

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ВОЛОГДЫ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР "ЕДИНСТВО"»

Рассмотрено на методическом совете
МУ ДО ДЮЦ «Единство»
Протокол № _____ от _____ 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МУ ДО ДЮЦ «Единство»
_____ И.Н. Курина
_____ 2025 г.

ПРОГРАММА СМЕНИ
ЗАГОРОДНОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

«ТВОЙ ХОД. ЭНЕРГИЯ ИГРЫ!»



Автор программы:
Сурина Светлана Николаевна, педагог-организатор
«МУ ДО ДЮЦ «Единство»»

Вологда, 2025г.

Информационная карта программы

Полное название программы	Программа смены загородного оздоровительного лагеря «Твой ход. Энергия игры»
Цель программы: Развитие ценностного отношения к окружающему миру средствами игры, в процессе вхождения в систему новых творческих связей временного коллектива загородного лагеря и проектирования индивидуальной, коллективной творческой деятельности, в сочетании с активным отдыхом и оздоровлением.	
Название лагеря	
Загородный оздоровительный лагерь «Единство».	
Краткое содержание программы	
Участники смены – жители Города Детства, объединились в команды для того, чтоб общими усилиями наполнить энергией опустевший Источник Энергии. Энергия добывается из Игры. Участвуя, побеждая и создавая игры, участники смены получают\извлекают Энергию из игры, аккумулируют её в Энергошары (накопители) и пополняют опустевший Источник. Городом правит Мэр и его помощники Команда Мэра. Каждый отряд – проживает на определённой улице Города Детства, которая носит своё название (Солнечная, Радостная, Молодёжная, Радужная, Спортивная). Каждый житель Города Детства занят своим делом. В Городе работает Биржа труда и Школа Волшебных Наук, где каждый найдёт дело по душе или получит профессию. Кроме того, в Мастерской игры и игрушки, жители Города Детства смогут изготовить свою игру или игрушку или приобрести готовую. С помощью Машины времени, дети путешествуют во временном пространстве и знакомятся с играми разных поколений, открывая Телепорт в Прошлое, Настоящее и Будущее. В рамках творческой игровой смены пройдут Фестивали «Фестиваль дворовых игр», настольных и дидактических «Игры разума!», компьютерных «PleiStart», результатом которого окажется разработка новых командных игр. Фестиваль игры подарит детям встречи с известными деятелями искусства в сфере игры, собирателями и хранителями игры народной, разработчиками компьютерных игр. Ребята будут участниками – апробаторами и членами жюри, определяя победителей фестивалей. Результат смены – это приобретение участниками большого багажа знаний, умений и навыков посредством игровой деятельности и пополнение Волшебного Источника Энергии выработанной в течении смены энергией своей игры.	
Ожидаемые результаты	
<i>На уровне участника Смены</i> — Оптимальный уровень адаптации детей и взрослых в условиях временного коллектива загородного лагеря. Развитие навыков позитивного командного творческого общения, здорового образа жизни, оздоровление. — Приобретение и обогащение опыта командной проектной, творческой, управленческой деятельности, сотрудничества и сотворчества как составляющих позитивной социализации. — Обогащение знаний, умений, навыков в определённой области искусства Игры, развитие навыков креативного мышления в рамках развивающих программ. — Развитие навыков общения в дружелюбной атмосфере во время работы над конкретной сложной задачей — создание авторской игры; — Знакомство с миром Игры изучение особенностей игр разных поколений , классификации и видового разнообразия игр), возможность понять, какие, творческие или технические профессии больше подходят участнику; — Реализация творческих способностей посредством приобщения к игровому процессу, возможность разработать СВОЮ игру, учитывая свои и общественные интересы, выразить своё мнение; — Расширение кругозора, формирование качественного «культурного вкуса», ведь все чаще информацию о мире мы черпаем именно с экрана, кинотеатра, телевидения, монитора. <i>На уровне педагога</i>	

— Освоение и совершенствование методик командной и творческой работы с детьми в условиях временного коллектива загородного лагеря. — Реализация авторских моделей педагогической деятельности в условиях загородного лагеря. — <i>На уровне родителей и законных представителей</i> — Удовлетворённость уровнем работы с ребёнком по всем направлениям. — <i>На уровне лагеря</i> — Постоянно действующая выставка. — Создание «Книги рекордов «Твой ход!». — Приобретение опыта проведения Игровых Фестивалей. — Пополнение банка методическими материалами, дополнительными образовательными программами, сценариями мероприятий.	
Автор программы	Сурина Светлана Николаевна - педагог-организатор МУ ДО «ДЮЦ «Единство»
Почтовый адрес авторов программы	160002, г. Вологда ул. Сергея Орлова,1
Телефон/ факс	(817-2)51-81-25;
Количество участников программы	170 детей, 20 педагогов
Сроки проведения	лето 2025 года
Количество смен	1
Тип лагеря	оздоровительный
Финансовое обеспечение	— средства от продажи путёвок — ассигнования из городского бюджета

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пояснительная записка</i>	<i>5</i>
<i>Актуальность</i>	<i>9</i>
<i>Преемственность и новизна программы</i>	<i>10</i>
<i>Педагогическая целесообразность</i>	<i>12</i>
<i>Сроки реализации программы</i>	<i>14</i>
<i>Характеристика участников программы</i>	<i>14</i>
<i>Цели и задачи</i>	<i>14</i>
<i>Ожидаемые результаты</i>	<i>16</i>
<i>Концептуальные основы</i>	<i>18</i>
<i>Этапы реализации программы</i>	<i>20</i>
<i>Содержание программы</i>	<i>21</i>
<i>Основные мероприятия</i>	<i>27</i>
<i>Мотивационная система</i>	<i>30</i>
<i>Система самоуправления</i>	<i>32</i>
<i>Критерии эффективности реализации программы</i>	<i>33</i>
<i>Кадровое обеспечение программы</i>	<i>34</i>
<i>Материально - техническое обеспечение программы</i>	<i>36</i>
<i>Информационно - методическое обеспечение программы</i>	<i>36</i>
<i>Финансовое обеспечение</i>	<i>39</i>
<i>Механизм оценки результативности смены</i>	<i>39</i>
<i>Риски и способы их преодоления</i>	<i>40</i>
<i>Социальные партнеры</i>	<i>40</i>
<i>Список литературы</i>	<i>42</i>
<i>Приложение</i>	<i>43</i>

Пояснительная записка

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

Согласно Указа Президента Российской Федерации от 25.04.2022 г. № 231 десятилетие с 2022 по 2032 год объявлено в Российской Федерации Десятилетием науки и технологий.

Формированию нового поколения учёных и инженеров в России, готовых к вызовам современного мира, является создание среды, способствующей развитию научного мышления и креативности у детей и подростков. Инструментом достижения этой цели является игровая деятельность.

Игровая деятельность — это мощный инструмент, который позволяет ненавязчиво развивать мышление у детей и подростков. Через игры, как в традиционном, так и в цифровом формате, молодое поколение учится решать задачи, анализировать ситуации и принимать решения. Эти навыки являются основополагающими для формирования будущих ученых, способных внести значимый вклад в науку и технологии Российской Федерации.

Инновационные подходы к обучению, основанные на игровых методах, помогают развивать креативность, критическое мышление и способность к сотрудничеству — качества, которые необходимы для успешной научной деятельности.

Игра — это не просто способ развлечения, а мощный двигатель прогресса. Она формирует у детей основы научного мышления, креативности и социальных навыков.

В процессе игры дети учатся решать задачи, принимать решения и работать в команде. Эти навыки становятся основой для их будущей жизни и карьеры.

Чтобы развиваться дальше, важно не только знать о существующих играх, играх наших предков, но и уметь самому играть и планировать игры. А планирование включает в себя создание собственных игровых концепций, разработку правил и механик(на основе опыта предков и современности), а также умение адаптировать игры под разные аудитории. Такой подход развивает критическое мышление и креативность, позволяя детям стать не только потребителями игр, но и их создателями.

Таким образом, игра становится важным инструментом в образовании и развитии. Она помогает формировать личность, развивать навыки, необходимые для успешной жизни в современном мире, и способствует прогрессу общества в целом

Вологодская область внесла свой вклад в сокровищницу игр. Прежде всего – это собранные в сборники народные игры. Игра народная – это кладезь информации о прошлом нашей малой родины, воспитании детей, увлечениях населения, их семейных традициях и предпочтениях. В городе Вологда открылся «Музей игры и игрушки». Конечно, с развитием науки и техники, в нашу жизнь вошла и укоренилась игра компьютерная. Компания по разработке и внедрению компьютерных игр «Плейрикс», основанная в 2004 году вологжанами Дмитрием и Игорем Бухман, в настоящий момент является лидером среди разработчиков мобильных игр в СНГ и входит в Топ-3 крупнейших мобильных разработчиков в мире.

Летний лагерь — это уникальное пространство, которое сочетает в себе множество возможностей для детей разного возраста, пола и уровня развития. С одной стороны, он представляет собой организованную форму свободного времени, где каждый ребёнок может найти занятие по душе, а с другой — это идеальное место для оздоровления и развития творческих способностей.

Лагерь - это не только место для отдыха, но и важная ступень в развитии научного и технологического потенциала. Игры и соревнования смены вдохновляют детей на изучение новых знаний, открытие интересных фактов и развитие навыков, которые могут пригодиться в будущем. В лагере каждый день — это новая возможность для роста, обучения и веселья!

Программа «Игра-дело серьезное. Энергия игры» разработана на основе нормативных документов:.

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.04.2021) «Об образовании в Российской Федерации».

2. Национальный проект «Образование». Сроки реализации: 01.01.2019 - 31.12.2024 г.

3. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р).

4. Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей (в части создания авторских программ работы педагогических кадров) Письмо Минобрнауки РФ от 26.10.2012. -№09-260.

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

«Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления», утвержденный приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. N 444-ст..

7. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. от 30.09.2020) «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Минобрнауки России от 13.07.2017 N 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления».

9. Методические рекомендации:

9.1. «Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков» (Письмо Минобрнауки РФ от 31.03.2011 N 06-614 «О направлении рекомендаций»);

9.2. «Рекомендации по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей» (Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 N 09-613 «О направлении методических рекомендаций»).

10. Законодательные и нормативно-правовые акты Вологодской области и города Вологды, а также регулируется локальными актами МУ ДО «ДЮЦ «Единство» и ЗОЛ «Единство».

Программа смены предлагает уникальную возможность погрузиться в увлекательный мир игры, где участники смогут не только насладиться процессом, но и глубже понять преемственность опыта различных поколений, активно взаимодействовать друг с другом, развивая навыки коммуникации и командной работы и научиться применять полученные знания на практике, создавая собственные игровые проекты.

В рамках творческой игросмены пройдут фестивали народной игры «Наследники традиций», «Фестиваль дворовых игр», «Фестиваль киберспорта», а завершится смена проведением главного Фестивалем «Твой ход!», на котором будут представлены продукты проектов «Своя игра», над которыми дети работали всю смену. Также смена предполагает виртуальные встречи с интересным людьми.(с Хранителями, собирателями и мастерами игры ШТНК г. Вологды), онлайн-посещение «Музея игры и игрушки» в городе Вологда, онлайн-экскурсию в мир «Плейрикс» и многочисленные мастер-классы.

Таким образом, программа смены станет не только увлекательным приключением, но и важным этапом в личностном и профессиональном развитии каждого участника, открывая новые горизонты и возможности для будущего.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена необходимостью интеграции нескольких ключевых аспектов, которые способствуют прогрессу в различных областях. В современном мире, где скорость изменений и развитие технологий становятся определяющими факторами, важно стимулировать креативность и инновационное мышление. Это позволяет не только адаптироваться к новым

условиям, но и активно формировать будущее.

Одним из эффективных инструментов для достижения этих целей является игра. Использование игровых методов в обучении создаёт уникальную атмосферу, в которой участники могут свободно выражать свои идеи, экспериментировать и находить нестандартные решения. Игровой подход способствует развитию критического мышления и командной работы, что особенно важно в условиях глобальных вызовов.

Кроме того, программа направлена на решение социальных и экологических проблем, что делает её ещё более актуальной. В условиях нарастающих вызовов, таких как изменение климата, социальное неравенство и другие глобальные проблемы, необходимо привлекать внимание к важности устойчивого развития и социальной ответственности. Игровые форматы могут эффективно вовлекать участников в обсуждение этих вопросов, способствуя формированию активной гражданской позиции и ответственности за будущее.

Таким образом, актуальность программы заключается в её способности объединять креативность, инновации и социальную ответственность, что является необходимым условием для успешного развития общества, науки и технологий в условиях современного мира.

Преимственность и новизна программы

Новизна смены в том, что на протяжении всей смены «Энергия игры» мы учитываем опыт Вологодчины и прибегаем к помощи наставников - тех уникальных людей, у которых за плечами имеется колоссальный опыт игровой, преподавательской, наставнической, научной или иной деятельности, направленной на развитие креативности, развития науки и технологий, сохранение и укрепление мира, развития, единения и процветания страны,

преумножение семейных и культурных ценностей, пропаганду здорового образа жизни.

Актуальность профориентационного образования и профессионального определения школьников обусловлена необходимостью их адаптации к динамично изменяющимся политическим, социально-экономическим условиям жизни, повышенными требованиями к личностным качествам будущих кадров рыночной экономики – их активности, самостоятельности, компетентности, деловитости и ответственности.

Кроме того, новизна программы заключается в объединении и взаимной связи Программы смены, Программы воспитания и дополнительных общеобразовательных программ (далее ДООП), основанном на близости целей и задач. К данным ДООП относятся: ДООП «Игра - дело серьезное», которая предполагает работу четырех модулей, ориентированных на разные возрастные группы:

1. «Мир игры»

Данный модуль предназначен для обучающихся 6-17 лет и включает в себя общие сведения о мире игры и игрушки, основываясь на опыте предков и современности, игровой индустрии и создании игрушки. Обучающиеся знакомятся с видовым разнообразием игр, играют, осваивают актерское мастерство, режиссуру игры.

2. «Программирование. Python -1!»

Данный модуль предназначен для средней и старшей возрастной группы и включает в себя общие сведения о разработке компьютерных игр, режиссуре, анимации и программировании. Программирование игры идёт на основе языка программирования Python. Данный модуль формирует у детей конструктивно-технические способности. Предполагает дополнительное

образование детей в обучении основам программирования. Развивает логическое мышление в увлекательной игровой форме. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития творческих способностей детей в области информационных технологий.

3. «Программирование. Python -2!»

Данный модуль предназначен для старшей возрастной группы и включает в себя общие сведения о разработке компьютерных игр, режиссуре многопользовательской игры, дизайне персонажей и определении победителя.

Данный модуль формирует у детей конструктивно-технические способности. Предполагает дополнительное образование детей в обучении основам программирования. Развивает логическое мышление в увлекательной игровой форме. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития творческих способностей детей в области информационных технологий.

4. «Мастерская игры и игрушки»

Данный модуль предназначен для всех возрастных групп и включает в себя общие сведения о видовом разнообразии игрушек, их изменении и совершенствовании на протяжении времени, материалах, инструментах для их изготовления. Кроме того, данный курс предполагает обучение детей изготовлению разных видов игрушек.

Результаты освоения программы смены «Твой ход.Энергия игры!» зависят в том числе и от освоения программ ДООП.

Педагогическая целесообразность

Приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания является формирование высоконравственной личности, которая не только разделяет традиционные духовные ценности, но и активно применяет их в своей

жизни. Важно, чтобы такие личности обладали актуальными знаниями и умениями, необходимыми для успешной реализации своего потенциала в условиях современного общества.

Современный мир требует от человека не только профессиональных навыков, но и способности к критическому мышлению, креативности и социальной ответственности. Воспитание граждан, готовых к мирному созиданию и защите Родины, становится ключевым аспектом в образовательной системе. Это включает в себя не только изучение истории и культуры России, но и развитие патриотизма, уважения к традициям и ценностям, которые формируют основу нашего общества.

Кроме того, задачи воспитания направлены на усиление роли науки и технологий в решении важнейших задач развития общества и страны. В условиях стремительных изменений в мире, связанных с научно-техническим прогрессом, необходимо формировать у молодёжи интерес к науке, инновациям и новым технологиям. Это позволит не только обеспечить конкурентоспособность страны на международной арене, но и создать условия для устойчивого развития и благосостояния граждан.

Таким образом, воспитание высоконравственной личности, способной к активному участию в жизни общества и реализации своего потенциала, является важнейшей задачей для России. Это требует комплексного подхода, включающего как образовательные инициативы, так и поддержку научных исследований и технологий, что в конечном итоге приведёт к гармоничному развитию общества и укреплению позиций страны на мировой арене.

Программа отличается своей новизной и педагогической целесообразностью, так как обучающиеся за короткий срок (14 дней) через мир игры и разнообразные формы и методы игровой деятельности (игровые симуляции, ситуации, проектирование игры, мастер-классы, квизы, квесты, ...)

сможет раскрыть свой потенциал, научиться работать в команде, развивать лидерские качества и критическое, креативное мышление.

Важным аспектом программы является интеграция знаний из различных областей: науки, искусства, истории и технологий. Это позволяет обучающимся увидеть взаимосвязи между различными дисциплинами и понять, как они могут применяться в реальной жизни. Мы также акцентируем внимание на значении экологической устойчивости и социальной ответственности, что является неотъемлемой частью формирования современного гражданина.

Кроме того, программа включает в себя экскурсии и встречи с профессионалами из различных сфер, что даёт возможность участникам получить представление о реальных условиях труда и требованиях к специалистам в игровой индустрии и смежных областях. Это не только расширяет их горизонты, но и помогает им определиться с будущей профессией. Программа станет важным шагом на пути к формированию активной и ответственной молодёжи, способной к инновациям и готовой к вызовам современного мира. В конечном итоге, наша цель — не просто передать знания об игре, разнообразить игровую деятельность в лагере, но и вдохновить детей на дальнейшее изучение науки и технологий, а также на активное участие в жизни общества.

Сроки реализации

15.06.2025-28.06.2025

Характеристика участников программы

Программа рассчитана на детей и подростков от 7 до 16 лет

Цели и задачи

Цель программы:

Развитие ценностного отношения к окружающему миру средствами игры, в процессе вхождения в систему новых творческих связей временного коллектива загородного лагеря и проектирования индивидуальной, коллективной творческой деятельности, в сочетании с активным отдыхом и оздоровлением.

Задачи:

1. Обеспечить условия безопасного отдыха, благоприятного психологического климата, атмосферу творчества через использование современных методов командообразования и арт-педагогики.
2. Мотивировать участников смены к осознанному выполнению режима дня, закаливанию, участию в спортивных, оздоровительных мероприятиях направленных на развитие навыков здорового образа жизни и оздоровление; к творческой, социально значимой деятельности как основы для создания собственной авторской игры и участию в фестивалях народной игры и игрушки «Наследники традиций», «Фестиваль дворовых игр», «Фестиваль киберспорта».
3. Реализовать развивающие программы творческих мастерских, для приобретения участниками смены конкретных знаний, умений, навыков, развития креативного мышления.
4. Включить участников Смены в процесс разработки и реализации индивидуальных и коллективных проектов, творческую, управленческую деятельность для приобретения опыта практической и позитивной коммуникативной деятельности, для развития демократической гражданственности, патриотизма и компетенций самоорганизации

В процессе смены дети изучают богатый и разнообразный мир игры (видовое разнообразие), принимают активное участие непосредственно в игровой деятельности, разрабатывают и апробируют СВОЮ игру.. Структура программы сбалансирована, может быть адаптирована под любой возраст участников смены. Помимо работы по созданию авторской игры, в программе креативные конкурсы, спортивные состязания, дискуссии, деловые игры и встречи с профессионалами.

Ожидаемые результаты

На уровне участника Смены

- Оптимальный уровень адаптации детей и взрослых в условиях временного коллектива загородного лагеря. Развитие навыков позитивного командного творческого общения, здорового образа жизни, оздоровление.
- Приобретение и обогащение опыта командной проектной, творческой, управленческой деятельности, сотрудничества и сотворчества как составляющих позитивной социализации.
- Обогащение знаний, умений, навыков в определенной области искусства игры, *развитие навыков креативного мышления* в рамках развивающих программ.
- Развитие навыков общения в дружелюбной атмосфере во время участия в игровой деятельности и работы над конкретной сложной задачей — создание и апробация новой авторской игры;
- Знакомство с миром игры с позиции участника и разработчика, возможность понять, какие, творческие или технические профессии больше подходят участнику;
- Реализация творческих способностей посредством приобщения к игровому и художественному процессу, возможность разработать СВОЮ авторскую игру

любого видового уровня, ту игру, которая, как тебе кажется, будет интересна и полезна самому себе и окружающим, выразить свое мнение;

- Расширение кругозора, формирование качественного «культурного вкуса», приобретение знаний, навыков, умений, ведь игра-это универсальное средство познания мира.

На уровне педагога

- Освоение и совершенствование методик сплочения детского коллектива, командной работы и арт-педагогике с детьми в условиях временного коллектива загородного лагеря.
- Реализация авторских моделей педагогической деятельности в условиях загородного лагеря.
- *На уровне родителей и законных представителей*
- Удовлетворенность уровнем работы с ребенком по всем направлениям.

На уровне лагеря

- Постоянно действующая выставка «Мир вокруг нас».
- Постоянно действующая выставка «Моя любимая игрушка».
- Создание «Книги рекордов «Твой ход!»».
- Приобретение опыта проведения Игровых Фестивалей.
- Пополнение банка методическими материалами, дополнительными образовательными программами, сценариями мероприятий. Постоянно действующая выставка.
- Создание «Книги рекордов «Твой ход!»».
- Приобретение опыта проведения Игровых Фестивалей.
- Пополнение банка методическими материалами, дополнительными образовательными программами, сценариями мероприятий.

Каждый участник смены:

- Станет увереннее выступать перед публикой;
- Поймет, как важно в любом деле быть «командным игроком» и научится нести ответственность при разработке индивидуального проекта;
- Отточит способности к импровизации;
- Научится разрабатывать идеи и писать игровые сценарии;
- Узнает, как работать с фото и видео – камерами, чтобы получить нужную картинку;
- Узнает как работать с компьютером, оргтехникой, аудиотехникой;
- Освоит навыки грамматически правильной речи, улучшит дикцию;
- Освоит навыки работы с подсобным материалом при изготовлении игрушки и игровой атрибутики.
- Найдёт новых друзей, проводя время в творческой и доброй атмосфере;
- Испытает чувство гордости от достижения целей. Правильно вести себя в рабочем коллективе, когда есть общая цель и нужно договариваться.
- Презентовать себя и свои достижения и отстаивать свое мнение перед аудиторией.
- Уверенно вести себя на публике, разъяснять правила игры незнакомым людям, обращаться к окружающим за помощью.
- Каждая команда создаст настоящую командную игру! В трудоемком и исключительно интересном процессе каждый найдет себе подходящую роль: ведущего, героя игры, сценариста, костюмера, дизайнера, программиста, дизайнера карт, тестера, аниматора.

Концептуальные основы

Концепцией программы является идея: нельзя научиться быть социально активным, не участвуя в самой деятельности.

В реализации данной программы педагогическим коллективом учитываются следующие принципы:

- принцип вариативности – право ребенка на выбор добровольного участия в деятельности лагеря;
- принцип самоорганизации – умение правильно распределять собственное время;
- принцип либеральности – право детей развивать свои способности в согласии с природой их развития, а не вопреки ей;
- принцип успешности – право, гарантирующее возможность каждого ребенка на успех;
- принцип системности – право, гарантирующее воспитание, как на уровне лагеря, так и на уровне отряда;
- принцип самоуправляемости – право, обеспечивающее возможность ребенку реализовать свои социальные функции: гражданина, патриота и т.д.;
- принцип сотрудничества – право ребенка решать проблему «с двух сторон» - и взрослыми, и детьми;
- принцип комфортности – право развивать свои интересы и способности в максимально комфортных для развития личности условиях;
- принцип адаптивности – право на обеспечение механизмами и способами вхождения ребенка в сложную обстановку нестабильного общества;
- принцип креативности – право ребенка на отдых, игру и развлечения;
- принципы арт-педагогики.

Системообразующим стержнем программы лагерной смены является коллективная деятельность, с использованием методов командообразования и организованная на основе принципов и правил арт-педагогической деятельности и совместного проектирования.

Различные формы арт-педагогической деятельности имеют общелагерный масштаб (принимают участие все отряды), а также организуются на уровне отряда или кружка.

Реализация программы смены имеет определенную последовательность:

- совместное проектирование, замысел коллективной деятельности;
- совместное планирование достижения общей цели;
- поиск оптимальных способов решения общей задачи (мозговая атака, мозговой штурм);
- распределение социально-значимых ролей и определение исполнителей коллективной деятельности;
- взаимная поддержка и помощь в осуществлении коллективного замысла;
- оценка общего результата, переживание успеха и радости общих достижений;
- закрепление нравственности ценностных ориентаций, гражданского самоопределения.

Этапы реализации программы

❖ ФОРМИРОВАНИЕ ОТРЯДОВ-КОМПАНИЙ запуск игрового сюжета выработка философии и ценностей команды «Я+ТЫ+ОНИ=МЫ»	❖ Создание системы «Я+Ты+Они= Мы» Открытие смены. Запуск программы «Твой ход или энергия игры!» ❖ Создание системы «Я-Мы»: формирование компаний-отрядов, разработка в отрядах коллективного отрядного проекта «Своя игра!» ❖ Создание системы «Он-Мы»: вожатский концерт ❖ Презентация детских творческих мастерских и спортивных объединений. ❖ Выборы кандидатов в СОВЕТ КОМПАНИИ ❖ Выборы СОВЕТА КОМПАНИИ (Совет самоуправления) ❖ Организация работы СОВЕТА КОМПАНИИ (центра подготовки командных дел, акций) Разработка коллективного общелагерного проекта «Своя игра!» ❖ Старт проекта «Своя игра!»
---	---

❖ Освоение основ модульной программы «Игра-дело серьезное!»	❖ Модуль «Мир Игры» ❖ Модуль «Программирование Python -1» ❖ Модуль «Программирование Python -1» ❖ Модуль «Мастерская игры и игрушки»
❖ ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ ИГРЫ	❖ Разработка сценария авторской командной или индивидуальной игры ❖ Участие в разнообразных делах смены как формирование базы для создания новой игры ❖ Разработка игры в рамках проекта «Своя игра!»
❖ ФЕСТИВАЛЬ «Энергия Игры»	❖ Создание оргкомитета фестиваля игры ❖ Составление программы фестиваля игры ❖ Информационная поддержка фестивалей ❖ Формирование большого жюри фестивалей игры Торжественное открытие фестиваля «Энергия Игры» Торжественное закрытие фестиваля. Организация и проведение церемонии награждения победителей

Содержание программы

«Дать человеку деятельность, которая бы наполнила его душу» - о необходимости такой деятельности писал Константин Дмитриевич Ушинский, определяя главную цель обучения и воспитания.

Ключевая идея игровой модели смены заключается именно в том, чтобы включить детей и подростков в разнообразную деятельность, которая смогла бы наполнить их душу. Таким потенциалом является приобщение участников смены к миру игры. Организация совместного проектирования в игровой деятельности позволит ребятам ощутить свою общность и проявить себя в социально значимых проектах, занимаясь в творческих мастерских, участвуя в спортивно-оздоровительных мероприятиях, работая в органах самоуправления, принимая участие в играх и конкурсах.

Основное содержание программы — это командная ролевая игра, цель которой — разработать свою новую игру, опираясь на богатый опыт поколений.

Дети и подростки, приехав в лагерь, погружаются в мир игры и включаются в процесс создания авторской игры и становятся участниками Фестиваля народной игры и игрушки «Наследники традиций», «Фестиваль дворовых игр», «Фестиваль киберспорта» и Фестиваля «Энергия Игры», который станет подведением итога работы проекта «Своя Игра». Участники смены объединились в команды и работают над реальным проектом по разработке, апробации, рекламе и внедрению собственной игры. Каждый отряд – это отдельная кампания-разработчик, в которой есть свой сценарист, режиссёр, дизайнер, аниматор, ведущий, герои, картограф, техник, звукорежиссер, программист, оператор, мастера по изготовлению игрушки, тестеры. Кампания разрабатывает и реализует проект создания новой своей игры для отряда или лагеря. Проект предполагает разнообразие деятельности участников: спортивная, творческая, трудовая, патриотическая, экологическая, бытовая и др. В процессе создания игры реализуется определённая творческая концепция и игровая модель. В процессе создания игры, раскрывается потенциал детей, их богатый внутренний мир, культура общения. создаётся абсолютно новая игра, которой предстоит войти в жизнь лагеря, а может быть, выйти и за его пределы. Каждая кампания выбирает направление и создаёт свою игру, опираясь на полученный личный игровой, практический и теоретический опыт, приобретённый в течение жизни и в условиях лагерной смены. В распоряжении кампании канцтовары, подсобный материал, игровая атрибутика, свет, компьютер, оргтехника, дополнительное оборудование, видео и фотокамера и творческий потенциал. Кроме того, в течение всей смены открыты двери, изостудии, музыкальной студии, студии программирования, игровой комнаты, мастерская игры и игрушки, методический кабинет и библиотека, где каждая команда сможет найти поддержку и получить помощь в процессе работы над проектом «Своя игра». Задача каждой кампании — мобилизовать свою

творческую энергию: придумать, разработать, прорекламировать и внедрить свою авторскую игру. В процессе реализации программы участники смены встретятся с интересными людьми — мастерами своего дела — хранителями, разработчиками, тестерами, программистами, дизайнерами, аниматорами, актерами, сценаристами, режиссерами и журналистами. Профессионалы проведут мастер-классы, мини-тренинги, практические занятия и творческие конкурсы.

Разработанные игры в конце смены участвуют в Фестивале «Энергия Игры!»

Большое жюри, в состав которого входят как взрослые - специалисты так и дети-участники и апробаторы игры, подводит итоги голосования и объявляет номинантов премии «Энергия Игры!» по номинациям:

- Лучшая подвижная (дворовая) игра
- Лучшая игра – стратегия (квест-игра)
- Лучшая компьютерная игра
- Лучшая интеллектуальная (настольная) игра
- Лучшая игрушка
- Лучшая дизайнерская работа
- Лучшая аниматорская работа
- Лучшая работа по программированию
- лучший сценарий
- лучшая мужская/женская роль в игре
- лучшая работа художника по костюмам
- лучшая работа звукорежиссёра

Фестивали подарят детям встречи с известными деятелями мира игры, участие в различных видах игровой деятельности, мастер-классы по созданию игры и игрушки.

Символика смены

Символом смены «Твой ход! или Энергия игры!» становится изображение компании — группы людей, объединённых летом, дружбой, энергией игры, общей историей и культурой.



Девиз игросмены:
МЫ МОЛОДЕЖЬ 21 ВЕКА!
ВСЕГДА И ВО ВСЕМ МЫ
ДОБЬЁМСЯ УСПЕХА!
МЫ – ВОЛОГОДСКИЕ, МЫ –
ВПЕРЕДИ!
МЫ – ПАТРИОТЫ НАШЕЙ
СТРАНЫ!

Основные командные законы:

Закон Игры: « *Игра – дело серьезное!* »

Закон территории: Станет главной мысль одна, территория – важна.

Закон здоровья: Солнце, воздух и вода – наши лучшие друзья!

Закон режима: Помни главное – режим: спим, играем и едим!

Закон добра: Добрым будь ко всем вокруг, и тебе поможет друг!

Закон экологии: Есть деревья, есть трава, наша помощь им нужна!

Закон времени: Делай вовремя все, друг, чтоб не ждали все вокруг!

Закон уважения: Старших надо уважать, малышей не обижать!

Закон поднятой руки: Если поднята рука, тишина нам всем нужна!

Закон бумеранга: Все к тебе возвращается!

План-сетка мероприятий

1 ДЕНЬ	2 ДЕНЬ	3 ДЕНЬ	4 ДЕНЬ
Заезд Игры на знакомство	Линейка открытия смены «Твой Ход или Энергия Игры». Презентация детских творческих объединений.	Мастер-классы руководителей творческих объединений. Запись в детские объединения «Выбирай на вкус!»	Открытие Летних олимпийских игр
Игра – викторина на знакомство с лагерем «Что? Где? Когда?»	Веревочный курс для команд-отрядов: Разминки	Веревочный курс для команд-отрядов.	Веревочный курс для команд-отрядов. Низкие упражнения.
Инструктаж по технике безопасности и правилам нахождения на территории лагеря	Выборы кандидатов в Совет Игры (в отряде)	Формирование органов самоуправления Выборы команира и членов Совета Игры	
Отрядные огоньки Выборы органов самоуправления в отрядах	Старт работы отрядных проектов «Своя Игра!»	Фестиваль народных игр «Наследники традиций»	<i>Тимбилдинг «В погоне за Птицей Счастья!»</i>
Огоньки знакомств	Вечер знакомств «Здравствуйте, мы одна команда!»	Разработка проекта «Своя игра!»	Разработка проекта «Своя игра!»
	Концерт открытия Смены «Мы вместе!»	Игра по станциям – «Играй Город»	<i>Квест «Тайна деревянной игрушки»</i>
РАБОТА ПРЕСС-ЦЕНТРА «ЖИВЕМ, ИГРАЯ!»			
РАБОТА ТВОРЧЕСКИХ МАСТЕРСКИХ			
РАБОТА ПО ПРОГРАММЕ ТВОРЧЕСКОЙ игроСМЕНЫ			

«Игра - дело серьезное!»			
ДИСКОТЕКА			
5 ДЕНЬ	6 ДЕНЬ	7 ДЕНЬ	8 ДЕНЬ
Летние олимпийские игры. Бег.	Летние Олимпийские игры. Метание снаряда	Футбольная встреча отрядов	Спортивные эстафеты «В поисках сокровищ»
Веревочный курс для команд-отрядов. Растяжка	Веревочный курс для команд-отрядов: Болото.	Веревочный курс для команд-отрядов: Переправа	Веревочный курс для команд-отрядов: Зигзаг
Фестиваль дворовых игр «Страна Игралия!»	Интеллектуальный тимбилдинг: КВН «Вологодские Игры»	Фестиваль компьютерных игр «Киберспорт!»	Творческая программа «Ты – супер!»
Разработка проекта «Своя игра!»	Разработка проекта «Своя игра!»	Разработка проекта «Своя игра!»	Танцевальный марафон «Танцующие люди!»
Туристический квест «С рюкзаком по Вологодчине»	Фото-кросс «Креатив»	Развлекательная программа «Музыкальный калейдоскоп»	Разработка проекта «Своя игра!»
РАБОТА ТВОРЧЕСКИХ МАСТЕРСКИХ			
ОБЩЕЛАГЕРНАЯ АКЦИЯ «АРТФАНТИК»			
РАБОТА ПРЕСС-ЦЕНТРА «ЖИВЕМ, ИГРАЯ!»			
РАБОТА ПО ПРОГРАММЕ ТВОРЧЕСКОЙ ИГРОСМЕНЫ «Игра - дело серьезное!» «Игра - дело серьезное!»			
ДИСКОТЕКА			
9 ДЕНЬ	10 ДЕНЬ	11 ДЕНЬ	12 ДЕНЬ
Летние олимпийские игры Прыжки	Летние олимпийские игры Волейбол. Встреча отрядов.	Летние олимпийские игры Теннис.	Спортивные испытания «Школа молодого бойца»
Веревочный курс для команд-отрядов: Стена	Веревочный курс для команд-отрядов: Многобол	Веревочный курс для команд-отрядов: Минное поле	«Квиз УмНаРазум»
Разработка проекта «Своя игра!»	Разработка проекта «Своя игра!»	Разработка проекта «Своя игра!»	Фестиваль – презентация игры «Своя Игра!» Голосование.
Игра-путешествие «По странам и континентам»	Шоу-программа «Шарики и ролики!»	Конструкторско-творческий тимбилдинг «Летний лагерь Будущего»	Ярмарка. Театрализованное представление «Емеля – молодец! или ОЧумелые ручки» Работа аттракционов.
Шахматный турнир, шашечный «Твой ход»	Творческий тимбилдинг «День Молодежи»	Танцевальный марафон «Стартин»	

РАБОТА ТВОРЧЕСКИХ МАСТЕРСКИХ			
ОБЩЕЛАГЕРНАЯ АКЦИЯ «ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОД»			
ВЫСТАВКА ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ			
РАБОТА ПО ПРОГРАММЕ ТВОРЧЕСКОЙ игроСМЕНЫ «Игра - дело серьезное!»			
Работа ПРЕСС-ЦЕНТРА «ЖИВЕМ, ИГРАЯ!»			
ДИСКОТЕКА			
13 ДЕНЬ	14 ДЕНЬ		
Закрытие Летних олимпийских игр. Подведение итогов.	Прощание с лагерем Операции: «Чисто-быстро», «Ищем - находим»		
Торжественное закрытие Смены: Линейка закрытия смены «Твой ход! или Энергия игры!»	Отъезд «Мы не говорим: «Прощай!», мы говорим вам: «До свидания!»		
Презентация участия отрядов в проекте «Своя Игра». Подведение итогов проекта, награждение победителей и участников. Марафон побед и достижений			
Концерт закрытия смены «Энергия дружбы!»			
Презентация Книги рекордов «Твой ход!»			
РАБОТА ТВОРЧЕСКИХ МАСТЕРСКИХ			
ОБЩЕЛАГЕРНАЯ АКЦИЯ «ПАТРУЛЬ ДОБРА»			
ВЫСТАВКА ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ «»			
Работа ПРЕСС-ЦЕНТРА «ЖИВЕМ, ИГРАЯ!»			
РАБОТА ПО ПРОГРАММЕ ТВОРЧЕСКОЙ игроСМЕНЫ «Игра - дело серьезное!»			
ДИСКОТЕКА			

Основные мероприятия

Дата проведения	Название мероприятия	Формы и методы проведения мероприятия	Ожидаемые результаты	Способы диагностики
День 1	Заезд участников Вечер знакомств в отрядах	Огонек знакомств	Развитие коммуникативных навыков; развитие навыков работы в команде	Наблюдение, включенное наблюдение

	«Вологодское гостеприимство!»			
	Игра – викторина на знакомство с лагерем «Что? Где? Когда?»	Игра на местности	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены, инструктажи по технике безопасности	Наблюдение, включенное наблюдение
День 2	«Твой ход. Энергия игры!»	Торжественная линейка открытия смены	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены	Наблюдение, включенное наблюдение
	«Мы вместе»	Концерт	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Развитие творческих способностей, развитие навыков работы в команде	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
День 3	«Играй город!»	Игра по станциям	Приобретение навыков игры в национальные/вологодские игры, участия в традиционных русских праздниках, повышение физической активности	Тесты, и анкеты по итогам проведения творческих мероприятий. Наблюдение. Заполнение карты стандартизированного наблюдения
	«Наследники традиций»	Фестиваль народных игр	Знакомство и игровым наследием Вологодчины. Повышение двигательной активности, Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Воспитание нравственно-культурных ценностей, приобщение к традициям родного края.	Наблюдение, включенное наблюдение, анализ участия в игровой деятельности
День 4	«В погоне за Птицей Счастья!»	Детский Тимбилдинг	Повышение двигательной активности, развитие навыков работы в команде. – Знают местоположение, географию городов, которые представляют историческую и культурную значимость, являются родиной ремёсел Вологодского края; -понятие малая родина. отстаивать свою позицию, проявлять чувство взаимовыручки, взаимопомощи, использовать в своей жизни полученные знания культурных традиций	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
	«Тайна деревянной игрушки»	Иммерсивный квест	Приобретение опыта анализа жизненных ситуаций и поведения в них людей в соответствии с кодексом морально-этических норм. Понятие национального характера. Основные черты характера свойственные русскому народу. Представление народа о себе. Своём месте в мире и собственной «исторической миссии»	Включенное наблюдение. Карта стандартизированного наблюдения

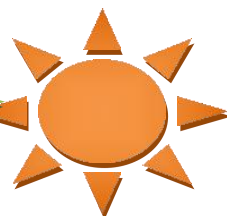
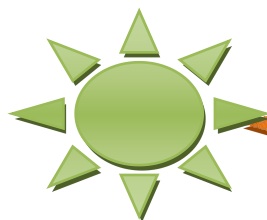
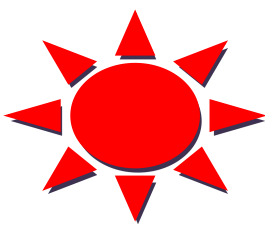
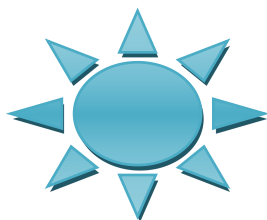
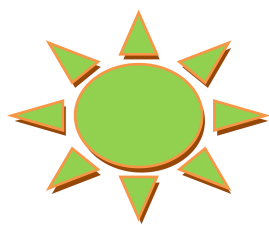
День 5	«С рюкзаком по Вологодчине»	Туристический квест	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Популяризация внутреннего туризма. Воспитание патриотизма. Развитие навыков тур-операторского дела	Анкета стандартизированного наблюдения. Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы, бланки жюри
	«Страна Игралля!»	Фестиваль дворовых игр	Знакомство с разнообразием дворовых игр. Повышение двигательной активности, Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Воспитание нравственно-культурных ценностей	Наблюдение
День 6	«Креатив »	Фотокросс	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Развитие креативного мышления. Знакомство с такими понятиями как: кадр, фотомонтаж, фотопленка, автофокус, зум, композиция.	Наблюдение, включенное наблюдение, бланки жюри
	«Вологодские игры»	Игра КВН	Приобретение навыков работы в команде. Приобретение навыков актерского мастерства. Развитие креативного мышления и чувства юмора.	Наблюдение, включенное наблюдение, бланки жюри
День 7	«Киберспорт»	Фестиваль компьютерных игр	Знакомство с видовым многообразием компьютерной игры, спецификой построения и видами программирования игры. Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Развитие творческих способностей. Предоставление возможности самореализации.	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
	Музыкальный калейдоскоп	Конкурсная программа	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Развитие творческих и музыкальных способностей, умения работать в команде и креативного мышления	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
День 8	«Танцующие люди»	Танцевальный марафон	Популяризация спорта, ЗОЖ, спортивных танцев. Воспитание чувства коллективизма, здорового соперничества.	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
	«Ты – супер!»	Творческая программа	Погружение в тематику смены. Развитие творческого мышления. Выявление творческих личностей	Наблюдение, включенное наблюдение, бланки жюри
День 9	«По странам и континентам»	Игра-путешествие	Погружение в тематику смены. Воспитание чувства коллективизма. Приобщение к культуре других стран и народов через знакомство с их традиционными играми	Наблюдение, бланки жюри
	«Твой ход»	Шахматный турнир/Шашечный турнир	Популяризация шахмат; спорта. Развитие интеллектуальных способностей и логического мышления	Наблюдение, бланки жюри

День 10	«День молодежи»	Творческий тимбилдинг	Популяризация молодежной политики, знакомство с молодежными клубами, организациями и лидерами объединений города Вологды. Развитие чувства коллективизма, нацеленности на результат, веры в свои силы.	Наблюдение, включенное наблюдение
	«Шарики и ролики»»	Игровая шоу-программа	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Развитие творческих и музыкальных способностей, двигательной активности, сообразительности, креативности. Знакомство с механизмом механической игрушки.	Наблюдение, бланки жюри
	«Письмо солдату. Привет из Вологды!»	Социальная акция	Приобретение опыта анализа жизненных ситуаций и поведения в них людей в соответствии с кодексом морально-этических норм. Понятие национального характера. Основные черты характера свойственные русскому народу.	Наблюдение, включенное наблюдение.
День 11	«ЗА нами правда!»	Фестиваль патриотической песни	Знакомство с такими понятиями как: «гражданские ценности», «патриотизм», «долг Родине», «честь», защита Отечества, знакомство с духовно – нравственными принципами, приобретение опыта анализа жизненных ситуаций и поведения в них людей в соответствии с кодексом морально-этических норм характерных для российского национального характера	Наблюдение, включенное наблюдение, бланки жюри, Методика «Патриот»- Н.Е. Богуславская. «Отечество моё – Россия» (Д.В. Григорьева) Выставки
	«Стартин»	Танцевальный марафон	Популяризация спорта, ЗОЖ, спортивных танцев. Воспитание чувства коллективизма, здорового соперничества.	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
	«Летний лагерь Будущего»	Конструкторско-творческий тимбилдинг	Повышение эмоционального состояния, чувства коллективизма. Знакомство с навыками проектирования, конструирования, дизайна.	Наблюдение, включенное наблюдение.
День 12	«Своя игра!»	Фестиваль игры Презентация проектов	Приобретение навыков по созданию проектов, навыков работы в команде и самостоятельно, навыков целеполагания и воплощения. Воспитание чувства патриотизма, любви к Родине и желания приносить пользу своему региону.	Наблюдение, включенное наблюдение, оценочные листы
	«УмНаРазум»	Квиз	Закрепление полученных знаний о городах, центрах экономического развития, градообразующих предприятиях региона Развитие познавательной активности детей и подростков, развитие навыков работы в команде. Воспитание любви к родному краю, вере в будущее, желания его развивать.	Наблюдение, включенное наблюдение, бланки жюри

День 13	«Твой ход. Энергия игры!»	Линейка закрытия смены	Повышение эмоционального фона, подведение итогов смены. Награждение активистов.	Наблюдение, включенное наблюдение
	«Энергия дружбы»	Концерт закрытия смены	Повышение эмоционального фона, подведение итогов смены. Развитие творческих способностей, развитие навыков работы в команде	Наблюдение, включенное наблюдение
День 14	ОТЪЕЗД			

Мотивационная система

Для включения в программу «Твой ход. Энергия игры!» каждый отряд-компания получает символ смены — энергошар\энергокарсулу определённого цвета:



Главные ценности Летней команды: **ПАТРИОТИЗМ, ДЕМОКРАТИЧЕСКАЯ ГРАЖДАНСТВЕННОСТЬ, КРЕАТИВНОСТЬ, КОММУНИКАбельность, ТРУДОЛЮБИЕ, МАСТЕРСТВО, УВЛЕЧЕННОСТЬ, ДРУЖБА**

Члены команды участвуют в разных творческих, спортивных делах, проходит много интересных испытаний, совершают для самих себя множество значимых открытий и рекордов. В процессе активной совместной работы формируются общие принципы, ценности, командный дух. Развиваются практические навыки командной работы. Игровая ситуация участия в проектах создаёт условия, в которых раскрываются проектные, управленческие, творческие способности детей. Все личные достижения участников смены заносятся в **КНИГУ РЕКОРДОВ СМЕНЫ «Твой ход!»**. В конце смены проходит презентация Книги рекордов с вручением грамот, призов.

Результаты активности летней команды, участия отрядов в мероприятиях отражены на стенде – *«Ход игры!»*.

Победившая в мероприятии команда получает энергошар/энергокапсулу и пополняет Источник Энергии. Тем самым будет наглядно видна активность каждого отряда, его сплоченность и работа всей Компании.

Игровой замысел также предполагает создание в лагере ситуации, когда команды-отряды соревнуются друг с другом. Это помогает формированию у детей чувства принадлежности к новой группе, развитию групповой сплоченности.

Участвуя в разнообразных делах, каждый участник смены имеет свой рейтинг успехов, творческих и спортивных достижений на основе дружбы и сплоченности.

1 место – «золотой энергошар» 2 место – «серебряный энергошар» 3 место – «медный энергошар»



Самая активная компания – самые активные участники смены награждаются к концу смены ценным подарком. В заключительный период смены подводятся итоги соревнования команд-отрядов. Каждая команда, имея свою историю, проявила себя больше в каком-то из видов деятельности.

Система самоуправления

Организация системы управления является одним из важнейших условий эффективности игровой модели смены.

ПрессЦентр «Живем, играя»		Группа «Здоровье»
------------------------------	--	-------------------

Компании (отряды)	СОВЕТ ИГРЫ	Оргкомитет фестивалей «Энергия Игры»
Модуль «Мир игры»		Группа «Поддержка»
Модуль «Программирование Python -1»		Модуль «Мастерская игры и игрушки»
Модуль «Программирование. Python -2»		

Направления деятельности структур

Организационные структуры	Состав группы	Направления деятельности
ОТРЯД-компания	Продюсер Режиссёр Аниматор Дизайнер Мастер игры и т.п.	✓ имеет собственную структуру ✓ разрабатывает и реализует командный проект ✓ организует режимные моменты и др.
ТВОРЧЕСКИЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ	руководитель обучающиеся	✓ обучение по развивающим программам
СОВЕТ ИГРЫ	Председатель Члены совета	✓ разрабатывает командный общелагерьный проект «Своя игра» ✓ разрабатывает и устанавливает правила распорядка дня, а также нормы взаимодействия участников программы ✓ планирует работу, анализирует деятельность отрядов, инициативных групп ✓ выражает и защищает интересы всего детского коллектива
ГРУППА «ПОДДЕРЖКА»	Социальный педагог Психолог	✓ социально-психологическая поддержка пребывания участников смены в условиях временного коллектива загородного лагеря
ГРУППА «ЗДОРОВЬЕ»	Врач Медсестра Физрук смены физруки отрядов	✓ утренняя зарядка ✓ спортивные мероприятия ✓ обеспечение спортивным инвентарем и его сохранность ✓ санитарно-гигиеническое просвещение

ПРЕСС-ЦЕНТР «Живем, играя!» »	художники-оформители журналисты редактор	✓ освещение в СМИ результатов реализации командного общелагерного проекта «Своя игра» ✓ отражение событий в стране и мире ✓ оформление и ведение записей в Книге рекордов смены ✓ оформление стенда достижений смены ✓ работа радиоцентра
ОРГКОМИТЕТ ФЕСТИВАЛЯ «Энергия игры!»	Старшая вожатая Вожатые Креативщики (представители отрядов)	Разработка и проведение мероприятий в рамках кинофестиваля
МОДУЛЬНАЯ ПРОГРАММА «Игра-дело серьезное!»	Педагог ДО обучающиеся	обучение по развивающим программам

Критерии эффективности реализации программы

Субъект образовательного процесса	Критерии результативности программы	Способы оценки результативности
Обучающийся	Расширения представлений обучающегося о возможностях здоровьесбережения и организации своего образования и развития. Успешность реализации основных дел смены через проявление детской инициативы и активности, заключающейся в: 1) удовлетворенности интересов и потребностей обучающегося в саморазвитии посредством игровой и других видов деятельности; 2) инициативности обучающегося, оцененной педагогами и сверстниками. Удовлетворённость образовательно-оздоровительной деятельностью, возможностью выбора занятий по интересам и проявления лидерских качеств	Карта фиксации наблюдений, результаты входных и итоговых анкет, педагогические совещания по итогам смены.
Педагог/наставник	Рост компетентности педагогов в реализации механизмов и технологий программы	Анализ на итоговом педагогическом совещании деятельности педагога
Родитель	Отсутствие отрицательных отзывов от	Анкета удовлетворенности

	родителей по реализации программы. Активность при участии в творческих конкурсах, проектах	родителей
ЗОЛ	Разработка новых технологий в области организации оздоровительно-образовательной деятельности, социализации подростков и усвоения норм культуры, здорового образа жизни	Пополнение УМК программы, подготовка публикаций, статей и методических разработок в периодических изданиях

Кадровое обеспечение программы

В реализации программы участвуют:

- директор образовательного учреждения: обеспечивает общее руководство;
- начальник лагеря: контролирует работу ЗОЛ по всем направлениям;
- заместитель директора по УВР: обеспечивает руководство учебно-воспитательным процессом, координирует работу педагогического состава;
- старший вожатый: координирует деятельность вожатых и проведение общелагерных мероприятий;
- воспитатели: планируют и организуют воспитательную работу в отряде;
- педагоги дополнительного образования: реализуют программу ЗОЛ;
- вожатые: организуют досуг детей;
- методист: осуществляет программно-методическое обеспечение работы смены и методическое сопровождение всех мероприятий смены;
- педагог-психолог: обеспечивает психологическое сопровождение детей и педагогического персонала ЗОЛ;
- художник/оформитель: осуществляет оформление ЗОЛ и всех мероприятий в рамках программы;
- инструктор по физической культуре: осуществляет проведение спортивных мероприятий;
- библиотекарь: организует работу библиотеки, проводит мероприятия с

использованием библиотечного фонда;

- аккомпаниатор/музыкальный руководитель: осуществляет музыкальное сопровождение мероприятий.

В конце смены проводится педагогический совет по итогам работы педагогического коллектива, на котором осуществляется анализ работы, заслушиваются и обсуждаются результаты работы воспитателей и руководителей. По итогам педагогического совета принимаются административные решения, корректируются задачи и содержание программ следующих смен.

Педагоги лагеря проходят подготовку и повышение квалификации на курсах. Вожатые проходят обучение в «Школе вожатых». Кроме того, при подготовке к проведению смены проводятся лекции по теории и практике работы в лагере и работе по конкретной программе для всего педагогического коллектива. С сотрудниками лагеря проводятся инструктажи по охране труда, технике безопасности и ЧС, по предупреждению пожаров, несчастных случаев на водоемах, травматизма, антитеррористической защищенности, дорожно-транспортных происшествий.

Материально техническое обеспечение программы

Оптимальные размеры помещений для занятий.

Легкость пространственной трансформации помещений; наличие «приватных зон» и возможности уединения для самостоятельных занятий.

Компьютерный класс.

Ноутбуки, принтеры, мультимедиа.

Учебные материалы, развивающие игры.

Спортивная площадка с тренажёрами.

Комната психологической разгрузки.

Канцелярские принадлежности

Светящиеся шары, предназначенные для имитации энергошаров, прозрачная колба-колодец из оргстекла для сбора энергошаров.

Информационно-методическое обеспечение программы

Форма организации и проведения программы	Формы организации проведения мероприятий: Групповая, коллективная. Формы проведения мероприятий: Ознакомительная экскурсия по территории; мастер-классы занятия дополнительного образования, игра-путешествие, квест, линейки открытия/закрытия смены; тимбилдинг, концерты, фестивали, конкурс рисунков/рисунков на асфальте, социальная акция, ярмарка, проектная деятельность, лайф квест, квиз, спортивные праздники и соревнования..
Методы и приемы	Словесные методы: Объяснение, рассказ, беседа. Наглядные: Демонстрация фото и видео-презентаций, видеофильмов, выставка творческих работ. Практические: Интерактивные занятия, игра-практикум, спортивные игры на местности, лайф-квесты.
Средства обучения	Обучающие занятия, игра, сценарии, фотографии, раздаточный материал, дидактический материал, видео-, фото презентации, онлайн-встречи, виртуальные экскурсии, наставническая деятельность.
Психолого-педагогическое сопровождение	Диагностика. Консультация. Тренинги. Профилактика. Игры на знакомство, сплочение, выявление лидера, снятие эмоционального напряжения, игры на определения роли в команде, выявление интересов.
Критерии эффективности реализации программы	Расширения представлений обучающегося о возможностях здоровьесбережения и организации своего образования и развития. Успешность реализации основных дел смены через проявление детской инициативы и активности, заключающейся в: 1) удовлетворенности интересов и потребностей обучающегося в саморазвитии посредством игровой и других видов деятельности; 2) инициативности обучающегося, оцененной педагогам и

	сверстниками. Удовлетворённость образовательно-оздоровительной деятельностью. Рост компетентности педагогов в реализации механизмов и технологий программы. Отсутствие отрицательных отзывов от родителей по реализации программы. Разработка новых технологий в области организации оздоровительно-образовательной деятельности, социализации подростков и усвоения норм культуры, здорового образа жизни. Обобщение опыта с возможностью распространения наработанных материалов в других программах.
Вид и форма контроля, форма предъявления результата	Виды контроля: Текущий (по итогам каждого мероприятия). Итоговый (анкетирование, рефлексия на огоньках, подведение итогов и результатов смены). Форма предъявления результата: отчет по итогам смены, фото- и видео – отчеты, публикации в официальных группах Центра и лагеря, на официальном сайте.

С целью реализации программы в полном объеме, создано информационно – методическое обеспечение:

- разработана и собрана нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
- разработаны должностные инструкции и инструкции по ОТ, ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий;
- определены темы педагогических советов, проводимых в течение смены;
- разработано программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских;
- разработана документация по работе лагеря: график работы персонала, акт о приемке лагеря;
- разработаны планы смены загородного лагеря;
- разработано оформление лагеря и отрядных мест.

Кроме нормативно-правовой базы, грамотно разработанного плана работы, необходимо иметь еще и наглядные материалы.

Самым важным в работе педагогического и детского коллектива является сохранение жизни и здоровья, поэтому в лагере оформляются:

1. Уголок по **обеспечению безопасности жизнедеятельности** включающий в себя:

- правила поведения в лагере;
- памятку для родителей;
- основные причины детского дорожно-транспортного травматизма;
- сигналы тревоги и действия при экстренной эвакуации из здания;
- опасность обращения с взрывоопасными предметами;
- действия на улице в экстремальной ситуации;
- оказание первой помощи и др.

2. Уголок **органа самоуправления** лагеря (включает фамилии, имена детей, их обязанности; план работы и др.)

3. Уголок по **спортивно-оздоровительной работе** отражает всю информацию по данному направлению: о предстоящих соревнованиях, фамилии победителей, поздравления и др.

4. В оформление по лагерю также включены поздравления именинников, достижения во всех творческих конкурсах, фотографии, объявления и др.

Финансовое обеспечение программы

Осуществляется согласно Плану финансово-хозяйственной деятельности, за счет средств, полученных от приносящей деятельности и средств местного бюджета.

Механизм оценки результативности программы

Эффективность реализации программы оценивается на нескольких уровнях:

1. Уровень включенности клубов (отрядов) и отдельных участников в программу. Диагностика осуществляется по активности участия в делах смены и отражается на диагностическом мероприятии, а также на вечерних клубных огоньках.

2. Уровень удовлетворенности педагогического состава смены, детей и подростков отражается результатами реализации программы. Диагностика осуществляется через итоговое анкетирование участников программы всех возрастных групп.

3. Уровень приобретенных знаний умений и навыков участниками программы в результате активного участия в мероприятиях смены различной направленности. Диагностика осуществляется путем выходного анкетирования, презентации творческих работ, выступления на общелагерных мероприятиях.

4. Уровень психологического комфорта участников программы разных возрастных групп, в том числе педагогов. Диагностика осуществляется методами наблюдения, опросом на ежедневных педагогических собраниях с педагогическим коллективом смены, итоговым анкетированием.

5. Уровень доверия участников программы к педагогическому составу. Диагностика осуществляется путем анкетирования, которое является модификацией метода Дембо-Рубинштейна, в конце смены.

6. Уровень социальных связей в отряде и в педагогическом коллективе. Диагностика осуществляется путем заполнения социометрии в начале смены, середине смены и в конце смены.

7. Степень успешного проведения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программы, показывают результаты анкетирования, которые включают вопросы об удовлетворенности участников о полученных знаниях и навыках.

Риски и способы их преодоления

	Риски	Способы их преодоления
Для ребенка	Пассивность	Отбор эффективных методов и средств для повышения активности участников программы: стимулирование мотивации
	Утомляемость	Продуманная организация мероприятий, чередование видов деятельности.
	Травматизм	Инструктаж по ТБ. Исключение травмоопасных ситуаций. Ответственность за здоровье и жизнь детей.
Педагоги дополнительного образования	Усталость педагогического коллектива	Четкое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях привлечение наставников.
	Эмоциональное выгорание	Тщательная подготовка программы смены. Разработка корпоративной культуры, использование стимулирования деятельности.
Погода	Плохие погодные условия	Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности. Запасные формы работы, адаптированные для проведения в помещении.
Материально-техническое обеспечение	Недостаточность спортивного и игрового инвентаря	Своевременное и достаточное обеспечение

Социальные партнёры

- Администрация города Вологды
- Департамента физической культуры и спорта Вологодской области
- Департамент культуры Вологодской области
- Департамент здравоохранения Вологодской области
- Департамент экономического развития Вологодской области
- Департамент природных ресурсов и охраны окружающей среды Вологодской области
- ГУ МЧС по Вологодской области
- Культурно-выставочный центр «Музей детства» г. Вологда

- БУК «Вологодский государственный музей-заповедник»
- Военно-патриотический центр «Вымпел-Вологда» имени Героя России подполковника Мясникова Михаила Анатольевича
- ОО «Исток»
- БПОУ ВО «Вологодский областной колледж искусств»
- БУК ВО «Вологодский государственный музей-заповедник»
- БУК ВО «Вологодской областной театр кукол «Теремок»
- БПОУ ВО «Вологодской областной колледж культуры и туризма»
- АУК ВО «Вологодский драматический театр»
- Вологодская городская шахматная федерация. Шахматный клуб-студия «Чемпион»
- МБУ ДО «Вожегодская ДЮСШ им. А.И. Богалий»
- ОО Федерации конного спорта Вологодской области
- ООО «Академия здоровья»
- БУ ДО ВО «Школа традиционной народной культуры»
- АНО «Комитет социально-правовой защиты населения» Защита. Забота. Закон» (Фабрика добрых дел)
- Кондитерское производство «АТАг» г. Шексна
- ОАО «Вологодское мороженое»

Список литературы

1. Куприянов Б.В. К92 Ролевая игра в детском загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко.— М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010. — 263 с.
2. Афанасьев С.П. и др. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома, 2001

3. Байбородова Л.В., Рожков М.И. Воспитательная работа в детском загородном лагере: Учебно-методическое пособие. – Ярославль, 2003.
4. Большаков С.В., Гаврилова Т.П. и др. Лето. Лагерь. Вожатому: Методические рекомендации. – Пермь, 2000. С. 28-29.
5. Возжаев С.Н. Возжаева Е.И. Слагаемые успеха лагерной смены. – М., 2002. С.59-61.
6. Лобачева С.И., Великородная В.А., Щиголь К.В. Загородный летний лагерь. 1-11 классы. – М., 2006. С. 8-12; 109-164.

Приложение

ИНСТРУКЦИЯ ФОРМИРОВАНИЯ И РАБОТЫ ИГРОВОЙ КАМПАНИИ

1. **Отряд - игровая кампания или кампания-разработчик**(формируется в начале лагерной смены).

2. Каждая кампания имеет свое название (Например: «Звезда», «Патриот», «Мастера игры», т.п.).

3. В кампании распределяются должности:

Директор - ведет общее руководство, занимается административной работой: поиск места проведения игры, составление договора с начальником лагеря на аренду помещений, площадок для проведения и разработки игры,...

Заместитель директора – общее руководство процессом работы над проектом, осуществляет взаимодействие между директором и членами кампании, ведет подбор кадров и контролирует выполнение ими трудовых обязанностей.

Режиссер - руководит творческой группой кампании, контролирует процесс создания Игры.

Сценаристы – разрабатывают сценарий игры, продумывают правила, фишки, дополнительные опции.

Программисты: разрабатывают игру на ПК

Дизайнеры: отвечают за оформление внешнего вида игры, подбор атрибутики, рекламные афиши

Аниматоры – проводят игру.

Костюмеры, реквизиторы – отвечают за подбор костюмов, подбор атрибутики

Мастера игрушки – изготавливают игровое оборудование, инвентарь, игрушки.

4. Кампания проектирует и разрабатывает авторскую игру, опираясь на личный опыт и опыт, приобретенный на смене.

5. Виды игры:

- компьютерная,
- подвижная,
- настольная,
- спортивная,
- квест-игра,
- игра-путешествие,...

6. Созданная игра является продуктом проекта «Своя Игра!» и принимает участие в Фестивале «Энергия Игры»
МЕТОДИКИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

АНКЕТА ДЛЯ ДЕТЕЙ

Дорогие ребята!

Просим Вас принять участие в нашем исследовании, целью которого является совершенствование работы ЗОЛ «Единство». Для этого Вам необходимо ответить на

несколько вопросов, представленных ниже. Полученные результаты будут использоваться в обобщенном виде. Прочитав вопрос и варианты ответов на него, выберите тот, который соответствует Вашему мнению, и обведите его в кружок, или напишите свой вариант.

1. Как часто Вы отдыхаете в ДОЛ «Единство»?
 - а) каждое лето;
 - б) первый раз;
 - в) отдыхал(а) несколько раз.
2. Вожатые Вашего отряда ...
 - а) очень понравились;
 - б) понравились;
 - в) не произвели сильного впечатления;
 - г) не понравились.
3. Воспитатели Вашего отряда ...
 - а) очень понравились;
 - б) понравились;
 - в) не произвели сильного впечатления;
 - г) не понравились.
4. Как Вы можете оценить качество организации мероприятий?
 - а) всегда очень интересно;
 - б) иногда бывает интересно;
 - в) иногда бывает скучно;
 - г) часто бывает скучно.
5. Достаточно ли было проведено мероприятий в лагере?
 - а) достаточно;
 - б) недостаточно;
 - в) затрудняюсь ответить.
6. Какие мероприятия Вам понравились больше других?

7. Что Вам не понравилось в лагере?

8. В скольких мероприятиях Вы участвовали?
 - а) почти во всех;
 - б) в 1 - 3 мероприятиях;
 - в) вообще не участвовал(а).
 9. Посещали ли Вы какие-либо кружки или секции?
 - а) да;
 - б) нет.
 10. Хотели бы Вы снова приехать на отдых в ДОЛ «Единство»?
 - а) да;
 - б) нет;
 - в) затрудняюсь ответить.
 11. Ваши предложения по улучшению отдыха в лагере ...
-

Укажите, пожалуйста, номер Вашего отряда _____
Благодарим за участие!

АНКЕТА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

Уважаемые коллеги!

Просим Вас принять участие в нашем исследовании, целью которого является совершенствование работы ДОЛ «Единство». Для этого Вам необходимо ответить на несколько вопросов, представленных ниже. Полученные результаты будут использоваться в обобщенном виде.

Прочитав вопрос и варианты ответов на него, выберите тот, который соответствует Вашему мнению, и обведите его в кружок, или предложите свой вариант.

1. Какой год Вы работаете в ДОЛ «Единство»?

- а) первый;
- б) второй;
- в) более двух лет.

2. Как Вы считаете, справедливы ли требования и распределение обязанностей между работниками в лагере?

- а) всегда и полностью справедливы;
- б) почти всегда такие, какими и должны быть;
- в) иногда не соответствовали (слишком высокие или слишком низкие).

3. Насколько соблюдались Ваши права во время работы в лагере?

- а) всегда на высоком уровне;
- б) на среднем уровне;
- в) на низком уровне (нередко было ущемление прав).

4. Удовлетворены ли Вы взаимоотношениями с коллегами по отряду?

- а) очень хорошо сработались;
- б) достаточно хорошо сработались;
- в) нередко в работе возникали расхождения.

5. Оказывалась ли Вам педагогическая помощь и поддержка в случае необходимости?

- а) конечно, при каждой просьбе;
- б) не всегда;
- в) крайне редко или вообще не оказывалась.

6. Как Вы оцениваете материально-техническое оснащение лагеря?

- а) полностью устраивает;

- б) устраивает, но есть нюансы;
в) не устраивает.
7. Как Вы оцениваете условия жизни в лагере?
а) полностью устраивают;
б) устраивают, но есть нюансы;
в) не устраивают.
8. Как Вы оцениваете организацию воспитательной работы в лагере?
а) на высоком уровне;
б) на среднем уровне;
в) на низком уровне.
9. Хотели бы Вы продолжить сотрудничество с лагерем?
а) да;
б) нет;
в) затрудняюсь ответить.
10. Ваши предложения для повышения эффективности работы в лагере

Предложения, касающиеся материально-технического оснащения лагеря	Предложения, касающиеся организационных моментов смены	Предложения, касающиеся психолого-педагогических и методических аспектов

Благодарим за участие!

Анкета для родителей «Портрет моего ребенка»

Цель: выявление индивидуальных особенностей подростка, черт его характера, интересов, отношения к лагерю, а также взаимоотношений между родителями и подростками.

1. Как ребенок относится к вам? К другим членам семьи?
С любовью, уважением, равнодушно, грубо. (Нужное подчеркните.)
2. Какие качества характера проявляет ваш ребенок особенно ярко? Какова главная черта его характера? _____
3. Что отличает вашего ребенка в поведении, привычках, состоянии здоровья? _____
4. Что больше всего действует на него:
ласка, просьба, требование, угроза, наказание? (Нужное подчеркните.)
5. Какова роль ребенка в семье: — его обязанности _____
— его права _____
— разовые и постоянные поручения _____
6. Есть ли у ребенка друзья? да, нет. (Нужное подчеркните.) Охарактеризуйте круг его товарищей. _____
7. Где, как, с кем проводит ребенок свободное время? _____
8. Какие учебные предметы нравятся ребенку? Какие можно назвать его любимыми

предметами? _____

9. Как ребенок относится к ДОЛ:

охотно ли едет туда, охотно ли выполняет поручения, как относится к мероприятиям, совместным делам? _____

10. Рассказывает ли он вам о своих проблемах? Что ему нравится? Что не нравится?

11. Кто из взрослых является для него авторитетом? _____

12. Какой ваш ребенок в коллективе?

Общительный, необщительный, добрый, недобрый, щедрый, жадный, необидчивый, обидчивый, командует, подчиняется, недрачливый, драчливый, помогает, не помогает другим, уступает, не уступает в конфликтной ситуации. (Нужное подчеркните.)

13. Что бы вы хотели изменить в вашем ребенке? _____

14. Нравятся ли вам его увлечения? да, нет. (Нужное подчеркните.) Каковы они?

15. Удовлетворены ли вы пребыванием Вашего ребенка в лагере? да, нет. (Нужное подчеркните.) Ваши пожелания _____

Спасибо за работу!

Дополнительная общеобразовательная программа

«Игра-дело серьезное!»

Настоящая программа имеет **социально-педагогическую направленность** и представляет собой систему общетрудовой и технологической подготовки учащихся, ориентированную на развитие игровой культуры и основанную на применении игровой деятельности в образовательном и воспитательном процессе.

Игра и игрушка предоставляют громадные возможности для формирования технологических знаний, умений и навыков, поскольку их использование в образовательном процессе позволяет помочь решению некоторых вопросов обучения и воспитания школьников, являющихся весьма **актуальными** в настоящее время.

К таким вопросам относятся:

- формирование и развитие мотивации учащихся к трудовой деятельности;
- развитие познавательных интересов;
- формирование правильного представления об эстетической значимости предметов традиционного народного ремесла;
- приобщение детей к изучению и возрождению народных традиций игровой культуры, многие из которых крайне плохо известны сегодня (например, такие игры, как лапта, бирюльки, пильщик и др.);
- создание благоприятных условий для организации совместной трудовой деятельности и формирования в её ходе детского коллектива, объединённого общим (в данном случае – игровым) интересом.

Именно в соединении труда и игры, возрождении и использовании народной игровой культуры и одновременном применении современных технологий как эффективном средстве обучения и воспитания и состоит **новизна и оригинальность** настоящей программы.

Цель программы – технологическая подготовка учащихся и развитие их игровой культуры через использование игровых форм и методов обучения, возрождение народных традиций игры и приобщение к современным игровым технологиям.

Задачи:

- освоение учащимися технологических знаний, умений и навыков на основе изготовления предметов для игр;
- развитие творческих способностей учащихся в разработке новых видов игрового оборудования;
- создание образцов игрушек, которые имеют эстетическую значимость и являются предметами декоративно-прикладного искусства;
- овладение учащимися основными умениями и навыками исследовательской работы по изучению и возрождению игрового оборудования и приёмов его изготовления;
- знакомство с основами создания компьютерных игр, 2D-анимацией
- освоение первичными навыками сценарного дела, продюсирования игр
- способствовать развитию творческих способностей через освоение навыков актерского мастерства

Курс закладывает необходимый фундамент для понимания всех процессов создания проекта, что является важнейшей частью мира игры— от сценариста до специалиста компьютерной графики. Курс направлен на практическое любительское освоение всех этапов создания игры. Программа обучения полезна всем, кто хочет познакомиться с миром игры, расширить познания о традиционной игре и игрушке, получить первичные знания по созданию игр (в том числе и компьютерной). Курс поможет совершить «погружение в мир игры», научиться изготавливать различные игрушки, а главное – попробовать создать свою авторскую игру с пониманием профессиональных правил и стандартов. Также курс будет полезен тем, кто хочет усилить свои креативные способности. В процессе обучения учащиеся готовят свое творческое портфолио. Образовательная программа представляет собой практическую работу над реальными проектами, в которых обучающийся участвует в разных профессиональных ролях: сценарист, режиссер, аниматор, актер, 2D-аниматор, программист,... и так далее. Кроме изучения основ создания игры и игрушки и работы над проектами в программу включены мастер-классы, учебные питчинги.

Программа модульная. Каждый модуль — это интенсивкурс по определенной специализации. Каждый модуль предназначен для определенной возрастной категории обучающихся.

Длительность курса: 5 дней

Форма занятий: очная (теория, практика)

Ежедневно с 10-00 до 12-00.

Необходимое оборудование

Мастерская для создания игрушек с необходимыми материалами и оборудованием, цифровой фотоаппарат, компьютерный класс, с возможностью выхода в интернет и программным обеспечением

Учебный план

1 модуль «Мир игры»

Данный модуль предназначен для обучающихся 6-17 лет и включает в себя общие сведения о мире игры, игровой индустрии и создании игрушки.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	История игры и игрушки. Виды игр.	2	1	1
2.	Тематика. Сценарное мастерство. Режиссура игры. Аниматор.	2	1	1
3.	Настольные игры	2	1	1
4.	Квест-игры.	2	1	1
5.	Спортивные и подвижные игры. Атракционы	2	1	1
		10	5	5

Содержание модуля

1. Водное занятие. Инструктажи по технике безопасности, противопожарной безопасности.

Презентация: история игры и игрушки «Мир игры». Виды игр.

Демонстрация игр. Апробация.

2. Знакомство с понятиями: тематика игры, планирование, сценарий, стратегия игры, режиссура. Рассмотрение данных понятий на примере разнообразных игр. Аниматор - кто это?

Роль аниматора в игре (Работа с публикой, ориентация в пространстве, работа над сценическим образом, сценическая речь, техника грима)

3. Разнообразие настольных игр. Демонстрация.

По функции (развлекательные настольные игры, азартные игры, обучающие игры, головоломки, коммуникативные игры).

По характеру игры (интеллектуальные игры, азартные игры, на физические способности)

По типу используемых предметов (карточные игры, игры на специальных приспособлениях (досках), игры с карандашом и бумагой, игры, основанные на выстраивании узора)

По типу правил (игры с полной информацией, т.е. такие, где изначально дана вся информация обо всех участниках игры - шашки, шахматы и пр., игры с неполной информацией)

Апробация.

1. Квест-игры.

2. Знакомство с понятием «квест», разнообразие квестов. Особенности процесса создания игры. Цели. Подготовка заданий разного вида и уровня сложности. Маршрут квеста. Карта. Информирование участников квеста, подсказки. Выбор победителя, подведение итогов. Призовой фонд.

3. Спортивные и подвижные игры. Аттракционы.

Понятия спортивной, подвижной игры, видовое разнообразие. Правила игры. Судейство.

Инвентарь и спортивная форма.

Аттракцион. История возникновения. Отличительные особенности. Правила безопасности на аттракционах. Использование игр - аттракционов в организации досуга. Правила и особенности проведения.

2 модуль

«Программирование. Python -1!»

Данный модуль предназначен для средней и старшей возрастной группы и включает в себя общие сведения о разработке компьютерных игр, режиссуре, анимации и программировании.

Программирование игры идет на основе языка программирования Python

Данный модуль формирует у детей конструктивно-технические способности. Предполагает дополнительное образование детей в обучении основам программирования. Развивает логическое мышление в увлекательной игровой форме. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития творческих способностей детей в области информационных технологий.

Формирование интереса к овладению знаний и умений в области информационных технологий является важным средством повышения качества обучения.

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Виды игр. Языки программирования. Игра «Кликер». Создание персонажа «Звездочка». Управление координатами, размером персонажа и временем.	2	1	1
2	Логические выражения. Сенсоры. Переменные и ведение счета в игре	2	1	1
3	Создание персонажа «Противник». Движение персонажа.	2	1	1
4	Событие «проигрыш». Создание сцены «конец игры».	1	0.5	0.5
5	Создание персонажа «Бонус». Движение персонажа	2	1	1
	Управление фоном. Кнопки перезапуска игры и отключения звука	1	0.5	0.5
		10	5	5

1. Виды игр. Презентация. Языки программирования. Знакомство с **Python**. Создание персонажа «Звездочка». Управление координатами, размером персонажа и временем. Теория: Создание персонажа. Координатная сетка. Команды времени. Практика: Создание персонажа и алгоритма его перемещения по сцене.

2. Логические выражения. Сенсоры. Теория: Операторы НЕ, И и ИЛИ. Сенсор касания и нажатия клавиши мыши. Практика: Создание алгоритма исчезновения персонажа при наведении и нажатии на него мышкой.

Переменные и ведение счета в игре. Теория: Создание переменной «Счет». Практика: Добавление команд ведения счета в действующий алгоритм.

3. Создание персонажа «Противник». Движение персонажа. Теория: Создание персонажа «Противник». Практика: Создание персонажа и алгоритма его перемещения по сцене.

Переменные и ведение счета в игре. Теория: Создание переменной «Счет». Практика: Добавление команд ведения счета в действующий алгоритм.

4. Событие «проигрыш». Создание сцены «конец игры». Теория: Окончание игры при нажатии на «Противника». Практика: Создание алгоритма вывода сообщения об окончании игры и окончание игры при нажатии на «Противника» мышкой.

5. Создание персонажа «Бонус». Движение персонажа. Теория: Создание персонажа «Бонус». Практика: Создание персонажа и алгоритма его перемещения по сцене.

7. Управление фоном. Теория: Добавление фонов игру. Практика: Создание алгоритма переключения фона в зависимости от количества набранных очков.

Кнопки перезапуска игры и отключения звука. Теория: Добавление в игру кнопок перезапуска и звука. Практика: Создание алгоритма управления звуком одним персонажем другими. Перезапуск игры по событию.

Данный обучающий модуль дает базовые знания и предполагает использование полученных детьми знаний для создания проекта собственной игры.

3 модуль

«Программирование. Python -2!»

Данный модуль предназначен для старшей возрастной группы и включает в себя общие сведения о разработке компьютерных игр, режиссуре многопользовательской игры, дизайне персонажей и определении победителя.

Программирование игры идет на основе языка программирования Python

Данный модуль формирует у детей конструктивно-технические способности. Предполагает дополнительное образование детей в обучении основам программирования. Развивает логическое мышление в увлекательной игровой форме. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития творческих способностей детей в области информационных технологий.

Формирование интереса к овладению знаний и умений в области информационных технологий является важным средством повышения качества обучения.

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Виды игр. Языки программирования Игра Платформер. Создание персонажа «Мячик». Управление персонажем с клавиатуры	2	1	1
2	Создание персонажей «Карандаш» и «Ластик».	1	0.5	0.5
3	. Создание персонажа «Лава». Усложнение игрового процесса..	1	0.5	0.5
4	Создание персонажа «Жизни». Добавление количества попыток прохождения игры	2	1	1

5	Предпусковое меню, реализация возможности выбора цвета персонажа «Мяч». Окончание игры при использовании всех попыток. Окончание игры при использовании всех попыток.	1	0.5	0.5
6	Создание персонажа «Мяч 2». Реализация программу управления двумя персонажами при переключении между ними	1	0.5	0.5
7	Создание персонажа «Кнопка активации». Разделение уровней на подуровни. Звуковое сопровождение игры. Создание мелодии из нескольких отрывков в wav формате.	2	1	1
		10	5	5

1. Виды игр. Презентация. Языки программирования. Знакомство с **Python**. Создание персонажа «Мячик». Управление персонажем с клавиатуры. Теория: Импорт объектов. Практика: Создание алгоритма управления персонажем с клавиатуры: движение налево и направо, прыжок.

2. Создание персонажей «Карандаш» и «Ластик». Использование расширения «Перо». Теория: Импорт расширений. Практика: Создание алгоритма следования за мышью. Рисование «Пером».

3. Создание персонажа «Лава». Усложнение игрового процесса. Теория: Условие отображения объектов. Практика: Создание алгоритма отображения соответствующего костюма «Лавы» на игровом поле в зависимости от уровня.

4. Создание персонажа «Жизни». Добавление количества попыток прохождения игры. Теория: Усложнение игры посредством добавления количества попыток. Практика: Создание алгоритма определения количества отображаемых объектов.

5. Предпусковое меню, реализация возможности выбора цвета персонажа «Мяч». Окончание игры при использовании всех попыток. Теория: Меню игры. Практика: Создание алгоритма отображения меню выбора цвета персонажа «Мяч».

6. Создание персонажа «Мяч 2». Реализация программу управления двумя персонажами при переключении между ними. Теория: Дублирование персонажей. Практика: Создание алгоритма переключения между персонажами, ограничение восприятий нажатий клавиатуры.

7. Создание персонажа «Кнопка активации». Разделение уровней на подуровни. Теория: Усложнение игры. Практика: Добавление уровней требующих выполнения заданий двумя персонажами.

Звуковое сопровождение игры. Создание мелодии из нескольких отрывков в wav формате. Теория: Звуки и их комбинирование. Практика: Создание мелодии сопровождения игрового процесса.

Данный обучающий модуль дает базовые знания и предполагает использование полученных детьми знаний для создания проекта собственной игры.

4 модуль

Мастерская игры и игрушки

Данный модуль предназначен для всех возрастных групп и включает в себя общие сведения о видовом разнообразии игрушек, их изменении и совершенствовании на протяжении времени, материалах, инструментах для их изготовления. Кроме того, данный курс предполагает обучение детей изготовлению разных видов игрушек.

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Виды игрушек. Изменение и совершенствование. Материалы. Инструменты.	1	0.5	0.5
2	Народные игрушки. Изготовление игрушки-аттракциона «Попадай-ка!»	1	0.5	0.5
3	Изготовление игрушки-аттракциона «Рыболов» (коллективная)	1	0.5	0.5
4	Изготовление игрушки-сувенира ниток «Ангел»	1	0.5	0.5
5	Изготовление игрушки-сувенира из фетра «Мишка»	2	0.5	1.5
6	Изготовление игрушки- дергунчика «Буратино»	1	0.5	0.5
7	Изготовление игрушки-оригами	1	0.5	0.5
8	Изготовление глиняной игрушки «Лошадка»	2	0.5	1,5
		10	4	6

Содержательной основой программы являются первоначальные знания о законах цветоведения и композиции, технологии ручной художественной обработки различных материалов, о приёмах декорирования из бумаги, ниток, ткани, фанеры, глины и составлении различных композиций для оформления интерьера и подарка. Учащиеся овладевают первоначальными знаниями, умениями в данной области, обогащают свой терминологический словарный запас, у них начинают формироваться навыки технологической обработки материалов и оформления изделия.

1. Знакомство с детьми. Знакомство с мастерской, инструментами, материалами.

Организационные вопросы. Правила поведения и требования к учащимся. Инструктажи по технике безопасности, пожарной безопасности, чрезвычайным ситуациям
Демонстрация изделий педагога и учеников. Знакомство с историей возникновения игрушек, их видовым многообразием – презентация. Беседа о прикладном творчестве как искусстве. Загадки, пословицы, приметы о труде, инструментах, приспособлениях.

2 Особенности работы с деревом. Обработка. Инструменты. Деревянные игрушки, демонстрация. Фанера – как альтернатива дереву при изготовлении игрушек.

Изготовление игрушки-аттракциона «Попадай-ка!» из готовой заготовки. Обработка фанеры (зашкуривание), закрепление атрибутов, роспись.

3. Закрепление навыков обработки фанеры. Изготовление коллективной игрушки-аттракциона «Рыболов». Роспись.

4. Сувениры из ниток и ткани. Теоретическая часть. История сувенира. Что могут нитки? (виды и назначение). Примеры работ, выполненных с помощью ниток. Ткань – материал для творчества (свойства ткани, цвет, рисунок на ткани). Понятия «лицевая», «изнаночная», «долевая нить». Понятие о традиционной кукле и лоскутном шитье как видах декоративно-прикладного творчества. Особенности изготовления народных тряпичных игрушек и кукол (несшивная, сшивная). Смысловая и символическая нагрузка народных кукол. Практическая работа: изготовление нитяной куклы «Ангел» (несшивная техника)

5. Игрушки из ткани. Знакомство с фетром, швейной фурнитурой Иголка, её применение, ножницы. Полуобъемные игрушки, их особенности, способы изготовления. Ручные швы («вперед иголка», «через край», «петельный»). Этапы изготовления игрушки. Уточнение понятий «шаблон», «выкройка», «детали кроя». Правила набивки. Особенности праздничного декора для игрушек. Использование декоративных элементов (глазки, носики, ленточки и др.) Пошив игрушки: медвежонок.

6. Игрушки из бумаги, картона. Особенности работы с бумагой, картоном. Демонстрация игрушек-дергунчиков. Инструменты: ножницы, игла, шило, степлер,.. Знакомство с материалом, виды крепежа. Клей. Механизм игрушки. Работа с цветной бумагой: оформление в технике аппликации. Трафарет. Его использование, левая и правая сторона. Изготовление игрушки по образцу.

7. Игрушки из бумаги, картона. Линия отреза, линии сгиба. Демонстрация игрушек из бумаги. Знакомство с техникой оригами. История игрушки-оригами. Изготовление игрушки по образцу.

8. История возникновения глиняной игрушки. Знакомство с глиной как материалом для изготовления игрушек. Особенности работы, инструменты. Обжиг. Роспись и декорирование игрушек. Выставка работ мастера и детских работ. Презентация «В мире глиняной игрушки». Техника лепки из целого куска, вытягивание, сглаживание. Изготовление игрушки. Обжиг (проводится мастером). Роспись игрушки.

