

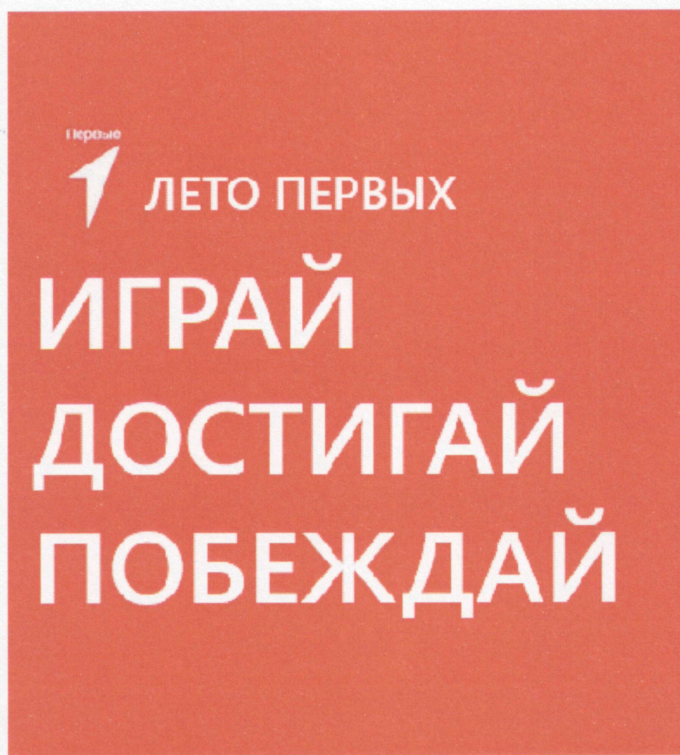
АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ВОЛОГДЫ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР "ЕДИНСТВО"»

Рассмотрено на методическом совете
МУ ДО ДЮЦ «Единство»
Протокол № 3 от 04.04.2026 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МУ ДО ДЮЦ «Единство»
И.Н. Курина
2026 г.

**ПРОГРАММА СМЕНЫ
ЗАГОРОДНОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ЕДИНСТВО»**



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

Вологда, 2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Актуальность	6
Преимственность и новизна программы	7
Педагогическая целесообразность	8
Сроки реализации программы	8
Характеристика участников программы	8
Цели и задачи	9
Ожидаемые результаты	9
Концептуальные основы	11
Этапы реализации программы	12
Содержание программы	12
Основные мероприятия	17
Мотивационная система	22
Система самоуправления	23
Критерии эффективности реализации программы	25
Кадровое обеспечение программы	26
Материально - техническое обеспечение программы	27
Информационно-методическое обеспечение программы	29
Финансовое обеспечение	32
Механизм оценки результативности смены	32
Риски и способы их преодоления	33
Социальные партнёры	34
Список литературы	35
Приложение	35

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»

М.А.Горький

«Лето первых. Играй. Достигай. Побеждай» – программа, разработанная в сотрудничестве с **Движением Первых** и в контексте **Десятилетия науки и технологий в Российской Федерации** (Указа Президента Российской Федерации от 25.04.2022 г. № 231.2022-2032 гг.).

Одной из приоритетных задач современного общества и государства является воспитание нового поколения, обладающего высокими моральными качествами, духовной зрелостью, патриотизмом, а также активной жизненной позицией и творческим подходом. Особенно важно подготовить молодых учёных и инженеров, которые смогут эффективно справляться с вызовами, стоящими перед нашей страной и миром в целом.

Одним из эффективных инструментов достижения этой задачи является игровая деятельность.

Через игру ребёнок не только получает новые знания, но и развивает творческое мышление, логику, навыки сотрудничества и способность находить нестандартные решения. Обучение в игровой форме способствует формированию у детей умения экспериментировать, анализировать полученные результаты и делать обоснованные выводы — то есть развивает те компетенции, которые важны для научной и технической деятельности. Такой подход стимулирует интерес к познанию и помогает идти в ногу с современными требованиями, способствуя всестороннему развитию. Древняя мудрость, заложенная в играх наших предков, передаёт нам ценные духовно - нравственные ориентиры. Это тот прочный фундамент знаний и навыков, который необходим для успешного движения вперёд.

Загородный оздоровительный лагерь является уникальной образовательной средой, где игра - становится неотъемлемой частью образовательного пространства. Играя в разнообразные игры, изучая механизмы и видовое многообразие игры, изобретая новые игры, планируя и проводя их, участники смены постигают главные ценности и ориентиры современного общества, изучают традиции, формируют культуру, приобретают навыки взаимодействия и коммуникации, развиваются нравственно, духовно, творчески и научно, двигая научный прогресс.

Игра – это не просто форма досуга, а объект исследования и проектирования, способ постижения опыта и культурных связей, инструмент духовно - нравственного воспитания и, в конечном счёте, результат научно - технологического подхода.

«Лето первых. Играй. Достигай. Побеждай» – это не просто название, но и главный девиз смены. Чтобы быть первым, необходимо идти в ногу со временем, черпая вдохновение в мудрости и опыте предков, стремиться к собственному росту и развитию науки и прогресса, действовать во благо страны и региона, достигать поставленных целей и одерживать как малые победы над собой, так и большие триумфы в будущем.

Программа разработана на основе нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 29.12.2025) «Об образовании в Российской Федерации».

2. Национальный проект «Образование» (Срок реализации продлён до 2030 года в соответствии с Указом Президента Российской Федерации № 474).

3. 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.

4. 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 молодёжи».

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

6. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

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

8. Приказ Минпросвещения России №209 от 17.03.2025 — «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».

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».

11. Постановление Губернатора Вологодской области от 13.02.2007 №47 «Об областной межведомственной комиссии по организации отдыха, оздоровления и занятости детей».

12. Указ Президента Российской Федерации от 25 апреля 2022 г. N 231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий».

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.

Программа опирается на ключевые направления Движения Первых, превращая их в **наставления, цели и призывы к действию:**

- **Учись и познавай:** Расширяй горизонты, открывай новое!
- **Найди признание:** Проявляй себя, демонстрируй таланты!
- **Благотвори:** Делай добро, помогай другим!
- **Достигай и побеждай:** Стремись к вершинам, не бойся вызовов!
- **Расскажи о главном:** Делись знаниями, выражай свою позицию!
- **Береги планету:** Заботься об окружающей среде!
- **Открывай страну:** Изучай Россию, ее культуру и историю!
- **Умей дружить:** Цени поддержку, создавай крепкие связи!
- **Будь здоров:** Веди активный образ жизни, заботься о себе!
- **Служи Отечеству:** Будь достойным гражданином своей страны!
- **Создавай и вдохновляй:** Генерируй идеи, воплощай мечты!
- **Дерзай и открывай:** Не бойся рисковать, ищи новые пути!

В рамках смены пройдут **яркие фестивали:**

- **Фестиваль дворовых игр «Умей дружить»:** Возможность познать разнообразие дворовых игр и почувствовать радость простого общения.
- **Фестиваль компьютерных игр «Дерзай и открывай»:** Возможность проверить свои навыки в виртуальных баталиях.
- **Фестиваль профессий «Найди призвание»:** Откроет для участников смены мир профессий, связанных с миром игры (от проектирования и разработки до проведения)
- **«Фестиваль народных игр «Наследники традиций»:** Откроют для себя мир народной мудрости, заключённой в играх вологжан. Познакомься с уникальным искусством и традициями региона.

Главный фестиваль «Своя игра!»:

Кульминация смены, где будут представлены плоды своей творческой работы – авторские игры, разработанные на основе игрового наследия Вологодчины, знаний по игровому моделированию и программированию и личного опыта.

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 самореализации на благо страны и региона.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность программы обусловлена необходимостью интеграции нескольких ключевых аспектов, которые способствуют прогрессу в различных областях.

- **Соответствие государственным приоритетам:** Программа направлена на формирование нового поколения учёных и инженеров, готовых к вызовам современного мира, что соответствует целям Десятилетия науки и технологий.
- **Развитие научного мышления и креативности:** Игровая деятельность, как основной инструмент программы, позволяет ненавязчиво развивать критическое мышление, креативность, способность к сотрудничеству и решению задач – ключевые качества для будущих специалистов.
- **Партнёрство с Движением Первых:** Сотрудничество с Движением Первых обеспечивает соответствие программы ценностям и векторам развития организации, способствуя формированию полноценной, активной, патриотичной, творческой и нравственной личности.
- **Универсальность игры:** Игра – это естественный способ познания мира для детей. Через игру они учатся ставить цели, планировать действия, достигать результатов, выигрывать и проигрывать, что является мощным обучающим фактором на протяжении всей жизни.
- **Региональный компонент:** Программа включает изучение народных игр Вологодской области, знакомство с миром профессий игровой индустрии региона, онлайн - посещение "Музея детства " и знакомство с успешным опытом компаний разработчиков игр, что способствует формированию региональной идентичности и интереса к науке и технологиям.

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.

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ И НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа смены «Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай»- уникальна. Мы не просто опираемся на богатый опыт Вологодской области, но и привлекаем к работе наставников. Это люди с колоссальным багажом знаний и практики в самых разных областях – от игр и преподавания до науки и наставничества. Их миссия – помочь ребятам раскрыть свой творческий потенциал, освоить новые технологии, понять важность мира и единства, приумножить семейные и культурные ценности, а также привить любовь к здоровому образу жизни.

Сегодняшний мир меняется с невероятной скоростью, и подрастающему поколению как никогда важно быть готовыми к этим переменам. Мы понимаем, что им предстоит адаптироваться к новым политическим и социально-экономическим реалиям. Поэтому наша программа уделяет особое внимание профориентации, развивая в ребятах такие качества, как активность, самостоятельность, компетентность, деловитость и ответственность – всё то, что так ценится в современной экономике.

Но главная особенность нашей программы – это её глубокая связь с философией "Движения Первых". Мы видим игру не просто как развлечение, а как мощный инструмент для достижения целей и побед. Через разнообразные игры мы погружаемся в историю, черпаем мудрость предков, осмысливаем современность и даже моделируем будущее, стремясь к прогрессу человечества. Это полностью соответствует идеям "Движения Первых", которое ставит перед собой государственные задачи по воспитанию нового поколения. Игра здесь – ключевой элемент воспитания.

Кроме того, наша программа уникальна тем, что она гармонично объединяет в себе программу смены, Программу воспитания и дополнительные общеобразовательные программы (ДООП). Все они тесно связаны общими целями и задачами. Среди них – ДООП "Играй. Достигай. Побеждай".

Таким образом, программа обладает как новизной в подходах и методах, преемственностью использования программ ДООП, так и высокой актуальностью в контексте современных вызовов и государственных задач.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Формирование молодого поколения, готового к полноценной жизни в обществе и полному раскрытию своих способностей, – это ключевая задача для нашей страны. Для достижения этой цели необходим многогранный подход, охватывающий как образовательные программы, так и развитие науки и технологий. Такой комплексный подход способствует гармоничному развитию общества и укреплению позиций России на международной арене.

Летняя смена "Лето первых. Играй. Достигай. Побеждай" предлагает уникальный и педагогически обоснованный формат. Всего за две недели, погружаясь в мир игры и используя разнообразные игровые методики – от симуляций и квестов до мастер-классов и викторин – участники смогут раскрыть свой потенциал. Они научатся эффективно работать в команде, развивать лидерские качества, критическое и креативное мышление. Следуя философии Движения Первых, ребята получат ценный импульс для дальнейшего развития, что станет их главным успехом.

Особое внимание в программе уделяется объединению знаний из разных областей: науки, искусства, истории и технологий. Это помогает участникам увидеть взаимосвязи между дисциплинами и понять их практическое применение. Мы также подчёркиваем важность экологической устойчивости и социальной ответственности, что является неотъемлемой частью воспитания современного гражданина.

Кроме того, смена включает экскурсии и встречи с профессионалами из различных сфер. Это даёт ребятам возможность познакомиться с реалиями трудовой деятельности, понять требования к специалистам, расширить кругозор и, возможно, определиться с будущей профессией.

Эта программа станет значительным шагом в воспитании активной и ответственной молодёжи, готовой к инновациям и вызовам современности. Наша главная цель – не просто обогатить игровой опыт детей в лагере, но и вдохновить их на дальнейшее изучение науки и технологий, а также на активное участие в жизни общества и страны.

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

16.06.2026-29.06.2026.

ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на детей и подростков от 6 до 17 лет

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Программа направлена на формирование гармонично развитой личности, готовой к активной и ответственной жизни в современном обществе.

Цель программы:

Формирование ценностного отношения к окружающему миру, развитие личности, готовой к активной социальной деятельности, патриотизму и самореализации, *средством игровой деятельности*, основанной на традиционных российских духовно - нравственных ценностях и культуре 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
3. Способствовать формированию понимания целостной картины мира, осознания своей принадлежности к стране и готовность действовать в ее интересах, осознания ценности культуры и истории.
4. Формировать навыки эффективного общения, позитивного самоощущения и уважения к другим.
5. Реализовать развивающие программы творческих мастерских, для приобретения участниками смены конкретных знаний, умений, навыков, развития креативного мышления.
6. 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.

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.

— Выработка активной гражданской позиции, формирование гражданской идентичности и личностного роста, мировоззрения и ценностных ориентаций.

— 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 от игрока до создателя, развитие навыков креативного мышления и возможности определения с будущими интересами, в том числе, с выбором профессии.

— 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, развитие лидерских качеств и навыков планирования и навыков самостоятельной проектной деятельности, посредством создания проекта авторской игры.

— Расширение кругозора, формирование качественного «культурного вкуса», приобретение знаний, навыков, умений.

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*

— Удовлетворённость уровнем работы с ребёнком по всем направлениям.

На уровне лагеря

— Постоянно действующая выставка «Вологда в лицах».

- Постоянно действующая выставка «Моя любимая игра».
- Создание Книги достижений «Лето Первых».
- Приобретение опыта проведения Игровых Фестивалей.
- Пополнение банка методическими материалами, дополнительными образовательными программами, сценариями мероприятий. Постоянно действующая выставка.

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 ребёнка 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 ребёнка на успех;
- принцип системности – право, гарантирующее воспитание, как на уровне лагеря, так и на уровне отряда;
- принцип самоуправляемости – право, обеспечивающее возможность ребёнку реализовать свои социальные функции: гражданина, патриота и т.д.;
- принцип сотрудничества – право ребёнка 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 ребёнка в сложную обстановку нестабильного общества;
- принцип креативности – право ребёнка 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 определённую 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 - команд, выработка философии и ценностей команды	Открытие смены. Запуск программы «Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай!», формирование отрядов - команд, Презентация детских творческих мастерских и спортивных объединений. Выборы кандидатов в самоуправление. Организация работы центра подготовки командных дел, акций. Старт проекта «Своя игра!»
Освоение основ «Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай!»	Работа по ДООП «Играй. Достигай. Побеждай!» Усвоение философии Движения Первых. Работа над проектом «Своя игра» (проектирование и создание игры). Участие в Фестивалях смены и акциях Первых.
Фестиваль «Своя игра», подведение итогов	Приём заявок и проведение Фестиваля. Организация и проведение церемонии награждения победителей Фестиваля и активистов акций и движений Лета Первых. Присуждение специальных премий.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Достижение цели и поставленных задач осуществляется путём организации комплексного подхода к оздоровлению, воспитанию, обучению и развитию личности участников программы, реализуемого путём следующих направлений деятельности.

Программа состоит из 3 блоков: образовательный, воспитательный и оздоровительный.

Образовательный блок программы включает в себя обучение по ДООП «Играй. Достигай. Побеждай»

Мероприятия образовательного блока программы призваны обеспечить личностный рост, свободу выбора деятельности, способствующие в жизненном и профессиональном самоопределении, раскрытии и реализации творческого и образовательного потенциала, культуры личности. В программы дополнительного образования внедрены новые современные технологии и методы обучения, отвечающие потребностям современного ребёнка и повышающие эффективность процесса обучения.

Занятия образовательного блока проводятся педагогами, наставниками и инструкторами по спорту с предварительным прохождением инструктажа и росписью инструктируемого в журнале. Программы реализуются в объединениях в соответствии с возрастом детей: младший возраст (6-10 лет) средний

школьный возраст (11-14 лет); старший школьный возраст (15-17 лет). Занятия могут проводиться с детьми в разновозрастных группах с учётом дифференцированной подачи теоретического материала и сложности практической работы.

Группы формируются в первый – второй день заезда на смену, зачисление детей в группы происходит автоматически на основании приказа руководителя о зачислении детей на смену, отчисление детей происходит на основании приказа руководителя об окончании смены или досрочно на основании заявления родителей/законных представителей о выезде со смены и последующего приказа руководителя об отчислении. Состав участников

объединения: 10-15 чел

*Перечень мероприятий образовательного блока представлен в учебно-тематическом плане программы. (см. Приложение)

Оздоровительный блок программы включает в себя мероприятия, которые содержат двигательную активность (спортивные соревнования, игры (тактические, подвижно- ролевые, станционные), рациональное питание, соблюдение режима дня, правил личной гигиены, соблюдение правил поведения, позволяющие избежать травм и других повреждений.

* Перечень мероприятий оздоровительного блока представлен в план -сетке смены, режиме дня.

Воспитательный блок программы предусматривает совместную деятельность детей и взрослых и направленных на формирование личностных качеств ребёнка, приобретение нового социального опыта. В воспитательном блоке участникам смены будет дана возможность включиться в организацию и проведение различных культурно - досуговых, познавательных и развлекательных мероприятий, или в инициативном порядке самостоятельно спроектировать и организовать такое мероприятие.

В основе программы лежит командная ролевая игра, в ходе которой участники создают собственный игровой проект, опираясь на накопленный опыт предыдущих поколений. По приезду в лагерь дети и подростки полностью погружаются в игровой процесс, становясь не просто зрителями, а активными создателями и организаторами различных фестивалей и мероприятий. Они учатся планировать и проводить события, развивая свои лидерские и организационные способности под руководством опытных наставников и в сотрудничестве с командой Движения Первых.

Задача каждой команды — мобилизовать свою творческую энергию и организаторские качества: придумать, разработать, прорекламирровать и внедрить свою авторскую игру, основываясь на знаниях, умениях приобретённых на смене и личном опыте.

В процессе реализации программы участники смены встретятся с интересными людьми — мастерами своего дела — наставниками, которые имеют колоссальный опыт в области игровых техник и опыт организационной и общественной деятельности (хранители игры, разработчики, актёры, сценаристы, режиссёры и журналисты, волонтёры, руководители и активисты Движения Первых). Профессионалы проведут мастер-классы, мини-тренинги, практические занятия и творческие конкурсы, делясь своими знаниями и вдохновляя ребят на создание уникальных проектов.

Помимо практической работы над созданием игры, ребята знакомятся с философией Движения Первых, которая строится на ценностях единства с Родиной, человечности, совместных действий и стремлении быть первыми («Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении, быть первыми»). Все активности смены направлены на то, чтобы помочь участникам усвоить эти принципы и воплотить их в жизни. Игровая деятельность становится не только способом обучения, но и мощным инструментом мотивации, отражающим ключевые идеи движения и объединяющим ребят в команду.

Разработанные игры в конце смены участвуют в Фестивале «Своя игра!». Большое жюри, в состав которого входят как взрослые специалисты, так и дети -

участники и апробаторы игр, подводит итоги голосования и объявляет номинантов премии «Лето первых. Играй. Достигай. Побеждай» 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

А также специальными номинациями будут награждены активисты и организаторы мероприятий и фестивалей, активные участники клубов по интересам(номинации: «Достигай и побеждай», «Вдохновляй и вдохновляйся», «Веди за собой», «В Единстве - сила». Отдельной номинацией **"В Движении"** будут награждены участники смены, чья деятельность особенно близка философии Движения Первых.

** Количество и специфика номинаций может быть скорректирована.*

Символика смены



Ключевые моменты символики

- Игра как основа
- Пирамида как путь к успеху
- Надпись как мотивация

Символом нашей смены стала яркая пирамида из игровых кубиков! Ведь именно игра – это сердце всего, что мы делаем в лагере. Это наш главный инструмент воспитания, путь к новым знаниям и победам.

Кубики, выстроенные в форме лестницы, олицетворяют ваш путь к успеху, каждую ступеньку к новым достижениям. А надпись на них – «У тебя все получится!» – это наш главный девиз, призыв к смелости, позитиву и движению вперед. Название смены располагается я со всех сторон этой башни, напоминая, что это наша первая, особенная смена, пропитанная духом первооткрывателей и стремлением быть лучшими и основанная на принципах Движения Первых.

Основные командные законы:

Закон Движения: Учись, играй и познавай, твори добро и создай, умей дружить и будь здоров, к защите Родины готов!

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

Календарный график
летней оздоровительной кампании
ЗОЛ «Единство» 2026 года
«Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай!»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор
МУ ДО ДЮЦ «Единство»
И.Н. Курина
« _____ » _____ 2026 г.

1 ДЕНЬ 16 июня	2 ДЕНЬ 17 июня	3 ДЕНЬ 18 июня	4 ДЕНЬ	5 ДЕНЬ	6 ДЕНЬ 21 июня День медицинского работника День народных художественных промыслов	7 ДЕНЬ 22 июня День памяти и скорби
1. Ознакомительная экскурсия по территории. 2. Игра на знакомство с лагерем «Что, где, когда», 3. Опера ция «Уют»	1. Линейка открытия смены «Лето первых. Играй. Достигай. Побеждай» 2. Презентация творческих мастерских, секций. 3. Игра по станциям «Играй Город!»	10:00-12:00 Занятия по ДООП «Играй. Достигай. Побеждай»				
		1. Фестиваль народных игр «Наследники традиций» 2. Выставка «Игра и	1. Детский Тимбилдинг «В погоне за Птицей Счастья!» 2. Развлекательная	1. Фестиваль профессий «Найди призвание» 2. Заочная экскурсия в Музей	1. Фотокросс «Расскажи о главном». 2. Мастер классы по народным промыслам.	1. Фестиваль дворовых игр «Умей дружить» 2. Акции «Белый журавлик», «Минута молчания» 3. Интеллектуальн

4. Вечер знакомств в отрядах «Вологодское гостеприимство»	4. Концерт открытия смены «Держай и открывай!» 5. Старт работы отрядных проектов «Своя Игра!» 6. Дисотека «Вместе с Первыми» 7. Агитационная акция «В движении»	игрушка» 3. Выставка «Северный игрушечник», посвящённая вологодской артели по изготовлению игрушек 4. Мастер-класс по изготовлению традиционной вологодской игрушки «Кукла-закрутка»	программа «Музыкальный калейдоскоп» 3. Акция «Благо твори» 4. Оформление выставки «Вологда в лицах»	Детства. Выставка игрушек. Встреча с руководителем музея. 3. Игра по станциям «Вижу цель» 4. Конкурс рисунков «Любимая игра»	Ярмарка. 3. Квест «Тайна деревянной игрушки» 4. Акция «Береги планету»	ый тимбилдинг «Учись и познавай» 4. Оформление выставки «Вологда в лицах» 5. Конкурс рисунков на асфальте «Миру мир»	
8 ДЕНЬ	9 ДЕНЬ	10 ДЕНЬ 25 июня День работника статистики	11 ДЕНЬ	12 ДЕНЬ 27 июня День изобретателя и рационализатора День молодежи	13 ДЕНЬ День города Вологды	14 ДЕНЬ	
10:00-12:00 <i>Занятия по ДООП «Играй. Достигай. Побеждай»</i>							
1. Игра-путешествие «По городам и регионам» 2. Квиз «Это вам не шутки» в отрядах 3. Конкурс «Танцующие люди» 4. Творческий конкурс «Единство-территория дружбы»	1. Фестиваль компьютерных игр «Держай и открывай!» 2. Творческая программа «Ты – супер!» 3. Оформление выставки «Вологда в лицах» 4. Акция «Письмо солдату. Привет из Вологды!»	1. Спортивный марафон «Достигай и побеждай» 2. Шахматный турнир «Ладья» 3. Фотокросс «Спортивным быть модно!» 4. Квест «Тайна 5 колец»	1. Шашечный турнир. 2. Квест «Нулевой километр» 3. Оформление выставки «Вологда в лицах» 4. Танцевальный марафон «Стартин. Время Первых»	1. Фестиваль – презентация игры «Своя Игра!» Голосование 2. Творческий тимбилдинг «День Молодежи» 1. Оформление выставки «Вологодчина в лицах»	Презентация участия отрядов в проекте «Своя Игра». Подведение итогов проекта, награждение победителей и участников. 1. Выставка-демонстрация продуктов смены «Душа Русского Севера». 2. Линейка закрытия смены «Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай!» Концерт закрытия смены «От сердца к сердцу» Дисотека «Опять - 35!»		1. Операция «Чемоданное настроение»

ОСНОВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Дата проведения	Название мероприятия	Формы и методы проведения мероприятия	Ожидаемые результаты	Способы диагностики
День 1	Заезд участников Вечер знакомств в отрядах «Вологодское гостеприимство!»	Огонек знакомств	Развитие коммуникативных навыков; развитие навыков работы в команде	Наблюдение, включённое наблюдение
	Игра на знакомство с лагерем «Что? Где? Когда?»	Игра на местности	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены, инструктажи по технике безопасности	Наблюдение, включённое наблюдение
День 2	«Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай»	Торжественная линейка открытия смены	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены	Наблюдение, включённое наблюдение
	«Дерзай и открывай»	Концерт	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Развитие творческих способностей, развитие навыков работы в команде	Наблюдение, включённое наблюдение, оценочные листы
	«Играй город!»	Игра по станциям	Приобретение навыков игры в национальные/вологодские игры, участия в традиционных русских праздниках, повышение физической активности	Тесты, анкеты . Наблюдение.
День 3	«Наследники традиций»	Фестиваль народных игр	Приобретение опыта проведения и участия фестивалей. 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, включённое наблюдение, анализ участия в игровой деятельности
	«Кукла-закрутка»	Мастер-класс по изготовлению традиционной вологодской	Знакомство с традиционной народной игрушкой и способами её изготовления. Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Воспитание нравственно - культурных ценностей, приобщение к традициям родного края. Развитие мелкой моторики.	Наблюдение

		тканевой куклы		
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 свой жизни полученные знания культурных традиций	Наблюдение, включённое наблюдение, оценочные листы
	«Благо твори»	Акция	Популяризация ценностей добровольческой деятельности среди детей и молодёжи, формирование у них активной социально ответственной жизненной позиции. Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены.	Наблюдение, включённое
День 5	«Найди призвание»	Фестиваль профессий	Приобретение опыта проведения и участия фестивалей. Знакомство с миром профессий игровой индустрии. Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены.	Включённое наблюдение. Карта стандартизованного наблюдения
	«Вижу цель»	Психолого-педагогическая игра	Приобретение опыта постановки целей и результативного ее достижения. Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены.	
День 6	«Расскажи о главном»	Фотокросс	Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены, привлечение внимания к ЗОЖ. Развитие креативного мышления. Знакомство с такими понятиями как: кадр, фотомонтаж, фотопленка, автофокус, зум, композиция.	Наблюдение, включённое наблюдение, бланки жюри
	«Промыслы Вологодчины»	Мастер-класс	Приобретение знаний о промыслах региона, моторики, навыков работы в команде.	Наблюдение, включённое наблюдение,
День 7	«Умей дружить»	Фестиваль дворовых	Приобретение опыта проведения фестивалей и участия в них. Знакомство с	Наблюдение, включенное

		игр	разнообразием дворовых игр.Повышение двигательной активности, Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены. Воспитание нравственно-культурных ценностей.	наблюдение, оценочные листы
	«Белый журавлик»	акция	Ознакомление детей и взрослых с историей дня памяти ; формирование активной жизненной позиции ;воспитание чувства патриотизма, любви и уважения к своему народу, к истории своей страны, бережного отношения к ветеранам ВОВ, детям войны и памяти погибших; развитие мелкой моторики рук, творческих способностей участников акции.	включённое наблюдение
День 8	«Танцующие люди»	Танцевальный марафон	Популяризация спорта, ЗОЖ, спортивных танцев. Воспитание чувства коллективизма, здорового соперничества.	Наблюдение, включённое наблюдение, оценочные листы
	«По городам и регионам»	Игра - путешествие	Погружение в тематику смены. Воспитание чувства коллективизма. Воспитание чувства патриотизма, любви к родине. Приобщение к культуре. Знакомство с основами туристского дела. Пропаганда внутреннего туризма.	Наблюдение, анкеты,, оценочные листы, бланки жюри
День 9	«Ты – супер!»	Творческая программа	Погружение в тематику смены. Выявление творческих личностей, предоставление возможности продемонстрировать свои творческие способности	Наблюдение, включённое наблюдение, бланки жюри
	«Дерзай и открывай»	Фестиваль компьютерных игр	Приобретение опыта проведения фестивалей и участия в них. Знакомство с разнообразием компьютеризированных игр, их спецификой и механикой. Повышение умственной активности, Повышение эмоционального фона, погружение в тематику смены.	Наблюдение, оценочные листы
	«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, включённое наблюдение.

День 10	«Достигай и побеждай»	Спортивный марафон	Приобретение опыта проведения спортивных марафонов и участия в них. Популяризация здорового образа жизни. Привитие навыков здорового образа жизни. Приобщение к спорту и ведению спортивного образа жизни. Укрепление дружеских взаимоотношений и командного духа. Создание дружеской, эмоционально насыщенной обстановки.	Наблюдение, бланки жюри, оценочные листы.
	«Твой ход»	Шахматный турнир/Шахматный турнир	Популяризация шахмат; спорта. Развитие интеллектуальных способностей и логического мышления	Наблюдение, бланки жюри
День 11	«Путь к победе»	Игра по станциям	Погружение в тематику смены. Воспитание чувства коллективизма.	
	«Стартин. Время Первых»	Танцевальный марафон	Популяризация спорта, ЗОЖ, спортивных танцев. Воспитание чувства коллективизма, здорового соперничества.	Наблюдение, включённое наблюдение, оценочные листы
	«Нулевой километр»	Квест	Погружение в тематику смены. Развитие у игроков понимания точки отсчёта любого действия и умения планировать свои шаги. Развитие умения возвращаться к исходному результату, в случае неудач. Воспитание терпения, выдержки, целеустремлённости, упорства в достижении поставленных целей.	Наблюдение, включённое наблюдение, оценочные листы
День 12	«Своя игра!»	Фестиваль Презентация проектов	Развитие навыков создания разнообразных игровых проектов, работы в команде и самостоятельно, целеполагания и достижения результатов, а также раскрытие организаторских, ораторских, творческих и интеллектуальных способностей участников.	Наблюдение, включённое наблюдение, оценочные листы
	«День молодёжи»	Творческий тимбилдинг	Популяризация молодёжной политики, знакомство с молодёжными клубами, организациями и лидерами объединений города Вологды. Развитие чувства коллективизма, нацеленности на результат, веры в свои силы.	Наблюдение, включённое наблюдение

День 13	«Лето Первых. Играй. Достигай. Побеждай!»	Линейка закрытия смены	Повышение эмоционального фона, подведение итогов смены. Награждение активистов.	Наблюдение, включённое наблюдение
	«От сердца к сердцу»	Концерт закрытия смены, церемония награждения.	Повышение эмоционального фона, подведение итогов смены. Развитие творческих способностей. Презентация и награждение победителей проекта «Своя игра», вручение специальных премий	Наблюдение, включённое наблюдение
День 14	ОТЪЕЗД			

МОТИВАЦИОННАЯ СИСТЕМА

В рамках программы «Лето Первых. Играй. Побеждай. Достигай» каждый отряд - компания получает особый символ смены — энергошар. Этот светящийся шар из оргстекла с внутренним светодиодом служит не просто украшением, а настоящим источником энергии и вдохновения для ребят. Энергошары аккумулируют заряд, полученный в ходе игр и различных активностей, и хранятся на специальной прозрачной подставке в виде витринной тубы, которая находится в каждом отряде. Такой символ помогает визуально отслеживать успехи и активность команды, отражая её сплочённость и совместные усилия.



Энергошары выдаются за победы в мероприятиях и активное участие в акциях, что стимулирует ребят проявлять инициативу и стремиться к новым достижениям. Таким образом, каждый отряд видит свои результаты и получает дополнительный стимул для дальнейшего роста.

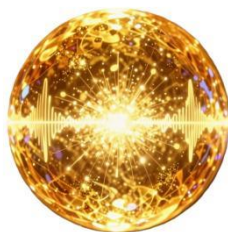
Основные ценности, которые объединяют участников летней команды, — это жизнь и достоинство, патриотизм, дружба, добро и справедливость, мечта и созидательный труд. Важное место занимают взаимопомощь и уважение, единство

народов России, историческая память, служение Родине и крепкая семья. Креативность — одна из ключевых составляющих, ведь ребята активно участвуют в творческих и спортивных мероприятиях, проходят разнообразные испытания и открывают для себя новые горизонты.

Совместная работа в отряде помогает формировать общие принципы и ценности, укреплять командный дух и развивать навыки взаимодействия. Игровой формат проектов создаёт благоприятные условия для раскрытия управленческих, творческих и проектных способностей каждого участника. Все личные успехи фиксируются в Книге рекордов смены, которая становится своеобразным итогом и вдохновением для будущего.

Участвуя в разнообразных делах, каждый участник смены имеет свой рейтинг успехов, творческих и спортивных достижений, основанный на принципах дружбы и сплочённости. За выдающиеся личные результаты предусмотрены специальные награды:

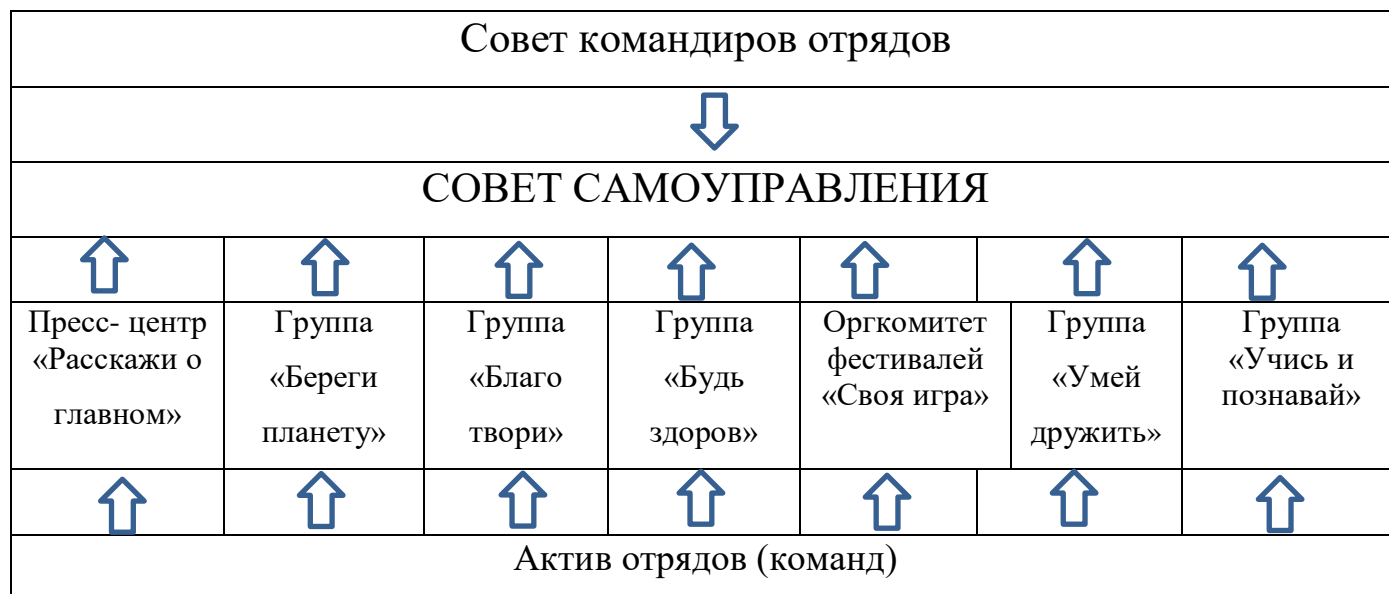
- 1 место – участник получает кулон - талисман «золотой энергошар».
- 2 место – «янтарный энергошар».
- 3 место – «изумрудный энергошар».



Самая активная компания и самые активные участники смены награждаются к концу смены ценными подарками. В заключительный период смены подводятся итоги соревнования команд - отрядов. Каждая команда, имея свою уникальную историю, проявила себя в большей степени в каком-то из видов деятельности, что будет отмечено при подведении общих результатов. В конце смены проходит презентация Книги рекордов с вручением грамот и призов, где будут отмечены как личные, так и командные достижения.

СИСТЕМА САМОУПРАВЛЕНИЯ

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



Направления деятельности структур

Организационные структуры	Состав группы	Направления деятельности
Совет командиров отрядов	Начальник лагеря, старший вожатый, педагог - организатор, командиры отрядов	Обсуждение планов текущих и прошедших дней, подведение итогов, выявления недостатков и принятия мер по их устранению, координирование подготовки мероприятий
Пресс- центр «Расскажи о главном»	Художники-оформители журналисты редактор	Информирование о жизни лагеря в социальных сетях, выпуск листовок, журналов и стенгазет, выпуск радиопередач о событиях в лагере, информирование о происходящих событиях в стране и мире, проведение соц. опросов
Группа «Береги планету»	Старший вожатый, педагог - организатор, экологи отрядов	Осуществляет контроль за поддержанием чистоты на территории лагеря, в корпусах, столовой, осуществляет уход за цветочными культурами и насаждениями на территории лагеря, ведёт пропаганду экологической

		безопасности, разрабатывает и проводит акции.
Группа «Благо твори»	Старший вожатый, педагог - организатор, добровольцы отрядов	Добровольческая и волонтерская деятельность на территории лагеря, проведение акций, оказание шефской помощи.
Группа «Будь здоров»	Врач, медсестра, физрук смены, физруки отрядов	Санитарно-гигиеническое просвещение, помощь в проведении спортивных мероприятий, зарядки, обеспечение спортивным инвентарём и контроль его сохранности
Оргкомитет фестивалей «Своя игра»	Старший вожатый, педагог-организатор, организаторы фестивалей (представители отрядов)	Организация и проведение фестивалей: информирование, подготовка и организация PR-компании, сбор и обработкой заявок, формирование атрибутики и пакетов наградной продукции. организация работы со зрителями
Группа «Умей дружить»	Социальный педагог, психолог, участники смены	Социально - психологическая поддержка пребывания участников смены в условиях временного коллектива загородного лагеря, организация акций, тимбилдингов, гостеваний.
Группа «Учись и познавай»	Старший вожатый, педагоги доп.образования, участники смены	Организация и проведение обучения по ДООП (педагоги), помощь в организации мастер - классов, выставок, информирование.

КРИТЕРИИ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Субъект образовательного процесса	Критерии результативности программы	Способы оценки результативности
Обучающийся	Расширения представлений	Карта фиксации

	<p>обучающегося о возможностях здоровьесбережения и организации своего образования и развития. Успешность реализации основных дел смены через проявление детской инициативы и активности, заключающейся в:</p> <p>1) удовлетворённости интересов и потребностей обучающегося в саморазвитии посредством игровой и других видов деятельности;</p> <p>2) инициативности обучающегося, оцененной педагогам и сверстниками.</p> <p>Удовлетворённость образовательно - оздоровительной деятельностью, возможностью выбора занятий по интересам и проявления лидерских качеств</p>	<p>наблюдений, результаты входных и итоговых анкет, педагогические совещания по итогам смены.</p>
Педагог/наставник	<p>Рост компетентности педагогов в реализации механизмов и технологий программы</p>	<p>Анализ на итоговом педагогическом совещании деятельности педагога</p>
Родитель	<p>Отсутствие отрицательных отзывов от родителей по реализации программы. Активность при участии в творческих конкурсах, проектах</p>	<p>Анкета удовлетворённости родителей</p>
ЗОЛ	<p>Разработка новых технологий в области организации оздоровительно -образовательной деятельности, социализации</p>	<p>Пополнение УМК программы, подготовка публикаций, статей и методических разработок в периодических изданиях</p>

	подростков и усвоения норм культуры, здорового образа жизни	
--	-------------------------------------------------------------	--

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Кадровая политика ЗОЛ «Единство» строится на принципах профессионализма, преемственности и методической поддержки. Основу вожатско-педагогической команды составляют сотрудники, ранее успешно прошедшие практику и зарекомендовавшие себя в рамках предыдущих смен. Такой подход обеспечивает стабильность качества воспитательной работы и сохранение внутренних традиций лагеря.

В реализации программы участвуют:

- директор МУ ДО «ДЮОЦ «Единство» осуществляет контроль по всем направлениям;

- заместитель директора по УВР МУ ДО «ДЮОЦ «Единство» осуществляет контроль за учебно-воспитательным процессом;

- начальник лагеря осуществляет общее руководство работой лагеря;

- педагог организатор (заместитель начальника лагеря по воспитательной работе) 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, ДООП;

- 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;

- инструктор по физической культуре осуществляет проведение спортивных мероприятий;

- библиотекарь организует работу библиотеки, проводит мероприятия с использованием библиотечного фонда;

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

Комплексный подход к оснащению образовательного пространства направлен на стимулирование познавательной активности, развитие творческого потенциала и поддержание физического и психологического благополучия участников программы.

1. Учебные пространства:

Учебные классы и помещения для занятий по ДООП:

Гибкость пространственной трансформации: Помещения спроектированы с учетом необходимости адаптации под различные форматы занятий, включая лекции, практические работы, групповые дискуссии и проектную деятельность. Возможность оперативного изменения конфигурации мебели и зонирования пространства обеспечивает максимальную функциональность.

Наличие "приватных зон" и возможности уединения: Предусмотрены обособленные зоны, позволяющие обучающимся заниматься самостоятельной работой, концентрироваться на индивидуальных задачах, проводить рефлекссию или просто отдыхать в спокойной обстановке. Это способствует развитию навыков самоорганизации и самостоятельного обучения.

Компьютерный класс:

Оснащён современными персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением для выполнения учебных задач, работы с информацией, освоения цифровых компетенций и участия в дистанционных образовательных проектах.

Библиотека:

Представляет собой информационный центр, располагающий актуальным фондом учебной, научно-популярной и художественной литературы, а также периодическими изданиями. Обеспечивает доступ к ресурсам для углублённого изучения тем, и самостоятельного поиска информации.

Музейная комната:

Функционирует как интерактивное образовательное пространство, способствующее погружению в исторический, культурный или научный контекст. Экспозиция и мультимедийные материалы направлены на формирование целостного представления о предмете изучения, развитие критического мышления и познавательного интереса.

2. Технологическое и дидактическое оснащение:

- Ноутбуки: Обеспечивают мобильность обучающихся и преподавателей, позволяя проводить занятия в различных локациях, работать с цифровыми ресурсами и готовить проекты.
- Принтеры: Предоставляют возможность оперативной печати учебных материалов, методических пособий и проектных работ.
- Мультимедиа: Современное мультимедийное оборудование (проекторы, интерактивные доски, акустические системы) используется для наглядной демонстрации учебного материала, проведения интерактивных занятий и повышения вовлеченности обучающихся.
- Учебные материалы и развивающие игры: Комплексный набор дидактических материалов, наглядных пособий, настольных и развивающих игр, направленных на формирование когнитивных навыков (логика, память, внимание), развитие творческих способностей и освоение предметных областей.

3. Инфраструктура для физического и психологического благополучия:

- Спортивная площадка для занятий воркаутом: Оборудованная площадка для занятий физической культурой и спортом, способствующая укреплению здоровья, развитию физической силы, выносливости и координации.
- Комната психологической разгрузки: Специально оборудованное помещение, предназначенное для снятия психоэмоционального напряжения, релаксации и восстановления. Создаёт условия для поддержания психологического комфорта и профилактики стресса.

4. Вспомогательные элементы:

- Канцелярские принадлежности: Обеспечивают наличие всех необходимых материалов для письма, рисования, конструирования и выполнения практических заданий.
- Светящиеся шары (имитация энергошаров): Используются в качестве дидактического инструмента для стимулирования воображения, развития

креативности и проведения тематических игр, способствующих визуализации абстрактных понятий.

- Стенды для информации и витражи для выставок: Информационные стенды служат для оперативного размещения актуальных объявлений, расписаний и методических материалов. Витражи используются для организации выставок творческих работ обучающихся, демонстрируя их достижения и стимулируя дальнейшее развитие.

Созданная материально-техническая база является фундаментом для реализации высококачественных образовательных программ, способствующих формированию компетентной, гармонично развитой личности.

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

<p>Форма организации и проведения программы</p>	<p>Формы организации проведения мероприятий: Групповая, коллективная.</p> <p>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, , квиз, спортивные праздники и соревнования..</p>
<p>Методы и приемы</p>	<p>Словесные методы: Объяснение, рассказ, беседа.</p> <p>Наглядные: Демонстрация фото и видео - презентаций, видеофильмов, выставка творческих работ.</p> <p>Практические: Интерактивные занятия, игра - практикум, спортивные игры на местности, лайф–квесты.</p>
<p>Средства обучения</p>	<p>Обучающие занятия, игра, сценарии, фотографии, раздаточный материал, дидактический материал, видеи фото презентации, онлайн - встречи, виртуальные экскурсии, наставническая деятельность.</p>
<p>Психолого-педагогическое сопровождение</p>	<p>Диагностика. Консультация. Тренинги. Профилактика. Игры на знакомство, сплочение, выявление лидера, снятие эмоционального напряжения, игры на определения роли в команде, выявление интересов.</p>

<p>Критерии эффективности и реализации программы</p>	<p>Расширения представлений обучающегося о возможностях здоровьесбережения и организации своего образования и развития.</p> <p>Успешность реализации основных дел смены через проявление детской инициативы и активности, заключающейся в:</p> <p>1) удовлетворённости интересов и потребностей обучающегося в саморазвитии посредством игровой и других видов деятельности;</p> <p>2) инициативности обучающегося, оцененной педагогами и сверстниками.</p> <p>Удовлетворённость образовательной и оздоровительной деятельностью.</p> <p>Рост компетентности педагогов в реализации механизмов и технологий программы.</p> <p>Отсутствие отрицательных отзывов от родителей по реализации программы.</p> <p>Разработка новых технологий в области организации оздоровительной и образовательной деятельности, социализации подростков и усвоения норм культуры, здорового образа жизни.</p> <p>Обобщение опыта с возможностью распространения наработанных материалов в других программах.</p>
<p>Вид и форма контроля, форма предъявления результата</p>	<p>Виды контроля:</p> <p>Текущий (по итогам каждого мероприятия).</p> <p>Итоговый (анкетирование, рефлексия на огоньках, подведение итогов и результатов смены).</p> <p>Форма предъявления результата:</p> <p>отчёт по итогам смены, фото и видео – отчёты, публикации в официальных группах Центра и лагеря, на официальном сайте.</p>

Для обеспечения полноценной реализации программы лагеря разработано комплексное информационно - методическое обеспечение, включающее следующие компоненты:

1. Нормативно - правовое и организационно - методическое обеспечение:
 - Разработка и систематизация нормативно - правовой документации: Сформирован полный пакет документов, регламентирующих деятельность лагеря, что обеспечивает правовую основу его функционирования.
 - Разработка должностных инструкций и инструкций по безопасности: Созданы детальные должностные инструкции для персонала, а также инструкции по охране

труда (ОТ), технике безопасности (ТБ), пожарной безопасности (ППБ) и правилам безопасного проведения массовых мероприятий. Это направлено на минимизацию рисков и обеспечение безопасных условий пребывания.

- Определение тематики педагогических советов: Спланированы темы для проведения педагогических советов в течение смены, что способствует методическому сопровождению и повышению квалификации педагогического состава.

- Разработка программного и дидактического обеспечения творческих мастерских: Созданы методические материалы и программы для организации работы творческих мастерских, что обеспечивает содержательное наполнение досуговой деятельности.

- Разработка внутренней документации лагеря: Подготовлены графики работы персонала и акт о приёмке лагеря, что упорядочивает административно-хозяйственную деятельность.

- Разработка планов смены загородного лагеря: Сформированы детальные планы работы на всю смену, что обеспечивает системность и последовательность реализации программы.

- Разработка концепции оформления лагеря и отрядных мест: Созданы дизайнерские решения для оформления территории лагеря и отрядных мест, что способствует формированию благоприятной эстетической среды.

2. Наглядные информационные материалы:

Помимо нормативно - правовой базы и разработанного плана работы, для эффективного функционирования лагеря и обеспечения безопасности участников, а также для создания информативной и мотивирующей среды, предусмотрено оформление следующих наглядных материалов:

- Уголок по обеспечению безопасности жизнедеятельности: Данный информационный стенд является ключевым элементом системы безопасности и включает:

- 1) Правила поведения в лагере.
- 2) Памятку для родителей.
- 3) Информацию об основных причинах детского дорожно-транспортного травматизма.
- 4) Сигналы тревоги и алгоритм действий при экстренной эвакуации из здания.
- 5) Предупреждение об опасности обращения с взрывоопасными предметами.
- 6) Рекомендации по действиям на улице в экстремальной ситуации.

7) Основы оказания первой помощи.

8) Иные актуальные сведения по безопасности.

- Уголок органа самоуправления лагеря: Представляет собой информационную площадку для демонстрации структуры и деятельности детского самоуправления, содержащую:

Списки членов органа самоуправления с указанием их фамилий, имен и обязанностей.

План работы органа самоуправления.

Иную информацию, касающуюся деятельности самоуправления

- Уголок по спортивно - оздоровительной работе: Отражает всю информацию по данному направлению, способствуя популяризации здорового образа жизни и спортивных достижений:

Анонсы предстоящих соревнований.

Списки победителей и призёров.

Поздравления и другие актуальные сведения.

- Общее оформление лагеря: Включает элементы, направленные на создание праздничной атмосферы, поощрение достижений и информирование:

Поздравления именинников.

Демонстрация достижений во всех творческих конкурсах.

Фотоматериалы.

Актуальные объявления.

ФИНАНСОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Осуществляется согласно Плану финансово - хозяйственной деятельности, за счёт средств, полученных от приносящей доход деятельности.

МЕХАНИЗМ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ

Эффективность реализации программы оценивается на нескольких уровнях:

1. Уровень включенности отрядов и отдельных участников в программу.

Диагностика осуществляется по активности участия в делах смены и отражается на диагностическом мероприятии, а также на вечерних отрядных огоньках.

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

3. Уровень приобретённых знаний умений и навыков участниками программы в результате активного участия в мероприятиях смены различной направленности.

Диагностика осуществляется путём 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 путём анкетирования, которое является модификацией метода Дембо-Рубинштейна, в конце смены.

6. Уровень социальных связей в отряде и в педагогическом коллективе. Диагностика осуществляется путём 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 удовлетворённости 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	Чёткое 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
- Региональное Отделение Общероссийского Общественно-Государственного Движения Детей и Молодёжи "Движение Первых" Вологодской области
- Департамента физической культуры и спорта Вологодской области
- Министерство культуры Вологодской области
- Министерство здравоохранения Вологодской области
- Вологодское региональное отделение Общероссийской общественной организации "Российский Красный Крест"
- Министерство природных ресурсов и экологии Вологодской области
- ГУ МЧС по Вологодской области
- Культурно - выставочный центр «Музей детства» г. Вологда
- ОО «Исток»
- БПОУ ВО «Вологодский областной колледж искусств»
- БУК ВО «Вологодской областной театр кукол «Теремок»
- БПОУ ВО «Вологодской областной колледж культуры и туризма»
- Вологодская городская шахматная федерация. Шахматный клуб-студия «Чемпион»
- ООО «Академия здоровья»
- БУ ДО ВО «Школа традиционной народной культуры»
- АНО «Комитет социально - правовой защиты населения» Защита. Забота. Закон» (Фабрика добрых дел)
- ОАО «Вологодское мороженое»

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Активное лето: в помощь водителю: учебно-методическое пособие / И.С. Бубнова, И.С. Ильясова, А.В. Кибальник. Иркутск, 2019. 168 с.
2. Дрозд, К. В. Методика работы водителем в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов. М., 2020. 423 с.
3. Дрозд, К. В. Основы водителю деятельности : учеб.-метод. пособие. Владимир, 2021. 196 с.

4. Котова Е.К. Мастерство вожаго: методическое пособие. Подольск, 2018. 195 с.
5. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива. М., 1988.
6. Развитие эмоционального интеллекта у взрослых и детей : Методическое пособие. Иркутск, 2020. 284 с.
7. Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю. УМы для страны. Интеграция общего и дополнительного образования: опыт создания метапредметной образовательной среды / Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю. Владивосток, 2019. 80 с.
8. Теория и методика организации летнего отдыха детей и подростков: Учебное пособие. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гуманит. ун-та, 2011. — 236 с.
9. Чертова А.А., Чернышев А.С. и др. Профильный лагерь: курский вектор: теория и практика работы специализированных (профильных) смен в детских оздоровительных лагерях: научно-методическое пособие / Чертова А.А., Чернышов, А.С., Фришман И.И., Иванова О.Л., Беспалов Д.В. – Курск: ООО АПИИТ «Гиром», 2014. – 152 с.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. Вожатский виртуальный клуб <http://vozhatici.ru/>;
2. [Электронная библиотека Российского фонда фундаментальных исследований| Единое окно \(window.edu.ru\)](#);
3. [Виртуальные музеи Вологодской области \(cultinfo.ru\)](#);
4. Сайт Всероссийской олимпиады школьников: [Всероссийская олимпиада в Москве \(olimpiada.ru\)](#).

ПРИЛОЖЕНИЕ

ИНСТРУКЦИЯ ФОРМИРОВАНИЯ И РАБОТЫ ИГРОВОЙ КОМАНДЫ

1. **Отряд - игровая команда** (формируется в начале смены).
2. **Каждая команда имеет своё название** (Например: «Звезда», «Патриот», «Мастера игры», т.п.).

3. В команде распределяются должности:

Директор -осуществляет 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, ведёт подбор кадров и контролирует выполнение ими трудовых обязанностей.

Режиссёр - руководит творческой группой компании, 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. Команда проектирует и разрабатывает авторскую игру, опираясь на личный опыт и опыт, приобретённый на смене.

5. Виды игры:

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

5. Созданная игра является продуктом проекта «Своя Игра!» и принимает участие в Фестивале «Своя игра»

Дополнительная общеобразовательная программа «Играй. Достигай. Побеждай»

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. Аттракционы	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. Разнообразии настольных игр. Демонстрация.

По функции (развлекательные настольные игр, азартные игр, 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 даёт 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	2	1	1

	персонажем с клавиатуры			
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	1	0.5	0.5

	игрушки-аттракциона «Попадай-ка!»			
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.