився на практиці (яких знань, умінь і навичок набуто);
 - які взаємини склалися з дітьми, педагогічним колективом;
 - як змінилися професійні і особистісні якості практиканта;
 - що допомагало у роботі з учнями;
 - яких знань, умінь і навичок не вистачало в роботі;
 - які труднощі виявлено під час проходження практики.
5. Висновки і пропозиції щодо вдосконалення педагогічної (дозвіллевої) практики.

Технічне оформлення

1. Друкований текст на листках формату А4, набраного у редакторі MS Word.
2. Поля: ліве – 3,0 см; праве – 1,5 см; верхнє – 2,0 см; нижнє – 2,0 см.
3. Гарнітура: Times New Roman 14 пт.
4. Інтервал між рядками – «1,5».
5. Текст набирається без переносів, на всю ширину сторінки.

Відгук і оцінка роботи здобувача на практиці. Керівник від бази практики складає відгук про роботу здобувача-практиканта, виставляє оцінку за педагогічну (дозвілєву) практику («5», «4», «3», «2») та затверджує її підписом керівника й печаткою установи.

У відгуку зазначається:

- Прізвище, ім'я, по батькові практиканта.
- Готовність до проходження практики.
- Знання змісту, форм і методів роботи з дітьми в позаурочний час, вміння реалізувати їх у практичній діяльності.
- Підхід до дітей, вміння організувати і зацікавити дитячий колектив.
- Рівень виконання завдань педагогічної (дозвілєвої) практики.
- Життєва позиція практиканта, його дисциплінованість, ставлення до праці.
- Позитивні сторони та прогалини у фаховій підготовці практиканта.
- Побаження, рекомендації, поради для здобувача-практиканта.
- Загальна оцінка за педагогічну практику («5», «4», «3», «2»).

1.5. Контроль та оцінювання знань, умінь і навичок здобувачів вищої освіти

Загальна оцінка за педагогічну (дозвілєву) практику складається із суми оцінок, які виставлені керівником від бази практики, керівником практики від ЗВО за виконання завдань практики, та за підсумком усного захисту перед комісією основних положень, які входять до програми практики, помножені на ваговий коефіцієнт – середньозважений бал за даний вид практики.

Ваговий коефіцієнт - число (в межах від 0,1 до 1), що відображає ступінь значущості (питому вагу) оцінки окремої складової.

Середньозважений бал здобувача-практиканта - підсумкова оцінка за практику виставляється у відомості обліку успішності за двома шкалами оцінювання: національною і шкалою ECTS.

Розподіл вагових коефіцієнтів за видами діяльності

№	Види діяльності здобувача-практиканта	Вагові коефіцієнти
1.	Оцінка за різні види діяльності здобувача від бази практики.	0,2
2.	Оцінка за виконання програми практики, оформлення і своєчасне подання звітної документації керівнику практики від ЗВО.	0,4
3.	Захист звіту про проходження педагогічної (дозвіллевої) практики.	0,4

«Відмінно» ставиться здобувачу вищої освіти, який вчасно і на високому рівні виконав завдання, що визначені програмою педагогічної (дозвіллевої) практики; виявив організаторські, комунікативні вміння; проявив у роботі самостійність, ініціативність, творчість, педагогічний такт при проведенні дозвіллевої роботи з дітьми.

«Добре» ставиться здобувачу вищої освіти, який виконав програму педагогічної (дозвіллевої) практики, проявив ініціативу в роботі, однак допускав незначні помилки при проведенні окремих форм дозвіллевої роботи.

«Задовільно» ставиться здобувачу вищої освіти, який виконав програму практики, однак не проявив достатніх психолого-педагогічних знань з методики колективного творчого виховання і вміння застосовувати їх, допускав помилки при проведенні дозвіллевих заходів, не враховував в достатній мірі вікові та індивідуальні особливості учнів, інтереси дітей.

«Незадовільно» ставиться здобувачу вищої освіти, який не виконав програму педагогічної (дозвіллевої) практики.

Розділ 2

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЕВОЇ РОБОТИ З УЧНЯМИ

2.1. Види та форми дозвіллевої діяльності

В умовах нової соціально-економічної та культурної політики нашої держави система організації дозвіллевої діяльності, яка обіймає сферу вільного часу дітей та молоді, покликана не тільки враховувати їхні природні здібності, а й створити сприятливі умови для творчого розвитку та формування повноцінної особистості громадянина України. Відтак, важливого значення набувають виражені підходи до організації виховної роботи з учнями у вільний від навчання час.

Дозвілля – це частина вільного часу, заповнена заняттями розвивального характеру, що охоплюють пізнавальну, творчу, фізичну та розважальну сфери особистості; діяльність, обрана за власними інтересами та нахилами; особлива сфера соціалізації дітей, у якій природно реалізуються їхні інтереси і потреби, розвивається активність, творча ініціатива, здійснюється пошук нових ціннісних орієнтирів шляхом вільного вибору видів діяльності.

З огляду на специфіку організації дозвілля з дітьми різного віку, доречними є такі **види діяльності**:

- *пізнавальна і ціннісно-орієнтаційна* (день пізнавальних ігор, усні журнали, аукціон знань, інтелектуальний бій, ігри-тренінги з культури спілкування);

- *суспільно-громадська* (просвітницькі посиденьки, «Проблеми тижня», клуб юних парламентарів, прес-конференції, конкурс просвітницьких знань);

- *організаторська* (гра «Лідер», «Подорож у небувалі країни», журнал-естафета «Жива газета», гра «Дзеркало», «Організація самоврядування»);

- *художньо-естетична* (конкурс-захист «Пори року», «Мої музичні захоплення», музичний ринг, вечір авторської пісні «Візьми гітару», фестиваль мистецтв, виставка-вернісаж, театральний КВК, пісенний аукціон, свято «На балу у Попелюшки», «Гуморина», конкурс «Природа, майстерність, фантазія»);

- *спортивно-оздоровча* (ранкова гімнастика, плавання, біг, ходьба, походи, спортивні ігри, шахові турніри, спартакіада, свято

«Сила і грація», спортивно-туристична гра «Розвідники», конкурс «Спортивний загін», бесіди);

- *трудова* (самообслуговування, розвідка корисних справ, ательє добрих послуг, майстерня по виготовленню сувенірів, дні передбачливості, виставки, ярмарки, гра-естафета «Економіка і ми», збір лікарських рослин, гілкового корму);

- *натуралістична й екологічна* (створення загонів по охороні природних багатств, бесіди по охороні природи і раціональне використання її ресурсів, екскурсії в природу, вироби з природних матеріалів, організація трудових десантів по озелененню території);

- *туристично-краєзнавча* (туристичні походи, які супроводжуються збором матеріалу історичного, географічного характеру: гербаріїв, колекцій, складання краєзнавчого альбому, зустрічі із старожилами та запис їх розповідей про минуле села, міста).

Розповсюдженими **формами роботи** з дітьми та підлітками є: диспути, родинні свята, різноманітні подорожі, пізнавальні програми, зустрічі з цікавими людьми, історичні години, виставки, змагання, конкурси, концертно-художні колективи, вікторини, аукціони талантів, вітальні, вогники, дискотеки, сюжетно-ігрові та танцювально-розважальні програми, музичні шоу, дні іменинників тощо.

До прикладу:

Концерт-блискавка – готується за 30-40 хвилин до показу. Як правило, до програми входять вірші, пісні, гуморески, гра на музичних інструментах. Бажано запропонувати дітям тематику концерту.

Літературний карнавал – дає можливість всім дітям взяти участь у конкурсі на кращий карнавальний костюм, його захист (читання, спів, виконання літературного чи музичного твору).

Конкурси-драматизації – театралізація у виконанні пісень, казок з монологами, авторськими виступами.

Ярмарок головоломок – розгадування і розплутування веселих головоломок.

Лицарі пера – програма конкурсного виступу юних поетів, прозаїків, пародистів, тут немає переможців, тут всі – молодці.

Лісова республіка – виставка лісових дарів, виробів з лісового матеріалу, квітів.

Мода. Мода. Мода – дефіле моделей, демонстрація костюмів різного призначення. Рекомендується коментувати показ, використовуючи музичні ритми, під які демонстранти представляють свої моделі.

Тіньовий театр – учасники знаходяться за білим екраном. Сильний спектр світла, освітлюючи їх, створює тіньове зображення на екрані. Таким чином можна розігрувати інсценівки, казки, діалоги.

Вечір жанрів – учасники вибирають жанр і працюють у ньому. Можуть бути представлені: цирк, театр драми, опера, оперета, ляльковий театр, естрадний жанр тощо.

Бабуся-Загадуся – проводиться за визначеною темою, наприклад, загадки про овочі чи явища природи. Хто відгадає більше, той і переможець.

З'їзд художників – малюнки на асфальті поєднують з різними плакатними конкурсами та іграми.

Лицарський турнір – конкурс для хлопців-старшокласників, які пробують себе у ролі елегантних і сміливих лицарів.

Золотий ключик – конкурс для хлопчиків до 10 років з різноманітними завданнями.

Молодіжні вечірки – носять розважальний і пізнавальний характер. До прикладу: «Вечірка днів народження» (конкурси з іменинниками), «У гості до НЛО» (змагання для «літаючих тарілок»), «Яблучна вечірка» (різноманітні конкурси з яблуками), «Газетна вечірка» (використавши стару пресу, є можливість розважити команди смішними естафетами) тощо.

Тасмичий острів – капітанам команд вручаються карти, на яких зображені маршрути для проходження станціями. На станціях гравці виконують завдання і набирають певну кількість балів. А розгадавши ребус – є можливість відшукати «солодкий скарб».

Гра «Веселий експрес» – як і в попередній грі, створюються команди. Команди-поїзди – це ланцюжок дітей, які беруться за руки і проходять станції «Спортивна», «Казкова», «Чомучка», «Загадки» та інші. За загальною кількістю набраних балів визначається команда-переможець.

«Острів любові» – запрошує старшокласників на цікаву програму. Неодмінні атрибути вечора: свічка і гітара. Теми: «Перше кохання», «Сімейне щастя», «Кохання через роки», «Кохання у віршах».

Театральні самоцвіти – конкурс акторської майстерності. Пропонуються різні завдання: інсценізація скоромовок, казок, декламування віршів, розігрування мімічних сцен («на рибалці», «у лікаря» та ін.).

Сюжетні концерти – за основу береться відомий сюжет. Головні герої діють відповідно до сценічного образу. У програму влітаються номери.

День рідної землі – цілий день розваг, сміху і веселого настрою. Зранку проводиться конкурс народної пісні. Після обіду діють торги-атракціони, де можна заробити гроші, які виготовляються спеціально до свята. Після вечері – аукціон, на якому за свої гроші можна зробити колективну покупку. Купити можна овочевий набір, шоколадки, печиво, дискотеку і т.д.

Бали, карнавали – для них характерні святковість, оригінальність оформлення, використання карнавальних масок, урочистість відкриття і закриття. Поведінка учасників регламентується «бальним етикетом». Бал завершується обов'язковим танцем для всіх, нагородженням переможців конкурсів і турнірів, головним призом, пам'ятними подарунками, жартівливими дипломами та почесними званнями.

Ми шукаємо таланти – вечір проводиться з метою виявлення здібностей вихованців для залучення до організаційного комітету з культурно-масової роботи.

Малі Олімпійські ігри – тривають 2 дні. У перший день на урочистій лінійці піднімають прапор, клянуться у справедливості та запалюють факел богині Феміді, розпочинаються змагання з бігу, стрибків. На другий день переважають командні змагання, проходить нагородження переможців, показові виступи найкращих, спортивні танці.

Міс Дюймовочка – конкурс, що проводиться серед дівчат. Різноманітні завдання захоплюють дітлахів і вони по-справжньому вболівають за «своїх».

«Зльоти мудреців», «Щасливий випадок», «Брейн-ринг», «Що, де, коли?» – цікаві програми для тих, хто бажає продемонструвати свої знання і здобути цікавий досвід.

День чистоти і здоров'я – у програмі: урочистий наказ короля чистоти Акурата, прибирання території, збір сміття, розважальна програма з визначенням переможців.

День колективного відпочинку батьків і дітей (батьківські дні) – у програмі: спортивні змагання, веселі концерти, у яких беруть участь діти та батьки.

Підготовку до проведення подібних заходів необхідно розпочинати з організації **самоврядування**.

Самоврядування – це самодіяльність, що спрямована на керівництво, розробку, прийняття і виконання рішень, від яких залежить життя і діяльність колективу. Це демократичний спосіб організації колективного (суспільного) життя.

Для того, щоб самоврядування стало реальним механізмом життєдіяльності і розвитку колективу, кожної особистості в ньому, необхідним є створення ряду умов і виконання наступних вимог:

- участь у самоврядуванні всіх членів колективу (дітей та дорослих), а не вузького кола активу та педагогів;

- самоврядування – механізм постійної дії, а не тимчасова дія чи короткочасна гра;

- обов'язкова співпраця з органами самоврядування дорослих;

- підтримка вихованців на рівноправних умовах співпраці з ними;

- наділення учнів реальними правами і обов'язками, пов'язаними з прийняттям і реалізацією важливих рішень, які впливають на життя всього колективу;

- самоврядування не повинно перетворюватися у гру, вихованці мають відчувати реальні наслідки своїх дій;

- не обмежувати самоврядування окремими заходами (наприклад, днем самоврядування), важливо забезпечити реальну участь вихованців в організації та проведенні конкретних заходів, для чого адміністрація і педагоги повинні передавати частину повноважень дітям;

- організація різноманітних змістовних видів і форм роботи, що забезпечують утворення кращих умов (організаційних, психологічних, матеріальних, естетичних та інших) життєдіяльності дітей.

2.2. Особливості організації та проведення колективних творчих справ

Вагоме місце у сфері дозвілля займають колективні творчі справи (КТС). Організаційними постулатами та методичними ідеями КТС є:

- поєднання індивідуальної та колективної творчості;
- колективна організація єдиної справи, добровільна участь у ній;
- свобода вибору видів і форм діяльності;
- відповідальність кожного за результат спільної справи;
- творча співдружність дорослих і дітей, що забезпечує генерацію нових ідей, самовдосконалення особистості в колективі і розвиток колективу під впливом творчих лідерів.

Форми КТС:

Трудові справи: трудова атака, трудовий десант, трудовий рейд, трудова фабрика. У трудовій КТС вихованці здійснюють діяльність через працю-творчість. У центрі уваги вихователів – освоєння трудової культури, розвиток морального ставлення до праці, матеріальних скарбів нашого суспільства, до таких сторін навколишнього життя, які потребують практичного поліпшення і які можна вдосконалити або своїми силами, або допомагаючи іншим людям. Мета трудової КТС – збагатити знання дітей про навколишній світ, виробити погляди на працю як основне джерело радісного життя, виховати прагнення робити свій внесок у поліпшення дійсності, а також уміння і звичку реально піклуватися про близьких людей, працювати самостійно і творчо. Збагачення вихованців трудовим досвідом відбувається у взаємозв'язку з іншими видами суспільно цінної практики.

Пізнавальні справи: вечір веселих завдань, вечір-подорож, вечір розгаданих і нерозгаданих таємниць, місто веселих майстрів, захист фантастичних проєктів, прес-конференція, розповідь-естафета, збори-диспут, турнір-вікторина, турнір знавців, усний журнал тощо. Суть пізнавальної КТС – відкриття світу на радість і користь один одному. Тут на перший план виступає розвиток у школярів відношення до таких сторін життя, які недостатньо пізнані, сповнені таємниць, загадок, вимагають свого розкриття в колективному пошуку. Ще одна важлива роль пізнавальної КТС – формування потреби в пізнанні, свідомого, дієвого відношення до безпосередніх

джерел відкриття світу: до книги, навчання, самоосвіти. Пізнавальна КТС володіє багатючими можливостями для розвитку у школярів таких якостей особистості, як прагнення до пізнання непізаного, цілеспрямованість, наполегливість, спостережливість і допитливість, творча уява, товариська дбайливість, душевна щедрість. Наприклад, турнір знавців – пізнавальна справа-огляд, проводиться декількома колективами, кожен з яких по черзі організовує творче змагання (свій тур) між іншими учасниками. Турнір знавців можна проводити в класі (між ланками) або між класними колективами, а також між зведеними командами старших і молодших. Кількість турів дорівнює числу колективів, що беруть участь в турнірі (3-5, не більше). Кожен колектив є організатором одного з турів (проводить змагання між усіма іншими колективами), а в інших турах виступає як рядовий учасник змагань. Турнір знавців може проводитися за одним профілем або бути комплексним, коли кожен тур змагань має свій профіль. Наприклад, турнір знавців за участю чотирьох колективів може складатися з таких турів-змагань:

- 1) знавців математики;
- 2) знавців музики;
- 3) знавців рідного краю;
- 3) знавців медицини тощо.

Художні справи: кільцівка пісень, концерт-блискавка, ляльковий театр, літературно-мистецькі конкурси, турнір знавців поезії, естафета улюблених занять. Художня КТС найрізноманітніших варіантів дозволяє цілеспрямовано розвивати художньо-естетичні смаки дітей; зміцнює потяг до духовної культури, до мистецтва, потребу відкривати прекрасне іншим людям; пробуджує бажання випробувати себе у творчості; виховує сприйнятливості і чуйність; збагачує внутрішній світ дитини. Створюючи і втілюючи задум своїх художніх оглядів, в яких поєднуються драматизація і вірші, різні види образотворчої творчості, спів, музика і танці, школярі застосовують (закріплюють, розширюють, поглиблюють) знання, уміння і навички, отримані на уроках, а також у позакласних і позашкільних заняттях – колективних та індивідуальних. Наприклад, кільцівка пісень – масова гра-огляд, учасники якої, складові кількох команд, по черзі (по колу) виконують пісні на обрану тему. Правила гри: кожна команда співає тільки один куплет (і приспів) і повинна виконувати його відразу ж після попередньої команди. Якщо команда зробила паузу більше 3-5 секунд або виконала пісню не на обрану тему, то за рішенням ведучих вона вибуває з гри; перемагає та команда, яка останньою виконала

пісню на домовлену тему. Кільцівка пісень, присвячених спільно обраній темі, здійснює сильний емоційний вплив на учнів, згуртовує учасників у надихаюче, пізнавальне дійство.

Спортивні справи: весела спартакіада, спартакіада народних ігор, «Таємниця», «Слідопити» тощо. Найважливіша з виховних можливостей спортивної КТС полягає у розвитку у вихованців громадянського відношення до спортивно-оздоровчої сторони життя, до фізичної культури, до себе як до здорових загартованих громадян суспільства, готових до праці і оборони. Спортивна КТС допомагає виробити швидкість, спритність, витривалість, наполегливість, сміливість і мужність, колективізм і дисциплінованість. Зміцнення цих якостей, залучення до фізичної культури відбувається одночасно з розумовим (зміст справ), моральним (взаємовідносини учасників) і художньо-естетичним (оформлення, характер дій) розвитком. Наприклад, весела спартакіада – кілька коротких спортивних змагань, об'єднаних у формі творчої гри. Весела спартакіада прищеплює інтерес до спорту, розвиває спритність, винахідливість, влучність, вміння співвідносити свої дії з діями інших, орієнтуватися в обстановці і швидко приймати потрібні рішення. Ця КТС – хороший засіб підняття тону життя колективу, згуртування хлопчиків і дівчат, старших і молодших, дітей і дорослих.

КТС як виховна технологія є сукупністю взаємопов'язаних етапів.

На підготовчій стадії КТС організатор повинен допомогти учням у виборі теми та напрямку справи. Однак робить це таким чином, щоб ініціатива виходила від самих дітей. Організатор на рівні з дітьми бере участь в конкурсі і пропонує свої варіанти, які прослуховуються і обговорюються на загальних зборах. Один з них відбирається і створюється проєкт.

Друга стадія. Обирається Рада справи, куди входить і дорослий організатор. Рада, спираючись на пропозиції первинних колективів, розробляє обраний проєкт. Організатор допомагає учням врахувати місцеві умови (школи, міста, села), спрямовує справу на розвиток в учнів творчого пошуку.

Третя стадія. Відбувається колективна підготовка. Організатор разом з керівним органом уточнює, конкретизує план підготовки і правила проведення, потім безпосередньо організовує виконання плану. Організатор повинен звертати увагу на ініціативу кожного учасника, а учні беруть участь в роботі над планом.

Четверта стадія. Характерна тим, що тут здійснюється конкретний задум, розроблений керівним органом з усіма корективами, які були винесені його учасниками під час підготовки КТС. Організатор допомагає їм у вирішенні тих чи інших питань, які виникли у дітей у процесі роботи. Головне – створювати і закріплювати мажорний тон, дух бадьорості, впевненості в своїх силах, у своїх можливостях нести людям радість, прагнення подолати будь-які труднощі.

П'ята стадія. Колективне підбивання підсумків КТС. Важливу роль відіграє загальний збір учасників проведеної справи.

Шоста стадія – найближча післядія КТС. На цій стадії виконуються рішення, які були прийняті загальними зборами.

Колективні творчі справи багаті виховними можливостями, але реалізовані вони можуть бути при дотриманні таких умов:

- необхідно ретельно дотримуватися послідовності дій при підготовці та проведенні будь-якої КТС;

- необхідно враховувати досвід і знання учнів, отримані в освітньому процесі;

- всіляко сприяти розвитку стосунків творчої співдружності вчителів і учнів, спрямованих на спільне розв'язання соціальних завдань;

- організовувати ці стосунки на засадах педагогічного співробітництва;

- створювати оптимальні умови для розвитку творчих можливостей кожного члена колективу, а також творчої співдружності вихованців.

2.3. Розробка сценарію виховного заходу

Будь-який сценарій виховного заходу має чотири основні складники: експозицію, розвиток дії (основний зміст), кульмінацію, фінал.

Сценарій ділиться на ряд епізодів (дій), які можуть вмещувати в собі ще дрібніші частини, які є відносно завершеними і «працюють» на розкриття основної думки конкретного епізоду. У процесі підготовки сценарію слід продумати, щоб кожен його епізод не повторювався не лише за змістом, а й за формою, характером, настроєм. Слід дотримуватись логіки розвитку й наростання дії

завершення повного епізоду. Дія повинна підводити до кульмінації, в якій найяскравіше розкривається ідея сценарію.

Фінал будь-якого виховного заходу – надзвичайно важлива частина. Він повинен бути по-особливому емоційним, щоб стати найбільш сприятливим моментом для прояву активності і учасників, і виконавців. Поширеною формою фіналу є об'єднані виступи виконавців і присутніх. Колективне виконання пісні, клятва, звернення, марш, покладання квітів тощо.

Щоб відібраний для сценарію матеріал перетворився на сюжет, необхідно не лише побудувати цікаві епізоди, а й знайти зв'язок між ними, створити органічні переходи від одного до іншого.

Прийоми активізації залежать від теми сценарію, від його структури, як от:

- а) безпосереднє звернення до присутніх;
- б) розміщення виконавців серед глядачів;
- в) словесна активізація: запитання ведучого – відповіді слухачів;
- г) фізична активізація;
- д) гра.

Без сумніву, слід застосовувати лише ті прийоми активізації, які підсилюють звучання теми та органічно вплітаються в хід сюжету. Художні вистави, вечори, літературні свята дають змогу використати могутню силу мистецтва живого слова з метою морального та естетичного виховання школярів. Слід проєктувати виховні заходи так, щоб у них заздалегідь передбачався сильний емоційний вплив.

Методичні рекомендації до письмового оформлення сценарію:

Текст сценарію має бути викладений без помилок.

Вимоги до комп'ютерного набору: шрифт – Times New Roman, розмір шрифту – 14, інтервал – 1,5.

Текст, у якому йде мова про дії ведучих та учасників заходу, подається посередині рядка й виділяється курсивом (наприклад: *Звучить лірична мелодія*), крапка не ставиться. Зліва жирним шрифтом вказують дійових осіб (наприклад: **Ведуча:**), справа – текст їхніх слів.

Текст сценарію має бути викладений за таким алгоритмом:

1. Вказати форму проведення виховного заходу та його тему (наприклад: *Новорічне свято «Найдорожчий скарб»*).

2. Вказати адресність, тобто – для учнів якої категорії призначена справа (наприклад: *Для учнів 1 класу*).

3. Вказати мету проведення: навчальну, розвиваючу, виховну.

4. Вказати наочне оформлення, його зміст, кількість (наприклад: плакат «Книга – джерело знань», аркуші паперу (3 шт.), журнал «Початкова школа» (3 примірники), портрети художників: вказати прізвища й ініціали, надувні кульки (15 шт.), букети квітів, вишиті рушники тощо).

5. Музичне оформлення передбачає перелік музичних творів та зазначення їх авторів (наприклад: «Вальс квітів» П. Чайковського, «Пісня про рушник» муз. Г. Майбороди, сл. А. Малишка).

6. Обладнання включає усі технічні та інші засоби, необхідні для проведення виховного заходу (магнітофон, акустична система, мікрофон, телевізор, проектор, декорації, стелаж для виставки, мольберти, трибуна, музичні інструменти, вази для квітів тощо).

7. Окремо вказують різного роду реквізити та аксесуари для проведення ігор і конкурсів: склянки, ложки, мотузки, маски, пов'язки для очей, дрібні предмети, таці, нитки, клаптики тканини, пластмасові пляшки тощо; спортивний інвентар: м'ячі, кеглі, обручі, гімнастичні палки тощо.

8. Сценарій ходу виховного заходу (свята, ігрової програми, турніру, усного журналу, години спілкування тощо) викладається детально в такій послідовності: вступ (визначається актуальність теми, мотивується діяльність), основна частина (її зміст спрямований на реалізацію визначених педагогічних завдань, передбачає залучення учнів до різних видів діяльності), заключна частина (підведення підсумків, допомагає з'ясувати рівень розуміння й усвідомлення основних ідей справи).

У ході сценарію слід виділити всі види роботи (розповідь, інтерв'ю, демонстрація, перегляд фрагментів фільму, гра, бесіда, прослуховування музичних творів) й детально їх описати. Якщо виконується пісня, вірш чи прозовий твір – слід подати їх повний текст. Якщо проводиться гра, потрібно вказати завдання її учасникам, правила та умови проведення. Якщо письмове оформлення є детальним, то на початку викладу посередині робиться запис: «**Хід свята (ігрової програми тощо)**», якщо подається розгорнутий план проведення виховної справи (наприклад, не можна наперед передбачити, які потрібно буде вводити коментарі в ході інтелектуальної гри, екскурсії чи вікторини), то слід записати: «**План проведення інтелектуальної гри**». Описуючи досвід виховної роботи, слід подавати розгорнуті сценарії всіх виховних справ.

9. На титульній сторінці обов'язково потрібно вказати форму проведення виховного заходу, його тему, прізвище, ім'я та по батькові автора.

10. Якщо сценарій є авторською, оригінальною розробкою (у ній немає чужих текстів), то на титульному аркуші вказують: «Автор сценарію: прізвище, ім'я, по батькові», список використаних джерел не подають. Якщо сценарій має компілятивний (з різних готових матеріалів компонувався необхідний) або комбінований (є доробки автора та використаний матеріал інших авторів) характер, слід писати «Сценарій підготував (підготувала): прізвище, ім'я, по батькові». Якщо над сценарієм працювала творча група, то слід назвати прізвища, імена та по батькові всіх авторів. За умови використання компілятивного та комбінованого методів роботи над сценарієм, після викладу його змісту обов'язково потрібно подати список використаних джерел, вказавши сторінки, матеріал з яких є складовою сценарію, щоб уникнути плагіату.

2.4. Гурткова робота в закладах освіти

Основні *завдання* гурткової роботи спрямовані на: поглиблення і розширення кругозору учнів; задоволення їхніх пізнавальних запитів та інтересів; розвиток творчих здібностей дітей; формування практичних умінь і навичок.

Гурток передбачає спільність дітей, об'єднаних значущою для них метою, де максимально повно забезпечуються належні умови для реалізації їх інтелектуального, духовного і фізичного розвитку, відбувається процес соціалізації через адаптацію до умов реального життя, а також здійснюється реалізація творчого потенціалу вихованців.

Педагогічна цінність гурткової роботи полягає в тому, що вона задовольняє різноманітні інтереси, активізуючи пізнавальну діяльність учнів. Зазвичай, гуртки організуються для поглибленого вивчення цікавого для дітей теоретичного чи практичного матеріалу, розкриттю їх задатків і нахилів, талантів та обдарувань, задоволення потреб учнів у професійному самовизначенні.

Предметні гуртки спрямовані на поглиблення знань зі шкільних предметів. Щоб зацікавити учнів, гурткам нерідко дають інтригуючі назви, як от: «У світі природи», «Математичний вузлик», «Маленький літератор», «Машина часу», «Екскурсоводи-краєзнавці», «Юний поет», «Юний інформатик», «Ерудит», «Екологія людини»,

«Хімія їжі» та ін. Члени предметних гуртків беруть участь у масових виховних заходах, тематичних вечорах, конкурсах, олімпіадах, тижнях і місячниках знань, випускають стінгазети, альманахи. Це сприяє поглибленню знань і підвищує інтерес до навчальних предметів. До прикладу, популярними є гурткові заняття з *образотворчого мистецтва*.

Мета гурткових занять з образотворчого мистецтва: формування в учнів особистісно-ціннісного ставлення до мистецтва, інтересу до народної декоративно-ужиткової творчості, розвиток художніх здібностей, смаків, образного мислення, стимулювання творчого потенціалу, виховання потреби в особистісній творчій самореалізації.

Гурток з образотворчого мистецтва спрямований на вирішення наступних завдань:

- засвоєння знань про особливості художньо-образного мистецтва;
- оволодіння художніми вміннями та навичками практичної діяльності;
- набуття початкового практичного досвіду в процесі створення художніх образів;
- збагачення емоційно-почуттєвої сфери;
- стимулювання бажання дітей вчитися творчо;
- пробудження бажання виражати своє ставлення до світу засобами мистецтва;
- розвиток творчого мислення школярів.

Програма повинна значно розширюють об'єм навчального матеріалу, який вивчають на уроках. Значно ширше рекомендується використовувати різноманітні образотворчі матеріали. В гуртках образотворчого мистецтва учні мають змогу отримати більш ґрунтовні знання в галузі історії мистецтва, наочно познайомитися з творами образотворчого мистецтва різних видів і жанрів, створювати альбоми творчості художника. В гуртках діти можуть опрацьовувати елементи графічного мистецтва, працювати плакатними перами, оформлювати настінні газети, листівки, плакати. Важливе виховне значення має організація виставок художніх робіт учнів, конкурсів на кращий дитячий малюнок, годин спілкування з мистецтвом, художньо-мистецьких вікторин. Шкільні виставки дитячих робіт знаходять свій подальший розвиток у міських, обласних та всеукраїнських виставках дитячого малюнка.

Гуртки художньої самодіяльності дають можливість школярам займатися аматорською діяльністю, відроджувати традиції народно-побутового мистецтва. Діти залучаються до художньої творчості (танцювальні, театральні, драматичні, хореографічні, хоріві, музичні, вокально-інструментальні, фольклорні заняття, декоративно-прикладного мистецтва тощо). Наприклад, «Ляльковий театр», «Гурток народної пісні», «Гурток гри на музичному інструменті», «Графіка», «Юні флористи», «Бісероплетіння», «Витинанка», «Вишиванка», «Рукоділья», «Майстерня м'якої іграшки», «Тістопластика», «Сувенір» та ін.

Гуртки технічної творчості допомагають учням оволодіти й поглибити свої технічні знання, розвивають та вдосконалюють уміння і навички експериментування, моделювання, конструювання («Юний аніматор», «Початкове технічне моделювання», «Паперова пластика» тощо).

Спортивні секції. Спортивні секції створюються для учнів, які бажають займатися певним видом спорту. Вони покликані пропагувати здоровий спосіб життя, сприяти розширенню форм дозвілля, зміцненню фізичних можливостей організму на фоні негативного впливу довкілля на здоров'я дитини, забезпечувати повноцінний розвиток учнівської молоді. Сюди відносять такі секції: волейболу, спортивної гімнастики, художньої гімнастики, фігурного катання, занять з шахів і шашок, великого та настільного тенісу, плавання, акробатики, занять з бадмінтону, баскетболу, футболу, спортивного орієнтування, волейболу, фехтування, дзюдо, самбо, боксу, стрільби тощо.

Характерною особливістю гурткової роботи є те, що вона не регламентується обов'язковими програмами, що надає їй гнучкості і дозволяє краще враховувати прагнення кожної дитини.

2.5. Організація культурно-дозвілєвої діяльності з дітьми в літній період

Організація літнього відпочинку дітей включає розумне поєднання відпочинку, праці, спорту з пізнавальною, естетичною, оздоровчою діяльністю.

Робота з вихованцями влітку повинна бути багатогранною і цікавою. Одним із пріоритетних напрямків у цій роботі є фізичне виховання – організація фізкультурно-спортивних занять, інформаційно-розважальних заходів з профілактики негативних явищ

та формування навичок здорового способу життя. Літній період найблагодатніший для фізичного розвитку дітей. Його традиційно називають «оздоровчим», адже він дає змогу створити найбільш сприятливі умови для розвитку їхніх фізичних якостей, підвищення витривалості, формування високої опірності організму різним захворюванням.

Серед найбільш вживаних форм цього напрямку є фізкультурні заняття, прогулянки, спортивно-туристичні походи, спортивні ігри та вправи, фізкультурні свята, самостійна рухова діяльність дітей.

Цікавим та ефективним засобом фізичного оздоровлення є прогулянка. Під час пішохідних екскурсій слід звертати увагу на перехід дітьми автомобільних та залізничних магістралей, мати необхідну попереджуючу атрибутику. Літня прогулянка важлива тому, що зі зменшенням навчального навантаження, у дітей з'являється можливість розважитись, пограти в улюблені ігри, використовуючи галявину лісу, поле, ігрові майданчики, обладнані для різних вікових груп. Активна діяльність на прогулянці загартовує дітей, розвиває їхні рухи, формує фізичні якості, сприяє позитивному настрою та фізичному розвитку. Діти можуть проявити свою ініціативу та творчі здібності.

Із задоволенням діти беруть участь у Днях здоров'я та фізкультурних святах. Мета цих форм роботи – активна участь більшої групи дітей, виховання в них стійкого інтересу до активної рухової діяльності. Фізкультурні розваги можна проводити двічі, тричі на тиждень. Їх головне завдання – створити у дітей гарний настрій, вдосконалити їхні рухові вміння і навички в невимушеній ігровій ситуації.

А ось до фізкультурно-спортивного свята потрібно готуватися заздалегідь: розробити сценарій, визначити відповідальних за підготовку та проведення, учасників, обрати склад журі, продумати оформлення, виготовити атрибути, костюми, призи та нагороди. Зміст свята значною мірою залежить від конкретного місця, де воно проводиться. Улітку це може бути спортивний майданчик, шкільний стадіон, прилеглий парк. У програму свята доцільно включити масові виступи дітей, які потребують значного простору для вправ, ігри-естафети, веселі атракціони (біг в мішках, біг з невеликими перешкодами, перетягування канату). Схема проведення свята може бути такою: відкриття свята, парад учасників, привітання команд, виступи учасників з гімнастичними вправами, проведення змагань між

командами, участь в іграх-естафетах, сюрпризний момент, завершення свята, підбиття підсумків, нагороди, закриття свята.

Що стосується Дня здоров'я, то влітку його можна організувати щомісяця. Цей день насичують різноманітними формами роботи з фізичного виховання: гімнастикою, лікувально-профілактичними вправами, розвагами та іграми фізкультурного характеру, самостійною руховою діяльністю. Кожен вид такої діяльності розраховується на певну вікову групу. У День здоров'я бажано залучати батьків до участі в ньому, використовуючи різні форми роботи з сім'єю.

Одним із напрямків роботи з фізичного виховання є організація спортивно-туристичної роботи. Можна організувати спортивно-туристичні походи. У природних умовах учні можуть набувати навиків з різних життєвих ситуацій, вправлятися у подоланні перешкод, орієнтуватися на місцевості.

Рухливі ігри та спортивні вправи посідають значне місце в руховій активності дітей. Виконання дітьми різноманітних рухів у поєднанні з ігровими діями покращує їх емоційний стан, ефективно впливає на діяльність серцево-судинної, дихальної та інших систем організму, збуджує апетит і сприяє міцному сну.

Що стосується інших напрямів виховання, то розповсюдженими формами роботи є: диспути, родинні свята, різноманітні подорожі, пізнавальні програми, зустрічі з цікавими людьми, історичні години, виставки, змагання, конкурси, концертно-художні колективи, вікторини, аукціони талантів, вітальні, вогники, дискотеки, сюжетно-ігрові та танцювально-розважальні програми, музичні шоу, дні іменинників тощо.

У план роботи на літній період бажано включити різноманітні конкурси, ігри, загадки екологічного спрямування, перегляд пізнавальних фільмів про тварин. Можна успішно організувати виставки-конкурси виробів з природного матеріалу «Світ навколо нас», збір лікарських рослин «Природа лікує», виступи клубу веселих і кмітливих, заходи по санітарній очистці території села «День добрих справ», зустрічі у діючих та новостворених дитячо-юнацьких клубах чи любительських об'єднаннях згідно профілю чи напрямку, наприклад, «Зелена планета», «Калиновий гай», «Дослідник» тощо. Успішними будуть трудові десанти для допомоги односельчанам у впорядкуванні пам'ятників загиблим воїнам, очищення забутих криничок, джерел та водоймищ. Головна мета таких ігрових і

пізнавальних занять – формування екологічної свідомості та екологічної культури підрастаючого покоління.

З метою залучення дітей до книжкового світу бажано розробити програму літнього читання «Літо літературних розваг», де всі бажані будуть брати участь у масових заходах: «Літо літературних конкурсів і турнірів», «Літо літературних вікторин та ігор», «Літо літературних головоломок, шарад, кросвордів та ребусів».

У літній період необхідно поживляти роботу дискусійних книжкових клубів для дітей, організовуючи для них дискусії «Чи вмієте ви дружити?», «Друг – хто це...», «Дружба у житті відомих людей», «Жити гідно – що це значить», «Я людина серед людей» тощо.

Бажано проводити розважально-ігрові заходи, ігри-змагання, зокрема, «Азбука виживання», яка допоможе з'ясувати, як діяти дитині, коли: потрапить у грозу, заблукає у лісі, потрапить у непередбачувані обставини на воді. У грі «Знайти скарб» можна використати «піратів», інших костюмованих героїв, які певного дня завітають до дітей. Діти з задоволенням братимуть участь в організованих турнірах-вікторинах, зокрема: «Ланцюжок» (коли перша команда ставить запитання другій, друга – третій і т. д.), або «Перехресний поєдинок» (проводиться між двома командами, які готують по кілька запитань і ставлять їх по черзі одна одній). Перемагає та команда, яка дала більше правильних відповідей на запитання.

Також можна організувати конкурс мальованих загадок, подорожі очні і заочні – для дітей молодшого шкільного віку. Для учнів середнього та старшого шкільного віку – такі форми роботи, як конкурси пісні, на кращу гумористичну розповідь, живих картин, лицарські турніри, конкурс-концерт «Загадка», відвертий діалог «Чого мені бракує у житті?» тощо.

На період літніх канікул будь-яке приміщення можна переобладнати і оформити на вітальню (поетичну, музичну, театральну), використовуючи її відповідно до конкретних потреб. Головне призначення вітальні – організація цікавого спілкування за інтересами. Про гнучкість цієї форми роботи свідчать приклади незвичайних віталень: кінологічна – збирає дітей та підлітків, які люблять собак; астрологічна – гості захоплюються астрологією; театральна – гості є членами театральних студій, гуртків, відвідують театральні вистави. Основне завдання полягає в тому, щоб усі

присутні дізналися більше цікавої інформації один про одного, щоб забезпечити позитивний мікроклімат вітальні. Візитною карткою може бути вірш, пісня, пародія, веселий жарт, цікава історія.

Найбільш популярною розважальною формою серед підлітків є дискотека. Підготовка та проведення дискотеки для підлітків сприятиме формуванню їх ціннісного ставлення до мистецтва, естетичної культури, культури спілкування, статево-рольових взаємин. Дискотека, як танцювальний вечір, готується творчою групою разом із підлітками. Основною умовою для проведення дискотеки є наявність необхідної технічної апаратури. У підготовчу роботу входить: вибір теми, добір як музичного матеріалу, так і літературних текстів; обізнаність у музичному матеріалі; монтування фото, слайдів чи відеозаписів, які будуть демонструватись на екрані; підготовка ігор, які будуть включені в програму; підготовка номерів в оригінальному виконанні.

Таким чином, цікаве і змістовне дозвілля дітей у літній період допомагає відновити енергію після напруженого навчального року, розвивати соціальні навички, підтримувати фізичне та психічне здоров'я дітей, задовольняє їхні інтереси та потреби, дає можливість розважатися й насолоджуватися вільним від навчання часом, проводити його з користю.

Нормативно-правова база з питань організації роботи у сфері дозвілля

1. Державний стандарт початкової освіти [Завантажити](#)
2. Закон України «Про молодіжні та дитячі громадські організації» [Завантажити](#)
3. Закон України «Про оздоровлення та відпочинок дітей» [Завантажити](#)
4. Закон України «Про освіту» [Завантажити](#)
5. Закон України «Про охорону дитинства» [Завантажити](#)
6. Закон України «Про повну загальну середню освіту» [Завантажити](#)
7. Закон України «Про позашкільну освіту» [Завантажити](#)
8. Закон України «Про сприяння соціальному становленню та розвитку молоді в Україні» [Завантажити](#)
9. Концепція «Нова українська школа» [Завантажити](#)
10. Концепція патріотичного виховання в системі освіти України [Завантажити](#)
11. Лист МОН України від 14.08.2020 року № 1/9-436 «Про створення безпечного освітнього середовища в закладі освіти та попередження протидії булінгу (цькуванню)» [Завантажити](#)
12. Наказ МОН від 28.12.2019 №1646 «Деякі питання реагування на випадки булінгу (цькування) та застосування заходів виховного впливу в закладах освіти» [Завантажити](#)
13. Національна стратегія розбудови безпечного і здорового освітнього середовища у Новій українській школі [Завантажити](#)
14. Постанова КМУ від 09.10.2020 № 932 «Про затвердження плану дій щодо реалізації Стратегії національно-патріотичного виховання на 2020-2025 роки» [Завантажити](#)
15. Розпорядження КМУ від 09.10.2020 № 1233-р «Про схвалення Концепції Державної цільової соціальної програми національно-патріотичного виховання на період до 2025 року» [Завантажити](#)

Рекомендована лвтература

1. Биковська О. В. Стратегія розвитку позашкільної освіти. 2-ге вид., перер. і доповн. ІВЦ АЛКОН, 2021. 117 с.
2. Биковський Я. Т. Педагогічні умови діяльності гуртків закладів позашкільної освіти: моногр. / Я. Т. Биковський. К.: ІВЦ АЛКОН, 2020. 148 с.
3. Бібік Н. М. Нова українська школа: poradnik для вчителя / Під заг. ред. Н. М. Бібік. К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
4. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навчальний посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
5. Гайдук О. С. Організація культурно-дозвіллевої діяльності молоді. Ужгород: ООМЦК, 2020. 15 с.
6. Дудіцька С. П. Програмування фізкультурно-оздоровчих занять: навч. посібник. Чернівці: Чернівець. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2021. 218 с.
7. Замула Л. Ф. Колективна творча справа як засіб формування особистості через учнівський колектив. *Виховна робота в школі*: Науково-методичний журнал. 2018. № 1. С. 43–46.
8. Ідеї з організації літніх клубів для дітей в громадах з фокусом на інтеграцію дітей-ВПО: DECIDE Summer Club «Ми вдома – в Україні» / Л. Жабенко, М. Гриньова, М. Дробот, Т. Михайлова, Т. Скоропляс, Є. Задорожна, А. Гусак / за заг. ред. В. Полторак, Ю. Молчанової. Швейцарсько-український проєкт DECIDE – «Децентралізація для розвитку демократичної освіти», К., 2022. 68 с.
9. Карасевич С. А., Карасевич М. П. Рухливі ігри та ігрові вправи: навчальний посібник. МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини. Умань: Видавець «Сочінський М. М.», 2019. 146 с.
10. Ковальчук Т. І. Організація роботи у сфері дозвілля: інформаційна складова: монографія. Київ, 2013. 535 с.
11. Лупаренко С. Є. Організація дозвілля дітей у дитячій ігротеці: посібник. Харків, 2014. 39 с.
12. Маценко Л. М. Теорія і методика виховання: навчальний посібник. Вид. 3-тє, доп., перероб. Київ: ЦП «Компринт», 2019. 319 с.

13. Новації позашкільної освіти / Зб. методичних матеріалів з екологонатуралістичного напрямку позашкільної освіти. К: НЕНЦ, 2022. 146 с.
14. Паскаль О. В. Система культурно-дозвілєвої роботи: навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса: Університет Ушинського, 2022. 146 с.
15. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах: підручник. Київ: Кондор, 2015. 408 с.
16. Петрук В. В. Організація дозвілля в закладах освіти та рекреації: методичні рекомендації щодо виконання практичних робіт та самостійної роботи студентів. Луцьк. 2022. 38 с.
17. Пітко С. Методичний путівник керівника гуртка сучасної школи та позашкілля» Частина 1. Львів: ЛОППО, 2019. 35 с.
18. Світайло Н. Д. Практикум із соціокультурної діяльності. Суми: Сумський державний університет, 2020. 38 с.
19. Сладких С. О. Колективні творчі справи робимо разом: на допомогу класному керівникові. *Позакласний час*: Часопис. 2020. № 10. С. 37–38.
20. Шелестова Л. Дозвілля школярів: ігри, конкурси, розваги / упоряд.: Л. Шелестова, Н. Чиренко, Н. Чернякова. Київ: Шкільний світ, 2012. 126 с.

ПРИКЛАДИ РІЗНОМАНІТНИХ ВИДІВ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Ігрові форми знайомства

«Вузлики, або Плутанина». Усі стають у коло, узявшись за руки. Поки гравець (наступного разу він може взяти собі помічників) виходить, усі, хто стоїть у колі, мають, не розриваючи рук, заплутатись якнайщільніше в єдиний «вузлик», щоб яблуку не було де впасти між ними. Можна переступати й охоплювати одне одного руками. Гравець, що не бачив, як відбулася ця «плутанина», спробує за встановлений час (хвилину, чи поки лунає мелодія) розплутати гравців.

Учасники гри можуть хором рахувати від 1 до 60. Ажіотаж і винахідливість у грі зростає до другого-третього повтору гри.

«Міні-презентація». Учасники представляються по черзі по колу. Першим говорить про себе ведучий: «Мене звати Олександр. Я люблю самовдосконалення». Другий учасник, методом «снігової кулі», повторює: «Олександр – самовдосконалення», і заявляє про себе: «Тетяна, люблю читати» і так далі, по колу.

«Продовж фразу». 1. «Здрастуй, я радий тебе бачити, тому що...» Потрібно продовжити фразу чимось гарним, приємним для людини. Зробити це потрібно щиро, від душі. Вправу краще проводити в колі, де кожен гравець, починаючи з ведучого, продовжує фразу по черзі.

2. «Мені приємно знайомитися з тобою, тому що...»

3. «Привіт, ти уявляєш...». Усі по колу вітаються цією фразою, описуючи який-небудь цікавий, незвичний, важливий випадок, подію чи момент свого життя.

4. «У кого світлішає на душі, коли він згадує про тебе?»

5. «Я радий(а), що зустрів із тобою...»

«У якому ти сьогодні образі?». Учасники по колу розповідають про свій образ. Це може бути асоціація із квіткою, твариною, погодою, казковою істотою, фруктом, овочем, предметом побуту, музичним інструментом. У цій грі важливо не тільки «У якому ти сьогодні образі?», а ще й аргументація – «Чому?».

«Відкрий тасмницю імені». Кожний по черзі розповідає легенду про власне ім'я, що воно означає, чому йому дали саме це ім'я.

«Мені подобається мій сусід (сусідка), або Улюблена буква». Учасники по черзі чи по колу говорять: «Мені подобається моя сусідка ліворуч», приміром, Надійка, за її Наполегливість, сусід праворуч – Костик за його Комунікабельність.

Ускладнити гру можна складанням розповіді для коханої людини на «улюблену букву». Приміром: «Наталку я люблю за Незалежність, я поїду з нею до Ніжина, Нашию їй Носових хустинок, почастию Налисниками, розважу Новинами...» І так на кожне ім'я.

Колективні завдання для команд

«Стильна казка». Показати казку «Колобок» у жанрі мелодрами, бойовика, оперети, рекламного блоку тощо.

«Художній свист». Між учасниками розподіляються ролі добре знайомої казки. Ведучий читає слова автора, а дітям пропонується «просвистіти» (за допомогою гумових іграшок) діалоги між героями казки. Гравців очікує дуже веселий ляльковий театр.

«Дограй картину». Відомі картини можна не тільки намалювати, а й зобразити пластично. Можна спробувати уявити, що відбулося з головними героями картин «Ранок у лісі» І.Шишкіна, «Граки прилетіли» О. Саврасова тощо і спробувати «дограти» картину.

«Рольові казки, або Конкурс акторської майстерності». Кожна людина володіє акторськими даними. Цей факт беззаперечний, у цьому легко переконатися.

Ведучий розподіляє ролі героїв живих і неживих (предметів), після чого читає текст, а герої зображують почуте. Як правило, чим старші учасники, тим цікавіше проходить гра.

Казки можна обігрувати в різних жанрах: мелодрама, детектив, комедія, драма.

Гру можна видозмінити, замість тексту ведучого використати заздалегідь підготовлену фонограму з музичних уривків, об'єднаних спільним сюжетом.

«Розв'язи і зав'язи» (естафета). Під час цієї естафети одні мають розв'язати, а інші – зав'язати на стільці бантик.

«Що навколо?» Гра на розвиток уваги. Діти називають по черзі, не повторюючи, і перевіряючи один одного, що навколо дерев'яне, скляне, смачне, солодке тощо.

Добра гра для початку розмови і створення святкового настрою. Можна проводити її у формі «Аукціону». Тоді гравці піднімають руки, а ведучий, повторюючи останній варіант, рахує до трьох. Якщо до цього моменту ніхто не назвав нічого нового, виграв той, хто останнім назвав предмет.

«Наскільки ви спостережливі?» Інструкція: «Уважно подивіться одне на одного, а потім заплющте очі і спробуйте правильно відповісти на наступні запитання: Хто який за рахунком? У чому взутий сусід праворуч (ліворуч)? У що сьогодні одягнена сусідка? Чи є прикраси, які?

Після того як учасники розплющатъ очі, можна запитати, чи помітили вони якісь зміни у кімнаті.

«Кулькбол». Команди через нитку чи непрозору полотнину грають у волейбол повітряною кулькою, у яку, для зміни траєкторії польоту, додано трохи води.

Масові форми знайомства

«Здрастуй, здрастуй». За хвилину кожен учасник повинен мовчки, рахуючи про себе, зібрати якнайбільше рукостискань, сказавши: «Здрастуй, здрастуй». Права рука виставлена вперед, ліва – за спиною. Чим більше людей грає, тим краще.

Є більш дорослий варіант цієї гри, коли замість рукостискань збирають обійми, зі словами: «Здрастуй, як давно не бачилися!»

Потім підбивається підсумок: хто зібрав 10 рукостискань? Хто 20? Підніміть руки!

Вибираються лідери – це в основному холерики, що можуть надалі очолити команди.

«Здрастуйте ті, хто народився взимку» (ігрове пісенне привітання). Коли співається: «Здрастуйте ті, хто народився взимку», – ті, хто народився взимку, підіймаються зі своїх місць і говорять: «Здрастуйте!», махаючи рукою, а потім сідають. І так із кожною порою року. Спробуймо заспівати разом? Будьте уважні!

«Здрастуйте ті, хто народився взимку!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте ті, хто народився навесні!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте ті, хто народився у літню спеку!» (Здрастуйте).

«Ті, хто народився осінньою дниною!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте, хто обожнює звірів!» (Здрастуйте).

«Ті, хто мріє пройти п'ять морів!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте, хто найдобріший!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте, хто найшвидший!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте ті, кому було сім років!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте ті, кому в середу 100 років!» (Здрастуйте).

«Ті, хто хоч раз, але зустрічали світанок!» (Здрастуйте).

«Здрастуйте ті, хто не любить цукерок!» (Здрастуйте).

Здрастуйте! Здрастуйте! Здрастуйте! Здрастуйте!

Ігри з розвитку мислення

Погодьтеся, ми не завжди вдало використовуємо своє дозвілля. Відомо, що час бездіяльності здається нескінченним, а цікаво проведене дозвілля «не помічаєш». Пропоновані ігрові форми допоможуть вам цікаво провести вільну хвилинку, для власної користі і для розвитку ваших вихованців.

«Що і для чого». Хто більше назве варіантів застосування звичайних речей. Наприклад, ручки або серветки. Обраний предмет передається по колу і кожен, одержавши його, називає, як ще нестандартно можна використовувати даний предмет. Так предмет може пройти по колу двічі-тричі. Коли варіанти вичерпуються, уводяться тимчасові обмеження (наприклад, до трьох рахунків), і якщо за цей час гравець не придумав відповідь, він вибуває із гри. Переможця наприкінці нагороджують цим предметом або іншим призом.

У пошуку нових варіантів дітям можуть стати у пригоді різні комбінації із прийменниками (у, над, під, анти, супер тощо).

«Що можна зробити з капелюхом». Гра на розвиток уяви. Варіант гри «Що і для чого», але тільки з капелюхом.

«Відгадай-но!» Визначте за допомогою запитань, на які можна відповісти тільки «Так» або «Ні», який предмет лежить у кишені (сумці)?

Просто вгадуючи, ми довго не зможемо вийти на правильний варіант, а от якщо вгадувати за алгоритмом, то можна виховувати культуру мислення, учитися ставити правильні запитання.

«Так і ні». Суть гри полягає у розгадці певної таємниці, яку задав ведучий. Для цього учасники гри можуть ставити навідні запитання. Єдине обмеження: запитання має бути поставлене в такій формі, щоб ведучий міг відповісти «Так» або «Ні». Звідси й назва гри. Спочатку слухачам (незалежно від віку) буває важко ставити запитання в такому вигляді, але саме це вже є частиною справи на вміння чітко ставити запитання, для того, щоб отримувати потрібну для рішення інформацію. Цю гру можна ще назвати «загадки Шерлока»

Холмса». Спробуйте «розкрутити» разом за допомогою запитань «Так?», «Ні?» наступні ситуації:

3. Пограбовано ювелірний магазин. Директор знайдений на порожньому горіщі прив'язаним до балки. На підлозі під ним велика калюжа. Поліція встановила, що грабіжник – сам директор. Як він міг без сторонньої допомоги прив'язати себе до балки? І звідки вода?

4. Ковбой заходить у бар і просить у бармена склянку води. Не промовляючи жодного слова, бармен вихоплює з поясу пістолет і стріляє вгору. Ковбой дякує і йде геть.

5. Уночі на морі був шторм. Господар залишив слугу зі своїм другом. Уранці, коли прийшов господар, слуги вже не було, а його друг лежав на підлозі мертвим. Що сталося?

6. Хлопець захотів зробити подарунок дівчині. Він купив у комісійному магазині вазу (дуже дешево). Коли він відчинив двері, ваза випала з рук і розбилася. Дівчина стала збирати друзки і раптом... дала йому ляпаса.

«Перевір свою кмітливість» (інтелектуальні запитання)

16. Що може подорожувати світом, залишаючись у тому самому кутку? (Поштова марка).

17. Що всі люди на Землі роблять одночасно? (Стають старшими).

18. На яке запитання не можна відповісти «Так»? (Ви спите?)

19. На яке запитання не можна відповісти «Ні»? (Ви живі?)

20. Як називається заготівник яловичини, що працює в основному на публіку? (Тореадор).

21. Відсутність якого предмета перетворює хитромудрого в довговухого? (Відсутність квитка).

22. Що стає меншим, якщо його поставити вгору ногами? (Цифра «9»).

23. Якою рукою потрібно розмішувати чай? (Краще чай розмішувати ложкою).

24. Що може бути більше слона й одночасно невагомим? (Тінь слона).

25. Що може бути всюди, навіть у стінах? (Вуха).

26. Назвіть витонченого друга м'якого місця (Шприц).

27. Від чого, чим більше віднімаєш, тим більше воно стає? (Яма).

28. На що схожа половина яблука? (На іншу половину).
29. Як зістрибнути з 10-метрових сходів і не забитися? (Треба стрибати з першої сходинки).
30. Що кидають, коли мають потребу в цьому, і піднімають, коли в цьому немає потреби? (Якір).
31. Чи може страус назвати себе птахом? (Ні, тому що не вміє говорити).
32. Яка річка найстрашніша? (Ріка Тигр).
33. У кімнаті горіло 9 свічок, чотири з них погасли. Скільки свічок залишилось? (Чотири, бо інші догоріли).
34. Який суб'єкт був вражений новизною воріт? (Баран).
35. Що можна приготувати, але не можна з'їсти? (Уроки).
36. Скільки місяців у році мають 28 днів? (Усі місяці).
37. Яке місто є плазуном? (Ужгород).
38. Поверхня столу має чотири кути. Один із них відпиляли. Скільки кутів стало? (П'ять кутів).
39. Загадка Вольтера: Що на світі найдовше і найкоротше, ним зневажають і його цінують? (Час).
40. Яке місто можна з'їсти? (Ізюм).
41. Ніхто їх не лає, а вони всі тремтять. Що це? (Осіньне листя).
42. Коли ми дивимося на цифру 2, а говоримо 10? (У годиннику.)
43. Хто говорить усіма мовами? (Ехо).
44. Чи можна побудувати будинок, щоб усі його сторони виходили на південь? (Так – на Північному полюсі).
45. Що можна бачити із заплещеними очима? (Сон).
46. Скільки разів за добу хвилинна стрілка обганяє годинну? (22 рази).
47. Що це: ниток багато, а клубок не змотаєш? (Павутиння).
48. Ношу їх багато років, а ліку їм не знаю? (Волосся).
49. Яке місто у своїй назві об'єднує ім'я хлопчика і ста дівчаток? (Севастополь).
50. Коли хлопчика називають жіночим ім'ям? (Коли він довго спить – соня).
51. Чи може дощ йти три дні вряд? (Ні, бо між днями є ще й ночі).
52. Без чого хліба не спечеш? (Без шкуринки).

53. У якому році люди їдять більше звичайного? (У високосному).
54. Що тепліше за шубу? (Дві шуби).
55. Чи можна перенести воду в ситі? (Так, якщо заморозити).
56. Коли чорній кішці простіше всього пробратися в будинок? (Коли двері відкриті).
57. На яке дерево сідає ворона під час проливної дощу? (На мокре).
58. Назвіть 5 днів тижня, не називаючи чисел і назв днів? (Позавчора, вчора, сьогодні, завтра і післязавтра).
59. Що робить сторож, коли у нього на шапці сидить горобець? (Спить).
60. Чому півень, коли співає, то закриває очі? (Хоче показати, що співає напам'ять).

Нетрадиційні варіанти об'єднання у команди

«Визнач за смаком». Гравці стають у коло і затуляють очі. Ведучий, чергуючи, роздає гравцям по шматочку, приміром: морквини, яблука, горіха, лимона, шоколадки. Потім гравці пантомімою (без слів) описують, що їли, і за цими сигналами мають, хто швидше, об'єднатися в команди.

«Колективно шикуйся!». Ведучий пропонує всім учасникам вишикуватися: за зростом; за довжиною і кольором волосся; за алфавітом (по перших буквах імені).

«Молекули». Ведучий говорить: «Як атоми (сніжинки) полетіли-полетіли, і в молекули об'єдналися по троє осіб». Гравці беруться за руки, у кого немає пари – стоїть на одній нозі, поки ведучий не запропонує «політати» знову.

«Символи». До комірив гравців, що стоять у колі із зажмуреними очима, прикріплюються смужки паперу різного кольору. За сигналом ведучого учасники мають об'єднатися в команди, не вимовляючи при цьому жодного звуку. Також не можна торкати руками смужки паперу. Після того, як команди вишикувалися, ведучий запропонує їм повернутися спиною і визначити правильність виконання завдання.

Замість кольорових смужок можна використовувати будь-які символи: цифри, букви, геометричні фігури, дорожні знаки, рисунки тварин, птахів, літературних героїв.

«Солоденький сюрприз». Цукерки приліпити скотчем під сидіння стільчиків. Ведучий запропонує дітям знайти сюрприз, не підводячись зі стільців. Знайшовши і з'ївши цукерку, за фантиками, що залишилися, можна погурпуватися на команди. Розрізняти команди надалі можна за кольором фантиків.

«Казкові пари». Дівчаткам даються жіночі казкові ролі, а хлопчикам – чоловічі (Червона Шапочка – Сірий вовк тощо). Завдання: знайти одне одного без слів (за допомогою пантоміми).

Ігри у приміщенні

«Вітер і флюгери». Організатор гри – «вітер», діти – «флюгери». Коли керівник говорить: «Вітер дме з півночі», «флюгери» мають повернутись обличчям на південь, якщо вітер із заходу – на схід, якщо – «буря», то «флюгери» похитуються на місці, якщо «штиль» – усі завмирають.

Можна двічі або тричі назвати один і той самий напрям. Перемагають ті, хто не зробить помилки.

«Риба, звір, птах». Діти стоять у колі. Ведучий проходить мимо дітей, повторюючи три слова: «Риба, звір, птах», потім зненацька зупиняється перед ким-небудь і говорить:

«Риба». Той повинен назвати яку-небудь рибу. Хто відповідь неправильно, виконує номер художньої самодіяльності.

«Кінострічка». Давайте пограємо в таку гру. Розподілимося на команди – кожна за протилежними сторонами стола. Ведучий оголошує назву кінофільму, що зараз створюватиметься кожною командою (по-черзі). Учасник першої команди, який сидить скраю, повторює назву фільму і називає наступне слово (обов'язково іменник), що визначає ту картину, яку він уявляє. Наприклад. «ліс... (Другий учасник команди повторює сказане і додає своє слово, розвиваючи сюжет) ліс, вогнище...».

Так накопичуються слова-кадри. Кожен учень повторює всі слова, сказані до нього, і додає нове. Через певну кількість кругів в сценарії має настати логічний кінець (наприклад, через два круги). Отже, по черзі, у кожній команді створюють свій варіант фільму. Гра проходить у два круги в кожній команді. Ведучий оцінить сценарій.

«Подарунки». Розіб'ємося на дві команди. Перші гравці придумують, який подарунок вони подарували б тому, хто сидить (стоїть) поряд. Показати це потрібно за допомогою міміки та жестів. Як тільки член команди вгадав назву подарунка, він має загадати свій

подарунок тому, хто сидить (стоїть) за ним. І також за допомогою пантоміми показати це наступному гравцю.

Перемагає та команда, яка передала ланцюжком свої подарунки першою. Почали! Дякую, ви дуже щедрі!

«Пісня». Увага! Влаштувайтесь на своїх місцях зручніше. Вперед виходить тільки ведучий. Хто хоче бути ведучим, будь-ласка, виходьте швидше вперед! Для початку заспіваймо пісню, яку всі знаємо.

Ведучий плескає у долоні, і всі починають голосно співати. Коли він плескає долонями вдруге, всі продовжують співати «про себе», коли втретє – знову всі продовжують співати вголос. Так продовжуємо співати кілька разів, поки хтось не зіб'ється. Той, хто помилився, виходить вперед і пропонує всім заспівати ще одну всім відому пісню. Повторюємо так кілька разів.

Ведучий може допомагати учням-ведучим, диригуючи зведеним хором, особливо в ті моменти, коли учасники співають «про себе».

«Оживлені» картинки. Увага! Розбийтесь на дві команди. Кожна команда придумує сюжет своєї картинки в секреті від іншої. Потім кожна команда показуватиме німу сцену за своїм сюжетом.

Отже, команди, будь-ласка, готуйте свою пантоміму і відразу вирішіть, хто буде першим. Для показу пантоміми відводиться 15 секунд. Почали! А тепер обговоримо її. Команда-суперниця пояснить, що побачила вона. А потім, будь-ласка, глядачі, яка ваша версія побаченого. Аналогічно відбувається обговорення другої пантоміми. Виграє та команда, яка точніше відгадала і яка краще показала. Та ж команда, яка програла, запрошує переможців на танець.

Рухливі ігри на повітрі

«Стежина». Гравці розбиваються на групи по 6 -10 осіб. Кожна, взявшись за руки, утворює коло. Гра починається з бігу вправо по колу. За сигналом «Стежинка» – гравці повинні вишикуватися ланцюжком і присісти. Коли ведучий вигукне: «Копиця», кожне коло ділиться на дві підгрупи, гравці з'єднують руки і піднімають їх вгору.

За сигналом «Гірка» – діти знову шикуються ланцюжком, але при цьому перші встають на повний зріст, а наступні за ними присідають, утворивши «гірку». Та група, яка раніше і краще інших виконає завдання, отримує одне очко, після чого гра відновлюється. Виграють ті, хто набере більше очок.

«Шуліка і квочка». Гравці стають один за одним і тримають за пояс тих, хто стоїть попереду. Перший в ланцюгу зображує «квочку», решта - «курчат». Один із гравців «шуліка». Вона намагається схопити курчатко, яке стоїть останнім, квочка ж всіяко перешкоджає цьому, перегороджуючи «шуліці» шлях розведеними в сторони руками. Усі гравці допомагають квочці, переміщуючись по майданчику так, щоб кінець ланцюжка знаходився якомога далі від «шуліки».

Якщо «шуліці» вдається вхопити «курча», гра припиняється. Вибирають нових «шуліку» і «квочку». Якщо «шуліці» довго не вдається домогтися перемоги, її замінюють іншим гравцем.

«Мисливець і сторож». Із гравців обирається «сторож» і «мисливець». «Сторож» стає посередині майданчика. Біля нього креслять коло діаметром 2 м. Решта гравців – «звірі», що розбігаються по майданчику у різних напрямках. «Мисливець» бігає за ними, намагаючись кого-небудь осалити (заплямувати).

Спійманих відводять у коло під охорону «сторожа», їх можна виручати. Для цього достатньо доторкнутися до випрямленої руки стоячого в колі (переходити за лінію кола спіймані не можуть). Але, якщо «сторож» чи «мисливець» заплямує визволителя, він сам відправляється в коло.

«Виклик». Гравці діляться на дві команди і стають шеренгами, одна напроти другої на відстані 20-25 м. По черзі кожна команда відсилає до противника по одному із своїх гравців. Кожний гравець другої команди повинен при цьому простягнути вперед праву руку. Гравець, який підійшов, б'є по руці тричі одного або по одному разу трьох гравців. Той, на кого припав третій удар, повинен спіймати противника. Якщо йому це вдається, він бере супротивника в полон і ставить за собою, якщо це не вдається, то сам іде у полон. Перемагає та команда, в якій до кінця гри буде більше полонених.

«На одній нозі». Діти креслять коло діаметром 1,5 м. Двоє учасників входять в нього. Стають на одну ногу, а другу підгинають під себе. Підстрибуючи на одній нозі і штовхаючи один одного плечем, намагаються виштовхнути один одного з кола або примусити опуститися на обидві ноги. Той, хто не зумів утриматися, вибуває з гри. У коло входить нова пара. На закінчення змагань переможці зустрічаються між собою попарно.

«Ривок за м'ячем». Дві команди стають справа і зліва від ведучого на спільній лінії. Обидві групи розраховуються по порядку номерів. Ведучий бере в руки м'яч, називаючи який-небудь номер,

ведучий кидає м'яч вперед якомога далі. Названі гравці біжать до м'яча і намагаються заволодіти ним. Кому з них вдається схопити м'яч раніше, той повертається з ним і передає ведучому. Команда цього учасника одержує одне очко. Виграє команда, яка набрала найбільше балів.

«Земля, вода, вогонь, повітря». Учасники гри стають у коло. У центрі – ведучий. Кинувши м'яч кому-небудь із гравців, він промовляє одне з чотирьох слів: земля, вода, вогонь, повітря. Якщо ведучий скаже: «Земля», той, хто зловив м'яча, повинен швидко назвати якусь тварину; на слово «Вода» – рибу; «Повітря» – пташку. Якщо ведучий скаже «Вогонь», усі гравці повинні, розмахуючи руками, швидко повернутися кругом. М'яча при цьому ніхто не ловить. Ведучий сам його піднімає і гра продовжується. Неуважні виходять із гри після першої помилки.

«Штандер». Грузинські діти називають цю гру «едек». Грають 5-10 дітей. Підкинувши м'яч угору, ведучий називає когось із гравців. Той, кого назвали, має зловити м'яча. Решта втікають у різні сторони. Піймавши м'яч, гравець, якого назвали, також підкидає м'яч вгору і одночасно називає ім'я іншого гравця. Якщо той, кого назвали, не зможе спіймати м'яч, він прагне підхопити його з землі і крикнути: «Стій». Гравці зупиняються, а той хто зловив м'яча, намагається, не сходячи з місця, де м'яч був спійманий, влучити ним у когось із гравців. Той, у кого влучили, стає ведучим – гра продовжується.

ДІЛОВА ГРА «ЛІДЕР»

Мета гри: дати дітям можливість розповісти й показати, якими вміннями вони володіють, як використовують їх на практиці.

Лідерами не народжуються – ними стають. Кожна дитина може бути в цій ролі: стати командиром у туристичному поході, організувати чергування в їдальні, підготувати вечір чи провести спортивні змагання. Організуючи всі ці справи, лідеру необхідно володіти мистецтвом вести за собою. Ці діти є першими помічниками педагога- організатора.

Хід гри:

1. Комплектування команд по 5-7 осіб.
2. Обрання капітана команди, обговорення назви, девізу.
3. Конкурс на кращу назву і девіз команди.
4. Конкурс капітанів.
5. Виконання спільного завдання.
6. Аукціон ідей.

При комплектуванні команд, а також виборі капітана можна використати один із видів гри «Ромашка», різноманітні ігрові питання та завдання. Наприклад: З ким би ти поділився своєю таємницею? З ким би ти хотів жити в одній кімнаті? З ким би ти пішов на виконання небезпечного завдання?

Можна запропонувати групам дітей швидко скласти з підручного матеріалу (кубики, камінці, шишки) яку-небудь фігурку (хатку, машинку, звірятко). Поки діти складають, педагог повинен уважно стежити за їх діями: хто сміливо бере на себе ініціативу, віддає розпорядження, а хто стоїть осторонь.

Конкурс капітанів допоможе виявити в найбільш ерудовану, організовану особу, котра вмє швидко орієнтуватися, знаходити правильні рішення.

Після жеребкування капітан підходить до групи експертів і йому пропонується питання (завдання чи ситуація). Якщо капітан відповідає, то переходить до другого експерта. Капітан отримує жетон (червоний – 5 балів, зелений – 3 бали, білий – 0). Якщо в капітана виникли труднощі з відповіддю, він може купити інформацію за дозволом команди, але при цьому команда отримує штраф (мінус 1 бал). Однак капітан може отримати відповідь у банку інформації (це

довідкова література тощо). Він може купити досить оперативно готову інформацію, але це буде коштувати йому досить дорого. Це можна зробити також за згодою команди, тому що штраф у цьому випадку складає мінус 3 бали. Це готова відповідь, яку капітан може купити в одного з експертів. Ще капітан може купити допомогу команди. Така допомога безкоштовна, адже від того, як буде працювати команда спільно, дружньо, творчо, залежить успіх і капітана, і всієї команди.

У наступному етапі бере участь вся команда, їй пропонується одне ігрове завдання. Наприклад: педагог підготував 3 групи карток із написами.

I група – герой, предмет, явище, естрада, природа тощо.

II група – ознаки (великий, зелений, веселий).

III група – форма справи (вечір, конкурс, чемпіонат, ...).

Представник команди витягує по одній картці з кожної групи. Наприклад: «чемпіонат», «естрада», «веселий». З цих слів треба скласти назву заходу: **Конкурс «Веселий чемпіонат естрадних акторів»**.

Дається час кожній команді на підготовку завдання, і команда починає своє веселе дійство.

Після закінчення гри діти на практиці можуть переконатися, хто в їхньому колективі лідер, кого можна обрати командиром, його помічником, а хто є хорощим виконавцем.

Гра проводиться протягом 1-1,5 год. Кількість учасників не більше 40 осіб. Гра починається зі вступної бесіди керівника гри, в якій розкривається основна мета гри, етапи та її хід.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЛАН-КОНСПЕКТ ГУРТКОВОГО ЗАНЯТТЯ

Тема. Моделювання з геометричних фігур. Танграм

Мета: ознайомити дітей з історією танграму та етапами його створення, формувати проектно-технологічну компетентність; розвивати дрібну моторику руки, довільну увагу, зорову пам'ять; виховувати наполегливість, творчу ініціативу, самостійність, любов до власної праці.

Обладнання: зразок готового виробу, мультимедійна презентація, кольоровий картон, ножиці, олівець, клей, трафарет танграму.

Хід заняття

I. Вступна частина.

1. Організація дітей.

- Добрий день! Сподіваюся, що сьогодні ми гарно попрацюємо та з користю проведемо час. Приготуйте все необхідне для заняття.

2. Повідомлення теми та завдань.

- На сьогоднішньому занятті ми дізнаємося багато цікавого про виріб, назву якого дізнаєтеся лише після того, як розв'яжете кросворд. А також будемо виготовляти цей виріб.

Т	Е	Л	Е	Ф	О	Н	
А	П	Е	Л	Ь	С	И	Н
Н	О	Ж	И	Ц	І		
Г	О	Д	И	Н	Н	И	К
Р	И	Б	А				
А	В	Т	О	Б	У	С	
М	И	Ш	К	А			

Хоч і голосу не має,
Але голосно гукає.
Щоб могли порозмовляти
І про все на світі взнати. (Телефон)

Кульки гілки обліпили,
Жовтим все заповнили...
В Україні не ростуть,
Їх із Греції везуть! (Апельсини)

Зроблені з заліза,
Уміють стригти і різати.
Коли вони зустрічаються,
Все на частини ділиться. (Ножиці)

Іде років двісті,
Стоїть на місці,
Лічить людський вік,
А не чоловік. (Годинник)

У річці, у ставі, у морі
Живе і не відає горя.
Дзьоба нема та дзьобає із гачків
Мушок, жучків, черв'ячків. (Риба)

Від села і до села,
Де дорога пролягла,
Перевозить дім людей –
І дорослих, і дітей. (Автобус)

У норі хатинку має
По підлозі тишком-нишком
Бігає сіренька... (Мишка)

- Отже, на сьогоднішньому занятті ми удосконалимо свої вміння виготовляти різні цікаві форми з танграму.

II. Основна частина.

1. Бесіда



- Пригадайте, що вам відомо про танграм? З яких геометричних фігур, Він складається? У якій одній геометричній фігурі зібрані всі деталі танграму?

- Правильно, танграм складається за 7 танів (частин) особливим чином: 2 великих трикутника, один середній, 2 маленьких трикутники, квадрат та паралелограм.

2. Розповідь

- Більше ніж 2500 років тому під час правління династії Сун, в імператора підростав син. Він був розумний, але більше любив гратися, аніж вчитися. Тож імператор попросив філософа, математика та художника створити гру, яка б навчила сина терпінню, розважливості та пильності водночас, а також дала б розуміння того, що складне завжди містить в собі простіші елементи. Так і був створений танграм. А син імператора нарешті вивчив математику. Звісно, за допомогою гри.

- Отже, Танграм є дуже старою китайською грою. Після того, як в Китаї почали друкувати книжки з танграмами, гра була завезена до Європи та Америки торговими кораблями на початку XIX століття, де стала дуже популярною на деякий час, та вдруге – під час Першої світової війни.

- Лише з текстів XIX століття було створено більше 6500 задач для танграму і поточне число весь час зростає.

- Сьогодні ми з вами будемо виготовляти різноманітні фігури у техніці танграм.

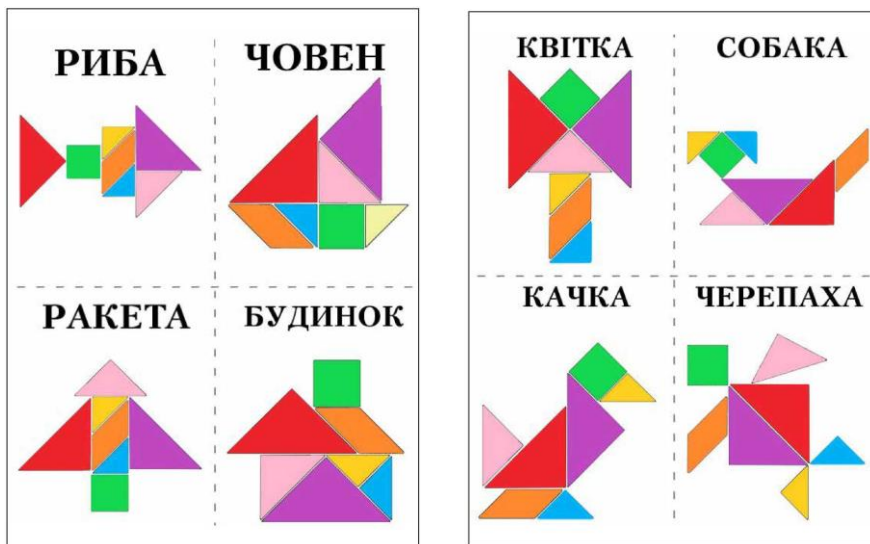
- Учні, для виготовлення наших тварин, необхідно скористуватися ножицями. Але з ножицями потрібно бути обережним, тому що вони є небезпечними. Тож давайте разом пригадаємо правила користування ножицями.

3. Практична робота

Показ зразка.

- Для виготовлення геометричної фігури потрібно:

- шаблони;
- розрізати квадрати по лініях на окремі тани (фігури) (трикутники і чотирикутники);
- прикладаючи вирізані тани (фігурки) до кольорового картону, обвести їх і вирізати;
- скласти задумані геометричні форми за схемами або власним задумом;
- відтворити одну й ту саму геометричну фігуру, комбінуючи 7 танів різними способами.



Гра «Хто швидше»

З вирізаних геометричних фігур скласти птаха, рибку чи звіра.
Визначення переможця.

Прибирання робочих місць.

III. Заключна частина

Сьогодні на занятті ви були уважні та зосередженні. Це допомогло вам створити своїми руками чудові фігури, комбінуючи 7 танів різними способами. Це заняття стане путівкою у китайський світ головоломки. Сподіваюсь, що через деякий час у вас з'явиться власна виставка робіт.

**ОРІЄНТОВНИЙ ПЛАН ЗАХОДІВ
ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЕВОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ З ДІТЬМИ В ЛІТНІЙ ПЕРІОД
(за напрямками)**

Національно-патріотичне виховання

- «Історії звияжні сторінки» (історичний урок);
- «Сини української землі» (тематичний вечір-портрет);
- «Пам'ятаймо, чий ми сини» (тематичний вечір);
- «Служи вірно Україні!» (урочисті проводи до лав Збройних Сил України);
- «Нашадки пам'ять бережуть» (історична конференція);
- «В шанобі голову схилю» (вечір-реквієм);
- «Пам'ятайте їх імена» (вечір-зустріч);
- «Вітчизну треба захищати» (вечір трьох поколінь);
- «Служить Вітчизні солдат» (вечір-зустріч);
- «Герої і подвиги» (вечір-спогад ветеранів війни);
- «Люди з легенди», «Козацькі звичаї» (цикл бесід);
- Козацькі конкурси строю, пісні, забав.

Інтелектуальне виховання

- «Чарівна ніч на книжковій полиці» (пізнавально-ігрове свято Книги);
- «Казковий КВК» (програма для молодших школярів);
- «Лабіринти вибору» або «Ярмарка професій» (профорієнтаційні зустрічі для старшокласників);
- «Інтелектуальний марафон» (конкурсно-розважальна програма);
- «Аукціон знань» (конкурсна шоу-програма);
- «Гроші-грошенята. З історії грошових одиниць України» (інтелектуально-розважальна програма).

Здоровий спосіб життя

- «Дні здоров'я» (вечір-диспут для дітей та підлітків);
- «Палить на здоров'я» (бесіда про шкідливість паління);
- «Срібний котел дурману» (бесіда про боротьбу з наркотиками);

- «Їстівне-неїстівне» (урок здорового харчування);
- «Мій салат – найсмачніший!», «Фрукти й овочі для нас – вірні друзі повсякчас» (свято літнього салату);
- «Пити чи... жити!» (виступ агітаційно-художньої бригади);
- «Якщо хочеш бути здоровим» (виступ команди КВК);
- «Ярмарок солодошів».

Екологічне виховання

- «Збережемо красу для наших нащадків», «Краса рятує світ», «Наша планета – колиска життя» (екологічні агітбригади);
- «Якось влітку опівдні» (поезії про рідну природу);
- «Диво-дерево в руках у майстра» (урок знайомства з мистецтвом місцевого майстра);
- «Чарівний сад» (літературно-музична ігрова програма на теми довкілля);
- «Не зашкодь природі» (диспут про боротьбу з порушниками природи);
- «Живий струмочок» (екологічна екскурсія);
- «Поговоримо про птахів», «Птахи – наші пернаті друзі», «Допоможи птахам» (бесіди про пернатих друзів);
- «Переможемо злий вогонь» або «Як ми ліс рятували» (бесіди на тему протипожежної безпеки);
- «Подорож на чарівну галявину» (пізнавальна екскурсія до лісу);
- «Краєвиди рідного села», «Картини рідної природи», «Стежками рідного краю» (походи);
- «Рослини моєї місцевості», «Фруктові дерева нашого саду» (вікторини);
- «Озеленення навколо спортивної площадки», «Очищення водойм (вулиць)» (трудові операції);
- «Лікарські рослини» (створення альбомів);
- «Ми – юні охоронці природи» (екологічний брейн-ринг);
- «Ходить гарбуз по городу» (овочеві, фруктові карнавали);
- «Рідний краю, я з тобою», «Побережемо світ», «Юні санітари лісу», «Чисте повітря» (екологічний десант, члени якого проводять природоохоронні акції з очищення територій від сміття);
- «Подорож по країні «Квіткарії», «Квіти – очі землі» (свято квітів);

– «Це слово співуче – криниця, дзвінкої води холодок...», «Ой у полі криниченька» (вечір-розповідь юних фітоаптекарів про цілющі властивості джерельної води);

– «Збір на великій галявині», «Будьмо на природі добрими дітьми», «Загадковий світ», «Природа навколо нас», «Чистота планети – чистота душі», «Чарівні краєвиди» (походи до лісу);

– «Пізнай природу», «У світі флори і фауни», «Жива природа – жива душа» (конкурсно-екологічні ігри).

Красназавче спрямування

– «Легенда про моє село» (красназавчі конкурси, місцеві ігри, інсценізація легенд про виникнення назв рідного села чи міста);

– «Україно ти моя безкрая», «Дорогами рідного краю», «Природа Карпат»; «Свій край – кожній пташині рай», «Мандрівка регіонами України», «Чари рідного краю» (заочні подорожі);

– «Тут все священне, все твоє, бо зветься просто рідним краєм» (тематичний вечір);

– «Річки нашої місцевості» (подорожі, заочні подорожі, виготовлення фотоальбомів);

– «Забуті пісні рідного краю» (музична вітальня);

– «Намалюй своє селище», «Світ моїми очима» (конкурс малюнків місцевих краєвидів).

Етичне спрямування

– «Урок ввічливості» (пізнавально-розважальна програма);

– «Твій зовнішній вигляд» (пізнавальне заняття);

– «Культура поведінки у сім'ї» (бесіда);

– «Шануй батька-матір» (родинне свято);

– «Як працювати над собою» або «Що таке самовиховання» (диспут для дітей середнього віку);

– «Треба – хочу – не можна» (диспут);

– «Відповідальність – міра добра і зла» (бесіда);

– «Душі людської доброта» (бесіда-роздум на задану тему);

– «стежина добра» (доброчинна акція пристарілим, інвалідам та ветеранам воєн).

Спортивне спрямування

– «Сюрпризи з мотузками» (конкурсна програма з нитками, мотузками, канатами);

- «Спритні, дужі, небайдужі», «Козаченьки-молоденькі» (спортивно-розважальні програми);
- «Танцювальний марафон», «Будь першим» (спортивно-ігрова естафета);
- «Місцеві олімпійські ігри», «Ось так ми!» (веселі спортивні естафети);
- «Веселий м'яч» (спортивна розважальна програма);
- «Діалог-змагання скакалки та обруча» (конкурсно-ігрова програма);
- «Щоб бути швидким, щоб бути спритним» (веселі старт);
- «Посвята в туристи» (конкурсно-розважальна програма);
- «Веселий світлофор» (тематична ігрова програма).

Конкурсно-розважальні програми

- «Привіт сонце, привіт літо!» (свято відкриття сезону канікул, з елементами імпровізованого концерту працівників культури, батьків, дітей);
- «Канікули! Свято щодня!» (танцювально-розважальна програма);
- «Розкажи мені про себе» або «Давай познайомимось, друже» (вечір-знайомство з «ярмарком ідей» та «аукціоном талантів», де самі діти запропонують різні заходи, конкурси, ігри, які їм найбільше подобаються);
- «Веселий потяг» (гра-марафон), «Чим ми не детективи» (гра-пошук);
- «Запрошує Королева шахів» (костюмований бал-маскарад героїв шахів);
- «Віват, літо!» (концерт);
- «Так просто дарувати дітям щастя» (розважальна програма);
- «Сімейні посиденьки-спогади» (вечір-спогад з батьками про їх дитинство);
- «Сім кольорів дитинства» (розважальна програма);
- «Свято посмішки» (складовими свята можуть бути: конкурси на наймилішу щиру, щасливу посмішку);
- «Найсвітліший цей день у житті, я не раз його ще пригадаю»: день іменинника;
- «Вустами дитини», «Ох ці Круть і Верть» (гумористичні зустрічі);
- «Балаганчик дитинства» (ігрове шоу);
- «Конкурс фантазерів» (конкурсна програма);

- «Сучасні мелодії» (шоу-дискотека);
- «Чарівний світ мистецтва», «Фарби літа» (вечір-зустріч з народними умільцями);
- «На гостинах у народної казки», «Свято української народної казки», «Здрастуй, казко», «Запрошуємо у казку»;
- «Пан + Панночка», «Міні-міс», «Міс перлінка», «Лицар тижня» (розважальні шоу програми);
- «Казкова країна дитинства» (конкурс обдарованих дітей);
- «Наші таланти» (пісенний конкурс);
- «Відгадаю загадку та й посію на грядку» (конкурс українських народних казок чи прислів'їв);
- «Заспіваймо пісню веселеньку», «Пісенне мереживо» (конкурси українських народних пісень).

Навчально-методичне видання

ПЕДАГОГІЧНА (ДОЗВІЛЛЄВА) ПРАКТИКА

Методичні рекомендації щодо організації
і проведення практики

Укладачі

Т. І. Молнар, Н. Ю. Брижак

Тираж 10 пр.

*Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготовлювачів
і розповсюджувачів видавничої продукції
ДК № 4916 від 16.06.2015 р.*

*Редакційно-видавничий відділ МДУ,
89600, м. Мукачєво, вул. Ужгородська, 26*



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>