

Кировское областное государственное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования одаренных школьников»

УТВЕРЖДАЮ

директор ЦДООШ

Е. Н. Перминова

« 5 » мая 2024 г.

**ПРОГРАММА ПЕРВОЙ СМЕНЫ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ВИШКИЛЬ»**

(ПРОЕКТ «ТОРПРОЕКТ»)

Срок реализации — 21 дней

АВТОР-СОСТАВИТЕЛЬ:
Арбатская Анна Алексеевна,
педагог-организатор
КОГАОУ ДО ЦДООШ

Киров
2024

Пояснительная записка

Программа «TopProject» нацелена на организацию полезного, активного и интересного летнего отдыха ребенка. Реализация программы призвана содействовать стремлению родителей создать для ребенка максимально комфортную и доброжелательную атмосферу, в которой ребенок под руководством квалифицированных педагогов мог бы активно отдохнуть, набраться сил перед следующим учебным годом, в игровой форме получить полезные образовательные навыки.

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

Тематика смены: «Хранители». Девиз смены: «Если хочешь найти Добро, внимательно изучи Зло»

Программа ориентирована на работу с детьми 9-17 лет.

Жизнедеятельность лагеря организована в форме сюжетно-ролевой игры «Хранители». Формирование отрядов строится по системе детских разновозрастных отрядов (РВО). Данная система способствует развитию заботы старших детей о младших, взаимопомощи и уважительному отношению между ними. (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. 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 для самореализации детей в различных видах деятельности: интеллектуальной, 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 смены строится на основе принципов открытости, активности, сохранения индивидуальности, непрерывности образовательно-воспитательного процесса, сочетания общечеловеческих и культурных ценностей, включенности детей в социально-значимые отношения, взаимосвязи педагогического управления и детского самоуправления.

Периоды реализации программы

С 10.03.2023 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, организованное в игровой форме,
- обучение в сотрудничестве,
- работа в группе.

Основные направления

1. Творческая деятельность.

Организация КТД, массовых мероприятий (праздники, конкурсы, концерты, тематические вечера, литературные и музыкальные гостиные и др.), организация работы пресс-центра, организация сотрудничества детей и взрослых, которая строится на основе соуправления. Такая форма организации деятельности подростков способствует формированию личности, стимулирует ребенка к социальному творчеству, умению проявлять и совершенствовать себя в интересах общества. Участвуя в организации соуправления подростки включаются в различную деятельность, деловое общение со взрослым на равных, высказывание своей точки зрения и своего мнения.

- Творческие мероприятия проводятся ежедневно.
- Программа мероприятий формируется в подготовительный период.

2. 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.

- Клубные занятия спортивной направленности 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.

Клубные занятия игрового характера 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.

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, творческой, спортивной.

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

- Организовано сотрудничество детей и взрослых на основе самоуправления.

- 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).

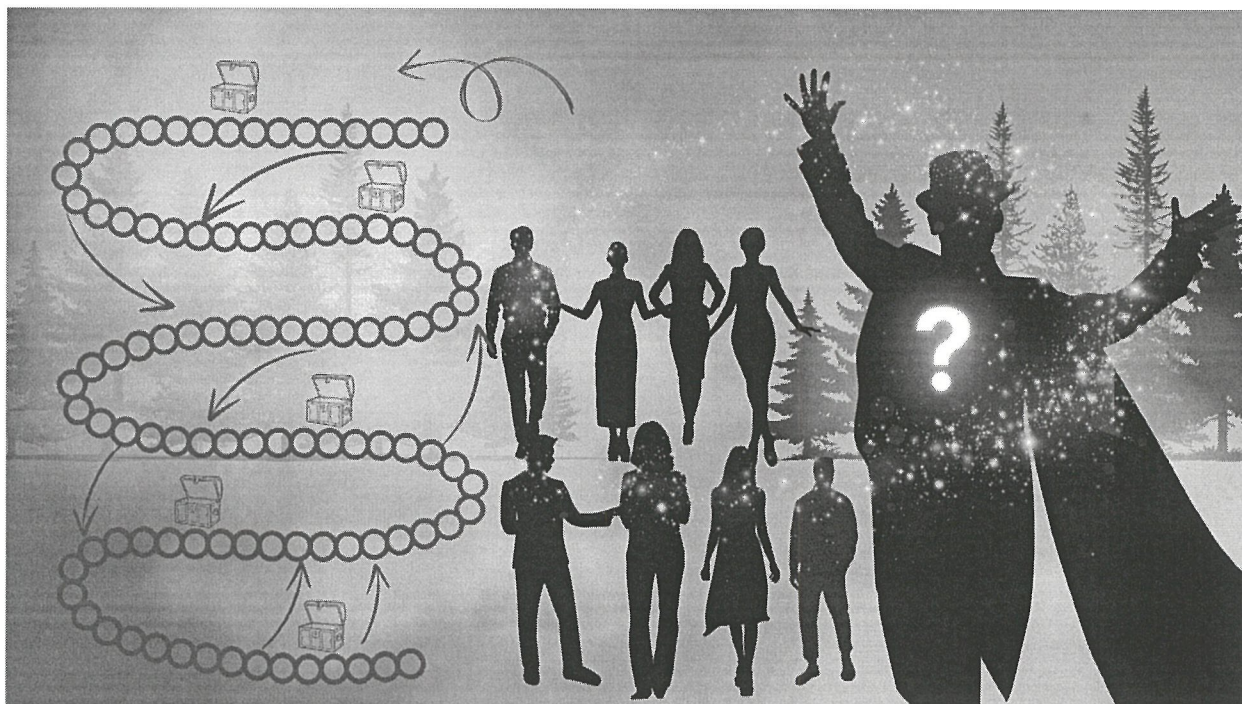
Игра «Хранители»

Девиз: Если хочешь найти Добро, внимательно изучи Зло

Хранители отрядов в лагере существовали всегда. Они создавали атмосферу дружбы, любви и бесконечного лета. Почему «существовали и создавали»? Куда они подевались сейчас? Что нужно сделать, чтобы вернуть им силу? Ответы на эти вопросы предстоит узнать ребятам, приехавшим на первую смену TopProject.

В лагерном почтовом ящике появляется письмо от анонимного отправителя. Непонятно, кто он такой, что ему нужно, зачем он украл силу Хранителей и еще много-много всего. Понятно одно – он среди нас

Игровое поле



Правила игры

Целью каждого отряда является «прокачивание» Хранителя отряда. Сделать это возможно путем покупки одежды, супер-силы, волшебных атрибутов и прочего за игровую валюту.

Игровую валюту можно получить за успешное участие в мероприятии, посещение мастер-классов и занятий, за дежурство или за выполнение ежедневных заданий.

Параллельно с «прокачиванием» персонажа отрядам необходимо собрать все подсказки об анонимном отправителе, которые также приобретаются за валюту. Некоторые из них вручаются отряду на утренних линейках за определенные «успехи»: выполнение ежедневных заданий, активность, призовые места в общелагерных мероприятиях и т.д. Подсказки разнятся уровнем значимости – от этого зависит их цена. Ежедневно отряду будет необходимо принять решение о покупке подсказки либо атрибута персонажа – вместе их купить будет нельзя.

Важным условием является то, что в одинаковой степени значимы как покупка подсказок, так и покупка атрибутов. Так как при покупке первых ослабевает сила отправителя, а при покупке вторых растет сила Хранителя. Не собрав ни одной подсказки, «победить» отправителя невозможно

Смена разбита на 2 части: в 1-й – отряды знакомятся с Хранителем их отряда, во 2-й – игроки совершают покупки, развивая персонажа.

Задания дня

Каждое утро на линейке командиры получают «Задание дня», вращая «колесо фортуны». Важным условием является то, что «колесо фортуны» определяет только само задание, время выполнения этого задания определяется путем перемещения игровых фишек по дополнительному игровому полю. Изначально все игроки стоят на «стартовой точке». Далее, подбрасывая кубик и совершая ходы, выполняют перемещения, определяя временной интервал, за который необходимо выполнить задание. Примеры заданий:

– подсказка гласит, что отправитель ненавидит танцы. Чтобы получить дополнительную подсказку исполните зажигательный флешмоб;

– ваши друзья в опасности. Поделитесь с любым отрядом волшебным атрибутом;

– сегодня солнечный день, от отправителя нет новостей. Получите одну подсказку бесплатно.

Распределение мест

1 место – 20 монет

2 место – 15 монет

3 место – 10 монет

Участие – 5 монет

Чтобы совершить покупку атрибута или подсказки необходимо отдать старшему вожатому сумму, равноценную их стоимости. Каждый день можно купить только один атрибут или одну подсказку.

Победа в игре

Победителем будет считаться отряд, собравший наибольшее количество подсказок, а также «прокачавший» своего Хранителя до наивысшего уровня.

Примерный план мероприятий

ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЕ	Отметка о выполнении
1 день (7 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Организационные мероприятия по приему детей и распределению по отрядам и размещению; • Инструктаж по технике безопасности; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом; • Мероприятие «Вечер знакомств». 	
2 день (8 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Подготовка к открытию лагерной смены (выбор актива, название отряда, девиз); • Мероприятие: «Знакомство с территорией»; • Пожарная эвакуация; • Профилактическая лекция от сотрудников пожарной безопасности. 	
3 день (9 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальное мероприятие «Интуиция»; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом. 	
4 день (10 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивное мероприятие; • Концерт «Открытие смены»; • Мастер-классы; • Дискотека. 	
5 день (11 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Мастер-классы; • Интеллектуальная игра «Морской бой»; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом. 	
6 день (12 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Торжественная линейка ко Дню России; • Спортивное ориентирование; • Мероприятие «Фотокросс»; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом; • Соревнования по футболу, волейболу. 	
7 день (13 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом. 	
8 день (14 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивное мероприятие; • Концерт «Мистер и Миссис TopProject»; • Дискотека. 	
9 день (15 июня)	<ul style="list-style-type: none"> • Коллективный видеочат «Родительский день» 	

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Конкурс флешмобов • Стратинейджер 	
<i>10 день (16 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Смехоолимпиада; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом; • Первенство по пионерболу. 	
<i>11 день (17 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Завалинка». 	
<i>12 день (18 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивное мероприятие; • Мероприятие «Стартин»; • Дискотека. 	
<i>13 день (19 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивное мероприятие; • Бизнес день. 	
<i>14 день (20 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ролевая игра «Алхимия»; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом. 	
<i>15 день (21 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Супервикторина». 	
<i>16 день (22 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Линейка «День памяти и скорби»; • Мероприятие психолога с отдельным отрядом; • Концерт «Вечер бардовской песни». 	
<i>17 день (23 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Театральные постановки на английском языке; • Кинофестиваль 	
<i>18 день (24 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Вербочный курс. 	
<i>19 день (25 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Интеллектуальная игра «Где логика?». 	
<i>20 день (26 июня)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивное мероприятие; • Концерт «Закрытие 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