

МУНИЦИПАЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР
ИМЕНИ ВОЛОДИ ДУБИНИНА»
Территория Речкуновская зона отдыха, 15, г.
Бердск, Новосибирская область, 633000
тел./факс: (8383-41) 2-58-09
E-mail: dubinina1957@yandex.ru

**Муниципальное автономное учреждение
«Детский оздоровительный лагерь имени Володи Дубинина»
ЛАГЕРЬ ЧУДОЛЕСЬЕ**

**Программа
детского оздоровительного центра имени Володи Дубинина
«Летний сет, или Истории на всякий случай»**

для детей от 7 до 17 лет

Срок реализации программы
с 15 июня по 22 августа 2025 г.

*Автор:
Марьяна Татьяна Александровна,
руководитель отдела педагогических
программ МАУ «ДОЦ им.В. Дубинина»*

г. Бердск, 2025 год

*«Мы продолжаем двигаться вперед, открываем новые двери и делаем что-то новое, потому что нам любопытно, а любопытство ведет нас по новым путям»
Уолт Дисней.*

Пояснительная записка

Период школьного возраста – время становления личности во многих аспектах: формирование Я-концепции, поиск своего места в социуме, профессиональное самоопределение, и др. Вместе с тем стоит отметить, что политические и экономические преобразования, происходящие в современном мире требуют от молодого поколения проявления активной позиции, умения нестандартно и в кратчайшие сроки решать встающие перед ним задачи, навыка командной работы и выработки совместного решения. Формирование активной позиции человека с детства является необходимым условием его будущей успешности. Отличной площадкой в этом плане для детей и подростков предоставляется детский оздоровительный лагерь.

В последние годы наблюдается значительный интерес к инновационным методам обучения и воспитания детей, что связано с необходимостью подготовки подрастающего поколения к вызовам современного мира. Одним из таких методов является дизайн-мышление, которое представляет собой подход к решению проблем, основанный на глубоком понимании потребностей пользователей и активном вовлечении участников в процесс создания решений.

Актуальность программы обусловлена тем, что в условиях быстро меняющегося мира, где креативность и способность к сотрудничеству становятся важнейшими компетенциями, необходимо искать новые подходы к обучению и развитию детей и подростков. Дизайн-мышление, как метод, направленный на развитие креативности, эмпатии, коммуникативных навыков и командной работы у детей и подростков, может стать эффективным инструментом в этом процессе. В детских лагерях, где дети находятся в условиях, способствующих свободному самовыражению и взаимодействию, применение принципов дизайн-мышления может положительно влиять на процесс отдыха и оздоровления.

Новизна программы заключается в использовании технологии дизайн-мышления, которая позволяет решать задачи через творческий процесс, ориентируясь на потребности отдыхающих, что актуально для организации досуга и развития творческих навыков детей и подростков в лагерях.

Данная программа по своей направленности является социально-педагогической, она включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления в условиях оздоровительного лагеря (коммуникативная деятельность, спортивная, трудовая, патриотическая, познавательная, эстетическая, художественно-творческая, образовательная и т.п.).

Деятельность МАУ «ДОЦ им. В. Дубинина» реализуется в соответствии приоритетами государственной политики в сфере воспитания, зафиксированными в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания детей является

развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

Настоящая программа разработана на основе Примерной рабочей программы воспитания для организаций отдыха детей и их оздоровления, подготовленной МАУ «ДОЦ им. В. Дубинина», на основе Примерной рабочей программы воспитания для общеобразовательных организаций, разработанной Федеральным государственным бюджетным научным учреждением «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования», в соответствии с учетом норм Федерального закона от 24.06.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (статьи 1, 2, 12, 122) в редакции Федерального закона от 28.12.2024 № 543-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации"». Правовыми основами программы также являются:

- Конституция Российской Федерации,
- федеральные законы:
 - от 29.12. 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
 - от 29.12.1995 № 223-ФЗ «Семейный кодекс Российской Федерации», от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»,
 - от 14.07.2022 № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
 - указы Президента Российской Федерации:
 - от 02.07.2021 № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»,
 - от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»,
 - от 07.04.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»,
 - от 08.05.2024 № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения»,
 - Приказы № 286, № 287 Министерства просвещения Российской Федерации об утверждении ФГОС начального общего образования и ФГОС основного общего образования от 31 мая 2021 года,
 - План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р)
 - Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.)

Понятийный аппарат программы

- *Аналитические исследования* – это количественный и качественный анализ, интерпретация полученных фактов, формулирование выводов и практических рекомендаций.
- *Визуализация* – процесс представления данных в виде изображения с целью максимального удобства их понимания.
- *Генерация идей* – это процесс поиска новых решений для определённой проблемы.
- *Гибкость* – это черта личности, которая описывает способность человека справляться с изменениями обстоятельств и думать о проблемах и задачах по-новому, творчески.
- *Дизайн-мышление* – это методология, которая помогает понять потребности пользователей и найти креативные решения их проблем.
- *Итерация* – это повторение пошагового процесса, когда результат предыдущего шага (шагов) используется для получения результата следующего шага.
- *Коллаборация* – процесс совместной деятельности двух и более людей для достижения общих целей, при которых происходит обмен знаниями, обучение и достижение согласия.
- *Коммуникация* – способность устанавливать и поддерживать контакты.
- *Креативное мышление* – это способность генерировать новые идеи и подходы к решению существующих проблем, рассматривать вопросы с нестандартных точек зрения и находить возможность применять новые оригинальные методы на практике.
- *Прототипирование* – это процесс создания предварительной, упрощённой модели будущего продукта.
- *Системное мышление* – это способность понимать связи между объектами, предметами, явлениями, а также целостно их рассматривать.
- *Событийное программирование* – процесс управления средой, направленный на создание непрерывного плана мероприятий, позволяющего раскрыть максимальное количество сценариев использования места/территории, в которых возможно проявить идентичность личности с разных сторон;
- *Социальный опыт* – накопленный результат активного взаимодействия с окружающим миром.
- *Тестирование* – это метод и процесс педагогического измерения, заключающийся в количественном измерении уровня знаний, умений, навыков, способностей, свойств, качеств, представлений.
- *Фокусировка* – это сосредоточение внимания на каком-то объекте, выделение важного на данный момент из общего контекста жизненных событий и ситуаций.
- *Ценностно-насыщенная среда* – специально организованное с использованием информационно-коммуникационных технологий пространство, пронизанное морально-этическими нормами, правилами, событиями, а также актуальной, достоверной информацией. Такая среда ориентирована на присвоение ценностей, регулирующих взаимодействие с информацией и в информационном мире.
- *Человекоцентричность* – это подход, при котором в центре процесса или организации находится человек со своими ценностями, потребностями и приоритетами.

- *Эмпатия* – это способность человека эмоционально откликаться на переживания другого.

Участники программы

Программа предназначена для детей и подростков в возрасте от 7 до 17 лет. Количество участников смены 270 человек.

География программы – г. Бердск, г. Новосибирск, Новосибирская область, Красноярский край, г. Томск, г. Кемерово, Кемеровская область

Целевой блок программы

Педагогическая идея программы

Цель: создание условий для формирования социально-активной личности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей Российской Федерации через вовлечение детей и подростков в событийную деятельность

Задачи:

- содействовать развитию навыков социализации участников программы, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- формирование и развитие навыков дизайн-мышления у детей и подростков для решения творческих задач, повышения социальной адаптивности в условиях детского оздоровительного лагеря.
- стимулировать развитие творческого мышления и способности нестандартно подходить к решению задач.
- развивать интерес детей и подростков к культурным традициям многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение детей и подростков к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать сохранению и укреплению здоровья детей и подростков путем включения в различные физкультурно-оздоровительные и профилактические мероприятия;
- организовать деятельность, способствующую осознанию приобретенного в детском лагере нового социального опыта и перспектив его использования в дальнейшей жизни.

Предполагаемые результаты программы:

- Появление у участников программы чувства сопричастности к большому коллективу единомышленников, повышается социальная активность, появляется уверенность в своих силах и талантах.
- Развитие навыков дизайн-мышления у детей и подростков для решения творческих задач.
- Расширение опыта самостоятельной индивидуальной, групповой и коллективной организаторской, аналитической, творческой и иной деятельности;
- Развитие интереса к культурным традициям своей Родины.

- Формирование положительного отношения к духовно-нравственным ценностям: приобщение детей к проявлению гражданской позиции, формирование чувства патриотизма и гражданственности.
- Общее оздоровление детей и подростков, формирование потребности в здоровом образе жизни.
- Осознание приобретённого социального опыта: формирование самооценки, навыков самоанализа у детей и педагогов, настрой на применение полученных знаний в жизни.
- Создание положительной эмоциональной атмосферы и повышение социальной адаптивности участников лагеря.

Критерии и способы оценки качества реализации программы

Для отслеживания результативности программы используются следующие методы:

Личностное развитие участников программы:

- Методика изучения ценностных ориентаций Милтона Рокича (тест «Ценностные ориентации личности»).
- Анкетирование участников смены в организационный период смены (входящее), анкетирование участников смены в заключительный период (итоговое).
- Индивидуальное портфолио участников смены.
- Наблюдение педагогов за поведением и взаимодействием детей в ходе реализации программы.

Развитие творческих способностей:

- Краткий тест творческого мышления (фигурная форма) Э. П. Торренса
- Подведение итогов реализации творческих проектов и публичная презентация результатов работы детей.

Здоровье:

- Антропометрические измерения (включают в себя измерение роста и массы тела)
- Медицинский осмотр (проводится в начале и в конце смены). Отсутствие негативных изменений в состоянии здоровья на протяжении всей лагерной смены

Психологический климат во временном детском коллективе:

- Экран настроения
- Социометрия (методика изучения межличностных отношений)
- Психологическое сопровождение и наблюдение жизненного цикла временного детского коллектива

Удовлетворенность программой и возвращаемость участников смены:

- Анкетирование участников смены
- Опрос родителей по итогам смены
- Отзывы в социальных сетях.

Содержание и средства реализации программы

Особенность программы

Программа направлена на реализацию творческого потенциала каждого ребёнка, формирование навыков совместного проектирования и развития эмоционального интеллекта.

Дизайн-мышление – метод решения задач, ориентированный на получение конечного продукта, полезного для человека. По своей сути он является родственным методу проектов. Данный метод был впервые применён и запатентован в США. Идею дизайн-мышления впервые сформулировал Герберт Саймон в 1969 году в книге «Науки об искусственном». Позднее идею развили учёные Стэнфордского университета и основали Школу дизайна, которая популяризирует этот подход.

Дизайн-мышление – это процесс, всегда ориентированный на создание лучшего будущего и поиск новых решений для комплексных проблем в самых разных областях. Широкое и всеобъемлющее понимание дизайна позволяет сторонникам дизайн-мышления утверждать, что данный метод универсален для решения любых проблем.

Специфика дизайн-мышления состоит в том, что данная технология позволяет изучать проблему многогранно, рассматривая каждый ее аспект постепенно.

Можно выделить следующие задачи дизайн-мышления: способствует созданию совершенно новых взглядов на решение задач; раскрывает творческие способности, развивает креативное мышление; активизирует работу каждого участника команды в процесс работы.

В основе дизайн-мышления лежат следующие принципы, которые в дальнейшем составляют основу этапов его реализации:

- Человекоцентричность (от англ. human-centricity), т. е. в центре процесса – реальные и эмоциональные потребности людей.
- Итерация, т. е. процесс повторения, который включает итеративные циклы создания, тестирования и улучшения идей и концепций, позволяет не только исследовать идеи, но и подтверждать их в работе с реальными пользователями. Итерации помогают придерживаться гибкого подхода, позволяя команде быстрее и точнее реагировать на изменения, которые могут возникать в процессе работы.
- Коллаборация предусматривает работу в коллективе, что позволяет использовать множество ресурсов и опыт команды для того, чтобы подойти к решению проблемы со всех сторон.
- Принцип «язык как инструмент» означает, что язык является средством коммуникации и инструментом для достижения конкретных целей и задач в проекте. Язык позволяет команде объяснять свои мысли, выражать свои чувства и передавать информацию другим. Язык используется для презентации и продвижения продукта, для обмена идеями и результатами исследований, опросов, интервью и т. д. Дети учатся использовать язык эффективно в соответствии с контекстом и задачами.
- Визуализация, т. е. вместо долгих обсуждений идей предлагается сразу переходить к прототипам: эскизам, макетам, моделям.

- Гибкость, т. е. умение быстро адаптироваться к изменениям, корректируя продукт на основе реальных данных и обратной связи от пользователей.

В качестве условий формирования дизайн-мышления выступает практическая деятельность, направленная на преобразование объектов окружающей предметной среды путем создания их образов и процессов.

Метод дизайн-мышления состоит из 6 этапов.

1. Эмпатия – этап определения проблемы. Представьте себя на месте другого человека и постарайтесь понять, что он чувствует и почему, с какими проблемами сталкивается. Главное – не критиковать, не домысливать и не думать в ключе «вот я бы на его месте...». Самые эффективные способы понять человека – наблюдать за ним, говорить и слушать.
2. Фокусировка – этап исследования проблемы. Всю полученную информацию нужно обработать и зафиксировать – записать или зарисовать. Смысл этого этапа состоит в том, чтобы найти основной вопрос для решения.
3. Генерация идей – этап «мозгового штурма», когда самое важное – предложить как можно больше решений. Можно и даже желательно подключить к поиску идей как можно больше людей. Чем больше мнений – тем шире взгляд на проблему. На этом этапе важно исключить критику и не говорить: «Ой, ну эта идея никуда не годится», и сменить типичное «да, но» на «да, и» - то есть не отвергать чужие идеи, а дополнять их.
4. Выбор идеи – этап фильтрации, когда всем решениям предстоит пройти через сито реальности.
5. Прототипирование – этап создания опытного образца продукта, который решит проблему.
6. Тестирование – этот этап необходим, чтобы посмотреть, насколько хорошо идея сработает в полевых условиях и увидеть все ее слабые стороны.

Презентация – на этом этапе готовое решение торжественно представляется аудитории и внедряется в жизнь.

Применение дизайн-мышления можно использовать для решения различных задач в детском оздоровительном лагере:

- Разработка мероприятий. Например, коллективное творческое дело (КТД), которое по своей сути схоже с дизайн-деятельностью, так как направлено на создание нового продукта.
- Организация досуга. Можно использовать методы дизайн-мышления для создания интересных и творческих форматов, например, квестов, мастер-классов.
- Развитие навыков работы в команде. Коллективные задания помогают детям учиться уважать чужие идеи и мнение, привносить своё и отстаивать их перед коллективом.

Таким образом, сущность технологии «дизайн-мышление», как особого метода, а также способа мышления, состоит в создании инновационных объектов, отвечающих запросам и интересам конкретного человека или же группы людей. Ее специфика и главное отличие от других современных методов и технологий – глубокое понимание проблемы. Содержание данной технологии успешно

раскрывается на основе ее ключевых принципов. Сфера применения технологии «дизайн-мышления» в настоящее время многогранна.

Содержательный раздел

Программа лета 2025 года опирается на следующие психолого-педагогические принципы:

- *принцип индивидуальности* предполагает учет особенностей, интересов и потребностей каждого конкретного ребенка;
- *принцип свободы самовыражения* предполагает, что окончательный выбор способов и видов деятельности должен оставаться за личностью;
- *принцип креативности, творческого начала в воспитании* предполагает создание условий для активной самореализации детей в коллективной творческой деятельности;
- *принцип культуросообразности* предполагает, что процесс социального развития и воспитания личности должен основываться на общечеловеческих ценностях и нормах культуры;
- *принцип развития* предполагает постоянное развитие и совершенствование системы, технологий, форм и методов воспитания с учетом постоянно развивающихся социальных процессов и явлений;
- *принцип контроля и проверки исполнения* предполагает определенную систему методов контроля за деятельностью всей системы в целом и каждого отдельно взятого звена с целью своевременной регуляции, и коррекции осуществляемой деятельности.
- *принцип сотрудничества* предполагает определение общих целей педагогов и детей, организация их совместной деятельности на основе взаимопонимания и взаимопомощи.
- *принцип событийности* предполагает наличие ярких запоминающихся событий, творцами и участниками которых являются члены коллектива.

В ходе реализации педагогической программы обязательными направлениями деятельности являются:

- гражданское воспитание: формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к многонациональному народу России как источнику власти в российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, знание и уважение прав, свобод и обязанностей гражданина Российской Федерации;
- патриотическое воспитание: воспитание любви к своему народу и уважения к другим народам России, формирование общероссийской культурной идентичности;
- духовно-нравственное воспитание: воспитание детей на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей;
- эстетическое воспитание: формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим

образцам отечественного и мирового искусства;

- трудовое воспитание: воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентации на развитие самостоятельности, трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, на достижение выдающихся результатов в труде, профессиональной деятельности;
- физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия: компонент здоровьесберегающей работы, создание благоприятного психологического климата, обеспечение рациональной и безопасной организации оздоровительного процесса, эффективной физкультурно-оздоровительной работы, рационального питания, создание безопасной среды, освоение детьми норм безопасного поведения в природной, социальной среде, чрезвычайных ситуациях;
- экологическое воспитание: формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей;
- познавательное направление воспитания: стремление к познанию себя и других людей, природы и общества, к знаниям, образованию с учетом личностных интересов и общественных потребностей.

1. Инвариантный модуль «Мир» (4-6 день смены)

Содержание блока «Мир» реализуется в следующих формах:

- Квиз «Наследие»
- Кинофестиваль «Жизнь замечательных людей»
- КТД «Россия: направление Запад»

2. Инвариантный модуль «Россия» (7-9 день смены)

Содержание блока «Россия» реализуется в следующих формах:

- Общелагерная линейка «Час памяти»
- Спартакиада «Зимние олимпийские игры»
- Тематический день «День Первых»
- Вечернее событие «Трус не играет в хоккей»
- Акция «Доброе дело»
- КТД «Россия: направление Север»

3. Инвариантный модуль «Человек» (10-12 день смены)

Содержание блока «Человек» реализуется в следующих формах:

- Общелагерное дело «Семья»
- Учебная эвакуация «Пожарная безопасность»
- КТД «Россия: направление Восток»
- Театральный фестиваль «О чем речь?»

4. Вариативные модули (13-15 день смены)

Вариативные модули представлены в следующих формах:

- Экскурсия в Академгородок – научный центр г. Новосибирска (МОДУЛЬ «Экскурсии и походы»)
- Проектное бюро «8 БИТ» (МОДУЛЬ «Проектная деятельность»)

- КТД «Россия: направление Юг»
- Танцевальный проект «Шаг вперед» (МОДУЛЬ «Детская дипломатия и международные отношения»)

В ходе комплексной программы механизмы реализации содержания и направлений социально-культурной деятельности будут варьироваться в соответствии с тематикой проекта смены. Однако, в качестве основных, универсальных механизмов лежит система различных дел на уровне отряда, дружины, лагеря:

- игры,
- отрядные дела,
- коллективные-творческие дела,
- станционные игры,
- игры на местности,
- индивидуальные и коллективные конкурсы,
- игровые и шоу-программы,
- общие праздники (творческие, спортивные и др.), фестивали,
- социальные акции, трудовые операции,
- отрядные огоньки, встречи,
- работа кружков и секций,
- организация различных выставок,
- тренинги,
- проектная деятельность.

Таким образом, каждый участник смены получит шанс попробовать себя в различных социальных ролях посредством принадлежности к различным детским объединениям.

Важно в рамках смены осуществлять организованный процесс ориентации детей и подростков на социально значимые ценности, которые, в свою очередь, должны стать основой деятельности в современном мире.

В течение смены создается среда, способствующая проявлению талантов и способностей, активизируется самопознание и умение работать в команде на положительной, дружеской основе. А также в рамках программы обеспечиваются оптимальные безопасные условия, в которых можно делать первые шаги на пути к уверенности, самостоятельности и ответственности.

Основное содержание деятельности планируется в отрядах и организационных локациях, которым дается право свободного выбора в планировании и организации воспитательной работы в соответствии с общелагерной программой. Вместе с тем, имеется план общих мероприятий в лагере и система кружковой деятельности.

Организационный раздел

Подготовительный период (2 месяца)

1. Кадровое обеспечение реализации программы смены: поиск и подбор педагогического коллектива лагеря, организация обучения основного состава педагогического отряда.

2. Программное обеспечение работы лагеря: разработка концепции и программы лагерной смены, разработка тематических модулей, разработка формата проведения досуговых мероприятий, разработка сценариев проведения мероприятий.

3. Организационное обеспечение: решение административно-хозяйственных вопросов, подготовка сметы расходов; изготовление раздаточного материала, сувенирной продукции, атрибутики, дидактических материалов; набор детей – участников смены, подготовка необходимых комплектов документации.

Организационный период (3 дня)

1. Адаптационные мероприятия.
2. Мероприятия, пропагандирующие традиции, законы лагеря, нравственные установки участников смены.
3. Стартовая диагностика интересов, потребностей, ценностных ориентаций.
4. Знакомство с предлагаемыми тематическими модулями и программами.
5. Игровой период «самоидентификации».
6. Нацеливание на формирование папки личных достижений – «Портфолио».
7. Формирование групп по направленностям тематических модулей программы.

Основной период (15 дней)

1. Реализация программы смены.
2. Реализация сюжетно-ролевой игры.
3. Обеспечение условий для оздоровления подростков.
4. Создание благоприятной психологической обстановки.
5. Формирование системы организационных локаций лагеря и делегирование участникам ряда полномочий в организационной деятельности.
6. Привлечение детей и подростков к формированию образовательной и досуговой программы (проведение воркшопов, мастер-классов, массовых мероприятий),
7. Обеспечение многообразия предлагаемых форм и тематики организации досуговой деятельности, позволяющих максимально раскрыть потенциал каждого участника программы.
8. Атрибутизация и визуализация программных идей и принципов, создающих атмосферу сюжетно-ролевой игры.
9. Организация ежедневных церемоний (стартов дня, награждения) и обязательных традиционных мероприятий лагеря (открытие, театрализованное погружение в сюжетно-ролевую игру, программа визиток и др.).
10. Создание условий для включения в проектную деятельность.
11. Организация мотивирующих эмоциональных событий, способствующих формированию атмосферы доверия.

Итоговый период (3 дня)

1. Подведение итогов реализации программы смены: оценка портфолио участников, итоговое испытание по выбранному профилю в формате выставки или отчетного концерта, вручение сертификатов.
2. Завершение игровой программы смены, анализ результатов игры.

3. Проведение финальных обобщающих и эмоциональных событий (сувенирная ярмарка, презентация проектов, церемония раскрытия игровых имен вожатых и др.).
4. Итоговая диагностика.
5. Проектирование последствий с участниками и организаторами смены.
6. Анализ степени достижения поставленных задач.
7. Подготовка финансово-хозяйственной отчетности.

Механизмы реализации программы

Программа реализуется согласно логике развития смены через сюжетно-ролевую игру по мотивам произведения Кира Булычева «Поселок».

Участники смены, попадая на территорию МАУ «ДОЦ им. В. Дубинина», становятся жителями страны Чудолесье.

Легенда смены

В мире много стран больших и маленьких. Все они такие разные. Но есть одна страна, которую вы не найдете на карте мира. Это удивительная страна Чудолесье. Живет здесь веселый и отзывчивый, любознательный и дружный народ – чудолесяне. В этой стране есть свои законы и традиции, есть свой флаг и гимн, которые чтят чудолесяне. Политическое устройство страны необычайно демократично, правит ею Елена Премудрова. А помогают ей в этом командоры Академии Ч и хранители РИТМа страны Чудолесье.

Командоры Академии Ч обратились к чудолесянам за помощью. Академия Ч 17 лет назад собрала экспедицию в космос. Известно, что члены экипажа космического корабля «Полнос» совершили аварийную посадку на далекой планете «Солума». Все 16 лет от них не было никаких известий. И вот, спустя много лет, Академия Ч смогла уловить сигнал космического корабля. Но, видимо, на корабле никого нет. Командоры надеются, что членов экспедиции можно спасти. Вместе с чудолесянами они отправляются на далекую неизвестную планету Солума на космическом корабле, который они сами сконструировали.

Координаты оказались верными. Чудолесяне приземлились. Они нашли членов пропавшей экспедиции. Но потеряли свой космический корабль, который затонул в болоте.

Теперь место действия поселок – это поселение, причем вынужденное. И находится оно не на Земле, а на недружелюбной планете в далеком космосе. 17 лет назад экспедиция с Земли потерпела крушение. Спасая жизни люди ушли за перевал и уже в долине разбили поселение – Посёлок. Окружающая среда неприветлива. Но приспособиться можно ко всему. За прошедшие годы в Посёлке родились дети. Они родились и выросли совсем в иных условиях, чем взрослые. Как ни крути, но вот эта планета и есть их дом. Они учатся и умеют выживать здесь. Они не видели гаджетов, не знают земных технологий, да и самой жизни на Земле. Они не верят в спасение, да и не знают пока – а так ли оно необходимо. Даже уже в существование самого корабля, на который взрослые возлагают определенные надежды – тоже не особо верят. Они не умеют проявлять эмоции и чувства. Они просто не понимают взрослых.

У взрослых же все же есть цель – передать знания, добраться до корабля «Полюс» через перевал, когда позволят погодные условия (в эту экспедицию могут пойти уже только дети), забрать оттуда необходимое, передать на Землю информацию. Миссий много и все нужно успеть, ведь надежда на спасение, пусть и призрачная, остается.

Игровой сюжет смены развивается логически. Постепенно перед участниками смены раскрывается загадочная история, исследованием которой и занимаются отряды, названные домами. Каждый день полон невероятных событий, которые способствуют достижению результатов сюжетно-ролевой игры.

Каждый дом учится решать задачи, учится обязанности и нагрузке, учится помогать, учится вместе принимать сложные решения, учится совместно решать, как идти к цели.

Игровая цель: найти способ вернуться на землю.

Отсюда вытекают следующие три основные игровые задачи:

- 1) передать знания о планете Земля детям планеты Солума;
- 2) исследовать планету Солума;
- 3) поставить как можно больше разноцветных флажков на Космический атлас как символ освоения территорий планеты Солума;
- 4) добраться до космического корабля «Полюс».

Словарь смены:

- Страна Чудолесье – лагерь
- Дом – отряд
- Город – корпус
- Академия Ч – методический кабинет
- Командор – методист
- Хранитель – вожатый
- Чудолесьянин – ребенок из отряда
- Зачин – старт трехдневки, получение важных сведений о плане действий на тематический блок
- МКС (межотрядный командный совет) – сбор участников детских объединений
- Навигатор – командир отряда
- Астроном – член детского жюри
- Спутник – член совета чистоты
- Пульсар – помощник спортиструктора
- Космический атлас – карта сюжетно-ролевой игры, на которую дома ставят свои флажки, если смогут набрать наибольшее количество баллов
- Восход – ежедневный ритуал – старт дня
- Зенит – ритуал подведения итогов по окончании трехдневки
- «8 БИТ» - Большой институт творчества – Проектное бюро

На третий день смены происходит погружение в сюжетно-ролевую игру: чудолесяне знакомятся с легендой смены, с ее героями, узнают игровые задачи, которые им предстоит решить. Используя метод дизайн-мышления, чудолесяне создают новый космический корабль, на котором отправляются на поиски пропавшей экспедиции.

Далее в течении 15 дней основного периода смены чудолесяне исследуют планету Солума с помощью главных героев Томаса, Дика, Марьяны и Олега. Каждые три дня они делают остановку на Привал. На Привале чудолесяне организуют для главных героев со-бытия, в ходе которых, в свою очередь, знакомят главных героев с планетой Земля.

Как только чудолесяне в сопровождении главных героев дойдут до корабля «Полюс», который находится За перевалом, им предстоит решить непростую задачу: придумать, как им вернуться на планету Земля. И в какую точку. И самое сложное им нужно постараться уговорить главных героев отправится с ними. Финал истории остается открытым до тех пор, пока чудолесяне его не создадут, используя метод дизайн-мышления.

Итоговый зачин – это общелагерный иммерсивный спектакль, который будет состоять из летних историй отрядов – версий финала легенды смены, которые они придумают, поставят и покажут на 18 день смены.

План-сетка сводная по видам деятельности и итогам каждого блока

Д н и	Локация	Тема	Коллективное дело	Индивидуальное дело	Результат
1 2 3	Страна Чудолесье, Планета Солума, Перевал	#знакомить ся	Создание нового космического корабля	Создание бейджа	Создан космический корабль, Вручены папки портфолио каждому чудолесянину
4	Туманные горы	#видеть	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка красного флажка
5	Дикие земли	#слышать	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка оранжевого флажка

6	Привал-1	кино	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ», Проект «ЗАПАД»	«Ты – звезда» «Ты – легенда»	Подведение итогов
7	Бурые равнины	#думать	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка желтого флажка
8	Пепельные болота	#любить	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка зеленого флажка
9	Привал-2	спорт	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ», Проект «СЕВЕР»	«Ты – звезда» «Ты – легенда»	Подведение итогов
10	Запретный лес	#чувствовать	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка голубого флажка
11	Иссохшая пустошь	#говорить	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка синего флажка
12	Привал-3	театр	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ», Проект «ВОСТОК»	«Ты – звезда» «Ты – легенда»	Подведение итогов
13	Долгое озеро	#радоваться	«Чистый дом», «Бодрый дом»,	«Ты – звезда»	Установка фиолетового флажка

			«Счастливый дом», «8 БИТ»		
14	Дальние холмы	#мечтать	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Установка белого флажка
15	Привал-4	танцы	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ», Проект «ЮГ»	«Ты – звезда» «Ты - легенда»	Подведение итогов
16	За перевалом	#дружить	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	
17	За перевалом	#творить	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда», «Розовый слон»	
18	За перевалом	#объединять	«Чистый дом», «Бодрый дом», «Счастливый дом», «8 БИТ»	«Ты – звезда»	Подведение итогов
1920221	Страна Чудолесье	#объединять	Гала-концерт	«8 БИТ» (Концерт+ Выставка)	Итоги смены

Для решения педагогических и игровых задач на смене также реализуются 8 коллективных проектов «ОКТАВА, или Большая восьмерка»

1. «ЗАПАД». Видеопроект – конкурс видеофильмов чудолесных киностудий
2. «СЕВЕР». Динамичный проект – спортивная олимпиада в индивидуальном и командном зачете
3. «ВОСТОК». Театральный проект – фестиваль актерского мастерства для ценителей искусства
4. «ЮГ». Танцевальный проект-баттл

5. «ЧИСТЫЙ ДОМ». Коллективный конкурс чистоты
6. «БОДРЫЙ ДОМ». Коллективный конкурс ЗОЖ
7. «СЧАСТЛИВЫЙ ДОМ». Коллективный конкурс на самый активный отряд
8. «8 БИТ (Большой институт творчества)». Проектное бюро для разновозрастных команд

И четыре индивидуальных проекта:

1. «РОЗОВЫЙ СЛОН». Творческий проект
2. «ТЫ – ЛЕГЕНДА». Индивидуальный конкурс-проект, в котором каждый может принять участие
3. «ТЫ – ЗВЕЗДА». Воркшоп-проект для освоения теоретических и практических навыков в рамках участия в мастерских
4. «ЧЕЛОВЕК ДНЯ». Индивидуальный проект для поощрения участников смены за проявление нравственных качеств.

«ЗАПАД». Видеопроект – конкурс видеофильмов чудолесных киностудий – яркое и масштабное событие достижений кинематографического искусства.

Цели и задачи

- выявление и поддержка талантливых личностей;
- популяризация и совершенствование результатов в области кинематографии;
- содействие повышению уровня образования, культуры и духовного развития личности;
- установление тесных дружеских и творческих контактов между участниками.

Подготовка в течение дней смены

ИТОГ – Кинофестиваль

Награждение:

Дом-победитель (1 место) – Футболка с #видеть, #слышать + диплом

«СЕВЕР». Динамичный проект – это яркое и масштабное событие достижений спортивной деятельности.

Цели и задачи

- популяризация спорта и здорового образа жизни;
- выявление самого спортивного дома;
- формирование положительного имиджа и повышение престижа занятий спортом;
- повышение навыков командной работы у участников.

Индивидуальный и коллективные состязания в течение трех дней

ИТОГ – Индивидуальный и командный зачет

Награждение:

Дом-победитель (1 место) – Футболка с #думать, #любить + диплом

«ВОСТОК. Театральный проект-фестиваль актерского мастерства для ценителей искусства – это яркое и масштабное событие достижений театрального искусства.

Цели и задачи

- выявление и поддержка талантливых личностей;
- популяризация и совершенствование результатов в области театрального мастерства, театра моды и дизайна костюма;
- содействие повышению уровня образования, культуры и духовного развития личности;
- установление тесных дружеских и творческих контактов между участниками.

Подготовка в течение трех дней смены

ИТОГ – Театральный фестиваль

Награждение:

Дом-победитель (1 место) – Футболка с #чувствовать, #говорить + диплом

«ЮГ». Танцевальный проект-баттл - яркое и масштабное событие достижений танцевального искусства.

Цели и задачи

- выявление и поддержка талантливых личностей;
- популяризация и совершенствование результатов в области танцевального мастерства;
- содействие повышению уровня образования, культуры и духовного развития личности;
- установление тесных дружеских и творческих контактов между участниками.

1 этап – Танцевальная визитка

2 этап – Танцевальные баттлы

Финал – Итоговое состязание на заданную тему

Награждение:

Дом-победитель (1 место) – Футболка с #радоваться, #мечтать + диплом

«Чистый дом». Коллективный конкурс

Время проведения: с 4 по 18 день смены

Система оценок:

- ежедневно (с 4 по 18 день смены) совет чистоты (Спутники) оценивают порядок и чистоту в корпусах и на территории.

В каждом доме в процессе выборов в органы самоуправления выбирается человек на должность спутник (хранитель порядка и чистоты). Ежедневно спутники всех домов собираются и отправляются на совет – оценивать чистоту и порядок в комнатах и корпусах. Операция «ЧистеньКО» – чистота комнат, корпусов и территории, внешний вид.

В номинации побеждает дом, получивший максимальные баллы за все дни смены. Оценки выставляются по пятибалльной шкале, в конце суммируются.

По итогам смены определяется победитель коллективного конкурса «Чистый дом». Дом, набравший наибольшее количество баллов, станет победителем этого конкурса.

Награждение:

Победитель – Бутылка + Диплом

«Бодрый дом». Коллективный конкурс

Время проведения: с 4 по 18 день смены

Система оценок:

- ежедневно (с 4 по 18 день смены) совет бодрости (Пульсары) во главе с командором бодрости оценивают качество выполнения упражнений на зарядке, соблюдение закона «0:0», оригинальность внешнего вида и кричалки.

В каждом доме в процессе выборов в органы самоуправления выбирается человек на должность пульсар (хранитель бодрости). Ежедневно пульсары всех домов собираются и отправляются на совет – оценивать качество проведения утренней зарядки. А также контролируют соблюдение распорядка дня и соблюдение закона «0:0»

В номинации побеждает дом, получивший максимальные баллы за все дни смены. Оценки выставляются по пятибалльной шкале, в конце суммируются.

По итогам смены определяется победитель коллективного конкурса «Бодрый дом». Дом, набравший наибольшее количество баллов, станет победителем этого конкурса.

Награждение:

Победитель – Бандана + Диплом

«Счастливый дом». Коллективный конкурс

Время проведения: с 4 по 18 день смены

Система оценок:

- ежедневно (с 4 по 18 день смены) командиры (Навигаторы), совет детского жюри (Астрономы) во главе с командорами Академии Ч оценивают каждый дом в трех номинациях.

В каждом доме в процессе выборов в органы самоуправления выбирается человек на должность навигатор (командир дома) и астроном (детское жюри). Каждому дому в начале смены вручаются 8 флажков красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего, фиолетового и белого цветов. Ежедневно навигаторы и пульсары всех домов собираются и отправляются на большой совет – МКС (межотрядный коллективный совет).

Для реализации одной из игровых задач смены (поставить как можно больше разноцветных флажков на Космический атлас как символ освоения территорий планеты Солума) дома в течение смены участвуют в трех номинациях, за победу в каждой из которых получают по 5 баллов ежедневно. Дом (дома), который за день наберет наибольшее количество баллов ставит один из флажков на Космический атлас (см. «План-сетка сводная по видам деятельности и итогам каждого блока»).

Промежуточные итоги по всем номинациям подводятся в конце каждой трехдневки и оглашаются на церемонии награждения «Зенит».

Номинации:

- 1) Победный фактор – учитывается количество побед, полученных домом в этом блоке. Победы в спортивных мероприятиях и событиях с точной балльной системой оцениваются по факту прибытия первым или наибольшего

количества очков. Победа в творческих выступлениях оценивается коллегиально командорами и спутниками. Оценки выставляются по пятибалльной шкале.

- 2) Атмосфера – победу в этой номинации может получить Дом, в котором за не был нарушен ни один закон страны Чудолесье, а также царила добрая атмосфера. Победа в номинации определяется коллегиально командорами, хранителями и навигаторами. Оценки выставляются по пятибалльной шкале.
- 3) Дом дня – победу в этой номинации может получить дом, который проявил себя с нравственной стороны по отношению к другим чудолесьянам (человечность, честность, честь). Победа в номинации определяется коллегиально всеми домами: на вечернем огоньке каждый житель дома может проголосовать за один дом, но не свой. Голос засчитывается, если голос обоснован. Голоса суммируются и подсчитывается, какой дом набрал больше голосов от дома. Навигатор на Большом совете – МКС – озвучивает решение их дома по итогу прошедшего дня. Считаются голоса всех домов и определяется дом – победитель номинации за день. Дом получает один балл.

По итогам смены определяется победитель коллективного конкурса «Счастливым дом». Дом, набравший наибольшее количество баллов, станет победителем этого конкурса.

Награждение:

Победитель – Бандана + Диплом

«8 БИТ (Большой институт творчества)». Проектное бюро – межотрядный проект для активных и неравнодушных участников смены, готовых разработать и реализовать собственное дело, событие или проект.

Цели и задачи

- выявление и поддержка организаторских, творческих, лидерских качеств личности;
- популяризация социально-значимой деятельности;
- развитие творческого и нестандартного мышления – дизайн-мышление помогает детям раскрывать творческий потенциал через практические задания.
- формирование эмпатии и эмоционального интеллекта – дети учатся понимать потребности других, анализируя реальные проблемы и находя пути их решения.
- развитие навыков работы в команде – совместное решение реальных задач помогает детям развивать критическое мышление и умение работать в команде.
- освоение практических навыков – дизайн-мышление учит детей применять знания для решения реальных задач, при этом процесс адаптируется под их возраст и уровень подготовки.

По итогам смены активные участники проектного бюро «8 БИТ» награждаются сувенирной продукцией.

Награждение:

Участники – Футболка + Диплом

«РОЗОВЫЙ СЛОН». Творческий проект – для участия в индивидуальном творческом конкурсе «Розовый слон» приглашаются все желающие проявить себя в следующих направлениях:

- Номинация «Танец»
- Номинация «Песня»
- Номинация «Стих»
- Номинация «Оригинальный жанр»
- Номинация «Рисунок»

По итогу отборочного тура участники выходят в финал. В финале их ждет выступление на концерте «Розовый слон».

Цель: создание позитивной атмосферы, которая способствует раскрытию творческого потенциала детей и укреплению их уверенности.

Задачи:

- развитие умения работать в команде – конкурс позволяет проявить способности активным и раскрепощённым участникам, а также раскрыть способности менее активным детям, которым больше подходит групповая форма работы;
- формирование навыков сотрудничества;
- развитие вербальной и невербальной коммуникации;
- развитие чувства уверенности в себе и своих силах;
- расширение кругозора детей, развитие их творческих и интеллектуальных способностей;
- воспитание уважительного отношения к окружающим и их способностям, интереса и любви к творчеству, искусству.

Награждение:

Участник – диплом, наклейка «Розовый слон»

Победитель (1, 2, 3 место) – диплом, значок «Розовый слон»

«ТЫ – ЛЕГЕНДА». Индивидуальный интеллектуальный конкурс-проект, в котором каждый может проявить свои способности.

Цели и задачи:

- развитие логического мышления;
- расширение кругозора – участники узнают новые факты в интересной игровой форме;
- формирование коммуникационных навыков – в ходе конкурса дети учатся работать в команде, искать ответы на вопросы, обрабатывать и применять полученную информацию.

1 этап – 6 день смены

2 этап – 9 день смены

3 этап – 12 день смены

4 этап – 15 день смены

5 этап – 18 день смены

Подведение итогов – 19 день смены

Награждение:

4 этапа – магнит
5 этапов – брелок

«ТЫ – ЗВЕЗДА». Воркшоп-проект для освоения теоретических и практических навыков в рамках участия в мастерских

Цель: создание благоприятных условий для развития творческого и интеллектуального потенциала личности, её индивидуальных способностей.

Задачи:

- создание условий для организованного отдыха детей;
- приобщение детей и подростков к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления;
- создание благоприятных условий для укрепления здоровья детей, использование окружающей природы в качестве источника оздоровления ребёнка;
- организация среды, предоставляющей ребёнку возможность для самореализации на индивидуальном личностном потенциале;
- формирование у детей и подростков навыков общения и толерантности.
- Мастерские представлены разной направленности: физкультурно-оздоровительной, познавательной, эстетической, художественно-творческой, социальной.

3 день смены – Презентация мастерских

4-18 дни смены (кроме воскресных дней) – по 2 занятия ежедневно.

За каждое занятие можно получить звезду. В день можно получить от 1 до 2 звезд в портфолио.

По окончании проекта, дети могут принять участие в Ярмарке сувениров, где заработанные звезды могут обменять на сувениры:

- открытки
- магниты,
- закладки-линейки,
- сладости,
- стикер-паки,
- ручки,
- браслеты,
- блокноты

Награждение:

Руководители мастерских вручают «Сертификат мастера» самым активным чудолесянам, которые посещали их мастерскую в течение смены.

«ЧЕЛОВЕК ДНЯ». Индивидуальный проект для поощрения участников смены за проявление нравственных качеств.

Цель: содействие развитию личности ребёнка, формирование базовой культуры на основе отечественных традиционных духовных и нравственных ценностей.

Задачи:

- развитие личностных качеств, способствующих успешной социализации;
- формирование у детей основополагающих морально-нравственных идеалов, установок, ценностей и норм, обеспечивающих осознанный нравственный выбор;
- воспитание у детей ценности здорового образа жизни, формирование мотивации сохранения и укрепления здоровья, ценности безопасного поведения;
- воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи;
- создание ситуации успеха, которая формирует позитивную мотивацию и самооценку ребёнка.

Ежедневно на вечернем огоньки чудолесяне выбирают внутри дома человека, который в течение дня проявил нравственные качества: человечность, честность, честь. Голос засчитывается, если чудолесянин смог объяснить свой выбор. Хранители подсчитывают голоса и сообщают результат командорам Академии Ч.

Награждение:

Ежедневно на утреннем старте дня «Восход» чудолесянину, которого выбрало большинство, вручается диплом «Человек дня». Также делается фото, которое размещается на стенде.

Распорядок смены

08:00 – Подъем «Доброе утро, Чудолесье!»

08:00-08:20 – Время личной гигиены – умываемся, чистим зубки

08:20-08:40 – Зарядка

08:40-09:00 – Операция «ЧистеньКо» – уборка комнат вместе с хранителями

09:20-09:30 – Чудолесные новости – по дороге на завтрак все дома проходят через клуб, где транслируются 3 минутные новости о главных событиях нового дня, их можно также увидеть в нашей группе ВКонтакте с детальным планом на день

08:45-09:15 – Завтрак 1 смены

09:30-10:00 – Завтрак 2 смены

10:00-10:30 – Старт дня

10:30-12:30 – Мастерские (творческие и спортивные)

13:00-13:30 – Время активных игр и прогулок

12:30-13:00 – Обед 1 смены

13:15-13:45 – Обед 2 смены

14:00-15:30 – Время набираться сил (тихий час)

15:30-15:45 – Операция «ЧистеньКо»

15:45-16:00 – Операция «Здоровье»

16:00-16:15 – Полдник 1 смены

16:30-16:45 – Полдник 2 смены

16:30-17:30 – Чудолесные дела – квесты, подвижные игры на улице (если погода позволяет), развлекательные программы в клубе, соревнования

17:30-18:00 – Мастер-классы

18:00-19:00 – Подготовка к вечернему событию
19:00-19:30 – Ужин 1 смены
19:45-20:15 – Ужин 2 смены
20:30-21:30 – Чудолесное событие – выступления на сцене, дискотеки, масштабные игры
21:30-21:45 – Второй ужин 1 смена
21:45-22:00 – Второй ужин 2 смена
21:45-22:15 – Огонек – время поделиться впечатлениями, услышать легенду Хранителя и всем вместе закончить день совместной трапезой
22:15-22:30 – Время личной гигиены и подготовки к следующему дню – убрать грязную одежду в мешочек, приготовить одежду, собрать портфель
22:30 – Спокойной ночи, Чудолесье – отбой

Система мотивации и стимулирования участников программы

Коллективные элементы:

- дипломы по итогу каждой трехдневки;
- «Космический атлас» – установка собственных флажков отрядов на карте сюжетно-ролевой игры;
- создание собственного финала легенды смены;
- сувениры, сладости, дипломы за участие в коллективных проектах «ОКТАВА, или Большая восьмерка».

Индивидуальные элементы:

- чудиксы – элементы, которые участники смены получают индивидуально за участие в организации общелагерных дел, индивидуальных поручений, добрых дел. Размещаются в личном портфолио. В конце смены участники обменивают чудиксы на сувенирную продукцию;
- дипломы «Человек дня» - диплом, который участники ежедневно получают индивидуально за добрые поступки, отзывчивость, внимательность и помощь другим;
- сувениры, сладости, дипломы за участие в индивидуальных проектах.

Содержательные и организационные особенности деятельности детских объединений

В рамках реализации программы участники смены объединяются в отряды с учетом возрастных особенностей.

Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется командой ПО «РИТМ», которая состоит из студентов НГПУ, НГТУ, НГУ, СБГУ, НГУЭУ, НГАУДИ, НГТИ, НГМУ, ТГУ, АлтГПУ, НГХУ, средний возраст участников команды от 18 до 25 лет.

Ежегодно производится набор в команду ПО «РИТМ».

С декабря 2024 по май 2025 проходят ежемесячные суточные интенсивы школы подготовки вожатых «Чудолесный тест-драйв на базе центра.

С 9 по 12 мая на территории МАУ «ДОЦ» им. В. Дубинина проходит инструктивный сбор, по итогу которого формируется команда вожатых на летний период.

После инструктивного сбора новые участники команды практикуют знания и навыки, полученные в ходе подготовки на заездах выходного дня «Майские выпускные».

Обучение вожатых включает в себя следующие формы занятий:

- Лекционные занятия
- Тренинги
- Творческие занятия
- Практикумы
- Стратегические сессии
- Практические занятия
- Игровые практикумы
- Кейс-задачи
- Фасилитационные сессии

Информационно-методическое обеспечение программы. Система анализа реализации программы

Методическая обеспечение:

- методические рекомендации
- сборник тренинговых занятий «Кислород»
- система рутинного контроля для анализа деятельности
- методические программы воркшоп проекта «Ты – звезда»
- психолого-педагогическое сопровождение (рекомендации, наблюдение)

Ежедневно в информационных ресурсах МАУ «ДОЦ» им. В. Дубинина в свободном доступе публикуется ежедневный распорядок дня, актуальные фотографии.

Особенности материально-технического обеспечения программы

Для реализации программы необходимо:

- Бесперебойный интернет и зона Wi-Fi
- звуковое оборудование
- экраны для проекторов и проекторы – 2 шт.
- канцелярия
- спортивный инвентарь
- костюмерная
- оргтехника, фото- и видеоаппаратура

Список литературы, использованный при разработке программы и необходимой в ходе ее реализации

1. Герберт Саймон. Науки об искусственном. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 142 с.

2. Дизайн-мышление. Гайд по процессу [Электронный ресурс] // Tilda Education. Образовательный журнал. URL: <http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/> (Дата обращения 24.09.2018)
3. Журавлева, Н.В. Дизайн-мышление. Думаем по-новому: Учебное пособие / Н.В. Журавлева, И. Кутенева. М.: АНО «Корпоративный университет Сбербанка», 2017. С.114.
4. Конвенция о правах ребенка, ООН.
5. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993).
6. Лидтка Дж., Зальцман Р., ЭйзерД. Дизайн-мышление. Способ изменить мир. Инновации в социальных проектах. – М.: Такие дела, 2019. – 438 с.
7. Магомедова А.А. Дизайнерское мышление и способы его формирования / А.А. Магомедова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. №7. С.54.
8. Магомедова А.А. Дизайнерское мышление и способы его формирования / А.А. Магомедова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. №7. С.55.
9. Оливер Кемпкенс. (Перевод Теклина Е., Мухин Д., Калинина А., Горячев А.) Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге. – М.: «Издательство «Эксмо», 2019. – 290 с.
10. Стрельникова В.Э. Дизайн-мышление как современный метод проектирования // Бизнес и дизайн ревю. 2019. № 4 (16). С. 13.
11. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ).
12. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (от 24.07.1998 № 124-ФЗ).
13. Что такое дизайн-мышление и как его применять? [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: https://skillbox.ru/media/design/что_такое_dizayn_myshlenie/. Дата обращения: 25.02.2021.
14. Шмаков С.А. Идеология каникул: смысл и значение / С.А. Шмаков //

АНКЕТЫ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ВОСТРЕБОВАННОСТИ УСЛУГ ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ АНКЕТА

Опрос среди детей и подростков:

Уважаемый респондент! Просим Вас принять участие в опросе и ответить на вопросы анкеты. Внимательно прочтите каждый вопрос и возможные варианты ответов к нему. Ваши ответы помогут в исследовании востребованности и эффективности досуга в летнем оздоровительном лагере. Выберите или впишите ответ, наиболее отвечающий вашему мнению. Просим отвечать искренне и работать самостоятельно. Ответы будут использованы в обобщенном виде. Заранее спасибо за участие!

1. Сколько вам лет?
 - 1) До 10
 - 2) 10-14
 - 3) 14-18
2. Ваш пол
 - 1) Ж
 - 2) М
3. Сколько смен вы провели в детском оздоровительном лагере?
 - 1) 1 смену
 - 2) 2-4 смены
 - 3) 5-8 смен
 - 4) 9 и больше смен
4. Какой вид отдыха в каникулы вы предпочитаете больше?
 - 1) Детский лагерь
 - 2) Дома с друзьями
 - 3) Другое _____
5. Как вы считаете, лагерь помогает развитию ваших навыков, талантов, интересов?
 - 1) Да
 - 2) Нет
6. Какие виды досуга в лагере вам нравятся больше всего? Выберите несколько вариантов ответа.
 - 1) Развлекательные мероприятия, игры, квесты, дискотеки, общелагерные дела
 - 2) Отрядные дела, огоньки
 - 3) Посещение мастерских и кружков по интересам
 - 4) Сон и отдых
 - 5) Советы самоуправления
 - 6) Участие в спортивных мероприятиях
7. Что вы цените в лагере больше всего?
 - 1) Общение со сверстниками, новые знакомства
 - 2) Развитие способностей и талантов
 - 3) Проявление лидерских качеств, участие в жизни лагеря

4) Получение новых знаний и навыков

5) Отдых

6) Новые эмоции и впечатления

8. Как вы считаете, какие есть минусы в отдыхе в детском лагере?

9. Чего не хватает в лагере, для того чтобы смена прошла идеально?

10. Хотите ли вы поехать в детский лагерь в этом году?

а. Да

б. Нет

ОПРОСНЫЙ ЛИСТ

Опрос среди вожатых и воспитателей:

Уважаемый респондент! Просим Вас принять участие в опросе и ответить на вопросы анкеты. Внимательно прочтите каждый вопрос и возможные варианты ответов к нему. Ваши ответы помогут в исследовании востребованности и эффективности досуга в летнем оздоровительном лагере. Выберите или впишите ответ, наиболее отвечающий вашему мнению. Просим отвечать искренне и работать самостоятельно. Ответы будут использованы в обобщенном виде. Заранее спасибо за участие!

1. Ваш возраст: _____
2. Сколько смен вы отработали в детском оздоровительном лагере?
 - 1) 1-2 смены
 - 2) 3-6 смен
 - 3) 6-8 смен
 - 4) 9 и больше
3. Как вы считаете, на что большей степени направлен досуг в детском лагере?
 - 1) Отдых
 - 2) Развитие
 - 3) Равное сочетание отдыха и развития
4. Как вы оцениваете эффективность досуга в ДОЛ в развитии детей и подростков по пятибалльной шкале?
 - 1) 1
 - 2) 2
 - 3) 3
 - 4) 4
 - 5) 5
5. Как вы считаете, востребован ли отдых в ДОЛ в настоящее время?
 - 1) Да
 - 2) Нет
6. Как вы считаете в каких сферах детский оздоровительный лагерь помогает развиваться ребенку в большей степени? Выберите несколько вариантов ответа.
 - 1) Социализация
 - 2) Творчество
 - 3) Спорт
 - 4) Самостоятельность
7. Как вы считаете, что может повысить уровень эффективности и востребованности детского оздоровительного лагеря?

8. С какими проблемами вы сталкивались в реализации детского досуга?

9. Чего не хватает в лагере, для того чтобы смена прошла идеально?

10. Желаете ли вы поехать работать в ДОЛ в этом году?

- 1) Да
- 2) Нет

ВХОДЯЩАЯ ДИАГНОСТИКА

Дорогой друг!

Вот и начинается смена! Нам очень важно твое мнение о пребывании здесь

Напиши свою фамилию и имя _____ **Возраст**

_____ **Дом** _____

1. Впервые ли ты посетил этот лагерь? ДА НЕТ

2. Сколько раз ты уже был в Чудолесье? _____

3. Как ты оказался в стране Чудолесье?

1) По собственному желанию 2) По желанию родителей 3) Посоветовали друзья

4. С какими эмоциями ты приехал в лагерь (подчеркни) Радость Грусть

Безразличие Интерес Злость

почему

5. Чего ты ждешь от пребывания в лагере? Пронумеруй в порядке значимости от 1 до 5, где 1 – самое важное для тебя

	Подружиться с ребятами, найти друзей.
	Посетить чудолесные мастерские и заработать сувенирную продукцию
	Организовать собственное дело: ведение кружка; организация и проведение мероприятия; создание проекта
	Участия в органах самоуправления
	Научиться чему-то новому, чего я раньше не делал

6. Как ты предпочитаешь проявлять себя на программах:

А) Быть активным участником

Б) Участвовать выборочно

В) Быть зрителем, наблюдателем

Г) Никак - не участвовать

7. Впервые ли ты посетил этот лагерь? ДА НЕТ

8. Сколько раз ты уже был в Чудолесье? _____

9. Как ты оказался в стране Чудолесье?

1) По собственному желанию 2) По желанию родителей 3) Посоветовали друзья

**10. С какими эмоциями ты приехал в лагерь (подчеркни) Радость Грусть
Безразличие Интерес Злость
почему**

11. Чего ты ждешь от пребывания в лагере? Пронумеруй в порядке значимости от 1 до 5, где 1 – самое важное для тебя

	Подружиться с ребятами, найти друзей.
	Посетить чудолесные мастерские и заработать сувенирную продукцию
	Организовать собственное дело: ведение кружка; организация и проведение мероприятия; создание проекта
	Участия в органах самоуправления
	Научиться чему-то новому, чего я раньше не делал

12. Как ты предпочитаешь проявлять себя на программах:

- А) Быть активным участником
- Б) Участвовать выборочно
- В) Быть зрителем, наблюдателем
- Г) Никак - не участвовать

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ ДИАГНОСТИКА

Дорогой друг! Нам очень важно твое мнение.

Напиши свою фамилию и имя _____ Дом _____

Подумай над тем, какие отношения сложились у тебя в отряде. Попробуй оценить их. Для этого обведи ту цифру, которая расположена ближе к тому качеству, которое есть у твоего коллектива.

В нашем отряде всегда весело	4	3	2	1	0	В нашем отряде всегда скучно
Все ребята в общем-то добрые	4	3	2	1	0	В отряде много злых, равнодушных
Мы никогда не ссоримся	4	3	2	1	0	Мы часто ссоримся и конфликтуем
Ребята в отряде вежливые, воспитанные	4	3	2	1	0	Ребята часто грубят, ругаются
Мне в нашем отряде хорошо, спокойно	4	3	2	1	0	Мне в нашем отряде беспокойно, тревожно
У нас все равны	4	3	2	1	0	Сильные ребята подавляют слабых, помыкают ими
Мы все сплочены, все делаем вместе	4	3	2	1	0	Несколько ребят дружат между собой, остальные сами по себе

1. Как ты чувствуешь себя в отряде: Отлично Хорошо Плохо
Безразлично
2. Хотел бы ты перейти в другой отряд: Да Нет
3. Как относятся ребята друг к другу в отряде: Отлично Хорошо Плохо
Безразлично
4. Как относятся к тебе хранители: С пониманием Не учитывает мои
интересы Негативно
5. нравятся ли тебе хранители: Да Нет
6. Интересно ли тебе участвовать в отрядных делах: Да Нет
Не во всех
7. нравятся ли тебя как кормят в столовой: Да Нет

Почему _____

Чтобы ты хотел(а) изменить, чтобы стало лучше

ИТОГОВАЯ ДИАГНОСТИКА

Вот и заканчивается смена! Нам очень важно твое мнение о Чудолесье

1. Напиши свое имя и фамилию _____ Дом _____

2. Хотел бы ты еще раз вернуться в Чудолесье? Да Нет

3. Оправдались ли твои ожидания от лагеря Да Нет

4. Достиг ли ты цели, которую ставил себе? Пронумеруй в порядке значимости от 1 до 5, где 1 – самое важное для тебя

	Подружиться с ребятами, найти друзей.
	Посетить чудолесные мастерские и заработать сувенирную продукцию
	Организовать собственное дело: ведение кружка; организация и проведение мероприятия; создание проекта
	Участия в органах самоуправления
	Научиться чему-то новому, чего я раньше не делал

5. Доволен ли ты общением со своим Хранителем? Да Нет

6. Если бы у тебя была возможность, какого Хранителя ты бы выбрал (напиши имя) _____

7. Какой кружок понравился больше всего _____

8. Вкусно ли кормили в столовой? Да Нет)

9. С какими эмоциями ты уезжаешь (подчеркни) Радость Грусть Безразличие Разочарование Злость почему _____

Анкета «Допиши предложение»

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня _____

2. Из проведенных дел в отряде мне больше всего понравилось _____

3. Из проведенных дел в лагере мне больше всего не понравилось _____

ТЕСТИРОВАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ-ОРИЕНТИРОВ

ФИО: _____

Отряд № _____

Вам представлен список с обозначением 18 ценностей. Ваша задача – расставить их по порядку значимости для Вас, как принципов, которыми вы руководствуетесь в Вашей жизни.

Список А (терминальные ценности)		Список Б (инструментальные ценности)	
Наличие хороших и верных друзей		Жизнерадостность (чувство юмора)	
Уверенность в себе (внутренняя гармония, свобода от внутренних противоречий, сомнений)		Терпимость (к взглядам и мнениям других, умение прощать другим их ошибки и заблуждения)	
Свобода (самостоятельность, независимость в суждениях и поступках)		Независимость (способность действовать самостоятельно, решительно)	
Творчество (возможность творческой деятельности)		Честность (правдивость, искренность)	
Любовь (духовная и физическая близость с любимым человеком)		Непримиримость к недостаткам в себе и других	
Счастье других (благополучие, развитие и совершенствование других людей, всего народа, человечества в целом)		Исполнительность (дисциплинированность)	
Счастливая семейная жизнь		Ответственность (чувство долга, умение держать свое слово)	
Развитие (работа над собой, постоянное физическое и духовное совершенствование)		Рационализм (умение здраво и логично мыслить, принимать обдуманные, рациональные решения)	
Активная деятельная жизнь (полнота и эмоциональная насыщенность жизни)		Самоконтроль (сдержанность, самодисциплина)	
Познание (возможность расширения своего образования, кругозора, общей культуры, интеллектуальное развитие)		Смелость в отстаиваниях своего мнения, взглядов	
Продуктивная жизнь (максимально полное использование своих возможностей, сил и способностей)		Эмпатия (умение сопереживать)	
Общественное призвание (уважение окружающих, коллектива, товарищей по работе)		Широта взглядов (умение понять чужую точку зрения, уважать иные вкусы, обычаи, привычки)	

Здоровье (физическое и психическое)		Аккуратность (чистоплотность), умение содержать в порядке вещи, порядок в делах	
Материально обеспеченная жизнь (отсутствие материальных затруднений)		Высокие запросы (высокие требования к жизни и высокие притязания)	
Жизненная мудрость (зрелость суждений и здравый смысл, достигаемые жизненным опытом)		Воспитанность (хорошие манеры)	
Красота природы и искусства (переживание прекрасного в природе и искусстве)		Образованность (широта знаний, высокая общая культура)	
Развлечения (приятное, необременительное времяпрепровождение, отсутствие обязанностей)		Эффективность в делах (трудолюбие, продуктивность в работе)	
Интересная работа		Чуткость (заботливость)	