

Кировское областное государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования одаренных школьников»
Кировское областное государственное общеобразовательное автономное учреждение
«Кировский физико-математический лицей»

УТВЕРЖДАЮ



директор ЦДООШ

Е. Н. Перминова

« 7 » марта 2024 г.

**ПРОГРАММА ПЕРВОЙ СМЕНЫ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ВИШКИЛЬ»
(ПРОЕКТ «ЛИЦЕЙСКАЯ СМЕНА-2024»)**

Срок реализации — 21 день

АВТОРЫ-СОСТАВИТЕЛИ:
Ляпунова Анна Николаевна,
заместитель директора по УВР КФМЛ.

Батухтина Алеся Владимировна,
педагог-организатор КФМЛ.

Киров

2024

Пояснительная записка

В основе концепции смены «Лицейская смена – 2024» – эффективно построенная воспитательная система по самореализации личности ребенка через включение его в различные виды деятельности с целью формирования проектной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей.

Девиз смены: «Отдыхай с умом!».

Программа ориентирована на работу с одаренными детьми 10-17 лет Кировского физико-математического лицея, Вятского многопрофильного лицея (г. Вятские Поляны). Жизнедеятельность лагеря организована в форме сюжетно-ролевой игры «Время наших открытий» (Приложение 1).

Цель

Создание благоприятных условий для полноценного отдыха и оздоровления детей, развития их личностного потенциала и необходимых ключевых компетенций для успешной деятельности и социализации через включение в разнообразную личностно-привлекательную деятельность (творческую, в т.ч. учебно-научную, проектную, спортивную) в разновозрастном коллективе, а также профилактики правонарушений.

Задачи

- Обеспечить условия, способствующие оздоровлению и отдыху детей, сохранению и укреплению здоровья в летний период.
- Создать условия, мотивирующие детей к участию в различных видах деятельности: интеллектуальной, проектной, творческой, спортивной.
- Создать условия для эмоционально-доброжелательной атмосферы, способствующей полноценному общению и развитию творческого потенциала каждого ребенка.
- Организовать сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.
- Создать условия для развития информационной культуры школьников.
- Решать актуальные вопросы профилактики безнадзорности и правонарушений среди участников смены.

Принципы

Программа смены строится на основе принципов открытости, толерантного поведения, активности, сохранения индивидуальности, непрерывности образовательно-воспитательного процесса, сочетания общечеловеческих и реальных культурных ценностей, включенности детей в реальные социально-значимые отношения, взаимосвязи педагогического управления и детского самоуправления.

Периоды реализации программы

С 15.01.2024 г. по 31.05.2024 г. – подготовительный период, включающий в себя: формирование пакета документов, кадровое обеспечение, набор участников смены, разработка программы, создание условий для реализации программы, установление внешних связей, приобретение необходимого оборудования, проведение инструктивных совещаний с сотрудниками лагеря.

С 07.06.2024 г. по 27.06.2024 г. – основной период: работа над проектами, интеллектуальная и научная деятельность, деятельность творческих объединений, турниры, соревнования, ключевые мероприятия событийного характера.

С 26.06.2024 г. по 1.07.2024 г. – заключительный период (рефлексивно-аналитический): подведение итогов работы, диагностика, рефлексия и анализ.

Кадровое обеспечение:

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря.

В реализации программы участвуют опытные педагоги образовательных учреждений Кировской области и другие специалисты, прошедшие обучение по программам профессионального обучения вожатских кадров.

Материально-техническое обеспечение:

- наличие в лагере спортивных площадок;
- кружковые комнаты, игровой зал;
- костровое место;
- отрядные места;
- канцелярские товары, настольные игры, спортивный инвентарь;
- мультимедиа аппаратура.

Методическое обеспечение программы

В основе реализации программы лежит **системно-деятельностный подход**.

Основными методами организации деятельности являются:

- коллективная творческая деятельность (КТД),

- игра (интеллектуально-познавательные, спортивные, сюжетно-ролевые),
- проектная деятельность,
- творческие мастерские,
- индивидуально-ориентированное образование,
- проблемное обучение,
- обучение в сотрудничестве,
- работа в группе.

Основные направления программы

1. Интеллектуальная деятельность (блок 1). Клубные занятия: математика, финансовая грамотность, журналистика, английский язык, обществознание, кибербезопасность, экология, театральное искусство.

- Занятия дети посещают группами от 10 до 15 человек.
- Занятия проводятся в соответствии с «Примерным планом клубных занятий» (Приложение 2). Занятия включают практический материал и не являются частью школьной программы.
- В течение дня проводится 3 занятия продолжительностью от 45 до 60 минут, в числе которых могут быть спортивные занятия.
- Для проведения занятий используются современные педагогические технологии: технология деятельностного метода, проектный метод, технология мастерских, технология проведения дебатов, технология игры и др.

2. Спортивно-оздоровительная деятельность (блок 2). Организация оздоровления детей посредством занятий спортом, развития навыков гигиены, приобщения их к здоровому образу жизни, вовлечение детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность.

- Спортивные занятия проводятся ежедневно и включают в себя следующие виды спорта: волейбол, пионербол, баскетбол, легкая атлетика, футбол, подвижные игры.
- В течение смены проходят Малые Олимпийские игры, Спортивное ориентирование, игра "Солдаты".

3. Игровая деятельность и тренинги (блок 3)

- Тренинги проводятся квалифицированными психологами; направлены на развитие личности, на формирование у детей эффективных коммуникативных умений, на освоение межличностных навыков взаимодействия, выбор будущей профессии, на выявление скрытых конфликтов и профилактику правонарушений.
- Игровые занятия направлены на развитие эрудиции, развитие коммуникативных умений. В течение смены проводятся турниры по следующим играм: «Сафари», «Крокодил», «Шляпа», «Табу», «Завалинка», «Морской бой», «Фестиваль театральных костюмов», «Летний ИнКубок», «Время выбираться из лабиринта», шоу «Интуиция» и др.

4. Творческая деятельность (блок 4). Организация КТД, массовых мероприятий (праздники, конкурсы, концерты, тематические вечера, литературные гостиные и др.), организация работы пресс-центра.

- Творческие мероприятия проводятся ежедневно в различных форматах.

- Две трети мероприятий планируется в подготовительный период, согласно примерному плану мероприятий (Приложение 3), одна треть мероприятий предлагается детьми на «Ярмарке идей» (после знакомства детей с концепцией смены).

- Для проведения творческих мероприятий создаются Советы дела.

Ожидаемые результаты

- Обеспечены условия, способствующие оздоровлению и отдыху детей, сохранению и укреплению здоровья в летний период.

- Созданы условия для самореализации детей в различных видах деятельности: интеллектуальной, проектной, творческой, спортивной.

- Созданы условия для эмоционально-доброжелательной атмосферы, способствующей полноценному общению и развитию творческого потенциала каждого ребенка.

- Организовано сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.

- Созданы условия для развития информационной культуры школьников.

- Решены актуальные вопросы профилактики безнадзорности и правонарушений среди участников смены.

Критерии эффективности реализации программы

- Положительный оздоровительный эффект;

- эмоциональное состояние детей, их физическое и психологическое здоровье;

- благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах;

- участие большинства участников смены в досуговых и спортивных мероприятиях, их положительная оценка;

- положительные результаты заключительного анкетирования;

- устойчивое желание большинства детей вернуться на смену на будущий год.

Для оценки эффективности программы разработан механизм обратной связи в виде заключительного анкетирования. В анкету включаются вопросы об организации досуговой и спортивной программы и общего характера (питание, особенности быта).

Игра «Время наших открытий»

Девиз: «Мы еще не раз встретимся. В конце концов, космос не так уж и велик»

Мы погружаемся в мир детской фантастики *Кира Булычева*. Главными персонажами станут Алиса, ее семья и друзья, которые путешествуют по всей Солнечной системе.

В мире будущего не верят в сказки и их героев, верят только в науку. А сказочные герои живут, злодействуют и геройствуют. И именно девочку Алису, а не взрослых просят о помощи. Ведь только дети верят в сказки.

И в этот раз Алиса отправляется в экспедицию, реализуя *собственную миссию по поиску пропавшего артефакта*. Алиса берет в путь нас, дорогие ребята. Каким будет наше путешествие – **всё зависит только от нас**.

Правила игры

Каждый отряд – это корабль, который движется по галактике в поисках обломков артефакта. Чтобы найти части, необходимо «просканировать» планету/астероид/скопление обломков. Для сканирования необходимо сделать «инспекционный заряд», который можно получить при обмене валюты (50 кредитов – 1 заряд). В ходе сканирования можно обнаружить не только часть артефакта, но и бонусы (в виде дополнительной валюты, подсказок и т.д.). Для каждого отряда наполнение планет будет разным.

Основное количество валюты выдается за участие в общелагерных мероприятиях, активного вовлечения на учебных занятиях, спортивных событиях, дежурствах и т.д.

Так же дополнительное вознаграждение может быть получено за «научное достижение». Отряду предлагается создать свой «неопознанный объект», который они находят во время своего путешествия. Объект, который может быть одушевленным или неодушевленным, должен быть представлен на Межгалактической конференции неопознанных объектов на последней неделе смены.

«Задания дня»

Каждое утро на линейке командиры вытягивают свое «Задание дня» для отряда под контролем старшего вожатого. Примеры заданий:

- Внимание! Астероидная гряда преграждает вам путь. Для успешного продолжения покорения космоса необходимо расчистить путь до столовой от мусора.

- Алисе Селезнёвой нужна ваша помощь! Отправьте двух самых отважных исследователей в штаб для дальнейших указаний.

- Птица-говорун передает привет. Сочините смешной стишок на утреннюю линейку.

Бортовой журнал

У каждого отряда будет свой бортовой журнал – отрядный уголок. Журнал должен обязательно включать в себя: название отряда, список членов экипажа, эмблему корабля и ежедневные записи о прошедшем дне (самое значимое событие, мысль или эмоция). Остальные рубрики бортового журнала отряда добавляются по желанию.

Так же, у каждого члена экипажа будет личный бортовой журнал, который они заполняют по истечению четырехдневной недели лагеря.

Распределение мест

1 место – 20 монет

2 место – 15 монет

3 место – 10 монет

Участие – 5 монет

Дежурство – 5 монет

Ведущие – 5 монет

Победа в игре

Победителем будет считаться отряд своей возрастной группы, нашедший все части артефакта. При спорной ситуации может быть подсчитано общее количество баллов за все мероприятия, где победителем станет отряд, набравший большее количество баллов.

Примерный план клубных занятий

IT-журналистика

5-6 классы

Темы:

1. Знакомство с программами для монтажа
2. Озвучка + монтаж (озвучка фрагмента мультика)
3. Планы, ракурсы (композиция) + монтаж, отснятого материала
4. Свет и цвет + монтаж
5. Инфографика в видео
6. Практическая (итоговая работа) - клипмейкинг о смене. Клипы снимать ребятам очень нравится, они там раскрываются, креативят

7-9 классы

Темы:

1. Основы контента
2. Текст + практика (написание поста)
3. Фоторепортаж + практика (создаем фотографии о сегодняшнем дне или мероприятии)
4. Аудиоподкаст + практика - от идеи до записи
5. Видеорепортаж (интервью, запись репортажа о мероприятии, событии в лагере)
6. Знакомство с Tilda (создание лонгрида о смене)

Кибергигиена

4-7 класс

Темы:

1. Что такое данные?
2. О социальных сетях, социальных медиа, настройках конфиденциальности
3. О правилах безопасного обращения с персональными данными в социальных медиа
4. Проблема краж персональных данных с помощью вредоносного ПО.
- Хакерство
5. Факт или мнение?
6. Что такое фейк?
7. Челлендж: понятие, алгоритм запуска, механизм работы
8. Розыгрыш в сети. Манипуляция. Технология геймификации (игрофикации)
9. Кто такие современные мошенники. Банковские карты, онлайн покупки
10. Конфликтные ситуации: типы, цели, распознавание конфликта
11. Противостояние агрессии в сети. Правила конструктивного общения в сети
12. Выполнение проектной работы

7-9 классы

Темы:

1. Как повлияла эпоха Просвещения на общественную жизнь?
2. Какие есть особенности у трудового права?
3. Кто такие потребители?
4. Что такое наследование?
5. Какие бывают экономические школы
6. Инвестиции
7. Фондовый рынок
8. Стартапы

Примерный план мероприятий

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
<i>1 день (7 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Организационные мероприятия по приему детей и распределению по отрядам и размещению • Инструктаж по технике безопасности • Игра на знакомство с лагерем «Изучение космоса» • Медицинский осмотр • Дискотека 	
<i>2 день (8 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Подготовка к открытию лагерной смены (выбор актива, название отряда, девиз) • Игра на сплочение «Проложим путь вместе» • Пожарная эвакуация • Профилактическая лекция от сотрудников пожарной безопасности 	
<i>3 день (9 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Открытие смены «Время наших открытий» • Дискотека 	
<i>4 день (10 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Завалинка» 	
<i>5 день (11 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ролевая игра «Сафарк» • Мастер-классы • Фестиваль «Мириады талантов» 	
<i>6 день (12 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Торжественная линейка ко Дню России • Города России (игра по станциям) 	
<i>7 день (13 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Песенный конкурс «Битва хоров» • Дискотека 	
<i>8 день (14 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Летний ИнКубок» 	

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивные соревнования 	
<p><i>9 день (15 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурс флешмобов • Стартинейджер • Мастер-классы • Дискотека 	
<p><i>10 день (16 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Смехоолимпиада • Спортивные соревнования • Интеллектуальная игра «Табу» 	
<p><i>11 день (17 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Игра по станциям • Спортивные соревнования • Дискотека 	
<p><i>12 день (18 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» • Спортивные соревнования 	
<p><i>13 день (19 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Бизнес-день • Мастер-классы • Дискотека 	
<p><i>14 день (20 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивное ориентирование • Спортивные соревнования • Интеллектуальная игра «Шляпа» 	
<p><i>15 день (21 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальный Морской бой • Дискотека • Спортивные соревнования 	
<p><i>16 день (22 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Линейка «День памяти и скорби» • Музыкально-литературный вечер 	
<p><i>17 день (23 июня)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Межгалактическая конференция 	

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
	неопознанных объектов <ul style="list-style-type: none"> • Мастер-классы • Дискотека 	
<i>18 день (24 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивная игра «Солдаты» • Книга рекордов Вишкиля • Спортивные соревнования 	
<i>19 день (25 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Кинофестиваль • Спортивные соревнования • Подготовка к закрытию смены 	
<i>20 день (26 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Концерт закрытия лагерной смены • Костер • Дискотека 	
<i>21 день (27 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Линейка закрытия смены 	

В зависимости от погодных и других условий пункты плана могут изменяться. Также планируется посещение отрядов психологом для профилактики безнадзорности, правонарушений и возможных психологических проблем в коллективах детей.

Режим дня

8:00	Подъём
8:10	Зарядка
8:45	Завтрак
9:15	Линейка
9:45	Блок 1
11:00	Блок 2
12:15	Блок 3
13:30	Обед
14:30	Тихий час
15:45	Полдник
16:00	Блок 4
17:15	Блок 5
18:30	Ужин
19:00	Вечернее мероприятие
20:45	Второй ужин
21:00	Дискотека, огонёк
22:00	Отбой