



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
КИРОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР ОТДЫХА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ «ВЯТСКИЕ КАНИКУЛЫ»
ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ «МИР»

СОГЛАСОВАНО»

«УТВЕРЖДАЮ»

Начальник детского лагеря «Мир»

/Биливская С.С.

Начальник управления
методического сопровождения,
реализации путёвок
и связей с общественностью


Б.Н. Пыц
«30» 04 2026 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«КиберМир: Испытание спортом»**

Направленность:

Физкультурно-оздоровительная

Разработчик программы:

Сенникова Валерия Александровна,
заместитель начальника по
воспитательной работе

Срок реализации:

2 смена 2026

1. Пояснительная записка

Программа физкультурно-оздоровительной направленности «КиберМир: Испытание спортом» является модифицированной по типу и относится к физкультурно-оздоровительной направленности.

Работа по программе организуется и проводится **в соответствии с нормативными документами:**

1. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 30.12.2021);

3. Федеральный закон от 26 мая 2021 г. № 144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

4. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

5. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

6. Федеральный закон от 30 декабря 2020 г. №489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;

7. Федеральный закон от 28 декабря 2016 г. № 465-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей»;

8. Федеральный закон от 30 марта 1999 г. № 52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»;

9. Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП.2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

10. Национальный стандарт РФ ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления»;

11. Профессиональный стандарт №1234 от 25 декабря 2018 года «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»

12. Закон РФ от 07.02.1992 N 2300-1 (ред. от 04.08.2023) «О защите прав потребителей».

13. Устав Кировского областного государственного автономного учреждения «Центр отдыха и оздоровления детей «Вятские каникулы».

14. Программа воспитания Кировского областного государственного автономного учреждения «Центр отдыха и оздоровления детей «Вятские каникулы».

1.1 Актуальность

В современном мире дети всё больше времени проводят в цифровой среде, что приводит к:

- снижению уровня физической активности,
- ухудшению здоровья и выносливости,
- дефициту живого общения и командного взаимодействия,
- смещению интереса в сторону виртуальных достижений вместо реальных.

При этом именно в детском возрасте особенно важно формирование:

- привычек здорового образа жизни,
- устойчивой мотивации к занятиям спортом,
- навыков честной игры и уважительного соперничества,
- умения работать в команде и поддерживать друг друга.

Смена «КиберМир: Испытание спортом» актуальна, так как:

- объединяет привычную детям цифровую игровую среду с реальной физической активностью;
- формирует положительное отношение к спорту через игровую мотивацию;
- развивает социальные навыки через командные испытания;
- способствует формированию ЗОЖ.

Сюжет с вирусом Глитч отражает реальные проблемы: нечестную конкуренцию, отсутствие командного духа и потерю доверия, что делает программу понятной и близкой детям.

1.2 Новизна

Новизна программы заключается в интеграции киберигровой механики и спортивной деятельности, где реальные физические достижения становятся частью игрового прогресса.

Ключевые элементы новизны:

1. Геймификация спортивной активности

Вся смена построена как прохождение уровней в игре: команды зарабатывают «модули», прокачивают навыки и движутся к финальной цели — победе над Глитчем.

2. Модель «Кода Суперспортсмена»

Спортивные и личностные качества структурированы в виде понятной системы (энергия, честная игра, поддержка, смелость, синхронизация), что делает процесс развития осознанным и наглядным.

3. Синтез цифровой культуры и ЗОЖ

Использование знакомых детям понятий (уровни, баги, прокачка, рейтинги) повышает вовлечённость и переводит интерес к играм в полезную активность.

4. Акцент на командный результат, а не только личные достижения

Успех зависит не от одного участника, а от слаженности всей команды, что формирует навыки сотрудничества и взаимной ответственности.

5. Альтернативные и игровые форматы спорта

Помимо классических соревнований используются нестандартные активности, квесты и командные челленджи, что делает спорт доступным и интересным для всех детей, независимо от уровня подготовки.

6. Система достижений и рейтингов

Прогресс участников визуализируется, что усиливает мотивацию и создаёт эффект «игрового роста» в реальной жизни.

1.3 Краткая характеристика участников программы

Количество участников программы: 230 человек. Возраст участников от 7 до 17 лет включительно. Характер приобретения - путевки приобретают физические лица (родители), социальные группы, в том числе дети-сироты и дети, попавшие в трудную жизненную ситуацию (мобилизованные, дети с ОВЗ, дети с отклонениями в поведении).

1.4 Понятийный аппарат программы

Понятие	Определение
Мир	состояние отсутствия конфликтов и насилия между народами и государствами.
Киберспорт	командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр.
Здоровый образ жизни	это комплекс мер, поддерживающих физическое и психологическое состояние человека, направленный на сохранение здоровья и снижение риска неинфекционных заболеваний.
Командная работа	это совместная деятельность группы людей, направленная на выполнение общих целей и задач.
Социальная ответственность	это обязательства и действия индивидов и организаций по отношению к обществу, забота о его благополучии и развитие общих ценностей.
Честность	моральное качество человека, которое включает правдивость, принципиальность, верность принятым обязательствам, искренность перед другими и перед самим собой в отношении тех мотивов, которыми человек руководствуется.

Поддержка	это комплекс действий, направленных на помощь человеку, группе людей или организации в достижении их целей, преодолении сложностей или улучшении качества жизни.
------------------	--

2. Целевой раздел программы

2.1 Цели и задачи программы

Цель: Создание условий для формирования у детей интереса к физической активности и здоровому образу жизни, развития командного взаимодействия, ответственности и личной активности через игровую модель виртуальной вселенной «КиберМир».

Задачи:

1. Познакомить с различными видами спорта и понятием киберспорт, его составляющими, особенностями и правилами.
2. Создать условия для развития физических качеств детей (сила, ловкость, выносливость, координация) через игровые формы спорта, турниры и соревновательные испытания.
3. Сформировать у детей представления о здоровом образе жизни, его составляющих и значении физической активности через беседу, обсуждения, практику и игровые механики.
4. Способствовать развитию навыков командной работы и социальной ответственности, умения взаимодействовать, поддерживать друг друга и достигать общей цели в составе киберкоманды.

2.2 Ожидаемые результаты

<i>Блок результата</i>	<i>Формулировка результата</i>	<i>Показатели результата</i>	<i>Способы оценки и фиксации результата</i>
<i>Личностные</i>	- Участники проявляют интерес к спорту и физической активности, осознают значение спорта и движения для сохранения здоровья и хорошего самочувствия.	- Более 70 % участников проявляют интерес к спортивным играм и соревнованиям, осознают значимость движения, режима и активности для здоровья.	Рефлексия, учет участия в мероприятиях, наблюдение.
	- Участники готовы ставить индивидуальные и командные цели и адекватно воспринимать как успехи, так и неудачи.	- Более 70% участников стремятся улучшать собственные результаты и принимают участие в испытаниях без страха неудачи.	Рефлексия.
<i>Метапредметные</i>	- Участники владеют навыками командного взаимодействия, умеют договариваться, распределять роли и совместно работать на достижение общего результата.	- Более 70% участников умеют работать в команде, соблюдать договорённости и правила, поддерживают товарищей, участвуют в распределении ролей.	Наблюдение, рефлексия.
	- Участники применяют игровые механики в реальной деятельности, осознают связь между усилиями и полученными достижениями.	- Более 70% участников активно участвуют в турнирах, рейтингах и спортивных испытаниях смены и применяют полученные знания в действии.	Система стимулирования, рефлексия.
<i>Предметные</i>	- Участники имеют знания о различных видах спорта, в том числе о киберспорте, его особенностях, составляющих и правилах.	- Более 70% участников называют разные виды спорта, знают их особенности, понимают что такое киберспорт и его особенности.	Наблюдение, анкетирование, беседа.
	- Участники имеют знания о здоровом образе жизни и составляющих этого понятия.	- Более 70% участников называют основные составляющие здорового образа жизни и применяют полученные знания на практике, демонстрируя осознанное отношение к своему здоровью в повседневной деятельности лагеря.	Беседа, наблюдение. анкетирование.

3. Содержание и средства реализации программы

3.1 Игровая модель смены

Игровая модель смены – это игра, в которой участвует весь лагерь на протяжении всей смены. Игровая модель способствует полноценной реализации целей и задач программы смены. Григорий Николаевич Кудашов, автор методики игрового конструирования, ряда ситуационно-ролевых и настольных игр, методических и учебных пособий: выделил пять содержательных типов игровых моделей: «Путешествие», «Мир», «Книга», «Событие», «Академия».

Сюжет

Однажды в цифровом пространстве был создан уникальный виртуальный мир — КиберМир. Его разработали лучшие тренеры, программисты и чемпионы, чтобы доказать: настоящий герой создаётся не магией, а упорством, тренировками и поддержкой команды.

В центре системы находится главный алгоритм — Код Суперспортсмена. Но во время тестового запуска в систему проник вирус — Глитч. Он искажает результаты, провоцирует соперничество без уважения, вызывает «лаг доверия» и «сбой команды».

Дети становятся не просто отдыхающими, а киберкомандами, которым предстоит пройти реальные испытания, чтобы прокачать своего суперспортсмена и спасти игру.

Чтобы победить Глитч, командам нужно не просто проходить испытания, а собрать Антивирусную программу КиберМира.

Она состоит из 5 модулей:

- Модуль Энергии — активность и участие в испытаниях
- Модуль Честной игры — соблюдение правил и уважение к соперникам
- Модуль Поддержки — помощь своей команде
- Модуль Смелости — готовность пробовать новое и не сдаваться
- Модуль Синхронизации — умение действовать вместе

Участников ждут динамичные турниры, командные испытания, рейтинги и достижения, которые помогут определить самых сильных, быстрых и сплочённых.

Во время смены дети улучшат спортивную подготовку через игры и состязания, узнают, из чего складывается здоровый образ жизни, научатся работать в команде и поддерживать друг друга, почувствуют азарт соревнований в классических и альтернативных видах спорта, совместят любимую игровую механику с реальными активностями.

Общелагерная система стимулирования: на протяжении смены дети зарабатывают навыки для суперспортсмена своего отряда, чтобы сразиться и показать свою силу в финальном соревновании (достижения силы, смелости, командного духа, интеллекта, скорости, выносливости за победу в мероприятиях, которые добавляют баллы в общем рейтинге, а также дополнительные преимущества за соблюдение чистоты, помощь администрации и др.).

Отрядная система стимулирования: каждый игрок киберкоманды (ребенок в отряде) зарабатывает «достижения», которые поднимут его на вершину в общем рейтинге.

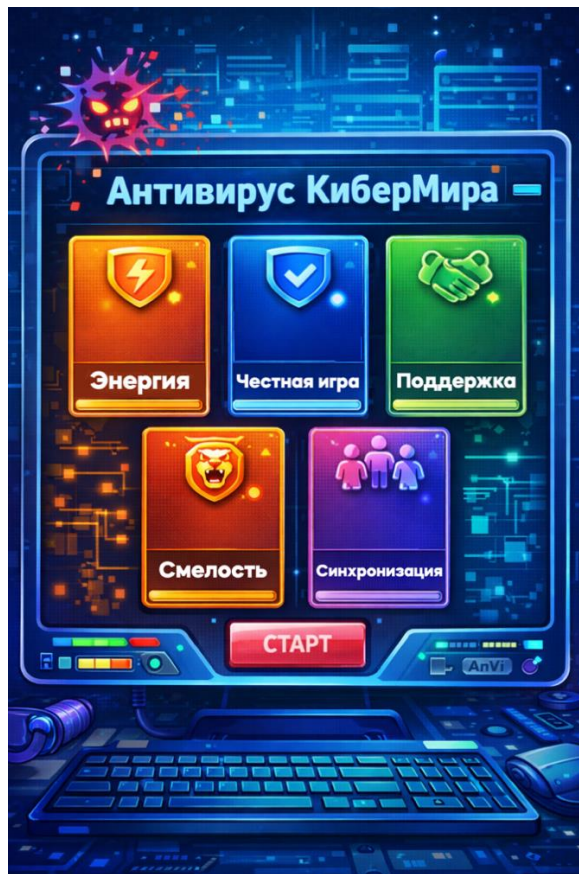


Рис. 1 – Антивирусная программа КиберМира

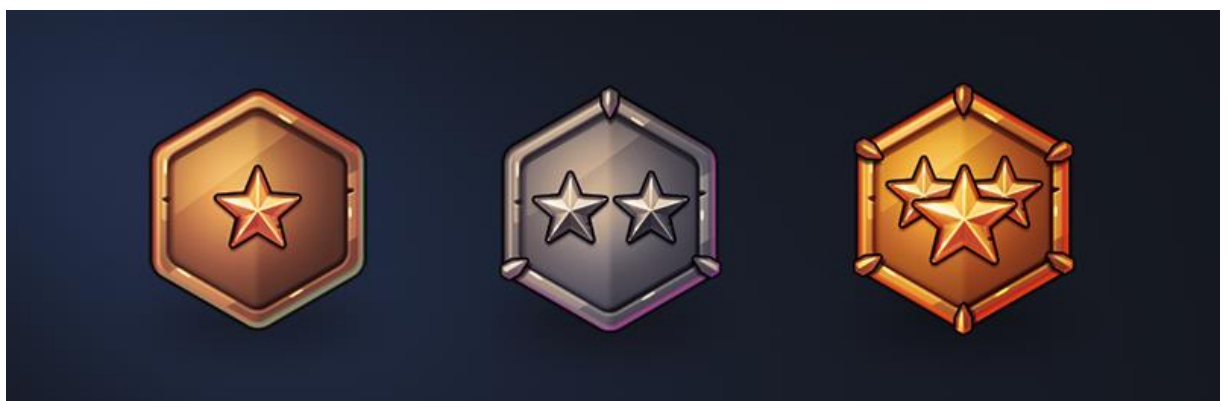


Рис. 2 – Общелагерная система стимулирования



Рис. 3 – Отрядная система стимулирования

Общелагерное соуправление:

Название	Функции	Ответственный	Содержание
Главный КиберШтаб	Центральный орган самоуправления КиберМира. По 1 представителю от отряда для организации деятельности	Заместитель начальника по воспитательной работе	Знакомство с обязанностями, Организация жизни отряда, Командообразование и работа с коллективом, Организация мероприятий и инициатив
Совет Аналитиков	Следит за достижениями отрядов	Заместитель начальника по воспитательной работе	Знакомство с обязанностями, Тайм-менеджмент лагеря, Координация и взаимодействие
Совет Креаторов	Творческая подготовка и помощь в организации мероприятий	Старший вожатый	Знакомство с обязанностями, Генерация идей и планирование мероприятий, Подготовка и организация мероприятий
КиберМедиа-Центр	Освещение игр и достижений киберкоманд в медиа	Старший вожатый	Знакомство с обязанностями, Основы медиаработы и контента, Освещение мероприятий
Совет чистоты	Помощь в контроле чистоты в лагере	Старший вожатый	Знакомство с обязанностями, Организация дежурств и контроль, Критерии оценки и система поощрения

Отрядное соуправление:

Название	Функции
КиберКапитан	Координирует участие в турнирах, представляет команду

Аналитик	Ведёт таблицу достижений, отслеживает рейтинг
Креатор	Творческое оформление, креативная группа к мероприятиям
Медиа-спортсмен	Создание фото и видео для команды

3.2 Логика развития содержания по периодам смены

Программа строится на принципах:

1. Принцип взаимосвязи всех мероприятий;
2. Принцип «Ни минуты свободного времени»;
3. Принцип дифференциации (разделение мероприятий по возрастам детей);
4. Принцип «Заранее»:
 - заранее написанные сценарии ключевых мероприятий в смене;
 - заранее продуманные варианты мероприятий для плохой погоды;
 - заранее предупреждаем педагогический состав о мероприятиях для более качественной подготовки (не менее 1 суток).
5. Принцип упора на вариативную часть программы (тематику смены);
6. Принцип сохранения и приумножения собственной субкультуры лагеря.

Содержание этапов смены

Сроки проведения	Содержание этапа
1.Подготовительный период	
Январь – май 2026	<p>Цель: подготовка к реализации программы смены.</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none">– разработка и утверждение концепции развития лагеря в соответствии с территорией;– изучение современных требований, тенденций, приоритетов;– подготовка материально-технической базы;– создание методической базы для реализации программы;– создание кадровой базы для реализации программы;– проведение вожатских сборов.
2.Организационный период	

<p>1-3 день смены</p>	<p>Цель: знакомство, выявление и постановка целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочения отрядов, формирование законов и условий совместной работы, подготовка к дальнейшей деятельности по реализации программы, погружение в тематику смены.</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование временных детских коллективов; – адаптация детей к условиям и особенностям лагеря; – знакомство детей; – проведение входных психолого-педагогических диагностик; – выявление ожиданий детей от смены; – уровня притязаний; – погружение участников смены в тематику программы, игровой сюжет; – набор детей в кружки, секции; – организация работы детского самоуправления; – формирование групповых норм, ценностей и традиций; – проведение мероприятий организационного периода согласно план-сетке. <p>Ключевые общелагерные дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> – линейка открытия смены (торжественное мероприятие с символикой Российской Федерации в детском лагере, на котором происходит знакомство с отрядами и работниками лагеря, представление отрядов и поднятие лагерного флага); – видеоэкскурсия по территории лагеря «Знакомство с КиберМиром» (мероприятие для знакомства с территорией и основными местами в лагере для комфортной жизни детей); – погружение в игровую модель (знакомство с тематикой смены, погружение в легенду);
-----------------------	--

- веревочный курс «Курс героев» (мероприятие-квест по станциям, которое способствует взаимодействию детей в отряде и формированию доверия);
- квест КИТ (мероприятие, которое развивает навыки креативности и коммуникации внутри отряда).

Ключевые отрядные дела:

- знакомство в отрядах – игры на знакомство, взаимодействие, адаптацию, поднятие эмоционального фона, выявление индивидуальных особенностей;
- организационный сбор – формирование структуры отряда, выбор ОСУ, принятие свода правил лагеря, предъявление единых педагогических требований, знакомство с игровой моделью и системой стимулирования;
- хозяйственный сбор – рассказ о правилах проживания в лагере, знакомство с территорией лагеря, административной и хозяйственной частью, предъявление единых педагогических требований;
- сбор-планирование – рассказ о предстоящей смене, знакомство с тематикой смены, примерная разработка предстоящих отрядных дел;
- огонёк знакомств – знакомство в отрядах, способствовать формированию доверительной атмосферы между членами одного отряда;
- КТД на подготовку к общелагерным мероприятиям;
- игры на знакомство, выявление лидера, взаимодействие и сплочение;
- дело по тематике смены;
- анкетирование.

3.Основной период

<p>3-12 день смены</p>	<p>Цель: реализация программы смены.</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – сплочение временных детских коллективов; – вовлечение участников смены в различные виды деятельности по тематике смены; – проведение традиционных мероприятий основного периода согласно план сетке; – поддержание эмоционального и физического благополучия детей; – работа кружков и секций; – работа органов самоуправления; – корректировка нормы общения, поведения, отношений; – работа системы стимулирования; – осуществление текущего контроля и корректировки программы. <p>Ключевые общелагерные дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> – общелагерные дела по тематике смены (интеллектуальные, спортивные, творческие); – мероприятие, посвященное родному краю «Народные игры» (мероприятие, которое знакомит и погружает детей в историю Кировской области); – день РДДМ; – день, посвященный Году единства народов России; – работа кружков, секций; работа ОСУ; – мисс и мистер лагеря «Герои системы» (традиционное творческое мероприятие, которое способствует выявлению и развитию творческих способностей и задатков у воспитанников лагеря); – работа системы стимулирования. <p>Ключевые отрядные дела:</p>
------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> – тематические огоньки, конфликтный огонёк (мероприятие, которое способствует созданию доверительных отношений внутри отряда, помогает детям честно выговориться и обратиться с проблемой); – КТД; – спортчасы, весёлые старты; – работа ОСУ; – работа системы стимулирования.
4.Итоговый период	
<p>13-14 день смены</p>	<p>Цель: подведение итогов реализации программы смены и участия в делах различной направленности.</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – подведение итогов смены – демонстрация результатов освоения программы; – создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены, поощрение наиболее активных участников деятельности органов самоуправления, центральных дел и событий смены (подведение итогов системы стимулирования, подведение итогов работы органов детского самоуправления); – проведение итоговых психолого-педагогических диагностик; оценка и самооценка участниками смены лично-значимых результатов участия в программе; – проведение итоговой рефлексии с участниками смены; – адаптация детей к возвращению домой; – проведение мероприятий заключительного периода согласно план-сетке. <p>Традиционные общелазерные дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> – линейка закрытия смены (торжественное мероприятие, посвященное закрытию смены, подведению итогов и награждению активистов);

	<ul style="list-style-type: none"> – выставка арт-объектов «Сила СуперСпортсменов» (итоговое дело смены, когда дети представляют СуперСпортсменов своей команды); – вожатский концерт «Легенды системы»; – детский концерт «Финальный раунд: шоу героев»; – карнавальная дискотека; – спевка «Голос команды» (погружение в атмосферу детского лагеря и знакомство с традициями с помощью лагерных песен); – «Ладочки» (традиционное мероприятие, которое создает атмосферу завершения смены и помогает попрощаться с каждым); – итоговые дела смены по направлениям кружков. <p>Ключевые отрядные дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> – итоговый сбор отряда (мероприятие, на котором вожатые совместно с детьми подводят итоги проделанной работы и полученных результатов, проводят анализ совместной и индивидуальной деятельности, личных и коллективных достижений); – огонёк прощания (атмосферное мероприятие, целью которого является создание эмоционального настроения на отъезд, показ значимости каждого ребёнка в отряде, сглаживание эмоциональной атмосферы, связанной с отъездом детей из лагеря); – проведение инструктажей по подготовке к отъезду и сохранности ценных вещей.
<p>Месяц после смены - в течение 2026 г.</p>	<p>Цель: анализ результатов реализации программы</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – оценка эффективности реализации программы с целью выявления ее сильных и слабых сторон, перспектив дальнейшего развития;

	<p>– педагогический совет по итогам реализации программ;</p> <p>- организация последствий с участниками программы, вожатыми, детьми, родителями через интернет, соц.группы.</p>
--	---

Вариативная часть программы:

Кружок	Содержание
Спортивные часы	<p>Основной «игровой уровень», где команды проходят испытания на выносливость, скорость и силу.</p> <p>Участники участвуют в командных играх, эстафетах, турнирах, зарабатывая «Модуль Энергии» и «Модуль Честной игры». Особое внимание уделяется соблюдению правил, поддержке команды и развитию интереса к здоровому образу жизни.</p>
Хореография	<p>Занятия направлены на развитие координации, ритма и командной синхронности. Ребята осваивают современные танцевальные связки и флешмобы, создают командные выступления. Кружок помогает прокачать «Модуль Синхронизации» и укрепляет чувство единства.</p>
Декоративно-прикладное творчество	<p>Дети создают атрибуты КиберМира: эмблемы команд, браслеты, «антивирусные артефакты», элементы костюмов и символику модулей. Работа проходит в командном формате,</p>

	развивая креативность и «Модуль Поддержки».
Вокал	Формируются навыки совместного исполнения, уверенности и эмоциональной выразительности. Итогом становятся выступления, усиливающие командный дух и поддерживающие атмосферу КиберМира.
Медиа-кружок	Участники становятся «Медиа-спортсменами»: <ul style="list-style-type: none"> – снимают и монтируют видеоролики, – ведут хронику испытаний, – создают рейтинги и новостные выпуски. Кружок развивает навыки коммуникации, анализа и помогает осмыслить происходящее в смене, фиксируя достижения команд.

4. Список методик для реализации программы

С целью успешного достижения поставленных целей и задач программы, будут использованы следующие методы:

1. Метод проблемного обучения направлен на включение подростков в деятельность, способствующую актуализации образовательных интересов на личностно-значимом уровне, побуждению проявления нравственных ценностей (добро, дружба, забота о других, любовь к Родине, доверие к людям) путём создания проблемных ситуаций и поиска путей их решения, в результате которых происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности.

2. Исследовательские методы дают возможность подросткам самостоятельно пополнять свои знания, глубоко вникать в изучаемую проблему и предполагать пути ее решения, что важно при формировании мировоззрения и ценностных ориентиров; это играет значимую роль для определения индивидуальной траектории развития каждого подростка.

3. Метод обучения в сотрудничестве предполагает развитие коммуникативных умений, воспитание уважительного отношения к мнению окружающих, развитие умений работать в коллективе на общий результат;

4. Метод целеполагания позволяет решить следующую задачу: организовать серию отрядных дел, направленных на постановку и анализ индивидуальной цели подростков; данный метод предусматривает формирование умения грамотно ставить, формулировать и анализировать цель, планировать путь её достижения, что в свою очередь может помочь при корректировке и анализе собственной деятельности;

5. Коллективно-творческий метод направлен на организацию совместной деятельности подростков, в процессе которой происходит планирование, подготовка, реализация и анализ общих творческих дел. Метод способствует развитию инициативности, ответственности, креативности, формированию навыков взаимодействия и сплочению коллектива, а также позволяет каждому участнику проявить свои способности и внести вклад в общий результат.

С целью успешной реализации поставленной цели и задач будут использованы следующие образовательные методики:

1. Методика событийного подхода. В ситуации доминирования отряда как временного детского объединения и усиления интенсивности основных процессов в рамках смены все методики и технологии, применяемые вожатым в отрядной деятельности, необходимо использовать в контексте событийного подхода, ведь именно яркие и волнующие события, по мнению А. С. Макаренко, имеют большое значение в жизни человека.

Событийный подход – это технология организации и осуществления значимых событий в жизни коллектива и отдельной личности. Он оказывает воздействие на ментальную и эмоциональную сферу воспитанников, а, значит, ему присущ целостный, системный характер.

2. Методика организации совместной деятельности детей и взрослых в условиях детского лагеря.

Данная методика объединяет методику коллективного целеполагания и планирования; методику (систему) работы по командообразованию и сплочению подростков, формированию и поддержанию благоприятного эмоционально-психологического климата в отряде; методику включённого наблюдения; методику организации аналитической работы с детьми; методику развития и поддержки активности и инициативы подростков в условиях ВДО (творческие и инициативные группы, органы самоуправления, система стимулирования); методику организации образовательной деятельности в детьми в условиях детского лагеря; методику подготовки и проведения отрядного и общелагерного дела; методику подготовки и проведения отрядных «огоньков»; методику организации познавательной деятельности подростков; методику подготовки и проведения обзорной экскурсии по территории лагеря; методику игровой диагностики (организации и проведения игр / игровых программ / коллективно-творческих игр / малых форм работы для выявления субъектного опыта подростков); методика (систему) работы отрядного педагога по освоению и присвоению российских традиционных духовных ценностей; методику подготовки и проведения обучающего занятия с ВДО; методику организации

проектной деятельности с детьми в условиях детского лагеря.

Особая технология образования, отличающаяся от традиционных методов обучения и воспитания тем, что осуществляется именно в процессе диалога и взаимодействия ребенка и взрослого. И предполагает самоопределение ребенка в ситуации выбора и последующее самостоятельное решение им своей проблемы. Автор этой концепции О.С. Газман определил данное направление в педагогике как педагогику свободы. Ее цель – разработать средства для формирования свободоспособной личности.

В условиях реализации требований ФГОС будут использоваться следующие образовательные технологии:

1. Здоровьесберегающие технологии обеспечивают формирование культуры здорового и безопасного образа жизни через создание здоровьесберегающей инфраструктуры, эффективную организацию физкультурно-оздоровительной работы, рациональную организацию активной спортивной деятельности подростков.

2. Применение информационно-коммуникационной технологии способствует достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой;

3. Технология проблемного обучения предполагает организацию самостоятельной поисковой деятельности подростков по решению проблем, в ходе которых формируются новые знания, умения и навыки, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление и другие личностно значимые качества;

4. Технология игрового обучения способствует расширению кругозора, развитию познавательной деятельности, формированию определенных умений и навыков, необходимых в практике через участие в игровой деятельности.

5. План – сетка мероприятий смены «КиберМир: Испытание спортом»

1 день	2 день	3 день <i>Модуль Энергии</i>	4 день <i>Модуль Энергии</i>	5 день <i>Модуль Честной игры</i>	6 день <i>Модуль Честной игры</i>	7 день <i>Модуль Поддержки Год единства народов России</i>
<p>Утро:</p> <p>Заезд</p> <p>День:</p> <p>Хозяйственный сбор; Организационный сбор; Знакомство в отрядах, проведение игр на знакомство, на выявление лидера</p> <p>Вечер:</p> <p>16:30 – видеоэкскурсия на знакомство с лагерем «Знакомство с КиберМиром»</p> <p>18:00 – Отрядное время</p> <p>20:00 – дискотека</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – Сбор – планирование; Оформление отрядного уголка</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Игры на взаимодействие, на лидера, на знакомство, на сплочение</p> <p>Вечер:</p> <p>16:30 – Линейка открытия смены</p> <p>17:30 – КиТ</p> <p>20:00 – огоньки знакомств по отрядам</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – квест «Курс героев» (верёвка)</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Отрядное время, подготовка к Шоу талантов, Игры на взаимодействие, на лидера, на знакомство, на сплочение</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – Сафари «Экспедиция: Дикая зона КиберМира»</p> <p>18:00 – Подготовка к Шоу талантов</p> <p>20:00 – дискотека</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – Кружки</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Отрядное время, подготовка к Шоу талантов</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – шоу талантов «Талант-арена»</p> <p>20:00 – дискотека</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – Общелагерное соревнование «Хвостики»</p> <p>День:</p> <p>11:30 – Подготовка к кинофестивалю</p> <p>Вечер:</p> <p>16:30 – Интеллектуальное мероприятие «Кибер-разум»</p> <p>17:30 – подготовка к кинофестивалю</p> <p>19:30 – Вечер легенд</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – Кружки</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Подготовка к кинофестивалю</p> <p>Вечер:</p> <p>16:30 – Кинофестиваль «КиноКод»</p> <p>17:30 – Общелагерная игра «Звездочки»</p> <p>20:00 – дискотека</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Тематическая линейка «Год единства народов России»</p> <p>10:00 – «Готов к труду и обороне!»</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Отрядное время</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – квест «Народные игры»</p> <p>19:30 – Подготовка к Мистеру и Мисс лагеря</p> <p>21:00 – тематические огоньки по отрядам</p>

8 день <i>Модуль Поддержки</i>	9 день <i>Модуль Смелости</i> День РДДМ	10 день <i>Модуль Смелости</i> День патриотики	11 день <i>Модуль Синхронизации</i>	12 день <i>Модуль Синхронизации</i>	13 день	14 день
<p>Утро: <i>Сквозная игра</i></p> <p>9:30 – Линейка 10:00 – Кружки</p> <p>День:</p> <p>11:30 – Подготовка к Мистеру и Мисс лагеря</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – ШБП «Без загрузки»</p> <p>20:00 – дискотека</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка 10:00 – Мастер-классы</p> <p>День:</p> <p>12:00 – День РДДиМ</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – Мистер и Мисс лагеря «Герои системы»</p> <p>20:00 – дискотека</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – Общелагерное соревнование «Захват флага»</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Подготовка к отчетному концерту</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – Вечер патриотической песни «Сила в единстве»</p> <p>18:00 – Отрядное время</p> <p>20:00 – патриотический фильм</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка 10:00 – Кружки</p> <p>11:00 – Гостемании «Гостевой режим»</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Подготовка к отчетному концерту</p> <p>Вечер:</p> <p>16:30 – Выставка арт-объектов «Сила СуперСпортсменов»</p> <p>17:30 – Интуиция «Распознать персонажа»</p> <p>20:00 – Стартин</p>	<p>Утро:</p> <p>9:30 – Линейка</p> <p>10:00 – Общелагерное спортивное соревнование «Выход на максимум»</p> <p>День:</p> <p>12:00 – Подготовка к отчетному концерту</p> <p>Вечер:</p> <p>17:00 – Детский концерт «Финальный раунд: шоу героев»</p> <p>18:30 – Подготовка к ЛЗС</p> <p>20:00 – карнавальная дискотека, аукцион от вожатых</p>	<p>Утро:</p> <p><u>10:00 – Линейка закрытия смены</u></p> <p>День:</p> <p>11:30 – Итоговый сбор отряда, Анкетирование</p> <p>Вечер:</p> <p>16:30 – Спевка «Голос команды»</p> <p>19:30 – вожатский концерт «Легенды системы»</p> <p>21:00 – прощальные огоньки по отрядам</p>	<p>Утро:</p> <p>Операция «Нас здесь не было»</p> <p>День:</p> <p>Отъезд</p>

6. Ресурсное обеспечение реализации программы

Программа реализуется на базе детского оздоровительного лагеря «Мир» (Кировская область, Юрьянский район, пгт Мурыгино)

Материально-технические:

– 13 отапливаемых корпусов для проживания, столовая, медпункт, клуб для проведения мероприятий, спортивная площадка, корт с крышей, туалеты, душевая, беседка, тренажеры.

– мультимедийное оборудование (экран для проектора и проектор, компьютерная и музыкальная техника), колонки на корте для дискотек, колонки в клубе для мероприятий.

– спортивное оборудование и инвентарь (тренажеры, баскетбольная площадка, турники, сетки, мячи, 2 теннисных стола, 2 волейбольные площадки, бадминтон, обручи, конусы);

– для оформительской деятельности и декоративно-прикладного творчества (ватман, гуашь, акварель, кисти, фломастеры, маркеры, ножницы, цветная бумага и картон, скотч широкий и узкий, двухсторонний скотч, простые и цветные карандаши, ластики, точилки, клей);

– призы и награды для стимулирования (сладкие подарки, грамоты, медали).

Информационные:

– на территории лагеря (работает радио, общелагерные информационные стенды, отрядные уголки);

– в сети Интернет (действует группа в социальных сетях «ВКонтакте»)

Методические:

– учебные пособия и материалы;

– программа смены и план-сетка общелагерных мероприятий по программе;

– должностные инструкции персонала;

– методические разработки мероприятий.

Кадровые:

Для реализации программы формируется следующий педагогический состав: начальник и заместитель начальника лагеря, 2 старших вожатых, инструктор по физической культуре и спорту, звукооператор, психолог, специалисты в области воспитания, вожатые, помощники вожатых, педагог дополнительного образования, педагог-организатор, фотограф.

Педагогический состав формируется из участников, успешно прошедших школу вожатых КОГАУ «ЦООД «Вятские каникулы»; студентов-практикантов; участников МООО «Российские студенческие отряды», успешно прошедших школу вожатых.

7. Факторы риска

Факторы риска	Методы профилактики
Недостаточный уровень проработки программы.	Составление план-сетки с пояснением по каждому мероприятию. Заблаговременное формирование сценариев мероприятий.
Сложная адаптация детей к смене и ВДК. Дети с деструктивным поведением.	Психолого-педагогическая поддержка и сопровождение ребенка, построение индивидуальной программы. Работа с родителями
Недостижение цели или невыполнение какой-то из задач.	Ежедневный процесс анализа работы при помощи опросов, наблюдений, регулярных планёрок вожатых, воспитателей, сотрудников администрации, медицинской и психологической службы. Формулирование общих и индивидуальных рекомендаций.
Несоответствие основной направленности смены интересам участников смены.	Корректировка программы в процессе реализации. Наличие вариативного компонента в программе в период ее формирования. Адаптация программы запросам детей. Использование методик интенсивного вовлечения в сюжет, мотивация детей.

<p>Неблагоприятные природно-климатические факторы.</p>	<p>В случае неблагоприятных погодных условий, иметь запасной вариант мероприятий, схожих по тематике и содержанию, которые можно реализовать в закрытых помещениях.</p> <p>Использовать портфолио интересных игр, не требующих подготовки. Корректировка плана-сетки смены.</p>
<p>Неблагоприятный климат в детском коллективе.</p>	<p>Использование форм работы, способствующих взаимопониманию, сплочению и взаимодействию.</p> <p>Педагогическое сопровождение решения конфликтов.</p> <p>Индивидуальная и групповая работа психолога, воспитателя.</p>
<p>Повышение уровня травматизма.</p>	<p>Проведение повторного инструктажа по технике безопасности.</p> <p>Усиление контроля за соблюдением требований техники безопасности при проведении физкультурно-спортивных, культурно-массовых мероприятий, занятий дополнительного образования. Проведение воспитательных бесед. Усиление мер внутреннего контроля.</p>

Список использованной литературы

Нормативно-правовая база

1. Федеральный закон от 28 декабря 2016 г. N 465-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей»;
2. ФЗ от 30.03.1999 г. № 52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»;
3. Национальный стандарт РФ ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления»;
4. Об утверждении СанПиН 2.4.4.3155-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей» (с изменениями на 22 марта 2017 года);
5. Профессиональный стандарт №1234 от 25 декабря 2018 года «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»

Список литературы

6. Вифлеемский, А. Б. Вожатый в детском оздоровительном лагере: спорные аспекты трудовых отношений и оплаты труда / А. Б. Вифлеемский // Народное образование. — 2005. — № 3. — С. 73—76.
7. Голев, А. Г. Методика организации летнего отдыха детей и подростков : учеб.-метод. пособие / А. Г. Голев, Е. В. Давыдова. — Пятигорск : ПГЛУ, 2011
8. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007.
9. Якуб С.К. Вспомним забытые игры.

Интернет-ресурсы

- 10 Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием «Моя Родина - Россия»: <http://vikulovo.net/wp-content/uploads/2022/03/Programma-LOL-Moya-Rodina-Rossiya-2022-s.Poddubrovnoe-1-smena.pdf>

11 Программа "Галактика Волонтеров" для летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2022/05/17/programma-galaktika-volonterov-dlya-letnego>

12 Авторская программа "Развитие коммуникативных умений подростка" <https://urok.1sept.ru/articles/645070>