

Министерство образования Владимирской области
Государственное автономное учреждение Владимирской области
«Владимирский региональный центр отдыха, оздоровления, дополнительного
образования и развития детей и молодёжи «Олимп»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГАУВО ВРЦ «Олимп»

В.В. Мазник

«__» _____ 2026 г.

**Программа организации отдыха и досуга детей в летний период
«Смена Первых: Суворовец»**

Направленность: гражданско-патриотическая

Даты проведения: 30 мая - 12 июня 2026 г.

Место проведения: ГАУВО ВРЦ «ОЛИМП»

Количество участников: 150

Возраст детей: 6-17 лет

Составили:

Директор ГАУВО ВРЦ «Олимп»

В.В. Мазник

Методист

С.И. Мазник

Владимирская область

2026

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка

1.1 Актуальность

1.2 Педагогическая целесообразность

1.3 Преемственность и новизна

1.4 Краткая характеристика участников программы

2. Целевой блок: цель, задачи, ожидаемый результат

3. Критерии и способы оценки качества реализации программы

4. Содержание программы

4.1 Игровая модель смены, система стимулирования деятельности участников, функционирование системы самоуправления

4.2 Словарь смены

4.3 Основные мероприятия смены

4.4 Межотрядная деятельность

5. Материально – техническое обеспечение

6. Кадровое обеспечение

7. Методическое обеспечение

8. Календарный план

9. Список литературы

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Государственное автономное учреждение «Владимирский региональный центр отдыха, оздоровления, дополнительного образования и развития детей и молодежи «Олимп» (далее – Центр, лагерь, «Олимп») работает круглогодично. Всего за год проходит 10-12 смен продолжительностью от 7 до 18 дней. Нормативная наполняемость в смену – до 500 человек. Государственное задание – 2150 детей.

Окружающая ребенка предметно-эстетическая среда Центра обогащает внутренний мир детей, способствует формированию чувства прекрасного, создает атмосферу психологического комфорта, поднимает настроение, предупреждает стрессовые ситуации, способствует позитивному восприятию ребенком детского лагеря.

В Центре в приоритете находится формирование комфортной, приветливой, дружелюбной предметно-эстетической среды, ведь для детей лагерь становится новым местом жизнедеятельности, к которому необходимо быстро адаптироваться.

В своей педагогической деятельности коллектив «Олимпа» опирается на ценностные ориентиры, которые активно влияют на развитие каждого воспитанника, межличностных отношений в лагере и всего коллектива. Рассмотрим их подробнее:

- О** - образование
- Л** - лидер
- И** - игра
- М** - милосердие
- П** - Память

Одна из идей лагеря – образование через всю жизнь. Это означает, что дети получают новые знания и компетенции не только в школе в период учебного года, но и находясь в «Олимпе». Встречаясь со значимыми взрослыми, включаясь в события, коллективные творческие дела, игры, квесты, экскурсии и др., дети получают новые знания для личностного развития, учатся адаптироваться к жизни в обществе, осваивая его нормы и правила, развивая в себе нравственные качества и моральные принципы.

Большие возможности для участников смен «Олимпа» открывает дополнительное образование, где школьники включаются в работу различных объединений по 6 ведущим направлениям дополнительного образования: художественной, естественно-научной, технической, социально-гуманитарной, физкультурно-спортивной и туристско-краеведческой.

Программа позволяет ребёнку осознанно и творчески реализоваться, определиться в личностном и социальном плане. Это не просто активный досуг, но и возможность получить конкретные результаты в плане приобретения новых нравственных качеств, коммуникативных навыков и опыта командного взаимодействия. То, что начинается как увлекательное

приключение, может превратиться в осознанную жизненную позицию и умение делать ответственный выбор.

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Конституция Российской Федерации;
- Конвенция о правах ребенка;
- Федеральный закон от 24.07.1998г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 г. № 489-ФЗ «О молодежной политике в РФ»;
- распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года»;
- распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года»;
- Указ Президента РФ от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года»;
- Указ Президента РФ от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента РФ от 02.07.2021 № 400 «Об утверждении Стратегии национальной безопасности»;
- постановление Правительства РФ от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к образовательным программам дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 17.03.2025 № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы»;

- Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.08.2017 № 09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, разработанные в рамках реализации приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» Институтом образования ФГАУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» совместно с ФГБОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина».

Предлагаемая программа рассчитана на учащихся общеобразовательных школ Владимирской области в возрасте 6–17 лет, участвующих в тематических сменах детских лагерей. Организаторы и кураторы смены «Там, на неведомых дорожках» стремятся создать условия для оптимальной социальной и творческой реализации личности, нравственного совершенствования, ставят своей задачей научить детей работать в команде, оказывать помощь друг другу, формировать собственную позицию на основе традиционных ценностей и содействовать развитию рефлексии и самопознанию.

Направленность (профиль) программы – социально-гуманитарная.

«Там, на неведомых дорожках» прежде всего направлена на то, чтобы ребята прожили сюжет «пути героя» на материале русских литературных сказок. Занятия по программе предполагают личностно-ориентированный подход, который учитывает личные особенности учащихся, и учат их свободно и творчески мыслить. Они направлены на развитие и становление личности обучающегося, на его самореализацию, свободное самовыражение, раскрытие эмоционального интеллекта и творческих способностей, способствуют экспериментальному поиску, развитию фантазии, нестандартного мышления и умения видеть последствия своих поступков. Нравственная культура движется от простого следования правилам к осознанному доброму выбору и ответственности за себя и товарищей.

Актуальность программы обусловлена высоким запросом современных детей и подростков на живые, эмоционально насыщенные формы досуга, а также на возможность проверить себя в ситуациях нравственного выбора, в безопасной игровой среде освоить навыки сотрудничества и взаимопомощи. Сегодня многие школьники испытывают дефицит «реальных» приключений и живого общения, что приводит к росту тревожности и снижению эмпатии.

1.1 Актуальность

Программа позволяет ребенку не просто отдохнуть, а совершить внутреннее путешествие к собственному «Я», осознанно определить свои

сильные стороны, нравственные ориентиры и социальные роли. Это пространство, где игровая метафора пути к «образу Героя» становится инструментом реального личностного роста: от развлечения — к рефлексии, от импульсивного действия — к ответственному выбору.

Организаторы и кураторы смены «Там, на неведомых дорожках» стремятся создать условия для целостного развития личности через погружение в ценностно-смысловое поле русской литературной сказки, ставят своей задачей научить участников смены анализировать поступки (свои и чужие), работать в команде для достижения общей цели, а также содействовать формированию нравственной позиции и внутренней мотивации к саморазвитию.

«Там, на неведомых дорожках» прежде всего направлена на то, чтобы ребята прожили опыт совместного преодоления, дружбы и лидерства в безопасной игровой среде. Занятия по программе предполагают личностно-ориентированный подход, учитывающий индивидуальные особенности каждого участника, и учат их свободно и творчески мыслить. Сюжетно-ролевая механика смены (ежедневная настольная игра с картой, квесты, испытания) направлена на развитие и становление личности обучающегося, его самореализацию через социально значимое действие, раскрытие рефлексивных способностей, фантазии, нестандартного мышления и умения действовать гибко в меняющихся обстоятельствах.

В процессе коллективного прохождения игрового маршрута и подготовки итоговых событий смены учащиеся проявляют и совершенствуют свои коммуникативные способности, учатся договариваться, распределять роли, поддерживать друг друга и нести ответственность за общий результат.

Актуальность программы обусловлена острым запросом современного ребенка на живые, нецифровые формы взаимодействия, а также на практики осмысленного взросления. В условиях информационной перегрузки и размытости ценностных ориентиров многие школьники испытывают дефицит ситуаций, где можно «проверить себя на прочность», совершить нравственный выбор и увидеть его последствия в безопасной среде. Метафора путешествия по сказочным дорожкам, где героем не рождаются, а становятся через поступки, позволяет органично соединить игру с глубинными задачами социально-гуманитарного воспитания: формированием идентичности, эмпатии, ответственности и умения работать ради общей цели.

Изменение социальной структуры общества требует нового подхода к формам работы с детьми — отказа от прямых назиданий в пользу приключенческих, деятельностных моделей. Сегодня, как никогда, востребованы программы, где через совместное прохождение испытаний и рефлекссию собственного пути рождается понимание: настоящий герой - это не тот, кто всегда побеждает, а тот, кто проходит путь достойно. Именно такое понимание программа «Там, на неведомых дорожках» делает личным открытием для каждого участника.

1.2 Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена её уникальной способностью интегрировать различные виды деятельности (игровую, коммуникативную, рефлексивную, творческую и проектную) в единое воспитательное пространство, основанное на метафоре героического пути. В отличие от традиционных образовательных форматов, программа смены создаёт условия для естественного и мотивированного включения ребёнка в процессы самоисследования, нравственного выбора и коллективного действия. Освоение социально-гуманитарных практик через проживание сказочных сюжетов способствует развитию эмоционального интеллекта, эмпатии, ответственности за принятые решения, умения договариваться и действовать в команде.

Сюжетно-игровая деятельность выступает системообразующим ядром: участник проживает путь от «обычного героя» до «настоящего», ежедневно принимая решения на карте-игре, проходя испытания, совершая поступки. Это формирует рефлекссию, целеполагание, способность анализировать последствия своих действий и нести за них ответственность.

Социально-гуманитарная деятельность наполняет игру личностным смыслом: в отрядных и общелагерных делах, квестах и дискуссиях ребёнок осваивает нормы взаимопомощи, уважения к другому, учится аргументировать свою позицию, выстраивать диалог, разрешать конфликты – то есть приобретает ключевые коммуникативные компетенции, востребованные в любой сфере жизни.

Проектная деятельность (создание отрядного уголка, подготовка итогового события, социально значимого мини-проекта) связывает игровой замысел с реальным результатом: работая в разновозрастной команде, ребёнок осваивает распределение ролей, планирование, тайм-менеджмент, взаимоконтроль – что формирует чувство ответственности за общее дело и опыт конструктивного сотрудничества.

Рефлексивно-ценностная деятельность (ежедневные обсуждения итогов дня, «огоньки», анализ поступков героев сказок) позволяет ребёнку старшего возраста (и в адаптированной форме – младшим) осознать такие категории, как честь, достоинство, дружба, выбор, ответственность. Через сравнение себя с литературными персонажами участник выстраивает собственную систему нравственных ориентиров.

Творческая деятельность (театральные постановки, создание визуальных образов, песочная анимация, сочинение сказочных продолжений) даёт возможность каждому раскрыть свои таланты, преодолеть страхи публичного выступления, проявить индивидуальность в безопасной игровой среде.

Интеграция этих направлений создаёт синергетический эффект: ребёнок не просто «отдыхает» или «играет», а целостно развивается – интеллектуально, эмоционально, социально. Особенность программы – её уровневость: для младших (6–10 лет) акцент сделан на эмоциональное проживание и первичное освоение норм; для средних (11–13 лет) – на осознание социальных ролей и командное взаимодействие; для старших (14–17 лет) – на рефлекссию, проектирование и передачу опыта младшим. Благодаря единой сказочной легенде, все возрастные группы объединены общим смыслом, что обеспечивает преемственность и формирование традиций внутри смены.

Программа обеспечивает единство деятельностного патриотизма (через обращение к русским литературным сказкам как культурному коду), гражданственности (через практику ответственного выбора и коллективного действия) и творческой самореализации, что полностью соответствует задачам воспитания подрастающего поколения в условиях современного детского лагеря.

1.3 Преемственность и новизна

В течение лагерной смены в качестве организаторов, наставников отрядов, ведущих творческих мастерских и игротехников привлекаются педагоги-психологи, специалисты по социально-гуманитарным дисциплинам, опытные вожатые-практики, а также студенты педагогических, психологических и социальных направлений вузов, которые только осваивают профессию. Это позволит сделать программу многослойной, предоставить детям разных возрастов возможность увидеть модели поведения, способы решения конфликтов и варианты нравственного выбора через призму разных педагогических подходов – от академического до игрового и рефлексивного. Преемственность обеспечивается также передачей опыта от старших участников (14–17 лет) младшим через систему «наставничества по сказочным ролям» и совместное прохождение испытаний.

Ценность программы заключается в её **практико-ориентированном и событийно-игровом характере**: участники не просто обсуждают абстрактные категории добра, смелости, дружбы и ответственности, а проживают их в ежедневных квестах, настольной игре с продвижением по карте, командных состязаниях и рефлексивных «свечках». Каждый ребёнок, независимо от возраста, оказывается в ситуации реального выбора: помочь товарищу, выполнить задание честно, взять на себя лидерство или поддержать другого. Полученные «качества героя» не декларируются, а доказываются поступками, что закрепляет навыки социально ответственного поведения, сотрудничества, эмпатии и самоанализа.

Новизна программы заключается в организации целостного воспитательного пространства, построенного на единой сюжетно-ролевой метафоре путешествия по мотивам русских литературных сказок. В отличие от

традиционных лагерных смен с разрозненными мероприятиями, здесь используется система взаимосвязанных дней-этапов, выстроенных в логической последовательности «Вызов – Испытание – Рефлексия – Приращение качества». Каждый шаг на карте соответствует определённой нравственной задаче, что позволяет активизировать познавательную и рефлексивную сферу учащихся посредством применения разнообразных педагогических технологий: сказкотерапии, социально-психологических игр, метода «нравственного выбора», командного проектирования. Интеграция игровой, коммуникативной, творческой и проектной деятельности на основе единой литературно-сказочной темы создаёт эффект погружения, при котором ребёнок 6–17 лет не «учится жить», а живёт в безопасной, но значимой для него реальности, присваивая общечеловеческие ценности через личный опыт, а не через назидание.

1.4 Краткая характеристика участников смены

Адресат программы – учащиеся в возрасте 6-17 лет, желающие прожить опыт увлекательного приключения, научиться работать в команде, проявлять лидерские качества и делать осознанный нравственный выбор. Программа ориентирована на разновозрастные отряды, что позволяет реализовать принцип взаимного обучения и наставничества.

Ведущие потребности детей разных возрастов, которые учитывает программа:

- *Младший школьный возраст (6–10 лет)*: потребность в игре, движении, эмоциональной безопасности, подражании значимым взрослым и старшим, в получении одобрения и признания. Дети этого возраста активно осваивают социальные нормы через сказочные сюжеты, им важно чувствовать себя частью команды и получать яркие, запоминающиеся переживания.

- *Подростковый возраст (11–14 лет)*: потребность в общении со сверстниками, самоутверждении, признании своей значимости, проверке границ допустимого, поиске авторитетов и образцов для подражания. Подростки стремятся проявить самостоятельность, лидерство, а также нуждаются в конструктивной рефлексии своих поступков.

- *Ранний юношеский возраст (15–17 лет)*: потребность в самопознании, самоопределении (личностном и социальном), формировании собственной системы ценностей, в осмысленном действии и ответственности. Старшие участники стремятся быть наставниками для младших, реализовывать собственные проекты и получать опыт, значимый для будущей взрослой жизни.

В ходе реализации программы участники всех возрастов получат возможность:

- прожить сюжет «пути героя», где каждый шаг связан с реальным нравственным выбором и коллективным действием;
- развить коммуникативные навыки, эмпатию, умение договариваться и помогать другим;

- удовлетворить стремление к самовыражению через творчество, игру и социально значимые дела;
- для старших подростков – освоить роли организаторов, наставников, проектных лидеров, что способствует решению задач личностного и профессионального самоопределения в социально-гуманитарной сфере.

Развитая в программе рефлексия (ежедневные обсуждения, «огоньки», анализ поступков героев) позволяет каждому участнику, начиная с 8–9 лет, постепенно учиться осознавать свои действия, их последствия и своё место в команде. Для подростков и юношей это становится инструментом выхода за пределы эгоцентрической позиции и формирования ответственного отношения к себе и окружающим.

2. Целевой блок: цель, задачи, ожидаемый результат

Цель: формирование условий для личностного и социального развития детей и подростков через проживание сюжета «пути героя», формирование нравственных качеств, коммуникативных навыков и способности к осознанному выбору в процессе коллективной игровой, творческой и рефлексивной деятельности.

Задачи:

Обучающие задачи:

- знакомство с образами и сюжетами русских литературных сказок как источниками нравственных ценностей и культурного кода;
- освоение моделей поведения в ситуациях нравственного выбора (честность, взаимопомощь, ответственность, уважение к другому);
- обучение основам командного взаимодействия: распределение ролей, совместное планирование, взаимовыручка;
- формирование навыков рефлексии: умение анализировать свои поступки и поступки других, делать выводы;
- знакомство с принципами наставничества (для старших участников): передача опыта младшим, помощь в решении игровых и бытовых задач.

Развивающие:

- развитие эмоционального интеллекта: эмпатии, саморегуляции, умения распознавать чувства свои и окружающих;
- развитие коммуникативных способностей: умение договариваться, аргументировать, слушать, разрешать конфликты;
- развитие творческого воображения и фантазии через участие в театрализации, сочинении сказочных продолжений, создании визуальных образов;
- развитие лидерского потенциала и инициативности в рамках отрядного и общелагерного самоуправления;
- формирование способности к целеполаганию и преодолению трудностей (в соответствии с испытаниями на карте-игре).

Воспитательные:

- воспитание уважительного отношения к культурному наследию России через обращение к русским литературным сказкам;
- формирование ценностных ориентиров: доброта, смелость, дружба, честность, ответственность за свои решения;
- воспитание чувства принадлежности к коллективу, взаимопомощи и поддержки, исключение буллинга и дискриминации;
- формирование осознанной позиции по отношению к своим поступкам и умения нести за них ответственность;
- воспитание уважения к разным возрастам и способностям через разновозрастное взаимодействие.

Формы реализации программы:

- сюжетно-ролевая игра с продвижением по карте («ежедневная настольная игра»);
- тематические квесты и испытания на смекалку, смелость, командный дух;
- творческие мастерские (театральная, изобразительная, песочная анимация, сочинение сказок);
- отрядные «огоньки» и рефлексия дня;
- общелагерные шоу-программы и интеллектуальные турниры;
- спортивно-приключенческие игры на местности;
- мастер-классы от вожатых и приглашённых специалистов (психологов, педагогов);
- коллективные дела (подготовка отрядного уголка, создание арт-объектов, оформление сцены).

Практическая составляющая программы предусматривает участие всех детей в ежедневных игровых испытаниях, направленных на приобретение «качеств героя»; создание итогового события (сказочного перформанса, театрализованной постановки, фестиваля дружбы); организацию наставнической помощи младшим от старших участников; ведение отрядного дневника или «летописи путешествия» (рисунки, заметки, коллажи). Ожидаемые результаты сформулированы в соответствии с целевыми ориентирами воспитания, определенными в программе воспитания ГАУВО ВРЦ «Олимп», и учитывают возрастные особенности участников (6-17 лет).

Личностные результаты:

- сформированное уважительное и доброжелательное отношение к людям разного возраста, характера, способностей;
- развитие эмпатии – способности понимать чувства других и оказывать поддержку;
- осознанное отношение к понятиям «честь», «дружба», «ответственность», «выбор»;
- готовность отвечать за свои поступки и слова;
- повышение самооценки, уверенности в своих силах через преодоление игровых трудностей;
- появление интереса к чтению русских сказок и литературных произведений;

— формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и старшими.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

— умение принимать игровую и практическую задачу и сохранять её до достижения результата;

— умение планировать последовательность действий в команде (квест, подготовка выступления);

— способность оценивать правильность выполнения задания с точки зрения моральных норм;

— умение вносить коррективы в своё поведение после рефлексии («свечки»);

— способность преодолевать импульсивность и действовать по правилам;

Познавательные универсальные учебные действия:

— умение анализировать поступки сказочных героев и проводить аналогии с реальными жизненными ситуациями;

— умение строить рассуждение о причинах успеха или неудачи в испытании;

— способность выделять главные нравственные качества в героях (смелость, хитрость, жадность, доброта) и оценивать их;

— умение использовать знаково-символические средства (рисунки, пиктограммы для отражения эмоций);

Коммуникативные универсальные учебные действия:

— умение договариваться и распределять роли в команде;

— способность выслушивать собеседника и уважать его мнение, даже если оно не совпадает с собственным;

— умение разрешать конфликты мирным путём (переговоры, помощь взрослого);

— умение выражать свои мысли и чувства в кругу сверстников без агрессии;

— владение навыками публичного выступления (рассказ от лица героя, защита командного проекта).

Результаты на уровне детского коллектива (отряда) и лагеря в целом:

Для отряда: Создание сплоченного временного детского коллектива с благоприятным психологическим климатом, развитой системой самоуправления, собственными традициями и символикой.

Для лагеря: Реализация плана смены, проведение качественных общелагерных мероприятий, отсутствие конфликтных ситуаций и травматизма, высокий уровень удовлетворенности детей и родителей (по результатам итогового анкетирования).

3. Критерии и способы оценки качества реализации программы

Эффективность реализации программы оценивается по следующим критериям

<i>Показатель</i>	<i>Критерии</i>	<i>Способы отслеживания</i>
1. Удовлетворённость участников программой и психологический комфорт	- Положительный эмоциональный фон в отряде (отсутствие тревожности, страхов, агрессии). - Высокая вовлечённость детей в игровые, творческие и рефлексивные мероприятия (не менее 85% участников активно участвуют). - Отсутствие обоснованных жалоб от детей и родителей. - Положительная оценка смены по итоговому анкетированию (не менее 4,5 баллов из 5).	- Ежедневное педагогическое наблюдение. - Анкетирование детей в середине и в конце смены (адаптированные вопросы по возрасту). - «Экран настроения» (цветовая или смайликовая диагностика после каждого дня). - Анализ обращений родителей (горячая линия, чат, итоговое собрание). - Книга отзывов и предложений.
2. Сформированность временного детского коллектива	- Наличие доброжелательных отношений между детьми разных возрастов (отсутствие конфликтов на почве возраста, способностей, внешности). - Сформированная система самоуправления (выборные роли: командир, хранитель карты, ответственный за ритуалы и др.). - Сложившиеся отрядные традиции (утреннее приветствие, отрядная песня, вечерняя «свечка»). - Взаимопомощь и поддержка между участниками (фиксируется педагогами).	- Педагогическое наблюдение и фиксация в дневнике отряда. - Социометрия (в т.ч. игровая: выбор «друга-героя» в конце смены). - Анализ участия в совместных делах (квесты, выступления). - Отзывы детей в форме «Письмо герою» (что изменилось в отряде). - Опрос вожатых и воспитателей.
3. Личностный рост участников	- Положительная динамика в уровне эмпатии, ответственности,	- Входная и итоговая диагностика

(нравственное развитие)	саморефлексии (по результатам вводной и итоговой диагностики). - Умение детей аргументировать свой нравственный выбор (в устной беседе, на «свечке»). - Снижение импульсивности, умение договариваться без конфликтов. - Проявление инициативы помощи другому без внешнего поощрения.	(методики: «Незаконченные предложения», «Что такое хорошо и что такое плохо», адаптированные для разных возрастов). - Рефлексивные «свечки» (анализ поступков героев и своих). - Педагогический дневник (фиксация проявлений доброты, честности, смелости). - Метод «Кейс-задач» (ситуации выбора в игре). - Взаимооценка в отряде (без имён, только позитивные наблюдения).
4. Освоение социально-гуманитарных компетенций (коммуникация, сотрудничество, рефлексия)	- Умение детей работать в разновозрастной группе: распределять роли, слышать друг друга, достигать общего результата. - Повышение уровня связной речи и умения выражать свои мысли (у младших – развёрнутые ответы, у старших – аргументация). - Навык анализа сказочного сюжета и переноса на реальные отношения (для детей от 10 лет). - Умение старших (14–17 лет) организовать и провести мини-игру для младших (наставничество).	- Карта наблюдения вожатого (фиксация проявлений в командной работе). - Выполнение итогового творческого задания (сочинение сказки, театральная миниатюра, презентация отряда). - Ролевые игры с фиксацией коммуникативных действий. - Оценка старшими наставниками проведения мастер-классов (для подростков). - Анализ отрядного

		дневника или «летописи путешествия» (рисунки, тексты, коллажи).
5. Сохранность здоровья и безопасность	- Отсутствие травматизма в течение смены. - Низкий уровень заболеваемости (не более 5% выбывших по болезни). - Соблюдение режима дня (в т.ч. тихого часа для младших, прогулок, сна). - Положительная динамика физического самочувствия (по опросам).	- Медицинский журнал (ежедневный осмотр, регистрация обращений). - Журнал инструктажей по технике безопасности и правилам поведения. - Ежедневный рапорт вожатых о происшествиях. - Анкетирование детей о самочувствии (утренний фильтр). - Отчёты старшего воспитателя и начальника лагеря.
6. Удовлетворённость родителей	- Высокая оценка уровня организации, безопасности, содержания программы (по итоговому опросу). - Наличие положительных отзывов в чатах, соцсетях, книге отзывов. - Отсутствие жалоб на питание, проживание и педагогическое сопровождение.	- Анонимное анкетирование родителей по окончании смены (онлайн или на отъезде). - Анализ активности в родительском чате (вопросы, благодарности). - Сбор отзывов через официальную группу лагеря. - Родительское собрание в первый и последний день (устные оценки).

4. Содержание программы

4.1 Игровая модель смены, система стимулирования деятельности участников, функционирование системы со-управления

Игровая модель является стержнем, организующим жизнь и деятельность детей на протяжении всей смены. Она задаёт тематику, сюжет, правила и роли, превращая пребывание в лагере в увлекательное приключение-путешествие. Для социально-гуманитарной смены выбрана игровая модель **«Там, на неведомых дорожках»** (по мотивам русских литературных сказок), которая наилучшим образом соответствует целям развития нравственных качеств, коммуникативных навыков, командного взаимодействия и рефлексии.

Концепция игры: Лагерь превращается в сказочную страну, где каждый отряд становится **отрядом-спутником Главного Героя**, который ищет свой путь и собирает качества настоящего героя. Вместе они путешествуют по карте, проходят испытания, встречаются с персонажами русских сказок, проявляют смелость, дружбу, честность и ответственность. Сюжет смены строится вокруг финальной битвы или обретения «ключа героя», который открывает путь домой.

Этапы игры соответствуют логике развития смены:

1. *Организационный период (1 день):*

Отряды знакомятся, проводят внутриотрядную работу (игры на знакомство, командообразование), выбирают название, девиз и символику, соответствующие тематике.

На общем сборе «Торжественная линейка открытия смены» объявляется легенда, студии знакомятся друг с другом, совместно формулируют цель смены.

Формируются органы со-управления, выбираются командиры отрядов (продюсеры) и общелагерный актив (Генеральный совет студий).

2. *Основной период (2–5 дни):*

Каждый день отряды продвигаются по **общей настольной карте** (размещённой на стенде). Шаг по карте открывается после выполнения отрядом или командой **испытания** – общелагерного или отрядного дела.

Типы испытаний:

- *Квесты и приключенческие игры* («По следам Бабы-Яги», «Тайна Кощеева клада»).
- *Творческие мастерские* («Сказочная мастерская» – театр, песочная анимация, костюм, изготовление арт-объектов).
- *Спортивные состязания* («Богатырская забава», «Гонки на метлах»).
- *Интеллектуальные турниры* («Сказочный квиз», «Что бы это значило?»).
- *Рефлексивные «свечи»* (обсуждение того, какое качество проявили сегодня).

Каждое пройденное испытание приносит отряду **«Качество героя»** (карточку с надписью: Смелость, Дружба, Честность,

Ответственность, Доброта, Находчивость и др.). Эти качества копятся в отрядной «копилке героя».

В сюжете появляются «помощники» и «препятствия» – персонажи сказок (их играют педагоги или старшие вожатые): Василиса Премудрая даёт задания на смекалку, Леший – на внимательность, Водяной – на командную работу. Злодеи (Кощей, Баба-Яга) могут украсть накопленные качества – тогда отряды выполняют дополнительное задание, чтобы вернуть их.

Специальные события: «Ночь сказочных историй» (театрализованное представление), «Большой квест на местности», «Ярмарка добрых дел» (обмен полезными услугами между отрядами).

Два-три раза за период проводятся «Привалы» – дни с более спокойной программой, где дети занимаются творчеством, подводят промежуточные итоги, обмениваются опытом.

3. *Итоговый период (6–7 дни) – «Премьера»:*

Отряды приближаются к финальной точке на карте. Собираются все «качества», накопленные за смену.

Финальное испытание – общелагерная игра, где каждый отряд вносит свой вклад: показывает сценку, решает задачу, защищает свой талисман.

Итоговое событие – большой праздник «Посвящение в Герои» (церемония закрытия). Каждый ребёнок получает символический «орден качества», который он проявил больше всего. Отряды представляют творческий отчёт (песня, танец, короткая сказка о своём путешествии).

Главный Герой благодарит спутников и вручает каждому отряду «Свиток пути» – грамоту с перечислением всех пройденных испытаний и приобретённых качеств.

Система стимулирования направлена на поощрение нравственных поступков, активного участия в испытаниях, взаимопомощи и вклада каждого ребёнка в общий результат. Она адаптирована для детей 6–17 лет: для младших – наглядные и тактильные поощрения, для старших – статусные и рефлексивные (честность, лидерство).

Основные элементы стимулирования:

1. Индивидуальная система накопления – «Сундук героя». Каждый ребёнок получает личный «Сундук героя» (конверт или кармашек на стенде). За проявленное качество (смелость, помощь товарищу, честный поступок, удачное решение в квесте) вожатый вручает «След» – цветной стикер или жетон с изображением лапы, звезды или сказочного персонажа. В итоге за накопленные следы – получить грамоту «Герой смены» и памятный подарок.

2. Коллективная система стимулирования – «Рейтинг». Успехи отряда в целом фиксируются на общем «Древе пути» (плакат с ветками-отрядами). За каждое пройденное испытание, победу в соревновании, высокий уровень взаимопомощи и дисциплины отряд получает «Качество» (карточку), которая прикрепляется к ветке. Дополнительно ведётся рейтинг отрядов по количеству набранных «Качеств». Раз в 3–4 дня подводятся промежуточные итоги:

- отряд-лидер получает «Переходящий ларец мудрости» (красиво оформленную шкатулку с конфетами или правом выбрать следующее испытание);

- отряд, проявивший особенно сильную дружбу, награждается «Орденом» (символическая лента или вымпел).

3. Формы

поощрения:

Ежедневные: Устная благодарность на утренней линейке, право поднять флаг смены, внеочередное право выбрать сказку для вечернего чтения, «След» в сундучок.

Периодические: грамоты и дипломы за победы, сладкие призы.

Итоговые: Вручение «Ордена Героя смены» (для 2–3 детей в отряде), «Ордена Верного Спутника» (за помощь другим), дипломы отрядам в номинациях «Самые смелые», «Самые дружные», «Самые находчивые»; памятные значки с символикой смены, вымпелы отрядам.

Система со-управления строится на принципах выборности, сменяемости поручений и реального участия детей в организации жизни смены. Она полностью интегрирована в игровую модель «Путь героя» и учитывает разновозрастной состав (6–17 лет). Реализуется на двух уровнях: отрядном и общелагерном.

Общелагерный уровень – «Совет Мудрецов»

Состав:

«Хранители пути» – командиры всех отрядов (выбираются детьми на отрядном сборе);

«Старший Мудрец» – избирается из числа командиров голосованием (возраст 14–17 лет);

«Наставники» – старший вожатый, педагог-психолог (взрослые, но без права голоса, только консультация).

Функции:

Планирование – обсуждают план на следующий день, вносят предложения по испытаниям, распределяют, какой отряд отвечает за подготовку общелагерного мероприятия (оформление, музыка, встреча гостей).

Координация – передают информацию от администрации в отряды, решают текущие вопросы (очередность прохождения квеста, дежурство по столовой, помощь младшим отрядам).

Контроль – следят за соблюдением правил игры (нельзя обманывать, нужно помогать), участвуют в оценке рейтинга (дают баллы за дисциплину и самоорганизацию).

Анализ – в конце каждого дня проводят «Совет при свечах» (5-10 минут) – оценивают, что удалось, что нет, и фиксируют предложения.

Заседания Совета Мудрецов проходят ежедневно после завтрака (10 минут) или после ужина (15 минут). Решения доводятся до отрядов через «Хранителей пути».

Отрядный уровень – «Круг спутников»

Состав: формируется на организационном сборе отряда. В него входят:

«Хранитель пути» (командир отряда) – выбирается на 3–4 дня или на всю смену (для младших – сменяемость чаще).

«Следопыт» – отвечает за получение и хранение «Следов» в отряде.

«Сказочник» – фиксирует достижения отряда в отрядном дневнике (для старших – письменно, для младших – рисунками).

«Мастер дел» – координирует подготовку к творческим испытаниям.

«Хранитель порядка» – следит за чистотой в отряде и соблюдением режима.

Для старших отрядов (14–17 лет) добавляется «Наставник младших» – помогает отрядам с малышами, организует шефство.

Функции «Круга спутников»:

Организует выполнение ежедневных заданий и подготовку к испытаниям.

Распределяет роли и временные поручения (кто рисует, кто ищет реквизит, кто выходит на сцену).

Проводит «Вечерний круг» (10–15 минут перед сном): обсуждает, какие качества проявили сегодня, кто кому помог, что было трудным. Вожатые помогают фиксировать это.

Представляет отряд в Совете Мудрецов (через «Хранителя пути»).

Принципы работы со-управления:

Добровольность и выборность – дети сами предлагают кандидатуры и голосуют, никто не назначается принудительно.

Сменяемость поручений – каждые 3–4 дня роли меняются (кроме особо ответственных, если ребёнок просит остаться). Это даёт каждому попробовать себя в разных амплуа.

Реальная ответственность – решения «Круга спутников» исполняются самостоятельностью детей. Вожатые не подменяют, а поддерживают.

Педагогическая поддержка – взрослые выступают как «старшие наставники»: помогают советом, но не диктуют. Для младших (6–9 лет) роль взрослого больше, для старших – минимальная интервенция.

4.2. Словарь смены

Для успешного погружения в игровую модель и создания единого смыслового пространства вводится специальный словарь смены. Он включает термины, используемые в общении, при проведении мероприятий и в повседневной жизни лагеря.

Термин	Значение
Неведомые дорожки	Сказочное пространство лагеря, где происходит путешествие. Это не географическая карта, а маршрут испытаний и открытий, который каждый отряд проходит вместе с Главным Героем.
Главный Герой	Центральный персонаж легенды. Его роль исполняет один из вожатых или педагогов-организаторов. Герой не всезнающий, он тоже учится, ошибается и растёт вместе с детьми.

	Он даёт стартовое задание, появляется на ключевых событиях и в финале благодарит спутников.
Спутники Героя	Участники смены (дети). Каждый отряд – это группа спутников, которые помогают Герою проходить испытания и сами становятся героями.
Карта пути	Большой настенный плакат с маршрутом, который отряды проходят за смену. Карта разделена на этапы (дни или испытания). Каждый пройденный этап отмечается значком отряда или «следом».
Испытание	Любое мероприятие (квест, конкурс, мастерская, спортивная игра, творческое задание), за выполнение которого отряд получает «Качество героя». Испытания бывают отрядные и общелагерные.
Качество героя	Карточка (или жетон) с названием нравственной черты: Смелость, Дружба, Честность, Ответственность, Доброта, Находчивость, Выдержка, Уважение, Щедрость и др. Качества копятся в отрядной «копилке» и влияют на финальный результат. Также «Качество» может быть вручено лично ребёнку за поступок.
След	Индивидуальная игровая валюта (стикер, фишка, наклейка с отпечатком лапы или звездой). Ребёнок получает «След» от вожатого за проявленное качество, помощь, активность, креативность. «Следы» хранятся в личном «Сундучке героя».
Сундучок героя	Индивидуальный конверт, кармашек на стенде или коробочка, куда ребёнок складывает полученные «Следы». В конце смены по количеству «Следов» определяются личные достижения.
Копилка качеств отряда	Место (плакат, коробка, ветка на общем древе), где хранятся коллективные «Качества героя», заработанные отрядом за испытания.
Хранитель пути	Командир отряда, выбранный детьми. Представляет отряд в Совете Мудрецов, отвечает за связь с вожатыми, помогает распределять поручения.

Совет Мудрецов	Общелагерный орган со-управления. Состоит из «Хранителей пути» (командиров отрядов), «Старшего Мудреца» (выбранного из них) и взрослых-наставников. Решает вопросы планирования, дисциплины, рейтинга.
Круг спутников	Отрядный уровень со-управления. Собирается ежедневно для планирования и анализа. Включает выбранные роли: Следопыт, Сказочник, Мастер дел, Хранитель порядка, Наставник младших (в старших отрядах).
Вечерний круг (огонек)	Ежедневная отрядная рефлексия перед сном (10–15 минут). Дети обсуждают: какое качество сегодня проявили, кто помог, что было трудно, что понравилось. Проводится в кругу при мягком свете фонарика или свечи (безопасный вариант).
Привал	День смены (или половина дня) со сниженной интенсивностью мероприятий: спокойные игры, просмотр фильма-сказки, творческие мастерские, свободное общение. Используется для восстановления сил, подведения промежуточных итогов.
Переходящий ларец мудрости	Символический приз для отряда-лидера рейтинга на определённом этапе (например, каждые 3–4 дня). Ларцем может быть красивая шкатулка с конфетами или правом выбрать следующее испытание. Переходит от одного отряда к другому.
Орден Дружбы / Орден Героя	Итоговые награды. Орден Дружбы вручается отряду, который проявил самую сильную взаимовыручку. Орден Героя (личный) – ребёнку, который набрал больше всего «Следов» или совершил особо заметный нравственный поступок. Выдаются на церемонии закрытия.
Ключ героя	Символический предмет, который отряды ищут в финале смены. Обретение ключа означает, что Главный Герой и его спутники прошли путь достойно, стали настоящими героями и могут вернуться домой (или открыть новую сказку).

Этот словарь активно используется вожатыми и детьми на протяжении всей смены, что способствует более глубокому погружению в игровую модель, создаёт особую творческую атмосферу и усиливает воспитательный эффект.

4.3 Основные мероприятия смены

Организационный период (Дни 1–2)

День 1: «Призыв Героя»

- Заезд, знакомство в отряде, игры на знакомство и первичное командообразование.
- Плановая эвакуация (инструктаж по безопасности).
- Торжественная линейка открытия смены: знакомство с легендой «Там, на неведомых дорожках», представление Главного Героя, вожатых и педагогов, поднятие флага смены.
- Концерт открытия «Там, на неведомых дорожках...» + дискотека: творческое представление отрядов, погружение в сказочную атмосферу, запуск игровой механики.
- Вечерний «Круг спутников» (огонёк знакомства): создание отрядной символики (название, девиз, выбор «Хранителя пути»), формирование доверительной атмосферы.

День 2: «Первый след»

- Утренний блок: кружки по интересам, бассейн.
- Первая игра в Лукоморье: знакомство с картой пути и правилами настольной игры-путешествия, первые испытания на сплочённость.
- Эстафета-знакомство «Стать Олимпийцем»: спортивно-игровое событие, где отряды получают стартовые «Качества героя».
- Вечернее шоу «У Лукоморья не врут!»: театрализованная программа с участием сказочных персонажей, закрепление легенды.
- Вечерний «Круг спутников»: рефлексия дня, распределение постоянных и временных поручений в отряде.

Основной период (Дни 3–12)

День 3: «Тайна украденных сказок»

- Утренний блок: кружки, бассейн, общелагерная игра (по плану).
- Подготовка к вечернему делу и отрядных уголков: оформление отрядного места, создание «Летописи путешествия».
- Фонтан-квиз: интеллектуальное командное соревнование на знание русских сказок и их героев.
- Вечерний квест «Кто украл сказки?»: сюжетно-ролевое приключение по территории лагеря, поиск пропавших сказочных артефактов.
- Вечерний «Круг спутников»: анализ квеста, вручение «Следов» наиболее активным участникам.

День 4: «В гостях у сказки»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Охота на кошек (командная игра на местности с элементами ориентирования и смекалки).
- Смотр отрядных собраний «Ды тут живем»: презентация отрядных уголков, традиций, песен.
- Подготовка к вечернему делу (репетиции, создание костюмов).

- Вечерний «Круг спутников»: обсуждение дня, планирование участия в конкурсе хоров.

День 5: «Хор Лукоморья»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу.
- Смотр хорового исполнения песни «Ну-ка ХОРОМ»: конкурс отрядных песен на сказочную тему.
- Танцевальный вечер «Однажды в 3/9»: дискотека в стиле русских народных и современных мелодий с элементами театрализации.
- Вечерний «Круг спутников»: рефлексия, награждение «Следами» лучших хоров.

День 6: «Спортивные испытания»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Футбол – отбор юношей в команды (спортивные соревнования между отрядами).
- Сладкий след квест «Пацанские игры»: приключенческая игра с заданиями на логику, ловкость и взаимовыручку, сладкие призы.
- Просмотр фильма на свежем воздухе (сказка или семейное кино).
- Вечерний «Круг спутников»: обсуждение просмотренного фильма, выделение нравственных уроков.

День 7: «Олимпийцы сказочной страны»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Олимпийский забег + Всесвятый фонтан (спортивно-водное развлечение, командная эстафета).
- Дискофест «Медиа-фест» (танцевально-музыкальный фестиваль с конкурсами).
- Вечерний «Круг спутников»: подведение итогов спортивной недели, вручение «Качеств героя» отрядам-рекордсменам.

День 8: «День памяти и скорби»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу.
- Театрализованный вечер памяти «Когда началась война»: литературно-музыкальная композиция (в соответствии с календарём – День памяти и скорби 22 июня).
- Всероссийская акция «Мы помним»: возложение цветов к памятнику, минута молчания, свечи памяти.
- Вечерний «Круг спутников»: рефлексия, беседа о ценности мира и героизме.

День 9: «Знатоки сказок»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Квест «Сказки знаю!»: интеллектуально-поисковая игра по станциям с вопросами о русских литературных сказках.

- Финал футбольных игр – «День датча» (название игровое, финальные матчи).
- Танцевальный вечер от Пацанов (дискотека с конкурсами от старших отрядов-наставников).
- Вечерний «Круг спутников»: награждение победителей квеста и футбольного турнира.

День 10: «Пропавшее солнышко»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу.
- Конкурс театрально-танцевальной постановки: отряды представляют мини-спектакль на сказочный сюжет.
- Легенда о пропавшем солнышке (вечернее театрализованное представление с участием Главного Героя и сказочных персонажей).
- Вечерний «Круг спутников»: анализ конкурса постановок, выбор лучших актёров.

День 11: «Ярмарка чудес»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу.
- Ярмарка (отрядные мастер-классы, продажа поделок, обмен «Следами» на призы, игровые аттракционы).
- Вечернее шоу «Пацанский квиз»: интеллектуально-развлекательная битва между отрядами старшего возраста.
- Вечерний «Круг спутников»: подведение итогов ярмарки, вручение благодарностей.

День 12: «Битва титанов»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу.
- Стартинейджер-баттл «Финал»: танцевальное соревнование между отрядами (хореографические импровизации).
- Подготовка к концерту закрытия (репетиции финальных номеров).
- Вечерний «Круг спутников»: рефлексия, вручение «Качеств героя» за танцевальный баттл.

Итоговый период (Дни 13–14)

День 13: «Посвящение в Герои»

- Утренний блок: кружки, бассейн.
- Репетиция концерта закрытия, подготовка отрядных творческих отчётов.
- Торжественный концерт закрытия смены: показ итоговых номеров, театрализованное завершение легенды (возвращение Главного Героя, обретение «ключа героя»), награждение отрядов и активистов грамотами, дипломами, «Орденами Героя» и «Орденами Дружбы».
- Прощальная дискотека (последний танцевальный вечер).

- Итоговый «Круг спутников» (прощальный огонёк): обмен впечатлениями, пожелания, вручение «писем в будущее», заполнение анкет.

День 14: «В добрый путь»

- Торжественная линейка закрытия смены: спуск флага, подведение окончательных итогов, прощальное слово вожатых и педагогов.
- Отъезд участников.

4.4 Межотрядная деятельность

В условиях смены «Там, на неведомых дорожках» межотрядное взаимодействие является не просто фоном, а системообразующим стержнем всей игровой и воспитательной работы. Оно призвано с первых дней погрузить детей в атмосферу совместного приключения, научить их договариваться, соревноваться честно, помогать друг другу и действовать как единая команда на пути к общей цели – обретению «ключа героя». Межотрядная деятельность реализуется через несколько ключевых форматов.

1. Общелагерная настольная игра «Карта пути»

Единая карта, размещённая на видном месте, объединяет все отряды в общем сюжете. Каждый день отряды делают шаги вперёд, выполняя испытания. При этом:

- Результаты каждого отряда влияют на продвижение всей смены (например, когда все отряды достигают определённой точки, открывается новое общелагерное событие).
- Отряды могут объединяться для прохождения сложных этапов («помощь соседнему отряду» даёт бонусные «Качества» обеим командам).
- На карте отмечаются не только успехи, но и «ловушки», из которых отряды вызволяют друг друга (например, один отряд выполняет задание, чтобы снять «заклятие» с другого).

2. Соревновательные форматы межотрядного взаимодействия

Для поддержания здоровой конкуренции и развития командного духа проводятся регулярные состязания между отрядами с учётом разновозрастного состава (баллы начисляются отдельно для младших, средних и старших групп):

- Квест-эстафеты: отряды проходят маршруты с этапами на смекалку, ловкость и взаимовыручку. Побеждает отряд, быстрее справившийся с заданиями. При этом «соседние» отряды могут получать подсказки за выполнение дополнительных добрых дел.
- Спортивные турниры («Футбол – отбор юношей», «Олимпийский забег», эстафета «Стать Олимпийцем»): соревнования между сборными отрядов, финалы которых проходят при поддержке болельщиков из других отрядов.
- Интеллектуальные битвы («Фонтан-квиз», «Пацанский квиз», КВИЗ «Сказки знаю!»): командные игры на знание русских сказок, литературных героев и нравственных понятий. Победители получают «Звезду мудрости» (особое «Качество»).

- Творческие конкурсы («Ну-ка ХОРОМ» – смотр хорового исполнения, конкурс театрально-танцевальной постановки, «Ярмарка чудес»): отряды представляют свои номера, а оценивание происходит как профессиональным жюри, так и зрительским голосованием (с использованием жетонов «След»).

3. Система наставничества «Старшие – младшим»

Учитывая широкий возрастной диапазон (6–17 лет), в смене организовано целенаправленное шефство старших отрядов над младшими:

- За каждым отрядом подростков (14–17 лет) закрепляется отряд младших детей (6–9 лет) в качестве «подшефных спутников».
- Формы взаимодействия:
 - Помощь в подготовке к общелагерным мероприятиям (разучивание песен, изготовление костюмов, репетиции).
 - Совместное участие в квестах (старшие помогают читать задания, младшие – искать предметы).
 - «Вечерние сказки от наставников»: старшие ребята читают сказки младшим перед сном или показывают мини-спектакли.
 - Проведение «мастерских героя»: подростки организуют для малышей небольшие игры и эстафеты.
- В конце смены награждаются «Лучшие наставники» (индивидуально) и «Самый дружный союз» (отрядная пара).

4. Совет Мудрецов как орган межотрядной координации

Ежедневно собирается «Совет Мудрецов» – общелагерный актив из «Хранителей пути» (командиров отрядов) и «Старшего Мудреца» (выбранного из старших детей). Функции Совета включают:

- Координацию взаимодействия между отрядами при подготовке к общелагерным испытаниям (очередность прохождения, распределение зон ответственности).
- Разрешение спорных ситуаций (судьями выступают сами дети под руководством педагога).
- Выработку и корректировку общих правил («Свод законов героя»), которые обязательны для всех отрядов.
- Планирование общелагерных мероприятий: Совет может предложить изменить формат или добавить новое испытание.

5. Совместные творческие и досуговые события

Целый ряд мероприятий смены изначально задуманы как межотрядные и требуют интеграции усилий:

- Концерт открытия и закрытия смены: отряды готовят номера, которые объединяются в общую театрально-музыкальную композицию. Работают сводные хоры из нескольких отрядов.
- Ярмарка чудес: каждый отряд представляет свою «сказочную лавку» (поделки, угощения, игры). Дети из разных отрядов свободно перемещаются, обмениваются «Следами» на товары, участвуют в мастер-классах соседей.

- Танцевальные вечера: дискотеки с конкурсами, где объявляются «танцевальные баттлы» между отрядами, а также общие флешмобы, разученные сводной хореографической группой.

- Просмотр фильма на свежем воздухе: общий киносеанс, после которого проводится межотрядное обсуждение (кто какие нравственные уроки вынес).

- Общелагерные акции (например, «Мы помним»): участие всех отрядов в единой торжественной церемонии, возложение цветов, минута молчания.

6. «Следопыты» – межотрядная игра-партнёрство

Для усиления горизонтальных связей между детьми из разных отрядов запускается сквозная механика «Следопыты»:

- Каждый ребёнок получает карточку с именем участника из другого отряда, которому он должен помочь в течение дня (подсказать на квесте, угостить конфетой, поддержать на выступлении). За выполнение задания – двойные «Следы» (и самому помогающему, и тому, кому помогли).

- Ежедневно на утренней линейке объявляются «Следопыты дня» – самые активные помощники из разных отрядов.

Таким образом, межотрядная деятельность в смене «Там, на неведомых дорожках» не только создаёт соревновательную среду, но и формирует культуру взаимопомощи, наставничества и коллективной ответственности. Разновозрастные отряды учатся видеть друг в друге не соперников, а спутников по общему пути, где победа одного – это шаг вперёд для всех.

5. Материально – техническое обеспечение

Организация фото- и видеопроизводства

- 4 зеркальных или беззеркальных фотоаппарата (2 — с универсальным объективом 18–55 mm, 2 — с портретным 50 mm);

- экшн-камеры (GoPro или аналог) для съёмки с нестандартных ракурсов;

- 3 видеокамеры с возможностью записи в 4K;

- 5 штативов (из них 2 с панорамной головкой и 1 с жидкостным уровнем);

- 10 карт памяти объёмом от 64 ГБ (Class 10);

- 2 внешних жёстких диска (по 2 ТБ) для хранения и архива материалов;

- 2 зарядные станции для аккумуляторов и смартфонов (на 10 USB-портов каждая).

Оборудование для видеомонтажа, звукозаписи и работы с графикой

- 5 производительных ноутбуков (не менее 8 ГБ ОЗУ, SSD,

дискретная графика);

- 1 стационарный компьютер с монитором 24" для монтажной зоны;
- 2 графических планшета;
- 5 пар студийных наушников закрытого типа;
- 2 студийных конденсаторных микрофона (USB/XLR);
- 1 звуковой интерфейс (на 2 входа XLR);
- 2 петличных микрофона;
- 1 радиосистема (микрофонный передатчик + приёмник);
- 2 поп-фильтра и 2 микрофонные стойки (настольная и напольная);

Оснащение для выпуска газеты и печатной продукции

- 1 цветное многофункциональное устройство (принтер + сканер + копир, формат А3);
- запас бумаги для газеты (офсетная, А3) — 2 пачки;
- фотобумага глянцевая и матовая — 1 пачка каждого вида;
- пачки бумаги А4 (80 г/м²);
- канцелярские товары: ватманы, маркеры, фломастеры, клей, ножницы, скотч, степлеры, блокноты, ручки;
- набор для леттеринга и каллиграфии (перья, кисти, линеры).

Световое и сценическое оборудование для студии и концертов

- светодиодные LED-панели (биколор, 5600K/3200K);
- 2 портативных прожектора (софита) для акцентного освещения сцены;
- 3 штатива для света;
- набор цветных гелевых фильтров;
- зелёный фон (хромакей, ткань 2×3 м);
- 1 портативная акустическая система (JBL PartyBox 300 или аналог);
- 1 микшерный пульт (минимум 4 канала);
- 2 диктофона (цифровых) для полевых интервью.

Оборудование для внутрилагерного радио и подкастов

- микрофонная консоль (радиопульт) — при наличии;
- 4 портативные колонки для трансляции в столовой, холлах и по территории;
- 1 усилитель для громкоговорителей (при проводной системе);
- USB-микрофона для записи подкастов на ноутбук.

Помещения и инфраструктура

- отдельный «Медиахаб» / пресс-центр (столы, стулья, Wi-Fi, магнитная доска для планирования);
- малая видеостудия (3×4 м) с возможностью затемнения и нейтральным фоном;
- актовый зал со штатной звуковой аппаратурой, мультимедийным проектором, сценическим светом (не менее 8 приборов) и экраном;
- комната для монтажа и звукозаписи (изолированная от внешнего

шума);

- стеллажи и шкаф с замком для хранения техники.

Расходные материалы и дополнительное оснащение

- 10 флеш-накопителей (32–64 ГБ);
- 5 внешних аккумуляторов (Power Bank, ёмкостью от 10 000 мАч);
- набор адаптеров и переходников (HDMI, USB-C, AUX, Lightning);
- запасные батарейки типа АА, ААА (по 20 шт.);
- изолента, кабельные стяжки, маркировочные стикеры;
- бейджи для участников пресс-центра («Фотограф», «Журналист», «Редактор», «SMM-менеджер»);
- лазерная указка и лазерный проектор (для презентаций и шоу-программ).

6. Кадровое обеспечение

Реализация программы смены «Там, на неведомых дорожках» обеспечивается штатными педагогическими, административными и обслуживающими кадрами организации отдыха детей. Все сотрудники проходят обязательные инструктажи по охране жизни и здоровья детей, технике безопасности, пожарной и антитеррористической защищённости. Кадровый состав полностью распределён по функциональным блокам в соответствии с игровой легендой и задачами программы.

Административно-управленческий персонал включает начальника лагеря, который в игровой модели выступает как «Хранитель Великой карты» и осуществляет общее руководство сменой, координацию всех служб и обеспечение безопасности. Старший воспитатель (методист) в роли «Летописца» отвечает за методическое сопровождение программы, разработку сценариев ключевых событий, контроль реализации плана-сетки и анализ эффективности. Педагог-организатор, он же «Распорядитель сказочных дел», организует общелагерные мероприятия, готовит и проводит квесты, шоу-программы, дискотеки, координирует работу кружков и студий. Педагог-психолог — «Хранитель душевного света» — обеспечивает психологическое сопровождение детей (диагностику, коррекцию, индивидуальные консультации), работает с конфликтными ситуациями и адаптацией, проводит рефлексивные «свечки».

Отрядный педагогический состав представлен воспитателями и вожатыми, которые являются штатными сотрудниками лагеря. Воспитатель отряда исполняет роль «Старшего наставника», отвечает за организацию жизнедеятельности отряда (соблюдение режима, питания, здоровья и безопасности), выполнение плана смены, взаимодействие с родителями и проведение «Вечернего круга». Вожатые отряда («Спутники-помощники») непосредственно работают с детьми: проводят отрядные дела, игры и рефлексии, сопровождают участников на мероприятиях, оказывают бытовую

помощь младшим и поддерживают систему наставничества.

Для реализации кружковой работы (в соответствии с планом-сеткой — «КРУЖКИ», «БАССЕЙН», подготовка творческих номеров) привлекаются педагоги дополнительного образования и специалисты из числа сотрудников лагеря. Руководитель кружка декоративно-прикладного творчества («Мастер сказочных поделок») организует изготовление костюмов, декораций и поделок для отрядных уголков и «Ярмарки чудес». Руководитель театральной студии («Режиссёр Лукоморья») занимается постановкой отрядных и общелагерных мини-спектаклей, работой над сценической речью. Руководитель музыкальной студии («Главный гуслиар») разучивает с детьми отрядные песни, готовит хоровые выступления («Ну-ка ХОРОМ»). Инструктор по физической культуре («Богатырский воевода») проводит спортивные мероприятия — эстафеты, футбол, олимпийский забег, а также утреннюю зарядку. Инструктор по плаванию («Водяной») обеспечивает безопасность в бассейне и проводит плановые занятия. При наличии в штате хореографа он выступает как «Повелитель танца» и ставит танцы для дискотек, флешмобов и конкурса театрально-танцевальной постановки.

Игровые персонажи, поддерживающие легенду смены, исполняются силами самих вожатых, воспитателей и педагогов дополнительного образования. Главный Герой (старший вожатый или педагог-организатор) открывает смену, участвует в ключевых событиях и ведёт финальное посвящение. Василиса Премудрая (педагог-психолог или воспитатель) проводит интеллектуальные испытания — квизы, «Сказки знаю!». Роли злодеев (Бабы-Яги, Кощея) берут на себя вожатые, создавая препятствия и «похищая» качества героя, что требует от отрядов выполнения добрых дел. Лешего и Водяного играют инструкторы по спорту и плаванию, они проводят соответствующие испытания. Сказочника-рассказчика исполняет методист или библиотекарь (при наличии), который ведёт вечерние чтения и помогает заполнять «Летопись путешествия».

Обслуживающий и технический персонал, также являющийся штатом лагеря, включает медицинского работника (ежедневный осмотр детей, контроль санитарного состояния, первая помощь), поваров и кухонный персонал (организация качественного питания), технический персонал для поддержания чистоты в корпусах, столовой и на территории, а также звукооператора, который обеспечивает звуковое сопровождение линеек, концертов, дискотек и квестов.

Перед началом смены проводится внутренняя подготовка кадров. За два-три дня до заезда организуется установочный семинар, на котором коллектив знакомится с программой, игровой легендой, методикой проведения «Кругов спутников» и правилами работы в разновозрастных отрядах. Все сотрудники проходят инструктажи по охране жизни и здоровья детей, пожарной безопасности и правилам поведения в бассейне. Педагог-психолог лагеря

проводит психологический тренинг для вожатых и воспитателей, направленный на профилактику конфликтов и эффективную работу с возрастными особенностями. Наконец, силами коллектива организуются репетиции ключевых событий — линейек открытия и закрытия, финального квеста, образов персонажей.

Таким образом, кадровое обеспечение программы полностью базируется на штатных сотрудниках и внутренних специалистах организации отдыха детей, без привлечения внешних гостей или представителей каких-либо общественных движений. Это гарантирует стабильность, безопасность, высокое качество педагогической работы и полное соответствие заявленной игровой модели.

7. Методическое обеспечение

Основными видами деятельности в рамках программы являются игровая, познавательная, творческая, рефлексивная и коммуникативная.

Игровая деятельность выступает системообразующим стержнем смены: дети проживают сюжет путешествия по «Неведомым дорожкам», ежедневно продвигаясь по карте, выполняя испытания и накапливая «Качества героя».

Познавательная деятельность направлена на знакомство с русскими литературными сказками, их героями и сюжетами, а также на осмысление нравственных категорий (добро, зло, дружба, честность, ответственность, смелость) через анализ поступков персонажей и собственных действий.

Творческая деятельность позволяет детям проявить себя в театрализации, хоровом пении, изобразительном и декоративно-прикладном творчестве, сочинении сказочных историй, танцевальных импровизациях.

Рефлексивная деятельность включает ежедневные «Вечерние круги» (свечки), анализ прошедшего дня, осмысление своих поступков и поступков товарищей, формирование самооценки и умения видеть последствия своего выбора.

Коммуникативная деятельность охватывает все формы взаимодействия: внутри отряда, между отрядами, в парах и микрогруппах, а также общение с персонажами игры и взрослыми наставниками.

В процессе реализации программы используются следующие методы обучения и воспитания:

- **перцептивные методы** (передача и восприятие информации через органы чувств: слушание сказок, рассматривание иллюстраций, тактильное взаимодействие с игровыми предметами);
- **словесные методы** (рассказ вожатого о легенде, объяснение правил игры, беседа на «Вечернем круге», обсуждение поступков героев, инструктаж перед квестом);
- **наглядные методы** (демонстрация карты пути, показ образцов для творческих работ, визуализация «Качеств героя» на стенде, использование костюмов и реквизита персонажей);

- **иллюстративно-демонстративные методы** (показ сценок сказочными персонажами, демонстрация правил игры через пантомиму, видео-иллюстрации к сказкам);
- **практические методы** (выполнение заданий в квестах и эстафетах, самостоятельное изготовление поделок, рисунков, костюмов, участие в театральных постановках, хоровое пение, спортивные упражнения);
- **логические методы** (анализ поступка сказочного героя, сравнение своего поведения с поведением персонажа, обобщение нравственных уроков дня, выявление причинно-следственных связей в сюжете);
- **гностические методы** (проблемно-поисковые ситуации: «как помочь герою?», «что делать, если потерялся след?», самостоятельное придумывание окончания сказки, коллективное решение игровых задач);
- **игровые методы** (ролевые игры, сюжетно-ролевое моделирование, соревновательные элементы, театрализация);
- **диалоговые методы** (обсуждение в парах, групповые дискуссии на «Круге спутников», диалог с персонажем, интервью внутри отряда, вопросно-ответные формы).

В ходе смены используются следующие формы организации деятельности:

- **игровые формы:** ежедневная настольная игра с продвижением по карте, квесты на местности («Кто украл сказки?», «Сладкий след квест», «Сказки знаю!»), спортивно-приключенческие эстафеты («Охота на кошек», «Пацанские игры», «Олимпийский забег»), ролевые диалоги со сказочными персонажами;
- **творческие формы:** театрализованные постановки (конкурс театрально-танцевальной постановки), хоровые выступления («Ну-ка ХОРОМ»), танцевальные конкурсы (Стартинейджер-баттл), создание отрядных уголков и «Летописи путешествия», ярмарка поделок («Ярмарка чудес»);
- **интеллектуальные формы:** квизы («Фонтан-квиз», «Пацанский квиз»), викторины по сказкам, отгадывание загадок персонажей, разгадывание сказочных шифров;
- **рефлексивные формы:** «Вечерний круг» (свечка), анкетирование, «Экран настроения», устные опросы после испытаний, заполнение индивидуальных «Сундучков героя», коллективное подведение итогов дня;
- **досуговые формы:** просмотр фильмов на свежем воздухе, дискотеки («Однажды в 3/9», «Танцевальный вечер от Пацанов»), общие линейки открытия и закрытия, торжественные церемонии;
- **формы межотрядного взаимодействия:** сводные хоры из нескольких отрядов, совместные квесты, система наставничества «Старшие – младшим», работа «Совета Мудрецов» (общелагерного актива), соревнования между отрядами с поддержкой болельщиков;
- **индивидуальные формы:** личные «Сундучки героя» для сбора «Следов», выполнение индивидуальных поручений («найти потерянный предмет», «помочь младшему»), ведение дневника (для старших участников), выбор личной цели на день.

Такое методическое обеспечение позволяет интегрировать игру, познание, творчество и рефлексия в единый воспитательный процесс, обеспечивая достижение целей и задач программы «Там, на неведомых дорожках».

8. Календарный план

Дата	До 16:00	17:00	20:00
15.06	Плановая эвакуация	<i>Торжественная линейка открытия смены</i>	<i>Концерт открытия смены «Там, на неведомых дорожках...»</i>
16.06	Первая игра «Лукоморье»	<i>Эстафета-знакомство «стать Олимпийцем»</i>	<i>Вечернее шоу «У Лукоморье не врут!»</i>
17.06	Подготовка к вечернему делу и уголков	<i>Фонтан Квиз</i>	<i>Вечерний квест «Кто украл сказки?»</i>
18.06	Охота на кощея	<i>Смотр зала отрядных собраний «Мы тут живем»</i>	<i>Подготовка к вечернему делу</i>
19.06	Подготовка к вечернему делу	<i>Смотр хорового исполнения песни «Ну-ка ХОРОМ»</i>	<i>Танцевальный вечер «Однажды в 3/9»</i>
20.06	Футбол Отбор юношей в команду	<i>САМЫЙ СМЕННЫЙ КВЕСТ «Пацанские игры».</i>	<i>Просмотр фильма на свежем воздухе</i>
21.06	<i>Олимпийский забег + веселый фонтан</i>	<i>Медиа фест</i>	Мисс да Мистер Олимпиец
22.06	<i>Подготовка к вечернему делу</i>	<i>Театрализованный вечер «Когда началась война»</i>	Всероссийская акция «Мы помним»

23.06	<i>Квест «сказки знаю»</i>	<i>День матча. Финал футбольных игр.</i>	Танцевальный вечер от Пацанов
24.06	<i>Подготовка к вечернему делу</i>	<i>Конкурс театрально-танцевальной постановки</i>	Легенда о пропавшем соннике
25.06	<i>Подготовка к вечернему делу</i>	<i>Ярмарка</i>	Вечернее шоу «Пацанский квиз»
26.06	<i>Подготовка к вечернему делу</i>	<i>Стартин</i>	Стартин Батлы Финал
27.06	<i>Подготовка к вечернему делу</i>	<i>Торжественный концерт закрытия смены</i>	Последняя дискотека
28.06	<i>Торжественная линейка закрытия смены</i>		

9. Список литературы.

Для преподавателей курса.

1. Богданова Е.В., Давыденко О.М. Лайфхаки для водителя – ФГБОУ ВО «НГПУ», Новосибирск, 2018.
2. Богданова Е.В. Вожатское лето: день за днём – ФГБОУ ВО «НГПУ», Новосибирск, 2014.
3. Долотович И.В., Валуйко А.В., Степаненко С.Ю. Учебно-методический банк кейсов для водителей – Омск, 2019
4. Книга водителя: методическое пособие для водителей. Нижний Тагил. 2023. Под общей редакцией А.В.Джеуса, Н.А.Наумовой. Электронный ресурс. Режим доступа <https://img.orlyonok.ru/book/html/#page/1> Дата обращения 29.06.2025.
5. Максимова С.М., Тепловодская С.В. Моя первая смена в «Зеркальном» – Санкт-Петербург, 2018
6. Нечаев, М. П. Настольная книга водителя детского коллектива: учеб.-метод, пособие / М. П. Нечаев. — М.: Перспектива, 2015. — 136 с.
7. Нормативно-правовые основы вожатской деятельности: Методические рекомендации / Н. Ю. Лесконог, Е. Н. Матюхина, А. А. Сажина, С. З. Могилевская, С. Ю. Смирнова ; под ред. Н. Ю. Лесконог, Е. Н. Матюхиной. — М: МПГУ, 2017. — 156 с.
8. Основы вожатской деятельности: практикум / под общ. ред. Г. Ю. Титовой, О. В. Перовой, Н. М. Михайловской. — Томск: Издательство ТГПУ, 2018. — Выпуск 1. — 80 с.

9. Педагогика детского оздоровительного лагеря: учебник / Н. Н. Илюшина, Н. П. Павлова, Т. Н. Щербакова [и др.]; под ред. М. М. Борисовой. — М.: ИНФРА-М, 2018. — 216 с.

10. Профессиональная этика и коммуникативная культура вожатого: Методические рекомендации / Н. П. Болотова, Н. Ю. Галой, И. А. Горбенко [и др.]; под общ. ред. Е. А. Левановой, Т. Н. Сахаровой. — М: МПГУ, 2017. — 96 с.

11. Слизкова, Е. В. Подготовка педагога дополнительного образования. Методика работы вожатого: учеб, пособие для СПО / Е. В. Слизкова, И. И. Дереча. — 2-е изд., перераб. и доп., 2019.

12. Титова, Г. Ю. Теория и практика вожатской деятельности: метод, пособие / Г. Ю. Титова. — Томск : Изд-во ТГПУ, 2017. — 56 с.

Для учащихся.

1. Анисимова Т.Б. 100 замечательных идей для детских праздников. /Ростов-на-Дону: Феникс, 2004. 320 с.

2. Беляков Е.А. 365 развлечений для ребенка. /М.: Рольф, 2000. 224 с.

3. Баранова Ю. 92 дня лета, заметки для вожатых – 2019.

4. Волохов А.В, Фришман И.И. Внимание, каникулы! Методическое пособие. М.: ЦГЛ. 2005 -128 с.

5. Гайдаренко Е.П. Игры, забавы, развлечения для детей и взрослых. /М.: Магистр, 1997. 418 с.

6. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание. / М., 1998.

7. Досужее время. Из опыта взаимодействия детских объединений. /Под ред. Волковой Н.И., СПб.: Ассоциация «Взрослые – детям», 1997.

8. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел.

9. Косоголова Т.Н., Твердова М.А. Десять вожатских шагов или Книга-помощник для начинающего вожатого – Таганрог, 2018

10. Летний оздоровительный лагерь: массовые мероприятия (театрализованные, тематические вечера и праздники, конкурсы, игры, викторины, спортивные состязания)/ сост. Л.И. Трепетунова и др.-Волгоград: Учитель, 2005. -280с. 15ВМ5- 757-0733-9.

11. Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных/Под редакцией Е.А. Левановой. - М.: Педагогическое общество России, 2003. - 176.

12. Панченко С.И. День за днём в жизни вожатого. – Издательский дом «Народное образование», 2008.

13. Прутченков, А.С. Организация ученического самоуправления в образовательном учреждении: региональные модели/ А.С. Прутченков, И.В. Калищ, Т.Г. Новикова. - М., 2005, -120 с.

14. Сысоева М.Е., Хапаева С.С. Основы вожатского мастерства. Курс лекций. Рабочая тетрадь. - М.: Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002. - 128с.

15. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. Большое путешествие. Праздники, конкурсы, тематические дни - Ярославль: Академия развития, 2007. - 224с.: ил.

Интернет ресурсы.

- [Федеральный центр дополнительного образования и организации отдыха и оздоровления детей](https://xn--d1aacmfe4auif8a1e.xn--plai/) <https://xn--d1aacmfe4auif8a1e.xn--plai/>
- Всероссийский проект «Лига вожатых» <https://xn--80admnw0a7d.xn--plai/>
- Портал «Вожатый.RU» - <http://www.vozhatyj.ru/>
- [Справочный портал «Летний лагерь»](https://summercamp.ru/) <https://summercamp.ru/>
- «Университетская библиотека online» <https://biblioclub.ru.>
- Молодежная общероссийская общественная организация «Российские Студенческие Отряды» (РСО) трудкрут.пф - <https://xn--d1amqcgedd.xn--plai/?ysclid=lmur80u8c1413037020.>
- РДДМ «Движение первых» будьвдвижении.пф - <https://xn--90acagbhgpca7c8c7f.xn--plai/?ysclid=lmurafi6yx498412649>