

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

« 20 » марта 2025 г.

**ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
ПЕРВОЙ СМЕНЫ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ
«ВИШКИЛЬ»
(ПРОЕКТ «ЛИЦЕЙСКАЯ СМЕНА-2025»)**

Срок реализации — 19 день

АВТОР-СОСТАВИТЕЛЬ:
Батухтина Алеся Владимировна,
педагог-организатор КФМЛ

Киров

2025

Пояснительная записка

В основе концепции детского оздоровительного лагеря «Лицейская смена – 2025» – 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. Жизнедеятельность лагеря организована в форме сюжетно-ролевой игры «Город будущего» (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 отдыху детей, сохранению и укреплению здоровья в летний период.
- Создать условия для самореализации детей 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

Воспитательная программа лагеря 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 15.01.2025 г. по 31.05.2025 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 09.06.2025 г. по 27.06.2025 г. – основной период: работа над проектами, интеллектуальная и научная деятельность, деятельность творческих объединений, турниры, соревнования, ключевые мероприятия событийного характера.

С 26.06.2025 г. по 1.07.2025 г. – заключительный период (рефлексивно-аналитический): подведение итогов работы, диагностика, рефлексия и анализ.

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

Интеллектуальная деятельность (блок 1). Занятия предметных кружков: математика, экономика, журналистика, английский язык, обществознание, кибербезопасность, экология, театральное искусство.

- Занятия дети посещают группами от 10 до 15 человек.
- Занятия проводятся в соответствии с тематическим планированием (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.

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 проходит спортивное ориентирование, игра «Солдаты», «Веселые старты»

Игровая деятельность (блок 3)

- Игровые занятия направлены на развитие эрудиции, развитие коммуникативных умений. В течение смены проводятся турниры по следующим играм: «Сафари», «Крокодил», «Шляпа», «Табу», «Завалинка», «Морской бой», «Летний ИнКубок», шоу «Интуиция» и др.

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.
- Мероприятия планируются в подготовительный период (Приложение 3).

Игра «Город будущего»

Девиз: «Будущее уже наступило»

Добро пожаловать в Город будущего! "Шишкополис" — это место, где технологии и человечество сосуществуют в гармонии. Здесь есть летающие машины, умные дома, роботы-помощники и множество новых профессий, таких как дизайнер виртуальных миров, инженер-эколог, специалист по кибербезопасности, архитектор умных городов и другие.

Однако в городе появляется загадочный злодей по имени Доктор Регресс. Он ненавидит технологии и считает, что они разрушают человечество. С помощью своего изобретения — "Машины времени" — он хочет вернуть мир в прошлое, уничтожив все достижения будущего.

Участники лагеря становятся "агентами будущего" — командой, которая должна остановить Доктора Регресса, освоить новые профессии и спасти город.

Правила игры

Каждый отряд — это корпорация, занимающаяся определенными профессиями будущего и своим производством. Чтобы победить Доктора Регресса, необходимо произвести определенное количество ресурсов всеми отрядами. Некоторые ресурсы необходимо производить сообща.

Чтобы начать производить ресурсы, корпорация обучается профессии, которая этим занимается. Новую профессию можно прокачивать за валюту «Энергон», чтобы увеличивать количество производимых ресурсов. Сами профессии изучаются за очки навыков, которые можно получить за выполнение «Задания дня».

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

«Задания дня»

На выделенном месте будут появляться задания, направленные на получение разных очков навыков — на коммуникацию, критическое мышление, сотрудничество и т.д. Задания могут быть как индивидуальные, так и групповые и даже меж отрядные. После того как отряд накопил определенное количество навыков, он открывает профессию (например, для изучения профессии «Конструктор новых металлов» необходимо потратить 1

очко «Системного мышления», 2 очка «Программирования» и 1 очко «Межотраслевая коммуникация»).

Рекрутинг-центр

У каждого отряда будет свой Рекрутинг-центр – отрядный уголок. Уголок должен обязательно включать в себя: название отряда, список членов корпорации, эмблему корпорации. Поля для профессий и навыков будут пополняться выданными материалами.

Распределение мест

1 место – 20 энергонов

2 место – 15 энергонов

3 место – 10 энергонов

Участие – 5 энергонов

Дежурство – 5 энергонов

Ведущие – 5 энергонов

Победа в игре

Победителем в своей возрастной категории будет считаться отряд, прокачавший свои профессии и выполнивший план по количеству ресурсов. При спорной ситуации может быть подсчитано общее количество баллов за все мероприятия, где победителем станет отряд, набравший большее количество баллов.

Примеры тематического планирования

Журналистика

5-8 классы

Темы:

1. Введение. Знакомство. Основы журналистики.
2. Структура новостей и репортажей
3. Искусство интервью
4. Фотография в журналистике
5. Журналистика в цифровую эпоху
6. Создание медиапродукта

Театральное искусство

7, 9 классы

Темы:

1. Знакомство с пьесой, читка материала.
2. Актерское мастерство.
3. Прослушивание, определение актерского персонала, костюмеров и оформителей, звукорежиссёра
- 4-8. Репетиционный процесс
- 9-10. Генеральные репетиции

Химия

5-6 классы

1. Знакомство с химическим языком
2. Буквы - знаки химических элементов
3. Слова - формулы химических веществ
4. Предложения - уравнения химических реакций

7 класс

1. Знакомство с классами неорганических веществ
2. Металлы и неметаллы
3. Оксиды
4. Кислоты
5. Основания
6. Соли

8 класс

1. Знакомство с окислительно-восстановительными реакциями и реакциями ионного обмена
2. Теория электролитической диссоциации.

9 класс

1. Теория химического строения органических веществ А.М. Бутлерова
2. Знакомство с классами углеводов.

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
<i>1 день (9 июня)</i>	• Организационные мероприятия по приему детей и распределению по отрядам и размещению • Инструктаж по технике безопасности • Игра на знакомство с лагерем «Добро пожаловать в Город будущего!» • Медицинский осмотр	
<i>2 день (10 июня)</i>	• Подготовка к открытию лагерной смены (выбор актива, название отряда, девиз) • Игра на сплочение «Вместе в будущее» • Пожарная эвакуация • Профилактическая лекция от сотрудников пожарной безопасности • Общелагерное мероприятие «Шоу без подготовки»	
<i>3 день (11 июня)</i>	• Открытие смены «Город будущего» • Дискотека	
<i>4 день (12 июня)</i>	• Торжественная линейка ко Дню России • Игра по станциям «Города-профессии»	
<i>5 день (13 июня)</i>	• Ролевая игра «Сафари» • Мастер-классы • Лекция-игра от ИЦАЭ • Дискотека	
<i>6 день (14 июня)</i>	• Интеллектуальная игра «Завалинка» • Стартин	
<i>7 день</i>	• Интеллектуальная игра «Что? Где?	

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
<i>(15 июня)</i>	Когда?» • Дисотека	
<i>8 день (16 июня)</i>	• Творческий конкурс «Мистер и Мисс Города будущего»	
<i>9 день (17 июня)</i>	• Химическое-шоу • Соревнования роботов • Физ-бои • Мастер-классы • Дисотека	
<i>10 день (18 июня)</i>	• Музыкальное шоу «Битва хоров» • Летний Интеллектуальный кубок	
<i>11 день (19 июня)</i>	• Шоу «Интуиция» • Дисотека	
<i>12 день (20 июня)</i>	• Веселые старты • Спортивные соревнования • Отрядные мероприятия	
<i>13 день (21 июня)</i>	• Бизнес-день • Мат-бои • Мастер-классы • Дисотека	
<i>14 день (22 июня)</i>	• Линейка «День памяти и скорби» • Музыкально-литературный вечер	
<i>15 день (23 июня)</i>	• Смехоолимпиада • Дисотека	
<i>16 день (24 июня)</i>	• Городской фестиваль атрибутов будущей профессии	

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
	• Игра по станциям	
17 день (25 июня)	• Кинофестиваль • Театральная постановка • Подготовка к закрытию смены	
18 день (26 июня)	• Закрытие смены • Прощальный костер • Дискотека	
19 день (27 июня)	• Линейка закрытия смены	

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	Дисотека, огонёк
22:00	Отбой