

Кировское областное государственное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОДАРЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ»



УТВЕРЖДАЮ
директор ЦДООШ
Е. Н. Перминова

«*26*» *марта* 2026 г.

ПРОГРАММА ПЕРВОЙ СМЕНЫ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ВИШКИЛЬ»

(ПРОЕКТ «ЛЕТНЯЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
СМЕНА - 2026»)

Срок реализации — 19 дней.

АВТОРЫ-СОСТАВИТЕЛИ
Танасейчук Мария Артёмовна,
руководитель проекта

Чиж Татьяна Дмитриевна,
старший вожатый

Киров, 2026

Пояснительная записка

Каждый ребенок мечтает провести свои летние каникулы интересно и захватывающе, в то время как каждый родитель хотел бы найти для него варианты полезного и эффективного времяпрепровождения. Программа «Летняя общеразвивающая смена - 2026» - далее «ЛЮСЬ» призвана реализовать эти потребности.

«ЛЮСЬ» представляет собой комплекс клубных мероприятий, интегрирующий три актуальных направления развития современного подростка: сценическое искусство, цифровые технологии и прикладное творчество.

Программа отвечает на запрос родителей на содержательный и безопасный отдых детей в каникулярный период и соответствует потребностям подростков в самореализации, творческом выражении и освоении практических навыков, востребованных в современном мире.

В основе построения программы лежит идея самореализации личности ребенка через включение его в различные виды деятельности с целью развития творческих навыков и интеллектуальных способностей.

Программа ориентирована на работу с детьми 11-17 лет.

Цель: создание благоприятных условий для полноценного отдыха и оздоровления детей, развития их личностного потенциала и необходимых ключевых компетенций – креативности, социальной коммуникации, критического мышления и т.д. для успешной деятельности и социализации через включение в разнообразную личностно-привлекательную деятельность (творческую, спортивно-оздоровительную) в разновозрастном коллективе, а также профилактика правонарушений.

Задачи:

1. Обеспечить условия, способствующие сохранению и укреплению здоровья детей в летний период.
2. Создать условия для самореализации детей, их творческого потенциала, способностей к командной работе в различных видах деятельности: интеллектуальной, творческой, спортивной.
3. Создать условия для эмоционально-доброжелательной атмосферы, способствующей полноценному общению и развитию навыков социального взаимодействия.
4. Организовать сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.
5. Создать условия для развития информационной культуры школьников.
6. Решить актуальные вопросы профилактики безнадзорности и правонарушений среди участников смены.

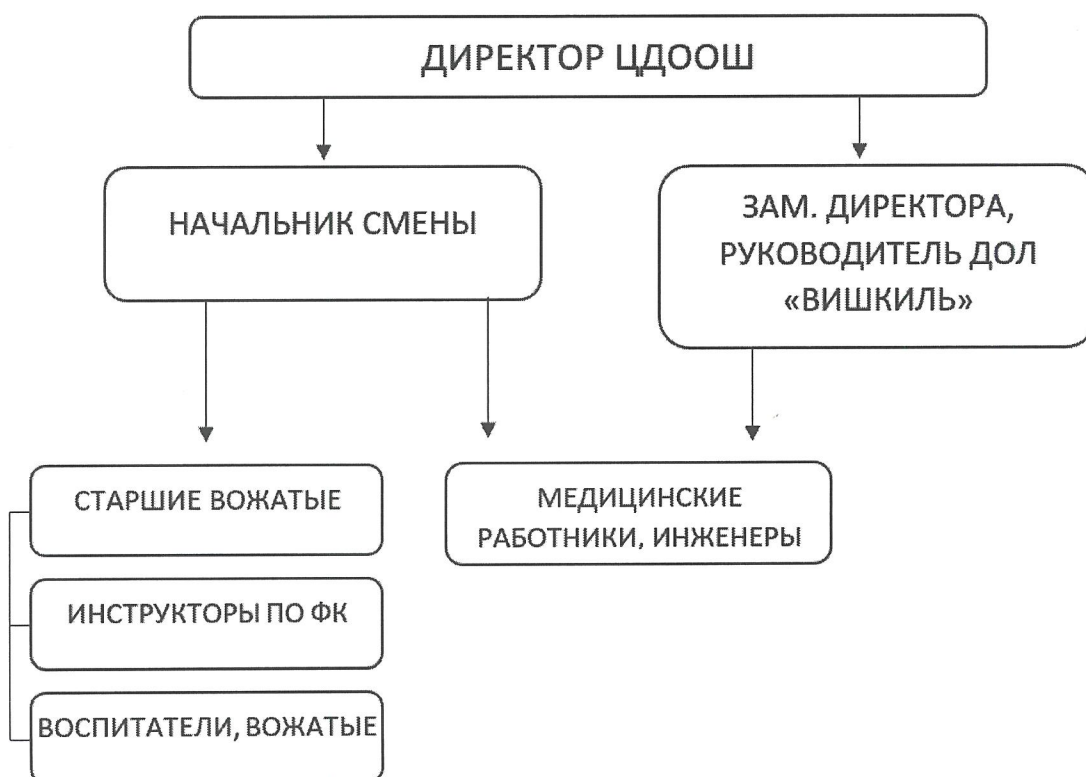
Принципы

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

Периоды реализации программы:

1. С 15.01. по 31.05.2026 – 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.
2. С 09.06. по 11.06.2026 – организационный период, который включает в себя знакомство, адаптацию, инструктажи, выбор направления клубной работы и органов самоуправления.
3. С 12.06. по 24.06.2026 – основной период. Включает работу над продуктами, деятельность клубных занятий, творческих объединений, конкурсы, фестивали, соревнования, ключевые мероприятия событийного характера.
4. С 25.06. по 26.06.2026 – заключительный период: подведение итогов работы, диагностика.
5. С 27.06 по 1.07.2026 – аналитический период; включает получение обратной связи и анализ ответов.

Структура управления сменой:



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 смены участвуют опытные педагоги и воспитатели Кировской области, вожатые - студенты педагогического института ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», участники Кировского регионального отделения «Российские студенческие отряды».

Материально-техническое обеспечение:

- спортивные площадки;
- кружковые комнаты, игровой зал;
- отрядные места;
- канцелярские товары, настольные игры, спортивный инвентарь;
- мультимедиа аппаратура.

Методическое обеспечение программы

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

Основными методами организации деятельности являются:

- коллективная творческая деятельность (КТД);
- игры (интеллектуально-познавательные, спортивные, сюжетно-ролевые);
- творческие мастерские;
- индивидуально-ориентированное образование;
- проблемное обучение;
- обучение в сотрудничестве;
- работа в группе.

Основные направления:

1. Клубы по интересам.

Представляют собой форму организованного досуга, построенную на принципе добровольного объединения участников для достижения конкретного творческого результата. Реализуются по профилям: театральное искусство, компьютерные технологии, прикладное творчество.

Клубы по интересам проводятся в соответствии с планом клубной работы (Приложение 2), включают теоретический и практический материал.

Группы для занятий формируются из расчета 2 группы на 1 профиль, с учетом возраста и/или интересов ребенка. Предполагаемое количество участников 1 группы 15 - 20 человек. Ежедневно ребенок посещает 1 клубное занятие по основному профилю (в течение всей смены) и 1 клубное занятие по дополнительному профилю (первая половина смены/вторая половина смены).

Работа в рамках каждого профиля строится как долгосрочный творческий проект. Под руководством наставника участники проходят все этапы: от идеи и планирования до реализации и публичной презентации. Итоговый продукт является обязательным результатом освоения профиля и будет представлен на общем мероприятии в заключительном периоде смены (формат определяется основным профилем). Это позволяет подросткам не только приобрести новые навыки, но и увидеть практический результат своих усилий, научиться планировать, работать в команде и презентовать свои достижения.

Профиль «Театральное искусство»

Реализуется по двум блокам – «Театр» и «Закулисье», темы клубов по интересам формируются в соответствии с выбранным ребенком блоком.

Цель: выявление и последующее развитие творческих способностей, эмоционального интеллекта и навыков публичного выступления через освоение основ театрального мастерства.

Содержание:

Блок 1 «Театр»

Актёрское мастерство: упражнения на раскрепощение, внимание, воображение, пластику, работу с партнёром.

Сценическая речь: постановка дыхания, дикции, работа над интонацией и логикой речи.

Основы режиссуры: построение мизансцен, работа с драматургическим материалом.

Блок 2 «Закулисье»

Оформление спектакля: создание эскизов и простых элементов декораций, костюмов, реквизита.

Формы работы: творческие мастерские, этюды, репетиции, мастер-классы.

Итоговый продукт: постановка и публичный показ этюдов (или театральных зарисовок) в заключительный период смены.

Профиль «Компьютерные технологии»

Цель: формирование базовых цифровых компетенций, развитие алгоритмического и дизайн-мышления через создание практических продуктов сферы информационных технологий.

Содержание:

Основы графического дизайна: работа в графических редакторах, создание логотипов, афиш, иллюстраций.

Векторная и растровая графика: принципы работы с разными типами изображений.

Основы трехмерного моделирования: знакомство с простыми программами для создания объёмных объектов.

Создание мультимедийного контента: разработка презентаций, коротких анимационных роликов или простых игровых механик на базе визуальных конструкторов.

Формы работы: прикладные мастерские, решение практикоориентированных задач, командная работа над поставленными задачами.

Итоговый продукт: защита группового или индивидуального проекта: сайт-визитка лагерной смены, анимационный ролик, дизайн-макет, прототип игры или медиапроект (например, блог смены).

Профиль «Прикладное творчество»

Цель: развитие мелкой моторики, художественного вкуса, пространственного мышления и навыков работы с различными материалами.

Содержание:

Традиционные техники: основы шитья, вязания, вышивки, моделирования из бумаги и картона.

Работа с природными материалами: создание композиций из дерева, текстиля, сухоцветов.

Современный дизайн: создание предметов интерьера, аксессуаров, элементов декора в смешанных техниках.

Экодизайн: вторичное использование материалов.

Формы работы: практикумы, творческие мастерские, индивидуальные и групповые проекты.

Итоговый продукт: выставка-ярмарка созданных работ (арт-объекты, коллекции), оформление пространства лагеря.

Режим клубной работы: 2 занятия в день по 1,5 академических часа. Всего 39 часов.

2. Творческая деятельность.

Организация Коллективной творческой деятельности (КТД), массовых мероприятий (праздники, конкурсы, концерты, тематические вечера, литературные и музыкальные гостиные и др.), организация работы пресс-центра. Творческие мероприятия проводятся ежедневно.

Программа мероприятий (Приложение 3), а также игровая модель смены (Приложение 4) формируются в подготовительный период.

3. Спортивно-оздоровительная деятельность.

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 спортивные игры, спортивные мероприятия, подвижные игры.

Ожидаемые результаты:

1. Обеспечены условия, способствующие сохранению и укреплению здоровья детей в летний период.
2. Созданы условия для самореализации детей в различных видах деятельности: интеллектуальной, проектной, творческой, спортивной.
3. Созданы условия для эмоционально-доброжелательной атмосферы, способствующей полноценному общению и развитию социальных навыков каждого ребенка.
4. Организовано сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.
5. Созданы условия для развития информационной культуры школьников.
6. Участниками смены приобретены навыки командной работы и публичной презентации, созданы и представлены итоговые творческие продукты по выбранным направлениям.
7. Решены актуальные вопросы профилактики безнадзорности и правонарушений среди участников смены.

Критерии эффективности реализации программы:

1. Положительный оздоровительный эффект.
2. Эмоциональное состояние детей, их физическое и психологическое здоровье.
3. Благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах.
4. Наличие и качество итогового продукта, созданного участниками по окончании профильного клубного занятия.
5. Участие большинства участников смены в досуговых и спортивных мероприятиях, их положительная оценка.
6. Положительные результаты заключительного анкетирования.

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).

Режим дня

Время	Событие
8:00	Подъём
8:10	Зарядка
8:50	Завтрак
9:20	Линейка
9:45-11:45	Клубы по интересам (основной профиль)
11:45-11:55	Перерыв
11:55-12:45	Клубы по интересам (дополнительный профиль)
12:50	Обед
14:00	Тихий час
16:00	Полдник
16:15	Мероприятие/Кружки
17:15	Свободное время
18:30	Ужин
19:00	Вечернее мероприятие/Дискотека
21:15	Второй ужин
21:30	Вечерний сбор отряда
22:00	Отбой

План клубной работы

Клубные занятия представляют собой форму организованного досуга, в которой участники на добровольной основе объединяются в группы по интересам для совместной деятельности, направленной на достижение конкретного творческого результата. Работа строится по трём профилям: театральное искусство, компьютерные технологии и прикладное творчество.

1. Профиль «Театр»

Содержание: актёрское мастерство, сценическая речь и движение, основы режиссуры и сценографии.

Итоговый продукт: публичный показ этюдов или театральной зарисовки (для группы (блока) «Сцена») и полное техническое сопровождение показа (для группы (блока) «Закулисье»).

Деление на группы (блока) «Сцена» и «Закулисье» позволяет участникам сосредоточиться на конкретной роли в театральном процессе: первые осваивают актёрское мастерство и выступление на сцене, вторые - техническое и художественное сопровождение постановки. Такой подход обеспечивает более глубокое погружение в выбранную специализацию и формирует комплексное понимание театрального производства.

1.1. Группа «Сцена». Основной профиль*

Раздел программы	Содержание занятий
Актёрское мастерство	Освоение сценического внимания и раскрепощения через упражнения и импровизации; работа с партнером и эмоциями; создание этюдов на заданные темы
Сценическая речь	Тренировка дыхания и дикции с помощью скороговорок и гимнастики; работа над интонацией и выразительностью голоса
Сценическое движение и пластика	Создание физического образа персонажа через пластические этюды; работа над походкой, жестами и мимикой
Работа над ролью	Анализ пьесы и характера героя; создание биографии персонажа; поиск внутреннего монолога и сквозного действия
Репетиционный процесс	Участие в постановке мизансцен; репетиции с партнерами; прогоны и генеральная репетиция
Итог смены	Публичный показ этюдов или театральной зарисовки

1.2. Группа «Закулисье» Основной профиль*

Раздел программы	Содержание занятий
Сценография	Разработка эскизов декораций; создание коллажей настроения и цветовых решений для спектакля
Изготовление декораций	Работа с картоном, тканью, деревом и красками; создание плоскостных и объемных элементов оформления
Световое и звуковое оформление	Изучение основ светового дизайна; подбор музыки и шумов; создание светозвуковой партитуры спектакля
Костюмы и реквизит	Создание эскизов костюмов; изготовление бутафории; освоение основ сценического грима
Техническое сопровождение	Участие в монтаже декораций; работа с прожекторами и фонограммами; обеспечение технической части показа
Итог смены	Полное техническое сопровождение театральной зарисовки (свет, звук, декорации, костюмы)

1.3. Дополнительный профиль**

Темы	Содержание занятий
Основы актерского мастерства	Знакомство со сценическим самочувствием; выполнение упражнений на доверие и внимание; участие в командных импровизациях
Сценическая речь и движение	Работа над дикцией и дыханием; освоение пластических этюдов; создание образа через походку и жест
Основы сценографии	Знакомство с ролями в постановочной группе; создание эскизов и коллажей для спектакля

2. Профиль «Компьютерные технологии»

Содержание: основы графического дизайна, двухмерное и трехмерное моделирование, создание мультимедийного контента, работа с нейросетями.

Итог: цифровой продукт (интерактивная презентация, анимационный ролик, трехмерная модель или медиапроект).

Младшая и старшая группы (занятия усложняются в соответствии с возрастом учащихся клубного занятия)

Раздел программы	Содержание занятий
Нейросети в творчестве	Знакомство с генерацией изображений (Kandinsky, Шедеврум); создание персонажей и предметов для будущего проекта
Разработка сценария	Изучение структуры сюжета; создание героев и правил; написание мини-сценария с помощью нейросетей
Интерактивная презентация	Освоение гиперссылок и триггеров в PowerPoint; создание шаблона презентации-игры
Графика в Photoshop	Работа со слоями, выделением и заливкой; отрисовка фонов, карточек и аватаров
Двухмерная анимация	Знакомство с интерфейсом CapCut; работа с таймлайном и ключевыми кадрами; создание анимированного трейлера
Трехмерное моделирование в Blender	Работа с примитивами и текстурами; основы скульптинга; создание и анимация трехмерные модели
Итог смены	Презентация цифрового продукта (интерактивная игра, анимационный ролик, трехмерная модель)

2.1. Дополнительный профиль **

Темы	Содержание занятий
Основы трехмерное моделирования	Знакомство с интерфейсом Blender; создание простых моделей (кубок, домик); работа с текстурами и материалами
Нейросети и графика	Генерация персонажей и фонов; обработка сгенерированных изображений; создание коллажей
Двухмерная анимация и медиа	Освоение таймлайна и ключевых кадров в CapCut; создание коротких анимированных роликов

3. Профиль «Прикладное искусство»

Содержание: рукоделие (шитьё, вязание, вышивка), моделирование, работа с деревом, текстилем, природными материалами, дизайн предметов.

Итог: создание арт-объектов, коллекции работ, элементов декора.

Младшая и старшая группы (занятия усложняются в соответствии с возрастом участников клубного занятия)

Раздел программы	Содержание занятий
Папье-маше	Освоение техники папье-маше; изготовление основы (тарелка, маска, ваза); грунтовка и роспись готовых изделий
Соленое тесто	Приготовление теста; лепка сувениров, магнитов и панно; раскрашивание и детализировка готовых изделий
Вышивка гладью	Знакомство с материалами и инструментами; освоение простых швов; вышивка узора или цветка
Витражная роспись	Изучение техники имитации витража; создание эскиза; нанесение контура и заливка по стеклу или пленке
Акварельная живопись	Освоение заливок и растяжек цвета; техника «по-сырому»; рисование пейзажей
Скетчинг	Выполнение быстрых зарисовок; передача настроения и формы; работа с разными материалами
Комикс	Разработка персонажа; построение кадра; создание страницы комикса с баллонами для текста
Пленэр	Рисование на природе; выбор мотива; выполнение этюдов на территории лагеря
Итог смены	Выставка творческих работ, созданных за смену

3.1. Дополнительный профиль**

Темы	Содержание занятий
Акварель и графика	Освоение техники «по-сырому»; рисование пейзажей; работа тушью и пером над линией и штрихом
Скетчинг	Выполнение быстрых зарисовок предметов и людей; работа маркерами и карандашами
Декоративно-прикладное творчество	Создание мини-проектов в техниках витража, вышивки, лепки и папье-маше; работа в смешанной технике

*Для каждого из основных профилей ежедневно проводится «час дополнительной работы». Это время для самостоятельной работы над текущими задачами в рамках профиля, индивидуальных консультаций с наставниками и неформального творческого общения.

Помогает углубить знания, завершить начатое и почувствовать себя частью творческого сообщества.

**Содержание дополнительного профиля носит вариативный и событийный характер. Тематика клубных занятий может определяться педагогом совместно с детьми по ситуации, исходя из возникающих запросов и актуальных событий на смене.

Примерный план мероприятий*

ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЯ	Отметка о выполнении
1 день (9 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Организационные мероприятия по приему детей и распределению по отрядам и размещению; – инструктаж по технике безопасности; – мероприятие «Знакомство с территорией». 	
2 день (10 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – подготовка к открытию лагерной смены (выбор актива, название отряда, девиз); – музыкальная игра «Медиаквиз» – учебная эвакуация; – профилактическая лекция от сотрудников пожарной безопасности; – отрядные огоньки. 	
3 день (11 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – концерт, посвященный открытию смены; – дискотека. 	
4 день (12 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Торжественная линейка, посвященная Дню России; – клубные занятия; – интеллектуальная игра «День России». 	
5 день (13 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – спортивные соревнования; – мероприятие «Посвящение в ЛОСята». 	
6 день (14 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «День движения первых»; – мероприятие «Интеллектуальный морской бой». 	
7 день (15 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Шоу талантов»; 	
8 день (16 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – интеллектуальная игра «Где логика?». 	
9 день (17 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Спортивное ориентирование» – мероприятие «День музеев» – дискотека. 	
10 день (18 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Киновишкиль». 	
11 день (19 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Акустический вечер»; – дискотека. 	
12 день (20 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» 	

ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЯ	Отметка о выполнении
13 день (21 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Бизнес день»; – дискотека. 	
14 день (22 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Торжественная линейка, посвященная Дню памяти и скорби; – клубные занятия – концерт «Вечер поэзии»; 	
15 день (23 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Алхимия» – дискотека. 	
16 день (24 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – мероприятие «Концерт водителей» 	
17 день (25 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Клубные занятия; – фестиваль проектов – театральный вечер 	
18 день (26 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Концерт закрытия смены; – костер; – дискотека. 	
19 день (27 июня)	<ul style="list-style-type: none"> – Линейка закрытия смены. 	

*В зависимости от погодных и других условий пункты плана могут изменяться.

Игровая модель «Вам и не сниЛОСЬ!»

В глубине соснового леса возник город. Он появляется лишь тогда, когда сюда приходят люди, готовые творить, пробовать, ошибаться и открывать новое. Здесь никто не спрашивает: «Кем ты станешь в будущем?», потому что будущее начинается сейчас. Здесь предлагают действовать: примерять разные роли, создавать собственные проекты, брать ответственность и видеть результат своего труда.

У города есть символ: Лось. В начале смены его рога совсем небольшие, но растут они только тогда, когда развивается город. А город развивается через инициативу, разнообразие деятельности и совместную работу.

Развитие города зависит не только от активности отдельных участников, но и от работы отрядов. У каждого отряда есть собственный рейтинг. Он складывается из количества закрытых вакансий, реализованных проектов, пройденных курсов и, что особенно важно, разнонаправленности деятельности. Если отряд проявляет себя только в одном направлении, рост будет медленным. Но если участники пробуют себя и в творчестве, и на сцене, и в технологиях, и в организации, рога Лося начинают разветвляться, а каждая новая ветвь символизирует новое направление развития отряда.

Рейтинг влияет на возможности. Отряды с более высоким уровнем получают приоритет в выборе вакансий, доступ к более сложным проектам и право запускать собственные инициативы. Некоторые специализированные роли открываются только тем, кто прошёл курсы повышения квалификации.

Таким образом, рост — это не случайность, а результат труда и стремления к развитию.

Правила игры

Цель игры: вырастить Великого Лося. Это означает развить город до максимального уровня, открыть новые возможности, реализовать проекты в разных направлениях и сделать так, чтобы рога Лося стали мощными и ветвистыми.

В начале смены «горожанам» доступны базовые вакансии. Это первые шаги в городской жизни: дизайнер афиши, участник постановки, помощник организатора. Каждый житель может попробовать себя в разных направлениях: в творчестве, на сцене, в цифровой

среде, в организации или клубной деятельности. За выполнение задач начисляется стаж (очки роста), а в личной трудовой книжке каждого участника проекта появляются отметки о выбранных ролях и реализованных проектах.

У ЛОСЯ есть уровни роста (рис. 1). Сначала он — Лосёнок с небольшими рожками. Затем появляются первые ветви — город начинает проводить собственные события. Дальше рога становятся разветвлёнными: открываются новые пространства, запускаются крупные проекты, формируется Совет города. На финальном уровне Лось становится Великим — его рога полностью выросли, а город функционирует благодаря инициативе и сотрудничеству жителей.

Со временем открываются новые возможности и появляются более серьёзные роли, которые дают большее количество «очков роста» отряду. Чтобы получить доступ к узким специальностям, нужно пройти курсы повышения квалификации. После обучения становятся доступны более сложные и интересные задачи.

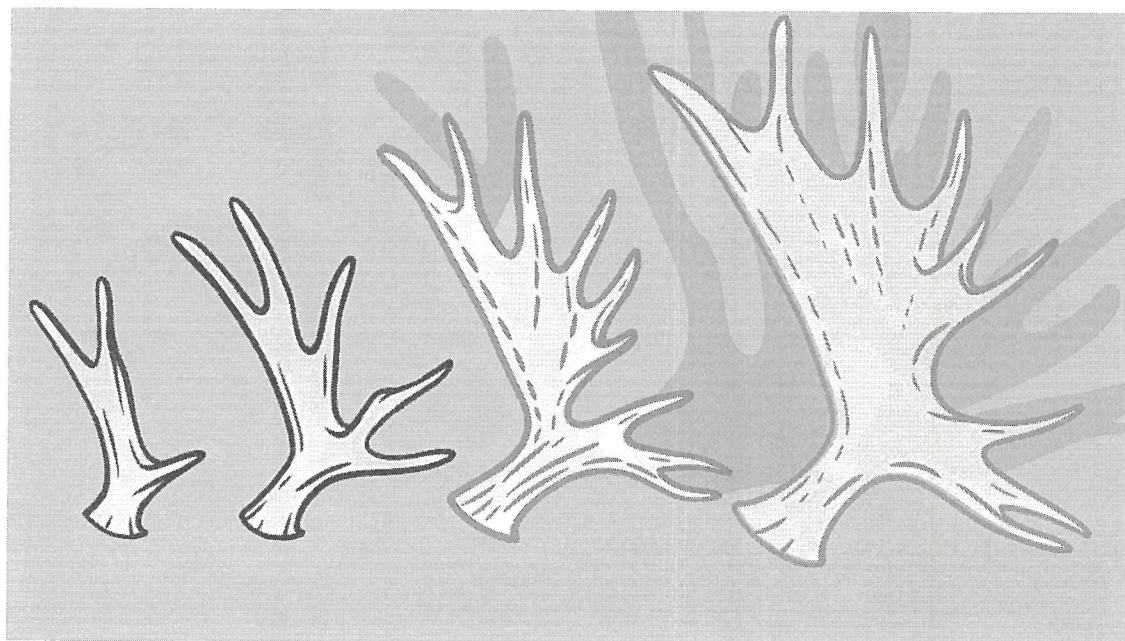


Рис. 1 Прогресс роста рогов Лося

Победа в игре

Победителем считается отряд, показавший лучшие результаты в развитии города и набравший наибольшее число «очков роста».