

**Летний оздоровительный лагерь
с дневным пребыванием детей
«Лазоревый цветок»**

Мастер-класс

«Символ дружбы»

Подготовлено для 2 смены

г. Фролово

Тема мастер-класса: изготовление фенечки «Символ дружбы».

Цель: освоение техники плетения изделий из атластных лент, развитие интереса к декоративно-прикладному творчеству.

Задачи:

- определить уровень заинтересованности детей в изготовлении фенечки;
- формирование эстетического вкуса;
- воспитание аккуратности и усидчивости при выполнении работы;
- определить уровень успешности выполнения заданий для возможного перехода к более сложным работам.

Этапы проведения мастер-класса.

1. Подготовительный этап.

Подготовительный этап включает в себя сбор информации об истории происхождения фенечки, подготовки используемого материала, составление технологической карты и изготовление примеров изделия.

2. Практический этап.

Проведение мастер-класса.

Структура проведения мастер-класса – объявить тему занятия, цели мастер-класса, рассказать об истории возникновения фенечки, общие правила и технологию изготовления, инструменты и материалы для работы, общее значение изделия. Также сюда относятся и практическая часть занятия.

3. Аналитический этап.

Мастер-класс предназначен для детей с 6 лет.

Главной целью написания данной методической работы - познакомить детей с такими самодельными браслетами, которыми принято обмениваться в знак дружбы. Ведь дружба – это бесценный дар, доверие, искренность, общие интересы и увлечения.

В далекие времена подобные фенечки из 2 ленточек использовались как особые символы примирения и дружбы. А знахари, колдуны и шаманы, делая такие вещицы, заговаривали на них здоровье, любовь и богатство. Считалось, что тот, кто будет носить заговоренную фенечку из ленточек, будет полностью на себя притягивать то, на что она заговорена.

Фенечки на сегодняшний день являются как раз тем аксессуаром, который могут носить как девочки, так и мальчишки. Многие известные дизайнеры даже предрасположены добавлять их к своим нарядам. Это поистине универсальные аксессуары, ведь их можно носить как браслеты на руках, как украшение на сумке или одежде, можно делать из них брелки и шнурки для мобильных телефонов. Еще очень красиво будут смотреться обычные ободки для волос, отделанные фенечками из 2, 3 или же 4 ленточек. А сшитые между собой, такие фенечки можно

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

1. Все дети могут опять перебегать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

Итог

-Ребята, понравилась вам наша программа?

-С играми каких народов вы сегодня познакомились?

Веселились мы, играли.

И, конечно, все устали

По сюрпризу все возьмём

Весело домой пойдём!

Приложение

Для проведения игр нам понадобится:

1. Рукавичка
2. Кружки из картона или мел.
3. Повязка на глаза.
4. Аудиозаписи.
5. Сюрпризы.

**Летний оздоровительный лагерь
с дневным пребыванием детей
«Лазоревый цветок»**

«Игры народов России»

Подготовлено для 2 смены

г. Фролово

Пояснительная записка

Подвижные игры – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве; желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны младшему школьнику. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов.

Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговорённой в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий, коллективный характер.

Все свои жизненные впечатления и переживания младшие школьники отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ. Игровая ситуация увлекает и воспитывает младшего школьника, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определённых игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы младшего школьника, развитию его мышления и самостоятельности действий.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игр. Они определяют весь ход игры; регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения; содействуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребёнок не может не проявить воспитываемые у него качества.

В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

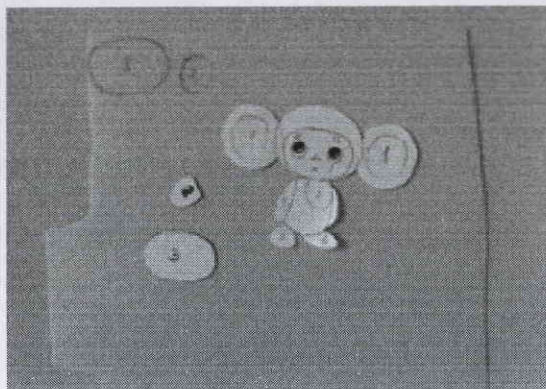
Впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно-полезной и творческой деятельности.

Цели игровой программы

1. Формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны.
2. Донесение до учащихся национального колорита обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.
3. Формирование толерантности.
4. Охрана и укрепление физического и психического здоровья младших школьников.
5. Обеспечение эмоционального благополучия.
6. Формирование этических норм поведения.
7. Воспитание уважительного отношения друг к другу.

Задачи игровой программы

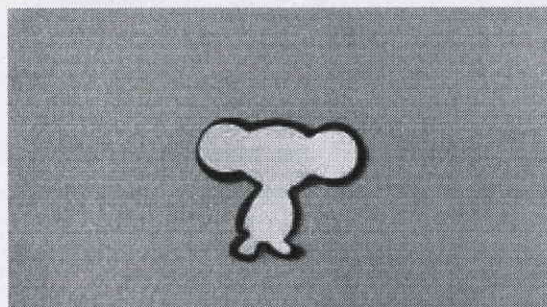
1. Пропаганда здорового образа жизни.
2. Формирование осознанного отношения к своему физическому и психическому здоровью.
3. Отработка навыков, направленных на развитие и совершенствование различных физических качеств:
 - а) повышение уровня выносливости (беговые упражнения),
 - б) укрепление основной группы мышц (упражнения со скакалками и мячами).



(фото3)

5. Делаем «скелет» Чебурашки

Для этого мы обводим карандашом силуэт чебурашки и прокладываем внутреннюю линию, по которой и будем вырезать этот «скелет» (фото 4). Это необходимо для того, чтобы картонная деталь полностью спряталась внутри при окончательной сборке изделия и не торчала между слоями фетра.



Берём деталь коричневого силуэта и наклеиваем наш «скелет». Затем наклеиваем на наш «скелет» вторую коричневую деталь.

6. Обшиваем силуэт чебурашки обмёточным (петельным) швом



(фото5)

5. Сборка изделия

Аккуратно клеим детали светлого цвета в соответствии с фото и обшиваем силуэт чебурашки обмёточным (петельным) швом (фото 5).

Клей наносим умеренно, чтобы он не сильно промачивал деталь и не вылезал за края.

Приклеиваем глазки и брови, подрисовываем нос и рот. У нас получилась лицевая сторона талисмана.

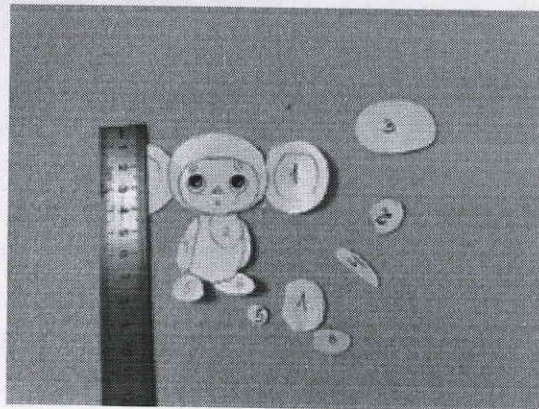
Ножницы — острые тонкие ножницы оптимальный вариант.

Простой карандаш.

Мелок или белый карандаш для работы с темным фетром.

Коричневый карандаш для работы со светлым фетром.

3. Рисунок и выкройка



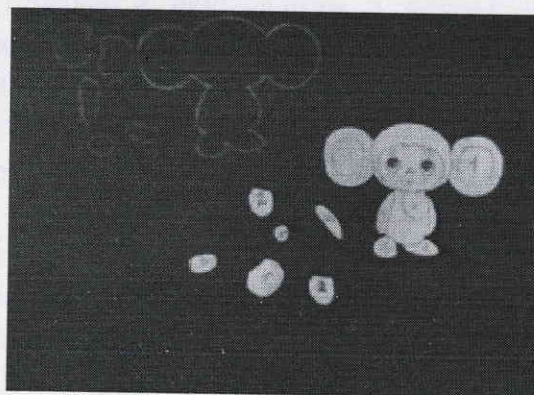
(фото1.)

В качестве прототипа выбираем устраивающего нас персонажа и распечатываем фото в 2-х экземплярах.

На них размечаем, нумеруем основные детали, которые нам нужно выделить в цвете. Один экземпляр «распускаем» на детали. На фото (фото1.) вы можете увидеть, как это получилось.

Размер чебурашки 8 см в высоту выбран не случайно — перед распечаткой изображения я подогнала размер фото до размера, который был бы удобен для изготовления талисмана.

4. Перенос изображения на фетр.



(фото 2)

Белым карандашом обводим силуэт на коричневом фетре — нам необходимо 2 таких экземпляра. Мелкие детали в одном экземпляре (фото»)

Затем коричневым карандашом обводим мелкие детали на светлом фетре — каждая деталь в одном экземпляре.