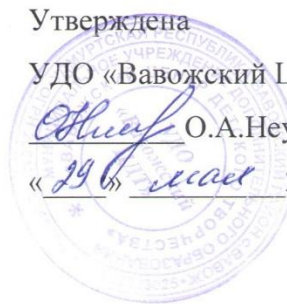


Муниципальное учреждение дополнительного образования

«Вавожский Центр детского творчества»

Согласована на
методическом совете
«29» мая 2019г.

Утверждена
УДО «Вавожский ЦДТ»
О.А.Неустроева
«29» мая 2019 г.



ПРОГРАММА

деятельности летней профильной лагерной смены

«Движение ВВЕРХ»

Составитель:
педагог дополнительного образования
Мышкина Ирина Вячеславовна

Вавож, 2018 г.

Информационная карта

Наименование программы	Летняя профильная лагерная смена «Движение ВВЕРХ»
Цель и задачи программы	<p>Цель: Организация единого образовательно-воспитательного и досугового пространства для учащихся через активизацию существующих у них проектных знаний и навыков</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Активизировать уже существующие у учащихся проектные знания и навыки посредством реализации краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Проектная деятельность». 2. Развить навыки эффективного командного взаимодействия, лидерские качества и организаторские способности посредством реализации краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Лидер». 3. Создать условия для гражданско-патриотического, экологического, культурологического воспитания подростков. 4. Создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребенка. 5. Формировать культуру здорового и безопасного образа жизни. 6. Содействовать профилактике и предупреждению детского и юношеского травматизма в каникулярный период; 7. Содействовать профилактике и предупреждению правонарушений и других негативных проявлений среди подростков.
Тип лагеря	Детский оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей на базе ОУ

Направление деятельности, специфика содержания программы	Комплексное направление. Профильная смена по проектной деятельности для мотивированных детей. Вовлечение учащихся в проектную деятельность, направленную на решение лично значимой проблемы
Краткое содержание программы	Содержание программы состоит из двух направлений: 1. Образовательное направление (проектная деятельность) 2. Воспитательное направление (мероприятия гражданско-патриотического, экологического, культурологического характера)
Место реализации программы	УДО «Вавожский ЦДТ»
Количество участников программы	36 человек, из них учащихся - 30 чел, педагогов УДО – 5 чел, технического персонала – 1 чел
Адреса программы, география	Учащиеся 7-10 классов (13-17 лет) МБОУ «Вавожская СОШ», проживающие в с. Вавож и Вавожском районе
Сроки реализации программы, количество смен	Июнь 2019 года (21 день). 1 смена
Кадровое обеспечение программы	Методисты и педагоги УДО «Вавожский ЦДТ»
Условия участия в реализации программы	Подростки 13 – 17 лет, заинтересованные в решении значимых для себя проблем через реализацию проектов.
Автор программы	Мышкина Ирина Вячеславовна, педагог дополнительного образования УДО «Вавожский ЦДТ»
Руководитель программы	Полянкина Анастасия Владимировна, методист УДО «Вавожский ЦДТ»
Название проводящей организации	Муниципальное учреждение дополнительного образования «Вавожский Центр детского творчества»
Адрес организации	УР, Вавожский район, с. Вавож, ул. Интернациональная, 58
Телефон, факс, электронная почта	Телефон: 8 (34155) 21134 Факс: 8 (34155) 21134 E-mail: vavrcdt@yandex.ru

1. Пояснительная записка

«Движение ВВЕРХ» - это профильная лагерная смена, направленная на индивидуальное развитие личности, творческую инициативность, выработку навыка самостоятельной навигации в информационных полях, формирование у учащихся универсального умения ставить и решать задачи для разрешения возникающих в жизни проблем через участие в проектной деятельности и воспитательных мероприятиях.

Программа профильной смены «Движение ВВЕРХ» разработана во исполнении «Плана мероприятий по организации деятельности Муниципального опорного центра дополнительного образования детей (УДО «Вавожский ЦДТ») в рамках приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» на 2019 год», а именно в части «Разработка и внедрение программы интегрированной лагерной смены для одарённых и мотивированных детей».

Программа предполагает организацию летнего отдыха детей среднего школьного возраста в условиях временного детского коллектива, является эффективной формой работы, в которой все элементы и мероприятия четко спланированы и управляемы.

Концептуальное обоснование

Особое значение в сфере образования имеет проблема организации каникулярного времени детей и подростков. Учреждения дополнительного образования, наоборот, именно в каникулярное время, как правило, активизируют свою деятельность.

Каникулярный отдых социально-педагогическое явление, эффективность которого обусловлена разнообразием возможных форм воспитательной и образовательной деятельности, интенсивностью общения детей и взрослых в этот период. Во время каникул осуществляется неформальное общение, сотрудничество, равно интересные детям и взрослым и отличающиеся от иерархических отношений в школе.

Летние каникулы – это время для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей.

Направленность

Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные формы и приёмы образования, оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях временного детского коллектива.

Формы и приёмы

Образовательная деятельность осуществляется через реализацию следующих краткосрочных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ:

- «Проектная деятельность», направленной на активизацию у учащихся уже имеющихся знаний и навыков проектной деятельности и выполнение групповых проектов;
- «Лидер», нацеленной на формирование у подростков навыков эффективного командного взаимодействия, развитие лидерских качеств и организаторских способностей.

Воспитательная деятельность реализуется посредством следующих форм и приёмов:

- развлекательные, творческие (конкурсно-игровая программа, артбатл, коллективное творческое дело, игра и т.д.);
- обучающие (хобби-класс, деловая игра);
- информационные (пресс-конференция);
- наглядные (стена гласности, оформление отрядного уголка);
- интеллектуальные (викторина, интеллектуальные бои и игры и т.д.);
- спортивные (зарядка, веселые старты, эстафета, подвижная игра и т.д.);
- организационные (общий сбор, инструктаж, планерка);
- дела с перемещением на местности (экскурсия, игра по станциям, фотокросс)

Тематические мероприятия смены: коллективно-творческие дела, конкурсные, игровые и досуговые программы, интеллектуальные и ролевые игры, подвижные игры и другие педагогические методики – помогут создать условия для раскрытия и реализации способностей каждого ребенка. Игры на взаимодействие, на развитие лидерских способностей, тренинги будут способствовать самопознанию и саморазвитию личности. Проведение лагерной смены в каникулярный период создаст условия для того, чтобы направить энергию подростков в положительное русло через привлечение к спорту, общественно-полезному труду, позитивному общению со сверстниками.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- необходимостью поддержки мотивированных детей через организацию профильной смены;

- повышением спроса родителей и детей на квалифицированное сопровождение проектов;
- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников;
- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала детей и педагогов в реализации цели и задач программы.

Реализация программы предусматривается на базе детского оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей, организованного при УДО «Вавожский ЦДТ». Организаторами программы выступают методисты и педагоги дополнительного образования УДО.

Программа рассчитана на одну лагерную смену продолжительностью в 21 день.

2. Адресат программы

Адресатами программы являются учащиеся 7-9 классов (13-16 лет) МБОУ «Вавожская СОШ», проживающие в с. Вавож и Вавожском районе, в том числе подростки, оказавшиеся в трудной жизненной ситуации. Участники программы должны иметь мотивацию к реализации проектов и начальный опыт проектной деятельности в школе.

3. Цели и задачи программы:

Цель: Формирование социальной активности у подростков посредством активизации и развития проектного мышления, гражданской жизненной позиции, творческих инициатив.

Задачи:

1. активизировать уже существующие у учащихся проектные знания и навыки посредством реализации краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Проектная деятельность»;
2. развить навыки эффективного командного взаимодействия, лидерские качества и организаторские способности посредством реализации краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Лидер»;
3. создать условия для гражданско-патриотического, экологического, культурологического воспитания подростков через их участие в воспитательных мероприятиях;
4. сформировать навыки творческого сотрудничества со сверстниками;

5. создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребенка;
6. создать условия для социализации и творческого развития подростков, оказавшихся в трудной жизненной ситуации;
7. сформировать культуру здорового и безопасного образа жизни через профилактику детского и юношеского травматизма, правонарушений и других негативных проявлений среди подростков.

4. Этапы реализации программы

Этапы	Период реализации	Деятельность
Подготовительный	Февраль - май	<ul style="list-style-type: none"> - составление программы смены, - составление краткосрочных программ «Проектная деятельность» и «Лидер», - подбор кадров, - разработка конспектов мероприятий, - разработка рекламных материалов (презентация, рекламные объявления, лендинг), - выступления на классных часах и родительских собраниях с целью оповещения учащихся и родителей о деятельности смены, - разработка цифровой документации для записи детей в лагерь, - проведение совещания педагогического коллектива, работающего по программе.
Организационный	Май	<ul style="list-style-type: none"> - подготовка и оформление документации и наглядного материала к приему детей
Основной	Июнь	<ul style="list-style-type: none"> - реализация программы профильной смены, - реализация краткосрочных дополнительных программ «Проектная деятельность» и «Лидер»
Аналитический	Июнь - июль	<ul style="list-style-type: none"> - подведение итогов, - составление отчётности

5. Содержание программы

Реализация профильной смены проходит по двум направлениям.

1. Образовательное направление, где участники смены делятся на проектные команды и в рамках краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Проектная деятельность» при квалифицированном сопровождении разрабатывают и реализуют групповой проект, а также участвуют в работе объединения «Лидер».
2. Воспитательное направление делится на следующие модули:

Название модуля	Цель	Форма реализации
Социально-ориентированный	Обучение подростков социально-психологическим аспектам построения взаимоотношений между людьми	«Верёвочный курс», КТД, конкурс «АртБатл»
Интеллектуальный	Развитие интеллектуальных способностей подростков, расширение кругозора, развитие эрудиции.	Квест «Миссия выполнима», викторина, интеллектуальная игра
Спортивный	Общее укрепление здоровья, развитие физической активности, обучение правилам массовых спортивных игр.	Ежедневная зарядка, эстафеты, спортивные игры
ЗОЖ	Формирование представлений и здоровом образе жизни и основах безопасности жизнедеятельности.	Квест «Миссия выполнима», учебная эвакуация,
Гражданско-патриотический	Формирование чувства патриотизма, гражданского самосознания, формирование чувства бережного отношения к природе родного края	Командная игра «Зарница», игра «Экологический патруль»
Досуговый	Организация активного и познавательного отдыха участников лагеря	Командные игры «Хвосты», «Захват знамени», «Поиск

		вожатых», игры «Золотая двадцатка» и «Везунчик», КТД, конкурс «АртБатл»
--	--	---

Система тематической программы базируется на следующих принципах воспитания:

Принцип связи воспитания с жизнью, социокультурной средой. Это означает, что воспитание должно строиться в соответствии с требованиями общества, перспективой его развития, отвечать его потребностям.

Принцип комплексности, целостности, единства всех компонентов воспитательного процесса. Он означает организацию многостороннего педагогического влияния на личность через систему целей, содержания, средств воспитания, учет всех факторов и сторон воспитательного процесса.

Принцип педагогического руководства и самостоятельной деятельности, активности воспитанников. Это требование опирается на главный закон развития личности: человек развивается в активной самостоятельной деятельности. Поэтому воспитание состоит в организации разных видов деятельности, в которой и вожатый, и воспитатель должны стимулировать активность воспитанников, их творческую свободу, сохраняя, однако, руководящие позиции.

Принцип гуманизма, уважения к личности ребенка в сочетании с требовательностью к нему. Он регламентирует отношения сотрудников лагеря и подростков и предполагает, что эти отношения строятся на доверии, взаимном уважении, авторитете педагога, сотрудничестве, любви, доброжелательности.

Принцип опоры на положительное в личности ребенка. Он связан с предыдущим и требует от сотрудников лагеря веры в положительные результаты воспитания, в стремление ребёнка быть лучше, поддерживать, развивать это стремление.

Принцип воспитания в коллективе и через коллектив. Один из классических принципов предполагает организацию воспитательных воздействий на личность через коллективистские отношения и деятельность. Однако его следует понимать шире, как воспитание в группе, через общение, что требует знания вожатым и воспитателем социальной психологии и умений формировать межличностные отношения. В основе

принципа культуросообразности лежит идея о том, что воспитание должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строиться в соответствии с ценностями и нормами национальных культур и специфики региона.

Профильная лагерная смена «Движение ВВЕРХ» понимается как некая стартовая площадка для понимания подростком своих внутренних стремлений и их реализации. Визуальным образом смены можно считать лестницу с поднимающимся по ней человеком, которую рисует сам человек. Этот образ олицетворяет тот процесс созидания, то движение вверх, которое необходимо совершать современному подростку для того, чтобы стать целеустремлённым, активным человеком, умеющим видеть и решать проблемы и достигать цели.

Смена лагеря проходит в форме сюжетно-ролевой игры. В основу игры положены правила образовательной ролевой онлайн-игры Classcraft. Выбор этой формы обусловлен тем, что сюжетно-ролевая игра имеет наиболее социализирующий эффект, поскольку:

- представляет собой форму моделирования ребёнком социальных отношений;
- воссоздает социальные отношения в материальной, доступной ребёнку форме, выступает активной формой экспериментального поведения.

Согласно сюжету игры, участники программы становятся Героями и оказываются в некоем пустом Пространстве перед Лестницей, верхняя часть которой теряется в облаках. Задача Героев: объединиться в 2 отряда и достичь последней Ступени Лестницы, преодолевая препятствия и выполняя определённые задания.

Мастер Игры (старший вожатый) знакомит участников с правилами. Те, в свою очередь, принимают и подписывают Пакт Героя. Это документ, символизирующий согласие играть в Classcraft до конца лагерной смены. Нельзя начать играть в Classcraft, пока не подписан этот Пакт, а подписав, нельзя перестать играть. В Пакте они соглашаются с ролью старшего вожатого (Мастера Игры) и не могут оспорить его решения в любой момент игры. Они также должны принять любые изменения, которые Мастер игры может вносить в правила игры.

Если участник смены решает не играть, он все так же сможет взаимодействовать с отрядом как обычно, без игровых рисков и наград. Однако если он передумает чуть позже, можно предложить ему подписать Пакт и присоединиться к команде. При входе в игру его параметры будут такими же, как и у самых слабых игроков.

Пакт Героя.

Став Искателем приключений в Мире, я соглашаюсь со всеми игровыми последствиями и решениями Мастера Игры.

Я понимаю, что правила игры могут меняться, и обязуюсь знать и уважать их.

Я также соглашаюсь участвовать в Игре до конца и обещаю не покидать её до этого времени.

Подпись

Дата

После подписания пакта каждый участник Игры выбирает себе персонажа: **воина**, **целителя** или **мага**. Персонажи отличаются друг от друга способностями, которые улучшаются с переходом на следующий уровень и помогают участникам достичь желаемого результата. В течение смены отряды «поднимаются» по ступеням и, выполнив поставленные задачи, получают баллы. В конце смены участники поощряются в зависимости от количества набранных баллов.

Очки.

Очки здоровья (НР). У каждого игрока есть НР. За курение, опоздание, неуважительное отношение к окружающим игрок получает урон и теряет НР. Если у игрока не остается очков здоровья, он считается «погибшим в бою». Для того, чтобы вернуться в игру, он должен бросить проклятый кубик и выполнить выпавшее задание.

Очки опыта (ХР). У игроков также есть ХР. Они позволяют получать уровни в игре и открывать способности. Очки ХР можно получить за командную победу и активное участие в работе отряда. На первом уровне у игроков 0 ХР.

Очки действия (АР). Вдобавок к НР и ХР игроки получают АР. Эти очки позволяют им использовать способности, которые они заработали. Каждое умение имеет свою цену. Например, если целитель хочет использовать способность «Исцеление 1», ему это обойдется в 15 очков действия. Если у игрока недостаточно АР, использовать способности он не может!

Очки силы (РР). В начале игры все начинают с первого уровня. Чтобы повысить уровень, игроки должны заработать 250 ХР. Как только они сделали это, получают РР, за

которые могут приобретать способности. Они стоят от 1 до 3 РР в зависимости от своей силы. На первом уровне у игроков по 1 РР.

Восстановление НР и АР. Все игроки автоматически восстанавливают 2 НР и 4 АР в день. С помощью АР некоторые классы игроков могут использовать способности для восстановления НР товарищей.

Способности игроков

Способности – одна из самых важных особенностей Игры. Они представляют собой те привилегии, которые игроки получают в игре, и являются причиной, мотивирующей играть. Некоторые способности для совместного пользования – например, «Исцеление» Целителя, которая помогает другим игрокам. Другие способности приносят пользу самому игроку. Например, Целитель может выучить способность «Молитва», которая дает доступ к информации во время викторины.

Повреждения в бою и проигрыш

Получать урон – обычное дело в игре. Когда-нибудь каждый из игроков получит его, например, за опоздание или сложности с заданием. Важно, чтобы игроки поняли, как им работать вместе, чтобы предотвратить этот урон. Вот некоторые из техник:

- Целители могут использовать «Исцеление» и «Целебный круг». Если товарищ по команде потерял все свои НР, они могут использовать «Воскрешение», чтобы игрок не пал в бою.
- Воины могут использовать «Защита» для помощи другим и «Первую помощь» для себя.
- Маги могут использовать «Щит маны» для себя, чтобы избежать повреждения.

Когда игрок теряет НР, он «погибает в бою» и должен бросить проклятый кубик, чтобы вернуться в игру. На проклятом кубике есть шесть предложений, которые учитель может изменить в правилах игры:

1. Провести на следующий день внеплановую зарядку.
2. Убраться в кабинете в конце дня.
3. Ничего!

4. Принести угощение для всего отряда
5. Прочесть наизусть любое стихотворение.
6. Назвать по имени всех участников Игры.

Если у игрока есть нужная способность и он использует ее, то может спасти члена своей команды, который потерял НР. Если никто его не спасет, то ему нужно кинуть проклятый кубик и смириться с результатом. После броска игрок возвращается в игру с 1 НР. Вдобавок все члены его команды теряют по 10 НР, и если кто-либо из них погибнет из-за этого, то все снова потеряют по 10 НР.

Случайные события

В начале каждого дня запускается случайное событие. Это позволит игрокам сосредоточиться и обращать внимание на происходящее с самого начала дня. Игрок или Мастер (в зависимости от ситуации) выбирает случайное событие, которые могут иметь положительные или отрицательные последствия для игроков и даже Мастера.

Персонажи

В начале Игры каждый участник выбирает персонаж из трех представленных классов: *Целитель*, *Маг* или *Воин*. Каждый из классов обладает своими уникальными свойствами и способностями, которые могут использоваться для того, чтобы помочь своим друзьями (или себе), активируя их прямо в ходе дня.

Распорядок дня

Ежедневно все мероприятия организованы согласно чёткому распорядку дня. С понедельника по четверг проводятся занятия в объединениях:

8.30	Начало работы лагерного дня.
8.45 – 9.00	Зарядка
9.00 – 9.30	Завтрак.
9.30 – 10.00	Общий сбор, планы на день
10.00 – 11.45	Работа в объединениях

11.45 – 12.30	Личное время
12.30 – 13.00	Обед, послеобеденный отдых
13.00 – 14.00	Общелагерное мероприятие
14.00 – 14.30	Общий сбор, подведение итогов дня
14.30	Окончание работы лагерного дня.

В пятницу и субботу занятий не предусматривается, поэтому расписание меняется:

8.30	Начало работы лагерного дня.
8.45 – 9.00	Зарядка
9.00 – 9.30	Завтрак.
9.30 – 10.00	Общий сбор, планы на день
10.00 – 11.45	Общелагерное мероприятие
11.45 – 12.30	Личное время
12.30 – 13.00	Обед, послеобеденный отдых
13.00 – 14.00	Общелагерное мероприятие
14.00 – 14.30	Общий сбор, подведение итогов дня
14.30	Окончание работы лагерного дня.

По окончании смены участники заполняют анкету (Приложение 4) для последующего анализа работы.

6. Структура организации деятельности

Руководителем программы является методист УДО «Вавожский ЦДТ» по социально-педагогической направленности А.В. Полянкина, составителем – педагог дополнительного образования И.В. Мышкина

Заинтересованы в реализации программы следующие организации: МБОУ «Вавожская СОШ», Комиссия по делам несовершеннолетних Администрации МО «Вавожский район».

Кадровый состав программы:

	Должность	Кол-во, чел	Обязанности
1.	Начальник лагеря	1	Методист ЦДТ. Обеспечивает общее руководство лагерем, издает приказы и распоряжения по лагерю, проводит инструктаж персонала лагеря по технике безопасности, профилактике травматизма, создает условия для проведения воспитательной и оздоровительной работы, отвечает за жизнь и здоровье детей, организует дежурство отрядов по столовой и приема пищи детьми
2.	Старший вожатый	1	Педагог ЦДТ. Реализует программу профильной смены, организует и реализует воспитательную и досуговую деятельность детей в лагере через проведение общелагерных мероприятий, консультирует педагогический состав по проведению отрядных мероприятий
3.	Воспитатель	2	Педагог ЦДТ. Организует оздоровительно-досуговую деятельность в отряде, является руководителем и организатором отрядных творческих дел, несёт ответственность за жизнь и здоровье детей. Осуществляет контроль режимных моментов, организует дежурство отряда по столовой, посещение кружка. Проводит с

			детьми беседы по правилам техники безопасности, личной гигиены
4.	Педагог	2	Педагог ЦДТ. Реализует краткосрочные дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы

В соответствии с планом мероприятий в определённые дни приглашаются сотрудники МЧС, полиции и поликлиники Вавожского района.

Органом самоуправления является Совет, куда входят старший вожатый, командиры отрядов и представители медиа-центра. Совет организует работу по изучению программ деятельности, организует встречи, дает информацию о прохождении смены.

Для большей эффективности реализации программы участники смены делятся администрацией лагеря на 2 отряда по 15 человек в зависимости от возраста. В первый день смены в каждом из отрядов по желанию и/или большинством голосов выбираются следующие должности:

Должность	Срок работы	Обязанности
Командир отряда	Смена	Координирует работу отряда, взаимодействует с администрацией лагеря, принимает участие в работе Совета
Летописец	Смена. По желанию - неделя	2 человека. Ежедневно совершают фото- и видеосъёмку, фиксируя интересные моменты жизни отряда, выкладывают информацию в официальной группе смены в соцсетях.
Дежурный	День	3 человека. Накрывают и убирают со в столовой. В течении дня следят за чистотой в отрядном месте.

7. Механизм реализации программы:

Пребывание ребенка в лагере – это двухсторонний процесс, включающий социализацию и адаптацию личности ребенка к нормам жизнедеятельности в ДОЛ, а также

творчество, созидание и преобразование социальных условий. Педагогическому персоналу ДОЛ важно создать комфортные условия для их реализации.

Нормативно-правовое обеспечение:

1. организация деятельности лагеря - устав лагеря, штатное расписание, должностные инструкции, правила внутреннего трудового распорядка в лагере, документы по охране жизни и здоровья детей, технике безопасности (инструкции, журнал), финансово-бухгалтерские документы, график работы сотрудников лагеря, приказы о выходных, замене, поощрениях и взысканиях и т.д., санитарные книжки сотрудников лагеря, нормативные акты вышестоящих организаций;
2. организация воспитательно-организационной деятельности – программа работы лагеря, режим работы лагеря, календарный план, журнал (списки) детей;
3. организация образовательной деятельности – краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа.

Материально-техническое обеспечение:

- помещение для размещения отрядов – 2 шт;
- помещение для осуществления образовательной деятельности, в т.ч. оснащённое компьютерной и оргтехникой – 3 шт;
- помещение для осуществления воспитательной деятельности – 1 шт;
- компьютерная и оргтехника;
- музыкальная аппаратура;
- канцелярские принадлежности;
- спортивный инвентарь.

Кадровое обеспечение:

- методисты, педагоги и технический персонал УДО «Вавожский ЦДТ».

Финансовое обеспечение:

Бюджет УР на условиях софинансирования:

- средства бюджета в количестве 77% от стоимости путёвки (набор продуктов питания);
- средства родителей в количестве 23% от стоимости путёвки (медикаменты, дезинфицирующие средства, страховка детей, приобретение бутилированной воды).

Условия для успешной реализации программы профильной смены:

- своевременная адаптация участников программы;
- выработка совместно с детьми ценностей, идеалов, образов с учетом их личностных интересов и потребностей;
- раскрытие и реализация личностного потенциала детей;
- создание ситуации для освоения детьми новых социальных ролей, формирование социальной активности;
- воспитание ответственности;
- оказание индивидуальной помощи ребенку в выборе видов деятельности, создание ситуации успеха для каждого ребенка;
- органичное сочетание различных видов деятельности: досуга, образования;
- введение культа здорового образа жизни в детском коллективе;
- обеспечение разумной дисциплины и порядка как условия защищенности каждого ребенка;
- следование демократическому стилю общения, выстраивание между взрослыми и детьми отношений доверия и сотрудничества;
- ежедневный анализ происходящего каждым участником программы, педагогическим коллективом;
- организация работы с детьми на «последствие».

8. Предполагаемые результаты реализации программы

1. Активизация уже имеющихся знания и навыки проектной деятельности посредством выполнения групповых проектов.
2. Приобретение навыков эффективного командного сотрудничества, лидерских качеств и организаторских способностей.
3. Осмысление содержания понятий: «Родина», «человек», «экология», «здоровье», «патриот», «любовь», «природа», «культура», «Мир», «добродота», «уважение».
4. Раскрытие коммуникативных способностей, приобретение опыта творческой групповой работы, умение вступать в творческое сотрудничество со сверстниками.
5. Повышение мотивации детей и подростков в дальнейшем укреплении своего здоровья посредством ведения ЗОЖ, личной культуры, личностного развития.
6. Социализация и творческое развитие подростков, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Факторы, обеспечивающие успешную реализацию программы:

- интерактивная среда проживания и погружения, позволяющая за короткий период приобрести жизненно важный творческий и практический опыт социального включения в жизнь общества;
- интеграция педагогических, здоровьесберегающих, управленческих технологий, обеспечивающих позитивный результат комплексного развития личности;
- формирование знаний у детей и подростков, обеспечивающих личностное, социальное благополучие;
- создания условий для сотворчества детского и взрослого коллективов.

Источники информации

1. Беленкова, А.С. Методическое пособие. Геймификация в образовании. The World of Classcraft / А.С. Беленкова. – Мурманск, 2014. – 18 с.
2. Гущина, Ж.Е. Экологический калейдоскоп / Ж.Е. Гущина // Дополнительное образование и воспитание. – 2014. - №11. – С. 49-52.
3. Копытина, О.И. Организация работы в оздоровительном лагере: теория и методика: учебно-методическое пособие / О.И. Копытина, М.Л. Самойлова. – Курган: Курганский государственный университет, 2011. – 115 с.
4. Малыхина, Л.Б. Досуговые программы для детей и подростков. Проектирование. Реализация. Экспертиза / Л.Б. Малыхина [и др.]. – Изд. 2-е, испр. – Волгоград: Учитель, - 165 с.
5. Михайлова, И.М. Познавательная игра «Кристалл здоровья» / И.М. Михайлова // Дополнительное образование и воспитание. – 2014. - №4. – С. 54-58.
6. Мочаева, А.А. Литературно-творческая экспедиция по сказкам А.С. Пушкина «Там, на неведомых дорожках...» / А.А. Мочаева, В.А. Пилягина, Е.А. Воронин // Дополнительное образование и воспитание. – 2014. - №4. – С. 37-41.
7. Падалко, А.Е. Букварь изобретателя / А.Е. Падалко. – М.: Рольф, 2001. – 208 с.
8. Панафидина, Т.В. Современные технологии воспитательной работы / Т.В. Панафидина [и др.]. – Волгоград: Учитель, 2009. - 233 с.
9. Пишкова, О.В. Азбука прав: вопросы и ответы / О.В. Пишкова [и др.]. – Ижевск: Ижевская городская общественная организация «Центр социальных и образовательных инициатив», 2011. – 160 с.
10. Сборник программ тематических смен студенческих педагогических отрядов Молодёжной общероссийской общественной организации «Российские Студенческие Отряды» / под ред. С. Даваева [и др.]. – Москва, 2016. – 374 с.
11. Сборник сценариев игровых квестов «Курс на здоровый образ жизни». – Вавож, 2017. – 70 с.
12. Селукова, М.Н. Методические рекомендации по организации республиканской профильной смены «Давайте пять!» / М.Н. Селукова. – Ижевск, 2014. – 41 с.
13. Плоткина, М.Д. Всё о сервисе Classcraft: ». [Электронный ресурс] Режим доступа: URL:
https://www.youtube.com/watch?v=sBTM7CFDmtQ&list=PL8IofgG6H0m_I2BhXNB_A9WKSpxMGuGUHt (дата обращения: 10.09.2018).
14. Сайт «МетодВики для вожатых «Летний лагерь»: [Электронный ресурс] Режим доступа: URL:

<https://summercamp.ru/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0> (дата обращения: 10.09.2018).

15. Сайт «Учительская газета»: [Электронный ресурс] Режим доступа: URL: http://www.ug.ru/itis_article/34 (дата обращения: 10.09.2018).

Приложения

План-сетка мероприятий

День	Мероприятие	Описание	Деятельность в отрядах/командах
<p>1 июня сб Начало.</p>	<p>1. Открытие смены «В начале пути»</p>	<p>1.1. Деление на отряды. 1.2. Знакомство с правилами игры, законами и традициями лагеря.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Участники делятся на отряды/команды. - Команды знакомятся с правилами игры, законами и традициями лагеря.
	<p>2. Игры на знакомство</p>	<p>2.1. «Как я» 2.2. «Ура, меня любят!»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - За 30 секунд найти человека с таким же именем, за следующие 30 секунд найти человека, у которого такой же размер обуви, далее - рост, вес, цвет глаз, любимое блюдо, любимый фильм и т.д. - Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы и смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счёт три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат: «Ура, меня любят!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается, игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары. - Каждый должен за определенное время (1-3 мин) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей.

		2.3. «Поздороваться за руку с максимальным количеством людей»	<p>Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку.</p> <p>Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10-ю людьми? А больше чем с 20-ю?»</p> <p>Выявляются несколько лучших.</p>
	3. Введение в Игру	<p>3.1. Правила Игры</p> <p>3.2. Персонаж</p> <p>3.3. Название и герб</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Старший вожатый объясняет правила игры Classcraft и раздаёт участникам коды - Участники регистрируются в игре и выбирают персонажа - Участники придумывают название отряда и выбирают герб
3 июня пн Ступень Спасателя	1. «Пресс-конференция»	1.1. Встреча с представителями ГИБДД, полиции и МЧС в формате пресс-конференции	<ul style="list-style-type: none"> - Участники имеют возможность задать вопросы, касающиеся их безопасности, и получить исчерпывающие ответы -
	2. Учебная эвакуация	2.1. Учебная эвакуация	<ul style="list-style-type: none"> - Участники эвакуируются в соответствии с правилами

	3. Квест «Миссия выполнима»	3.1. Игра в формате квеста нацелена на активизацию знаний о различных способах безопасной жизнедеятельности	- Отряды осуществляют поиски сокровища, сканируя QR-коды и решая тематические головоломки и задачи. Отряд, справившийся с задачей первым, объявляется победителем.
4 июня вт Ступень Товарища	1. «Верёвочный курс»	1.1. Сплочение отряда через прохождение этапов курса: Паутина, Болото, Электрическая цепь, Скакалка, Чернобыль, Минное поле.	- Отряды проходят испытания в определённой последовательности. Главным условием курса является повторное обязательное прохождение испытания при ошибке любого из участников.
5 июня ср Ступень Защитника	1. Квест «Экологический патруль»	1.1. Игра в формате квеста нацелена на активизацию знаний об экологических проблемах и поиска способов их решения	- Отряды осуществляют поиски сокровища, решая всевозможные тематические головоломки и задачи. Отряд, справившийся с задачей первым, объявляется победителем.

<p>6 июня чт Ступень Поэта</p>	<p>1. Артбатл «Пушкин forever (Пушкин навсегда)»</p>	<p>1.1. КТД по мотивам произведений А.С. Пушкина посвящено Пушкинскому дню</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Участникам предлагается представить произведения А.С. Пушкина на современный лад: подготовить инсценировку, танец и сделать иллюстрации. - Результаты оценивает жюри. - Отряд, получивший большее количество баллов, объявляется победителем
<p>7 июня пт Ступень Команды</p>	<p>1. Командная игра «Захват знамени»</p>	<p>1.1. Стратегическая игра, в которой нужно захватить флаг противника и донести его до своей территории, не попадаясь игрокам другой команды.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Отряды соревнуются между собой, предварительно выстроив стратегию и договорившись с игроками внутри команды о распределении обязанностей.
	<p>2. Акция «Хочу знать»</p>	<p>2.1. Подготовка к пресс-конференции</p>	<ul style="list-style-type: none"> - До участников смены вожатым доводится тема пресс-конференции. - Участники смены продумывают вопросы, которые хотели бы задать гостю
<p>8 июня сб Ступень Коммерсанта</p>	<p>1. «Пресс-конференция»</p>	<p>1.1. Встреча с «интересным человеком» в формате пресс-конференции</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Участники имеют возможность задать вопросы на интересующую их тему и получить исчерпывающие ответы

<p style="text-align: center;">10 июня пн Ступень Друга</p>	<p>1. Фотокросс «День дружбы»</p>	<p>1.1. Мероприятие в формате квеста</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Участники получают задание сделать фотографии по номинациям: «Кольцо Дружбы», «Друг в отражении», «От ненависти до дружбы один шаг», «Если друг оказался вдруг...» - На выполнение задания командам даётся 1 час. - Команды, выполнив задание по одной номинации, отправляют фотографию на личную страницу водителя и получают новое задание. - Компетентное жюри оценивает выполненную работу по следующим критериям: соответствие теме номинации и оригинальность замысла.
<p style="text-align: center;">11 июня вт Ступень Фортуны</p>	<p>1. «Везунчик»</p>	<p>1.1. Игровая программа нацелена на командное творческое взаимодействие</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Команды поочередно открывают «окошки» с заданиями и без предварительной подготовки выполняют предложенные задания. - Задания делятся на 4 части: «КК» - задание выполняется всеми командами одновременно, «К» - задание выполняется одной командой, «ВВ» - задание выполняется представителями команд, «В» - задание выполняется участником одной команды. - За выполненные задания команды получают баллы.

<p style="text-align: center;">12 июня ср Ступень Патриота</p>	<p>1. Коммуникативный бой «Родина»</p>	<p>1.1. Мероприятие в формате «аквариум», посвящённое Дню России</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Отрядам заранее даётся задание: выбрать не менее 3-х человек-спикеров (или больше), желающих высказать и отстаивать своё мнение. - Участники и ведущий отделяются от основной массы и начинают вести диалог по определённым темам: «Кто такой патриот?», «Патриотом быть модно?», «Нужно любить свою родину?» - Остальные участники смены становятся зрителями-экспертами, которые по окончании могут выбрать понравившегося спикера
<p style="text-align: center;">13 июня чт Ступень Команды</p>	<p>1. Командная игра «Хвосты»</p>	<p>1.1. Стратегическая игра, в которой нужно собрать как можно больше «хвостиков» соперника.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Отрядам раздаются «хвостики» определённого цвета для каждого участника. Затем отряды, предварительно разработав стратегию, стараются собрать как можно больше «хвостиков» соперника.
<p style="text-align: center;">14 июня пт Ступень Купорье</p>	<p>1. Артбатл «Модный приговор»</p>	<p>1.1. КТД</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Отрядам предлагается из подручных средств изготовить по 3 костюма: Костюм Злодея или Злодейки, Костюм Стража Мира, Костюм Человека будущего. Условие: одни из костюмов должен быть мужским. - Отряды выполняют задание и представляют их жюри. - Жюри оценивает и выявляет победителя

	2. Акция «Хочу знать»	2.1. Подготовка к пресс-конференции	<ul style="list-style-type: none"> - До участников смены вожатым доводится тема пресс-конференции. - Участники смены продумывают вопросы, которые хотели бы задать гостю
15 июня сб Ступень Сбеседника	1. «Пресс-конференция»	1.1. Встреча с «интересным человеком» в формате пресс-конференции	<ul style="list-style-type: none"> - Участники имеют возможность задать вопросы на интересующую их тему и получить исчерпывающие ответы
17 июня пн Ступень Творца	1. Артбатл «Я – клипмейкер»	1.1. КТД	<ul style="list-style-type: none"> - Участники снимают и представляют 2 музыкальных клипа. - Жюри выбирает победителя
	2. Беседа «Я и Интернет»	2.1. Беседа о безопасном поведении в сети Интернет	<ul style="list-style-type: none"> - С участниками проводится беседа о безопасном поведении в сети Интернет
18 июня вт Ступень Следопыта	1. Квест «Поиск клада»	<p>1.1. Решение головоломок и задач на свободную тему.</p> <p>1.2. Выполнение заданий.</p> <p>1.3. Поиски сокровища.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Отряды осуществляют поиски сокровища, решая всевозможные головоломки и задачи и выполняя задания. - Отряд, справившийся с задачей первым, объявляется победителем.

	2. Акция по профилактике наркомании «Наркотики против нас, мы против наркотиков»	2.1. Беседа с врачом-наркологом	-
19 июня ср Ступень Творца	1. Командная игра «Экивоки»	1.1. Игра – ассоциация.	<ul style="list-style-type: none"> - Отряды перемещаются по игровому полю, выбрасывая кубик. - На поле они получают карточки с заданиями, выполнив которые имеют право на следующий ход.
20 июня чт Ступенька Правозащитника	1. Игровая программа «Точка опоры»	1.1. Игровая программа, направленная на активизацию знаний о правах и обязанностях ребёнка	<ul style="list-style-type: none"> - Командам предлагается игровое поле с пунктами: «Детское право и семья», «Детское право и школа», «Детское право и труд», «Детское право и обязанности», «Детское право и полиция». - В каждом пункте имеется по 4 «окошка» с вопросами различной номинальной стоимости. - Команды выбирают «окошки», отвечают на вопросы и в случае правильного ответа получают соответствующие баллы.

21 июня пт Ступень Собеседника	1. Акция «Хочу знать»	1.1. Подготовка к пресс-конференции	<ul style="list-style-type: none"> - До участников смены вожатым доводится тема пресс-конференции. - Участники смены продумывают вопросы, которые хотели бы задать гостю
	2. «Пресс-конференция»	2.1. Встреча с «интересным человеком» в формате пресс-конференции	<ul style="list-style-type: none"> - Участники имеют возможность задать вопросы на интересующую их тему и получить исчерпывающие ответы
22 июня сб Ступень Воина	1. «День памяти и скорби»	1.1. Беседа о первых днях ВОВ. 1.2. Посещение монумента и возложение цветов. 1.3. Командная игра «Зарница»	<ul style="list-style-type: none"> - Вожатый проводит с участниками смены беседу. - - Участники при посещении монумента возлагают цветы. - Команды устраивают штабы, прячут свой флаг. - Задача команд: найти флаг соперника при этом не потеряв свой.
24 июня пн Ступень	1. «Весёлая спартакиада»	1.1. Спортивная игра	<ul style="list-style-type: none"> - Команды состязаются в различных видах спорта: Эстафета, Футбол, Прыжки с места, Перетягивание каната,

<p style="text-align: center;">25 июня вт Ступень Писателя-фантаста</p>	<p>1. «На пути к будущему»</p>	<p>1.1. КТД</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Отряды получают задание написать рассказ по мотивам одной из русских сказок «Курочка Ряба», «Теремок», «Колобок» и «Волк и семеро козлят» (по жребию) так, будто действия сказки происходят в далёком будущем. - Участники выполняют задание и представляют жюри. - Жюри оценивает и выявляет победителя.
<p style="text-align: center;">26 июня ср Высшая</p>	<p>1. Закрытие смены «В зените»</p>	<p>1.1. Подведение итогов. 1.2. Награждение победителей, вручение дипломов</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подводятся итоги деятельности смены. - Награждаются победители, вручаются дипломы

Персонажи

Целитель. Максимальные очки HP – 50, AP – 35.

Целители являются наиболее сбалансированным из трех персонажей с точки зрения HP и AP. Их работа – исцелять товарищей по команде, когда их очки здоровья снизятся, чтобы предотвратить их «гибель в бою» (что приведет к вашей команде терять HP)!

Целители любят помогать другим, и члены команды часто просят использовать способности «Исцеление» и «Воскрешение». Последняя способность – самая важная у Целителя, так как позволяет спасти любого павшего товарища, и вся команда не получит за это урон.

Способность	Количество AP, необходимых для действия способности	Действие
Исцеление 1	15	Товарищ по команде получает 10 HP
Святость	5	Целитель может открывать или закрывать окно.
Пламенная вера	15	Целитель получает 2 попытки на ответ
Исцеление 2	20	Товарищ по команде получает 20 HP
Воскрешение	25	Игрок, потерявший все HP (кроме Целителя), избегает наказания и возвращается к жизни с 1 ОЗ.
Покровительство богов	30	Целитель может слушать музыку на наушниках на консультации
Исцеление 2	20	Игрок, получает дополнительные ОЗ
Исцеление 3	20	Товарищ по команде получает 30 HP
Целебный круг	30	Вся команда, кроме целителя, получает по 15 HP
Молитва	50	Целитель может воспользоваться мобильным Интернетом в случае затруднения.

Маг. Максимальные очки НР – 30, АР – 50.

Маги – главные растратчики АР. Они также могут использовать способности вроде «Фонтан маны», с помощью которой могут передать АР другому члену команды, и тот в свою очередь сможет чаще пользоваться своими способностями.

Способность	Количество АР, необходимых для действия способности	Действие
Передача маны	35	Весь отряд, кроме мага, получает по 7 АР
Телепорт	5	Маг может поменяться местами с любым товарищем по команде.
Невидимость	20	Маг может покинуть мероприятие на 30 мин.
Щит маны	0	Маг предотвращает потерю своих очков НР по схеме: 3 АР за каждое сохранённое АР
Обмани смерть	15	Павший товарищ по команде (кроме мага) может перебросить проклятый кубик и принять выпавший результат
Петля времени	35	Маг получает дополнительную минуту на выполнение задания.
Фонтан маны	40	Товарищ по команде (кроме мага) восполняет все свои АР
Ясновидение	40	Команда получает подсказку на один вопрос.
Круг магов	40	Команда получает дополнительную минуту на выполнение задания.

Воин Максимальные очки HP – 80, AP – 30.

Воины – главные защитники в игре. Когда член команды может потерять свои XP, Воин своей способностью может поглотить урон и снизить его одновременно. Его способности позволяют спасать членов команды от падения в битве и предотвращают урон всем членам команды, вызванный этим.

Способность	Количество AP, необходимых для действия способности	Действие
Защита 1	10	Воин может взять на себя до 10 очков урона вместо товарища по команде.
Первая помощь	10	Воин получает 1 HP за каждый уровень, но не больше 5 HP
Охота	20	Воин может поехать на консультации.
Защита 2	15	Воин может взять на себя до 25 очков урона вместо товарища по команде.
Засада	40	Воин может слушать музыку в наушниках на консультации.
Контратака	20	Воин получает подсказку на вопрос.
Защита 3	20	Воин может взять на себя до 30 очков урона вместо товарища по команде.
Фронтальная атака	50	Вся команда может опоздать на мероприятие на 15 минут.
Секретное оружие	50	Воин может получить верный ответ от мастера игры.

Случайные события

	Название	Описание	Эффект
1.	Изобилие энергии	Вы находите зелье Энергии и отдаёте его своему слабому товарищу	Игрок с наименьшим АР в каждой команде: +15 АР
2.	Битва чемпионов	Чёрный рыцарь атакует сильнейшего из вас	Игрок с наибольшим количеством ХР: -20 АР
3.	Смена Фортуны	Вам повезло!	Команда: +100 ХР
4.	Землетрясение	Земля дрожит под ногами!	Все: -100 ХР
5.	Утечка Энергии	Вы плохо спали и плохо себя чувствуете	Все -100 АР
6.	Подарок Мастера Игры	Подарок от Мастера	Один случайный игрок: + 300 ХР
7.	Добро пожаловать в джунгли!	Мир полон сюрпризов!	Один случайный игрок: - 20 ХР
8.	Благо или наказание?	Вы нашли проклятый клинок...	Один случайный игрок: - 25 АР, + 100 ХР
9.	Грубая сила	Все Воины собираются на тренировку	Все Воины отжимаются 20 раз
10.	Заклинание неподвижности	Неизвестный Маг использовал против Целителей заклинание	Все Целители находятся в неподвижности 30 минут
11.	Манеры	Все готовятся к визиту Короля	Все + 20 ХР.

12.	Опасные знания	Гертруда мучает учеников	Два случайно выбранных игрока должны ответить на вопрос. Игрок, ответивший верно, получает 50 XP. Игрок, давший неправильный ответ, теряет 20 HP
13.	Пиратская жизнь	Эй, сухопутные крысы! Лучше вам стать пиратами, чем болтаться на рее!	Все игроки должны придумать и носить целый день какую-либо деталь пиратской атрибутики. Также называйте весь день мастера игры "Капитаном"
14.	Помощь друзей	Друзья решили помочь отстающим	Игроки с наименьшим XP из всех команд получают помощь
15.	Правосудие	У правосудия тяжёлая рука...	Все HP =30
16.	Сила Воина	Да пребудет с вами Сила!	Воины команды получают дополнительные XP
17.	Сила Мага	Да пребудет с вами Сила!	Маги команды получают дополнительные XP
18.	Сила Целителя	Да пребудет с вами Сила!	Целители команды получают дополнительные XP
19.	Тихий час	Проклятие настигло всех Магов!	Все Маги должны молчать 1 час

Анкета по итогам летней профильной смены «Движение ВВЕРХ»

1. Что ты ожидал/ожидала от лагеря?

2. Оправдались ли твои ожидания?

3. Что тебе понравилось?

4. Что не понравилось?

5. Какие из мероприятий понравились тебе больше всего и почему?

6. Можно ли сказать, что ты научился чему-то новому?

7. Самое важное на твой взгляд событие в лагере?

8. Было ли тебе в течение лагеря скучно, если да то когда?

9. Самое яркое впечатление за эти дни?

10. Несколько слов о своем отряде:

11. Мое впечатление о лагере.

12. Работу воспитателя я оцениваю на (обведи нужную оценку):

а) «5» (отлично);

б) «4» (хорошо);

в) «3» (удовлетворительно);

г) «2» (Неудовлетворительно);

13. Если бы я был/была вожатым, то я бы

14. Хочу пожелать нашему лагерю.

15. Я обязательно хотел бы еще раз отдохнуть в вашем лагере (или не хотел), потому что

16. Я хочу сказать спасибо (перечисли, кому и за что)
