

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
«Все, везде и сразу»**

Направленность: социально-гуманитарная

Даты проведения: 21 – 30 июля 2026 г.

Место проведения: ГАУВО ВРЦ «ОЛИМП»

Количество участников: 450

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 «Всё, везде и сразу» стремятся создать условия для оптимальной социальной и творческой реализации личности, развития адаптивности и нравственной устойчивости, ставят своей задачей научить детей работать в команде в постоянно меняющихся условиях, оказывать помощь друг другу при переходе между разными игровыми реальностями, формировать собственную позицию на основе традиционных ценностей и содействовать развитию рефлексии и самопознанию.

Направленность (профиль) программы – социально-гуманитарная.

«Всё, везде и сразу» прежде всего направлена на то, чтобы ребята прожили сюжет путешествия по мультивселенной – перемещаясь между сказочным, фантастическим, супергеройским, спортивным, творческим и реальным мирами. Занятия по программе предполагают личностно-ориентированный подход, который учитывает личные особенности учащихся, и учат их свободно и творчески мыслить, не бояться неожиданных поворотов и быстро адаптироваться к новым правилам. Они направлены на развитие и становление личности обучающегося, на его самореализацию, свободное самовыражение, раскрытие эмоционального интеллекта и творческих способностей, способствуют экспериментальному поиску, развитию фантазии, гибкости мышления и умения видеть последствия своих поступков в любом контексте. Нравственная культура движется от простого следования правилам (разным в каждом мире) к осознанному доброму выбору и ответственности за себя и товарищей – независимо от того, в какой вселенной ты находишься.

Актуальность программы обусловлена высоким запросом современных детей и подростков на живые, эмоционально насыщенные формы досуга с постоянной сменой впечатлений, а также на возможность проверить себя в ситуациях быстрой адаптации и нравственного выбора в безопасной игровой среде. Сегодня многие школьники испытывают дефицит «реальных»

приключений и живого общения, что приводит к росту тревожности и снижению эмпатии. Программа, построенная на принципе «всё, везде и сразу», учит сохранять спокойствие, командный дух и собственные ценности при любых, даже самых неожиданных изменениях обстоятельств.

1.1 Актуальность

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 коммуникативных навыков, опыта командного взаимодействия и способности быстро адаптироваться к меняющимся условиям. То, что начинается как игра с перемещением между разными мирами, может превратиться в осмысленную жизненную стратегию – умение договариваться, действовать в нестандартных ситуациях и находить общий язык с разными людьми.

Проведение профильных смен для детей и подростков позволяет поддерживать, направлять и стимулировать активность школьников на создание совместных творческих и социальных проектов, существенно расширяет знания о способах взаимодействия в разновозрастных коллективах, развивает лидерский и коммуникативный потенциал, учит гибкости и принятию решений в условиях неопределённости.

Предлагаемая программа рассчитана на учащихся общеобразовательных школ Владимирской области в возрасте 6–17 лет, участвующих в тематических сменах детских лагерей. Организаторы и кураторы смены «Всё, везде и сразу» стремятся создать условия для оптимальной социальной и творческой реализации личности, интеллектуального и эмоционального совершенствования, ставят своей задачей научить детей работать в команде, быстро переключаться между разными видами деятельности, формировать собственную нравственную позицию в ситуациях выбора и содействовать развитию рефлексии и эмпатии.

Смена «Всё, везде и сразу», прежде всего, направлена на то, чтобы ребята попробовали себя в разных ролях – от сказочного героя до участника фантастической миссии, от капитана спортивной команды до организатора творческого шоу. Занятия по программе предполагают личностно-ориентированный подход, который учитывает личные особенности учащихся, и учат их свободно и творчески мыслить, не бояться неожиданных поворотов и находить нестандартные решения. Они направлены на развитие и становление личности обучающегося, его самореализацию, свободное самовыражение, раскрытие коммуникативного и организаторского таланта, способствуют экспериментальному поиску, развитию фантазии, гибкости мышления и умению действовать в быстро меняющейся среде.

В процессе совместного прохождения квестов, сюжетных миссий, командных испытаний и творческих событий учащиеся проявляют и совершенствуют свои коммуникативные способности, учатся работать не только индивидуально, но и в коллективе, договариваться при смене правил, поддерживать друг друга и достигать общей цели, даже когда привычные ориентиры исчезают.

Актуальность программы обусловлена большой популярностью среди детей и подростков жанра «мультивселенной» (перемещение между мирами, совмещение разных сюжетов), а также растущей потребностью в развитии навыков адаптивности и эмоционального интеллекта. Современные дети живут в мире, где границы между реальным и виртуальным, учебой и досугом, разными социальными ролями становятся всё более размытыми. Умение быстро переключаться, сохранять командный дух и собственные ценности при смене «правил игры» становится ключевым для успешной социализации.

Изменение социальной и информационной среды требует нового подхода к формам работы с детьми – отказа от линейных, предсказуемых моделей воспитания в пользу динамичных, многовариантных приключенческих программ. Сегодня мультимедийность и гибкость становятся главными принципами организации детского досуга. Именно такие технологии – постоянная смена форматов, неожиданные повороты, погружение в разные вселенные – должны стать для обучающихся инструментом познания мира, осознания себя в нем и отработки навыков сотрудничества в любых, даже самых непредсказуемых обстоятельствах.

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 принципе постоянной смены форматов и путешествия между разными вселенными. В отличие от традиционных линейных образовательных форматов, программа смены создаёт условия для естественного и мотивированного включения ребёнка в процессы адаптации, быстрого принятия решений и коллективного действия в условиях неопределённости. Освоение социально-гуманитарных практик через проживание сюжетов из разных миров (сказки, фантастика, супергероика, реальность) способствует развитию эмоционального интеллекта, гибкости мышления, ответственности за принятые решения, умения договариваться и действовать в команде при смене правил.

Сюжетно-игровая деятельность выступает системообразующим ядром: участник перемещается между разными вселенными, каждый раз оказываясь в новой роли (сказочный герой, супергерой, фантастический персонаж, спортсмен, организатор). Ежедневно через порталы, квесты и

миссии ребёнок сталкивается с неожиданными поворотами, учится быстро перестраиваться, сохранять самообладание и находить нестандартные решения. Это формирует адаптивность, целеполагание, способность анализировать меняющиеся обстоятельства и нести ответственность за свои действия вне зависимости от контекста.

Социально-гуманитарная деятельность наполняет путешествие между мирами 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 – причём делает это в разных игровых реальностях. Универсальность полученных коммуникативных навыков позволяет участнику чувствовать себя уверенно в любой социальной среде.

Проектная деятельность (создание отрядного портала, подготовка итогового мультивселенского события, разработка мини-проекта о путешествии между мирами) 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 из разных вселенных) позволяет ребёнку любого возраста осознать такие универсальные категории, как честь, достоинство, дружба, выбор, ответственность – независимо от того, в какой вселенной он находится. Через сравнение себя с персонажами из разных миров участник выстраивает собственную устойчивую систему нравственных ориентиров, которая не разрушается при смене обстоятельств.

Творческая деятельность (театрализованные постановки в стиле разных вселенных, создание костюмов, сочинение кросс-сюжетов, танцевальные импровизации) 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, приобретая ключевой навык XXI века: умение действовать в быстро меняющемся, непредсказуемом мире, сохраняя себя и свою команду. Особенность программы – её **уровневость**: для младших (6–10 лет) акцент сделан на эмоциональное проживание разных миров и первичное освоение норм через яркие образы; для средних (11–13 лет) – на осознание социальных ролей и командное взаимодействие в разных форматах; для старших (14–17 лет) – на рефлекссию, проектирование мультивселенных событий и передачу опыта младшим в роли наставников-

«проводников между мирами». Благодаря единой легенде о пересечении вселенных, все возрастные группы объединены общим приключением, что обеспечивает преемственность и формирование традиций внутри смены.

Программа обеспечивает единство деятельностной адаптивности (через постоянную смену форматов и правил), гражданственности (через практику ответственного выбора и коллективного действия в любых обстоятельствах) и творческой самореализации, что полностью соответствует задачам воспитания подрастающего поколения в условиях современного нестабильного и мультикультурного мира.

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 – проводники между мирами»: старшие ребята помогают младшим ориентироваться в постоянно меняющихся правилах разных вселенных, поддерживают их на квестах и миссиях, делятся навыками быстрой адаптации и совместного прохождения испытаний.

Ценность программы заключается в её практико-ориентированном, событийно-игровом и мультиформатном характере: участники не просто обсуждают абстрактные категории добра, смелости, дружбы и ответственности, а проживают их в ежедневных перемещениях между разными мирами – от сказки до фантастики, от супергеройской миссии до реального командного состязания. Каждый ребёнок, независимо от возраста, оказывается в ситуации реального выбора, причём правила этой ситуации могут неожиданно измениться. Это учит не терять себя, сохранять нравственные ориентиры и эффективно действовать в команде при любых обстоятельствах. Полученные навыки адаптивности, сотрудничества и эмпатии не декларируются, а доказываются поступками в каждой новой вселенной, что закрепляет социально ответственное поведение и умение быстро принимать взвешенные решения.

Новизна программы заключается в организации целостного воспитательного пространства, построенного на метафоре мультивселенной – постоянного перемещения между разными игровыми реальностями (сказка, фантастика, супергероика, спорт, творчество). В отличие от традиционных лагерных смен с однородным сюжетом, здесь используется

система динамической смены форматов без жёсткой привязки к одному миру. Каждый день (или даже этап внутри дня) открывает новый портал с новыми правилами, задачами и способами взаимодействия. Это позволяет активизировать познавательную и рефлексивную сферу учащихся посредством применения разнообразных педагогических технологий: трансформационных игр, ситуаций «неожиданного поворота», метода «быстрого переключения», группового решения задач в нестабильных условиях. Интеграция игровой, коммуникативной, творческой и проектной деятельности на основе принципа «всё, везде и сразу» создаёт эффект погружения, при котором ребёнок 6–17 лет учится не бояться перемен, видеть возможности в новой обстановке, сохранять командный дух и собственные ценности – а главное, получает бесценный опыт, что мир многогранен, и в любом из его проявлений можно быть героем.

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, 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: создание условий для личностного и социального развития детей и подростков через погружение в динамичную среду мультивселенной, формирование адаптивности, нравственной устойчивости, коммуникативных навыков и способности к осознанному выбору и быстрому принятию решений в процессе коллективной игровой, творческой и рефлексивной деятельности с постоянной сменой форматов.

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 между «порталами» (разными игровыми вселенными);
- тематические квесты и испытания на смекалку, смелость, командный дух;
- творческие мастерские по созданию костюмов, декораций, кросс-сюжетов для разных миров;
- 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 перемещениях между мирами через «порталы», выполнение миссий и заданий в каждом новом формате; создание итогового события – «Фестиваля миров» (театрализованное представление, объединяющее все вселенные); организацию наставнической помощи младшим от старших участников в роли «проводников»; ведение отрядного дневника «Хроники мультивселенной» (рисунки, заметки, коллажи о путешествиях). 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 – независимо от «мира», в котором они находятся;
- развитие адаптивности и гибкости – умение сохранять спокойствие и работоспособность при смене обстановки и правил;
- развитие эмпатии – способности понимать чувства других и оказывать поддержку в любой ситуации;

— осознанное отношение к понятиям «честь», «дружба», «ответственность», «выбор» как универсальным ценностям;

— готовность отвечать за свои поступки и слова даже в условиях неопределённости;

— повышение самооценки, уверенности в своих силах через успешное прохождение миссий в разных вселенных;

— 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, даже если условия задачи меняются;

— умение быстро перестраивать план действий в ответ на изменение правил (открытие нового портала);

— способность оценивать правильность выполнения задания с точки зрения моральных норм, единых для всех миров;

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

— способность преодолевать импульсивность и действовать по новым правилам без потери самообладания.

Познавательные универсальные учебные действия:

— умение анализировать особенности разных миров (сказочного, фантастического, реального) и выделять в них общие нравственные законы;

— умение строить рассуждение о причинах успеха или неудачи в миссии с учётом неожиданных поворотов;

— способность выделять главные качества героев из разных вселенных (смелость, честность, изобретательность) и применять их в своей жизни;

— умение использовать знаково-символические средства (пиктограммы, карты порталов, символы миров).

Коммуникативные универсальные учебные действия:

— умение договариваться и распределять роли в команде при смене форматов (сегодня ты лидер, завтра – помощник);

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

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

— умение выражать свои мысли и чувства в кругу сверстников без агрессии, даже в состоянии неопределённости;

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

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

Для отряда: Создание сплочённого временного детского коллектива, способного эффективно действовать в меняющихся условиях, с благоприятным психологическим климатом, развитой системой

самоуправления, собственными традициями и символикой, отражающей мультивселенскую идентичность.

Для лагеря: Реализация плана смены с полным прохождением всех «порталов», проведение качественных общелагерных мероприятий в разных форматах, отсутствие конфликтных ситуаций и травматизма, высокий уровень удовлетворённости детей и родителей (по результатам итогового анкетирования), освоение участниками навыков адаптации и гибкости, которые останутся с ними после смены.

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.).	- Педагогическое наблюдение и фиксация в дневнике отряда. - Социометрия (в т.ч. игровая: выбор «партнёра по перемещениям»). - Анализ участия в совместных делах

	- Сложившиеся отрядные традиции (утреннее приветствие, отрядная песня, вечерняя «свечка»). - Взаимопомощь и поддержка между участниками (фиксируется педагогами).	(квесты, миссии, шоу). - Отзывы детей в форме «Письмо из другой вселенной». - Опрос вожатых и воспитателей.
3. Личностный рост участников (нравственное развитие)	- Положительная динамика в уровне эмпатии, ответственности, саморефлексии (по результатам вводной и итоговой диагностики). - Умение детей аргументировать свой нравственный выбор (в устной беседе, на «огоньке»). - Снижение импульсивности, умение договариваться без конфликтов. - Проявление инициативы помощи другому без внешнего поощрения.	- Входная и итоговая диагностика (методики: «Незаконченные предложения», «Что такое хорошо и что такое плохо», адаптированные для разных возрастов). - Рефлексивные «огоньки» (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	- Карта наблюдения вожатого (фиксация проявлений в командной работе при смене заданий). - Выполнение итогового творческого задания (кросс-сюжет из разных вселенных, презентация портала).

	отношения (для детей от 10 лет). - Умение старших (14–17 лет) организовать и провести мини-игру для младших (наставничество).	- Ролевые игры с фиксацией коммуникативных действий в условиях неожиданного поворота. - Оценка старшими наставниками проведения миссий для младших. - Анализ отрядного дневника «Хроники мультивселенной».
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 с постоянной сменой реальностей. Для социально-гуманитарной смены выбрана игровая модель **«Мультивселенная: всё, везде и сразу»**, которая наилучшим образом соответствует целям развития адаптивности, гибкости мышления, командного взаимодействия и умения действовать в меняющихся условиях.

Концепция игры: Лагерь превращается в пространство, где пересекаются разные вселенные – сказочная, фантастическая, супергеройская, спортивная, творческая и реальная. Границы между мирами исчезли, и теперь в любой момент может открыться портал, ведущий в новую реальность с новыми правилами. Каждый отряд становится **командой путешественников по мультивселенной**, которая перемещается между порталами, выполняет миссии в разных мирах и собирает «Артефакты адаптации». Сюжет смены строится вокруг поиска «Ключа равновесия», который позволит навести порядок в хаосе миров.

Этапы игры соответствуют логике развития смены:

1. Организационный период (1–2 дня) – «Открытие порталов»

«Первый переход» – отряды знакомятся, проводят игры на знакомство и командообразование, выбирают название отряда-команды (например, «Странники», «Искатели порталов», «Хранители равновесия»), девиз и символику, отражающую готовность к любым неожиданностям.

На торжественной линейке открытия смены «Портал открыт» объявляется легенда: мир перестал быть единым, повсюду возникают порталы. Главный Хранитель Равновесия (персонаж, которого играет вожатый или актёр) просит отряды помочь собрать «Артефакты адаптации», чтобы восстановить гармонию. Каждый отряд получает «Навигатор мультивселенной» (маршрутный лист) и стартовый набор «Портальных ключей».

Формируются органы со-управления: выбираются командиры отрядов («Проводники»), а также общелагерный «Совет Хранителей» (из числа старших детей и вожатых).

2. Основной период (3–13 дни) – «Путешествие между мирами»

Каждый день (или даже несколько раз в день) открывается новый портал – смена игрового формата. Типы миров (порталов):

- *Сказочный мир* – квесты по мотивам русских и зарубежных сказок, театрализованные испытания.
- *Фантастический мир* – научно-фантастические миссии, решение логических задач, поиск «кодов доступа».
- *Супергеройский мир* – командные испытания на силу, ловкость, спасение «пострадавших».
- *Спортивный мир* – эстафеты, футбол, «Олимпийский забег», соревнования.
- *Творческий мир* – хоровые конкурсы, театральные постановки, «Ярмарка чудес», танцевальные баттлы.
- *Реальный мир* – дискуссии на «Вечернем круге», рефлексия, планирование, бытовые дела.

Каждый портал имеет свои правила (как вести себя, какие качества важны, как начисляются баллы). Отряды получают задание от «местных жителей» (персонажей, которых играют вожатые) и выполняют его. За успешное прохождение портала отряд получает «Артефакт адаптации» – символический предмет (звезду, кристалл, ключ), который фиксируется на общей карте мультивселенной.

Специальные события: «Ночь открытых порталов» (театрализованное шоу с перемещениями между сценами), «Большой квест по всем мирам», «Фестиваль миров» (промежуточный праздник).

Два-три раза за период проводятся «Дни стабилизации» – время, когда порталы временно закрываются, и отряды занимаются подготовкой к итоговому событию, подводят итоги путешествий, обмениваются артефактами.

3. Итоговый период (14–21 день) – «Восстановление равновесия»

Отряды собирают все «Артефакты адаптации» и возвращаются в центральную точку – «Зал Равновесия».

Финальное испытание – общелагерная игра «Битва Хаоса», где каждый отряд вносит свой вклад в восстановление гармонии: показывает сценку из любимого мира, решает общую задачу, защищает свой маршрут.

Итоговое событие – большой праздник «Всё, везде и сразу: Возвращение домой» (церемония закрытия). Каждый ребёнок получает «Орден Адаптации» с символом того мира, где он проявил себя лучше всего. Отряды представляют творческий отчёт – «Хронику путешествий» (видеоролик, стенгазета, театральная миниатюра).

Главный Хранитель Равновесия благодарит команды и вручает каждому отряду «Свиток мультивселенной» – грамоту с перечислением всех пройденных порталов и полученных артефактов.

Система стимулирования направлена на поощрение адаптивности, быстрой реакции на смену правил, активного участия в порталах,

взаимопомощи и вклада каждого ребёнка в общий результат. Она прозрачна, понятна детям и мотивирует их на протяжении всей смены.

Основные элементы стимулирования:

1. Индивидуальная система накопления – «Портальный паспорт»

Каждый ребёнок получает «Портальный паспорт» – индивидуальный дневник путешественника, куда заносятся его успехи. За активное участие в миссиях, успешное выполнение заданий в разных мирах, помощь товарищам, проявленную гибкость и инициативу участник получает «Звезду портала» (стикер с символом мира).

Накопленные «Звёзды» дают право на:

- обмен на призы в «Межмировом магазине» (наклейки, блокноты, сувениры) раз в несколько дней;
- получение особого статуса – «Мастер портала» (право вести отряд через следующий переход);
- итоговые награды (грамоты «Лучший путешественник», «Мастер адаптации»).

2. Коллективная система стимулирования – «Карта мультивселенной»

Успехи отряда в целом фиксируются на общей «Карте мультивселенной» (стенд с изображением разных миров). За каждый пройденный портал и полученный «Артефакт адаптации» отряд отмечает своё продвижение.

Ведётся рейтинг отрядов по количеству артефактов. Периодически (раз в 3–4 дня) подводятся промежуточные итоги:

- отряд-лидер получает «Переходящий портал» (красочно оформленную рамку с правом выбрать следующий мир для всей смены);
- отряд, проявивший самую высокую адаптивность при смене правил, награждается «Орденом Гибкости».

3. Формы

поощрения:

Ежедневные: Устная благодарность на утренней линейке «За лучший переход», право первыми открыть новый портал, «Звезда портала» в паспорт.

Периодические: грамоты и дипломы за победы, сладкие призы.

Итоговые: Вручение «Ордена Адаптации» (для 2–3 детей в отряде), «Ордена Хранителя равновесия» (за помощь другим), дипломы отрядам в номинациях «Самые быстрые переключения», «Самые дружные», «Самые креативные»; памятные значки с символикой порталов, 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.

Система со-управления строится на принципах выборности, сменяемости поручений и реального участия детей в организации жизни смены. Она полностью интегрирована в игровую модель «Мультивселенная»

и учитывает разновозрастной состав (6–17 лет). Реализуется на двух уровнях: отрядном и общелагерном.

Общелагерный уровень – «Совет Хранителей равновесия»

Состав:

- «Проводники» – командиры всех отрядов (выбираются детьми на отрядном сборе);
- «Старший Хранитель» – избирается из числа проводников голосованием (возраст 14–17 лет);
- «Наставники» – старший вожатый, педагог-психолог (взрослые без права голоса, только консультация).

Функции:

- *Планирование* – обсуждают, какой портал открыть завтра, вносят предложения по формату миссий, распределяют, какой отряд готовит «сюрприз перехода» (оформление, музыку, легенду).
- *Координация* – передают информацию от администрации в отряды о времени открытия порталов, правилах следующего мира, очередности прохождения.
- *Контроль* – следят за соблюдением правил в разных мирах (нельзя переносить правила одного мира в другой), участвуют в оценке рейтинга (дают баллы за самоорганизацию и быстроту переключения).
- *Анализ* – в конце каждого дня проводят «Совет при свечах» (5-10 минут) – оценивают, насколько удачными были переходы, что можно улучшить.

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

Отрядный уровень – «Команда путешественников»

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

- «Проводник» (командир отряда) – выбирается на 3–4 дня или на всю смену.
- «Картограф» – отмечает пройденные порталы на отрядной карте, хранит «Артефакты адаптации».
- «Хранитель паспортов» – помогает вести индивидуальные «Портальные паспорта».
- «Мастер креатива» – отвечает за творческую подготовку к переходам (костюмы, декорации).
- «Навигатор» – координирует перемещения отряда на местности.
- Для старших отрядов (14–17 лет) добавляется «Помощник младших» – помогает отрядам с малышами адаптироваться к новым правилам.

Функции «Команды путешественников»:

- Организует выполнение заданий в каждом портале, быстро перераспределяет роли при смене мира.
- Проводит «Вечерний круг» (10–15 минут перед сном): обсуждает, какие миры были самыми сложными, как команда справлялась с переключениями, кто кому помог.

- Представляет отряд в Совете Хранителей (через «Проводника»).
- Принципы работы со-управления:
- Добровольность и выборность – дети сами предлагают кандидатуры и голосуют.
 - Сменяемость поручений – каждые 3–4 дня роли меняются (кроме особо ответственных). Это даёт каждому попробовать себя в разных амплуа в разных «мирах».
 - Реальная ответственность – решения «Команды путешественников» исполняются самостоятельностью детей. Вожатые не подменяют, а поддерживают.
 - Педагогическая поддержка – взрослые выступают как «старшие наставники», помогая детям осваивать навыки адаптации и самоорганизации.

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
Мультивселенная	Пространство, в котором существуют одновременно разные миры (вселенные): сказочный, фантастический, супергеройский, спортивный, творческий, реальный. Границы между ними исчезли, и теперь они пересекаются.
Портал	Волшебный переход, который открывается в определённое время и позволяет попасть из одного мира в другой. Каждый портал ведёт в новую вселенную со своими правилами и заданиями.
Открытие портала	Момент смены игрового формата – начало нового испытания, квеста или миссии. Сопровождается специальным сигналом (звуковым, световым) и объявлением правил следующего мира.
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».
Хранитель равновесия	Главный персонаж легенды, который следит за гармонией между мирами. Его роль исполняет один из вожатых или педагогов-организаторов. Он даёт стартовое задание, помогает отрядам и

	в финале благодарит за восстановление равновесия.
Путешественники (странники)	Участники смены (дети). Каждый отряд – это команда путешественников, которая перемещается между порталами, выполняет миссии и собирает артефакты.
Проводник	Командир отряда, выбранный детьми. Представляет отряд в «Совете Хранителей», помогает организовывать переходы, отвечает за связь с вожатыми.
Навигатор мультивселенной	Маршрутный лист (карта) отряда, где отмечаются все пройденные порталы, полученные артефакты и выполненные задания. Помогает ориентироваться в смене миров.
Портальный паспорт	Индивидуальный дневник путешественника, куда каждый ребёнок получает «Звёзды портала» (стикеры, жетоны) за активность, гибкость, взаимопомощь и успешное выполнение заданий.
Звезда портала	Индивидуальная игровая валюта – стикер или значок с символом того мира, в котором ребёнок отличился. Накопленные звёзды можно обменивать на призы в «Межмировом магазине».
Артефакт адаптации	Коллективный приз отряда, который выдаётся за успешное прохождение портала (выполнение квеста, миссии). Артефактом может быть символический предмет: кристалл, ключ, звезда. Он размещается на общей карте мультивселенной.
Карта мультивселенной	Большой стенд, на котором отмечены все миры и порталы. Каждый отряд фиксирует на карте свои достижения – полученные артефакты. По карте видно, кто сколько миров прошёл.
Совет Хранителей	Общелагерный орган со-управления. Состоит из «Проводников» (командиров отрядов), «Старшего Хранителя» (выбранного из них) и взрослых-наставников. Решает, какой портал открывать, как распределить миссии, подводит итоги.
Команда путешественников	Отрядный уровень со-управления. Включает выбранные роли: Проводник, Картограф, Хранитель паспортов, Мастер креатива,

	Навигатор, Помощник младших (в старших отрядах).
Вечерний круг (огонёк)	Ежедневная отрядная рефлексия перед сном. Дети обсуждают, какие миры они сегодня посетили, как справились со сменой правил, кто помог адаптироваться, что было самым трудным и интересным. Проводится в круге при мягком свете.
Орден Адаптации / Орден Гибкости	Итоговые награды. Орден Адаптации (личный) – ребёнку, который лучше всех проявлял гибкость и быстроту переключения между мирами. Орден Гибкости (отряду) – команде, которая показала самую высокую способность действовать при смене правил.
Хроники мультивселенной	Отрядный дневник (большой блокнот, стенд или общая тетрадь), куда дети ежедневно записывают/зарисовывают события путешествий, приклеивают «Звёзды порталов», фиксируют полученные артефакты. В конце смены хроники остаются отряду на память.

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: «Портал открыт»

- Заезд, знакомство в отряде, первичное командообразование.
- Плановая эвакуация (инструктаж по безопасности).
- Торжественная линейка открытия смены «Всё, везде и сразу»: знакомство с легендой мультивселенной, представление Хранителя равновесия, вожатых и педагогов, поднятие флага смены, старт игры «Открытие порталов».
- Вожатский концерт «Всё, везде и сразу» + дискотека: творческое представление отрядов и вожатых, погружение в атмосферу разных миров, запуск игровой механики.
- Вечерний «Круг путешественников» (огонёк знакомства): создание отрядной символики (название команды путешественников, девиз, выбор «Проводника»), получение «Навигаторов мультивселенной».

День 2: «Первый переход»

- Утренний блок: школа ЮИД (профилактика БДД), кружки по интересам, бассейн.

- Квест на сплочение «Мы – одна команда»: первый портал – испытание на взаимопонимание и командный дух. Отряды получают стартовые «Артефакты адаптации».
- Развлекательное шоу «Успеть за 60 секунд»: динамичная игра с быстрой сменой заданий (подготовка к постоянной смене форматов).
- Большой вечерний квест «Марио вне Хогвартса»: сюжетное приключение с пересечением вселенной видеоигр и мира магии. Отряды проходят этапы, собирая ключи для открытия новых порталов.
- Вечерний «Круг путешественников»: рефлексия первого дня, анализ прохождения квеста, вручение первых «Звёзд портала» в индивидуальные «Портальные паспорта».

Основной период (Дни 3–8)

День 3: «Искусство и связь поколений»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу (оформление плакатов, репетиции хоровых номеров).
- Дельфийские игры. День 1 (Хоровое исполнение, конкурс плакатов): творческие соревнования между отрядами в жанрах хорового пения и изобразительного искусства. Каждый отряд представляет свой мир через песню и плакат.
- Вечерний квест «Связь поколений»: портал в мир семейных ценностей и исторической памяти. Командное выполнение заданий, связанных с традициями и уважением к старшим.
- Вечерний круг: обсуждение темы связи поколений, вручение артефактов.

День 4: «В гостях у Шрека»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- «В гостях у Шрека»: тематический портал в мир сказочного огра – игровая программа с персонажами, эстафеты и конкурсы на болотную тематику.
- Смотр отрядных уголков: презентация отрядных «Портальных станций» – уголков, оформленных в стиле разных миров.
- Дискотека (танцевальный вечер с элементами театрализации).
- Вечерний круг: анализ дня, обмен впечатлениями.

День 5: «Супергерои и ярмарка»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- Супергеройский забег: портал в мир супергероев – спортивно-приключенческая эстафета с препятствиями, где каждый участник проявляет силу, ловкость и смелость.
- Пацанские игры 2.0: соревновательная программа для мальчиков (юношей) с элементами туризма, спорта и тактических игр.

- Вечерняя ярмарка «У Калываньча»: большой межотрядный праздник – торговля поделками, игровые аттракционы, обмен «Звёздами порталов» на призы, мастер-классы от старших отрядов.

- Вечерний круг: подведение итогов ярмарки, награждение активных участников.

День 6: «Танец и стиль»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу (репетиции танцев, создание костюмов).

- Дельфийские игры. День 2 (Танцевальное направление, дизайн костюма): выступление отрядов с хореографическими номерами и дефиле в костюмах, отражающих разные вселенные.

- Стартин (без визиток): танцевально-развлекательная программа с конкурсами, баттлами и свободной дискотеккой.

- Вечерний круг: обсуждение творческих успехов, вручение артефактов за лучшие номера.

День 7: «Интеллект и медиа»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- Пацанский квиз: интеллектуальный портал – командная викторина на знание фильмов, игр, музыки, истории разных миров.

- Медиа-фест: фестиваль видеороликов, фотографий и постов, созданных детьми за смену. Просмотр лучших работ, награждение в номинациях.

- Закрытая вечеринка: тематическая дискотека с особым дресс-кодом (костюмы из любых миров) и сюрпризами от вожатых.

- Вечерний круг: рефлексия, вручение «Звёзд портала» за активность в квизе и медиа.

День 8: «Друг и семья»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- Подготовка к вечернему делу.
- «В поисках смысла. Настоящий друг»: дискуссионный клуб (портал в реальный мир) – обсуждение ценностей дружбы, верности и взаимопомощи. Работа в малых группах, решение этических задач.

- Отрядные свечи на тему дружбы и семьи: глубокие рефлексивные вечера внутри отрядов с анализом поступков, разговором о близких и о том, как команда стала семьёй.

- Итоговый круг: подготовка к закрытию, настрой на последний день.

Итоговый период (Дни 9–10)

День 9: «Финальный портал»

- Утренний блок: школа ЮИД, кружки, бассейн.
- Торжественная линейка закрытия смены: подведение итогов путешествия по мультивселенной, награждение отрядов и активистов грамотами, дипломами, «Орденами Адаптации», «Орденами Гибкости», вручение «Свитков мультивселенной». Закрытие порталов, прощальные слова Хранителя равновесия.
- Вожатник «Финал всего»: прощальное шоу вожатых – яркое, трогательное и весёлое завершение смены.
- Последняя дискотека: финальная танцевальная программа для всех участников.
- Итоговый «Круг путешественников» (прощальный огонёк): обмен впечатлениями, пожелания, вручение «писем в будущее», заполнение анкет.

День 10: «Возвращение домой»

- Выезд детей. Прощание с лагерем и с мультивселенной.

4.4 Межотрядная деятельность

В условиях смены «Всё, везде и сразу» межотрядное взаимодействие является не просто дополнением, а ключевым механизмом существования мультивселенной. Постоянное перемещение между порталами, смена игровых форматов и необходимость быстро адаптироваться к новым правилам требуют от отрядов умения договариваться, конкурировать честно, объединять усилия и помогать друг другу. Межотрядная деятельность реализуется через несколько форматов, каждый из которых завязан на легенду и план-сетку смены.

1. Общая карта мультивселенной и соревновательное продвижение

На видном месте вывешивается «**Карта мультивселенной**» – игровое поле, на котором отмечены все миры (порталы): сказочный, фантастический, супергеройский, спортивный, творческий, реальный. Каждый отряд имеет свой маркер. Отряды соревнуются в количестве пройденных порталов и собранных «Артефактов адаптации». Рейтинг отрядов обновляется ежедневно. Особенность: для перехода к новому portalу иногда требуется совместное действие отрядов (например, суммарное количество артефактов или выполнение общего задания). Это стимулирует не только конкуренцию, но и кооперацию.

2. Командные квесты и межотрядные испытания

В соответствии с планом-сеткой проводятся мероприятия, в которых участвуют все отряды одновременно или объединяются в пары/тройки:

- **Квест на сплочение «Мы – одна команда»** (день 2) – все отряды стартуют одновременно, но некоторые этапы требуют объединения усилий двух-трёх отрядов для открытия портала. Это первое знакомство с межотрядной кооперацией.

- **Большой вечерний квест «Марио вне Хогвартса»** (день 2) – отряды соревнуются, но в финале могут объединиться против общего «злодея» из другой вселенной.

- **Дельфийские игры (дни 3 и 6)** – творческие номера отрядов оцениваются профессиональным жюри и зрительским голосованием (с использованием «Звезд портала»). После выступлений проводится общий флешмоб, объединяющий все отряды.

- **Супергеройский забег** (день 5) – эстафета, где от этапа к этапу отряды могут помогать друг другу: например, один отряд «спасает» другой, выполняя дополнительное задание.

- **Пацанские игры 2.0** (день 5) – соревнования между сборными отрядов (юноши), поддерживаемые болельщиками из других отрядов.

- **Стартин (день 6)** – танцевальные баттлы между отрядами, при этом зрители (другие отряды) голосуют за лучший номер.

- **Медиа-фест** (день 7) – показ видеороликов, созданных каждым отрядом о своих путешествиях, и общее голосование.

3. Система наставничества «Проводники между мирами»

Учитывая разновозрастной состав (6–17 лет), за каждым старшим отрядом (14–17 лет) закрепляется младший отряд (6–10 лет) и один – средний (11–13 лет). Задача старших – помогать младшим адаптироваться при открытии новых порталов: объяснять правила мира, поддерживать в сложных испытаниях, помогать с творческими номерами. Формы взаимодействия:

- Совместное прохождение квестов (старшие ведут младших за руку, подсказывают).

- Совместная подготовка к Дельфийским играм (старшие помогают младшим с хоровым пением и плакатами).

- Вечерние «сказки от проводников» – старшие рассказывают младшим истории о своих путешествиях.

- В финальный день награждаются «Лучший отряд-наставник» и «Лучший юный проводник».

4. Совет Хранителей как межотрядный орган самоуправления

Ежедневно собирается «Совет Хранителей равновесия» – из «Проводников» (командиров отрядов) и «Старшего Хранителя» (из старших детей). Функции:

- Координация открытия порталов: какой мир будет следующим, какой отряд готовит «сюрприз перехода».

- Разрешение спорных ситуаций между отрядами (судьями выступают дети).

- Утверждение правил в новых мирах (например, как начислять баллы за «Супергеройский забег»).

- Подведение промежуточных итогов рейтинга и объявление «Переходящего портала» – отряда-лидера, который получает право выбрать следующий мир для всей смены.

5. Общелагерные ярмарки и творческие интеграции

- **Вечерняя ярмарка «У Калываньча»** (день 5) – каждый отряд открывает свою «лавку мира»: продаёт поделки, угощения, проводит мастер-классы. Дети из разных отрядов свободно перемещаются, обмениваются «Звёздами порталов», знакомятся. Это одно из самых активных межотрядных событий.

- **Смотр отрядных уголков** (день 4) – взаимное оценивание уголков других отрядов, обмен идеями.

- **Квест «Связь поколений»** (день 3) – включает этапы, где отряды должны объединяться для решения исторических или семейных задач.

6. «Портальный вызов» – межотрядная игра-стимул

Для поддержания горизонтальных связей запускается сквозная механика «Портальный вызов»: в начале дня каждому отряду выдаётся карточка с заданием помочь другому конкретному отряду (передать артефакт, подсказать на квесте, подарить рисунок). За выполнение – дополнительный «Артефакт адаптации» для обоих отрядов. Это учит видеть в соседях не соперников, а союзников.

Таким образом, межотрядная деятельность в смене «Всё, везде и сразу» строится на сочетании здоровой конкуренции и обязательной кооперации. Отряды соревнуются, но без взаимопомощи невозможно пройти сложные порталы. Через совместные переходы, наставничество и общие ярмарки формируется единое лагерное сообщество, способное действовать сплочённо перед лицом любого «хаоса» – будь то новый портал или неожиданное испытание.

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 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.

Административно-управленческий персонал включает начальника лагеря, который осуществляет общее руководство сменой, координацию всех служб и обеспечение безопасности. Старший воспитатель (методист) отвечает за методическое сопровождение программы, разработку сценариев ключевых событий, контроль реализации плана-сетки и анализ эффективности. Педагог-организатор организует общелагерные мероприятия, готовит и проводит квесты, шоу-программы, дискотеки и ярмарку, координирует работу кружков и студий. Педагог-психолог обеспечивает психологическое сопровождение детей (диагностику, коррекцию, индивидуальные консультации), работает с конфликтными ситуациями и адаптацией, проводит рефлексивные вечерние круги и дискуссии на тему дружбы и семейных ценностей.

Отрядный педагогический состав представлен воспитателями и вожатыми, которые являются штатными сотрудниками лагеря. Воспитатель отряда отвечает за организацию жизнедеятельности отряда (соблюдение режима, питания, здоровья и безопасности), выполнение плана смены, взаимодействие с родителями и проведение вечерних отрядных огоньков. Вожатые отряда 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 и занятий по расписанию (в соответствии с планом-сеткой — «Школы ЮИД», «КРУЖКИ», «БАССЕЙН», подготовка творческих номеров) привлекаются педагоги дополнительного образования и специалисты из числа сотрудников лагеря. Преподаватель

школы ЮИД (юных инспекторов движения) проводит занятия по правилам дорожной безопасности в игровой форме. Руководитель кружка декоративно-прикладного творчества организует изготовление костюмов, декораций и поделок для отрядных уголков, творческих конкурсов и ярмарки. Руководитель театральной студии занимается постановкой отрядных и общелагерных мини-спектаклей, подготовкой номеров для творческих фестивалей и вожатского концерта. Руководитель музыкальной студии разучивает с детьми отрядные песни, готовит хоровые выступления для конкурсной программы. Инструктор по физической культуре проводит спортивные мероприятия — эстафеты, футбол, забеги, а также утреннюю зарядку. Инструктор по плаванию обеспечивает безопасность в бассейне и проводит плановые занятия. Хореограф (при наличии в штате) ставит танцы для творческих конкурсов, танцевальных вечеров и дискотек.

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 линейек, концертов, дискотек, квестов и других мероприятий. Для фото- и видеосъёмки ключевых событий (для итогового фестиваля или отчётных материалов) может привлекаться педагог с навыками видеооператора из числа сотрудников.

Подготовка кадров перед началом смены проводится силами самого лагеря. За два-три дня до заезда организуется установочный семинар, на котором коллектив знакомится с программой, целями и задачами смены, методикой проведения вечерних рефлексивных кругов и правилами работы в разновозрастных отрядах. Все сотрудники проходят инструктажи по охране жизни и здоровья детей, пожарной безопасности, правилам поведения в бассейне и проведению массовых мероприятий. Педагог-психолог лагеря проводит психологический тренинг для вожатых и воспитателей, направленный на профилактику конфликтов, развитие адаптивности и эффективную работу с возрастными особенностями детей. Силами коллектива организуются репетиции ключевых событий: торжественной линейки открытия и закрытия, вожатского концерта, основных квестов, ярмарки и финального шоу.

Таким образом, кадровое обеспечение программы полностью базируется на штатных сотрудниках и внутренних специалистах организации отдыха детей, без привлечения внешних гостей или представителей сторонних организаций. Это гарантирует стабильность, безопасность, высокое качество педагогической работы и полное соответствие заявленным целям и задачам

смены.

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 мультивселенной, ежедневно перемещаясь между разными мирами (порталами) – сказочным, фантастическим, супергеройским, спортивным, творческим и реальным, выполняя миссии и накапливая «Артефакты адаптации».

Познавательная деятельность направлена на знакомство с разнообразием миров, их героями и сюжетами, а также на осмысление универсальных нравственных категорий (добро, зло, дружба, честность, ответственность, смелость, взаимопомощь) через анализ поступков персонажей разных вселенных и собственных действий в быстро меняющихся условиях.

Творческая деятельность позволяет детям проявить себя в театрализации, хоровом пении, изобразительном и декоративно-прикладном творчестве, создании кросс-сюжетов, объединяющих разные миры, танцевальных импровизациях и дизайне костюмов.

Рефлексивная деятельность включает ежедневные «Вечерние круги путешественников», анализ прошедшего дня, осмысление своей адаптивности и поступков товарищей, формирование самооценки и умения видеть последствия своего выбора независимо от контекста.

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

В процессе реализации программы используются следующие методы обучения и воспитания:

- **перцептивные методы** (передача и восприятие информации через органы чувств: слушание историй из разных вселенных, рассматривание иллюстраций миров, тактильное взаимодействие с игровыми предметами – «артефактами», «ключами порталов»);
- **словесные методы** (рассказ вожатого о легенде мультивселенной, объяснение правил нового портала, беседа на «Вечернем круге», обсуждение поступков героев из разных миров, инструктаж перед квестом или миссией);
- **наглядные методы** (демонстрация карты мультивселенной, показ образцов для творческих работ, визуализация «Артефактов адаптации» на стенде, использование костюмов и реквизита персонажей из разных вселенных);
- **иллюстративно-демонстративные методы** (показ сценок персонажами из разных миров, демонстрация правил перехода через портал, видео-иллюстрации к сюжетам);

- **практические методы** (выполнение заданий в квестах, эстафетах и миссиях, самостоятельное изготовление поделок, рисунков, костюмов, участие в театральных постановках, хоровое пение, спортивные упражнения, создание видеороликов);

- **логические методы** (анализ поступка героя из любой вселенной, сравнение своего поведения с поведением персонажа, обобщение нравственных уроков дня, выявление причинно-следственных связей в сюжете перехода между мирами);

- **гностические методы** (проблемно-поисковые ситуации: «как открыть портал?», «что делать, если правила изменились?», самостоятельное придумывание продолжения истории в новом мире, коллективное решение игровых задач в условиях неопределённости);

- **игровые методы** (ролевые игры в разных вселенных, сюжетно-ролевое моделирование переходов, соревновательные элементы, театрализация);

- **диалоговые методы** (обсуждение в парах, групповые дискуссии на «Вечернем круге», диалог с персонажем из другого мира, интервью внутри отряда, вопросно-ответные формы).

В ходе смены используются следующие формы организации деятельности:

- **игровые формы:** ежедневное открытие порталов, квесты на местности («Марио вне Хогвартса», «Связь поколений», «Пацанские игры 2.0»), спортивно-приключенческие эстафеты («Супергеройский забег», квест на сплочение «Мы – одна команда»), ролевые диалоги с персонажами разных миров, игра «Успеть за 60 секунд»;

- **творческие формы:** театрализованные постановки (Дельфийские игры – хоровое исполнение, конкурс плакатов), танцевальные конкурсы (Дельфийские игры – танцевальное направление, Стартин), создание отрядных уголков и «Хроник мультивселенной», ярмарка поделок («Ярмарка «У Калываньча»), дизайн костюмов;

- **интеллектуальные формы:** квизы («Пацанский квиз»), викторины по разным мирам, отгадывание загадок персонажей, разгадывание шифров для открытия порталов, поиск смысла в дискуссии «Настоящий друг»;

- **рефлексивные формы:** «Вечерний круг путешественников», анкетирование, «Экран настроения», устные опросы после прохождения порталов, заполнение индивидуальных «Портальных паспортов», коллективное подведение итогов дня, отрядные свечи на тему дружбы и семьи;

- **досуговые формы:** просмотр фильмов на свежем воздухе, дискотеки («Закрытая вечеринка», «Последняя дискотека»), общие линейки открытия и закрытия смены, торжественные церемонии, вожатский концерт и вожатник «Финал всего»;

- **формы межотрядного взаимодействия:** сводные творческие номера из нескольких отрядов, совместные квесты, система наставничества «Проводники между мирами» (старшие помогают младшим адаптироваться),

работа «Совета Хранителей» (общелагерный актив), соревнования между отрядами с поддержкой болельщиков, «Портальный вызов» (помощь другому отряду);

- **индивидуальные формы:** личные «Портальные паспорта» для сбора «Звёзд порталов», выполнение индивидуальных поручений («найти артефакт», «помочь младшему открыть портал»), ведение дневника путешествий (для старших участников), выбор личной цели на день («какое качество я хочу проявить в новом мире»).

Такое методическое обеспечение позволяет интегрировать игру, познание, творчество и рефлексия в единый воспитательный процесс, обеспечивая достижение целей и задач программы «Всё, везде и сразу», а именно – развитие адаптивности, гибкости мышления, нравственной устойчивости и навыков командного взаимодействия в постоянно меняющейся среде мультивселенной.

8. Календарный план

Дата	До 16:00	17:00	20:00
21.07	Плановая эвакуация. Знакомство в отрядах.	Торжественная линейка открытия смены	Вожатский концерт «Все, везде и сразу»
22.07	Квест «Мы – одна команда»	Конкурсная программа «Успеть за 60 секунд»	Большой вечерний квест «Марио вне Хогвартса»
23.07	Подготовка к вечернему делу	Дельфийские игры День 1 (Хоровое исполнение, Конкурс плакатов)	Вечерний квест «Связь поколений»
24.07	В гостях у Шрека	Смотр отрядных уголков	Дисотека
25.07	Супергеройский забег	Пацанские игры 2.0	Вечерняя ярмарка «У Калываныча»
26.07	Подготовка к вечернему делу	Дельфийские игры День 2 (Хоровое исполнение, Дизайн костюма)	Стартин

27.07	Пацанский квиз	Медиа фест	Закрытая вечеринка
28.07	Подготовка к вечернему делу	В поисках смысла «Настоящий друг»	Отрядные свечки на тему дружбы и семьи
29.07	Линейка закрытия смены	Вожатник «Финал всего»	Последняя дискотека
30.07	Отъезд.		

9. Список литературы.

Для преподавателей курса.

1. Богданова Е.В., Давыденко О.М. Лайфхаки для вожатого – ФГБОУ ВО «НГПУ», Новосибирск, 2018.
2. Богданова Е.В. Вожатское лето: день за днём – ФГБОУ ВО «НГПУ», Новосибирск, 2014.
3. Долготович И.В., Валуйко А.В., Степаненко С.Ю. Учебно-методический банк кейсов для вожатых – Омск, 2019
4. Книга вожатого: методическое пособие для вожатых. 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 вожатого 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. Калиш, 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--d1aacmfe4auif8ale.xn--p1ai/>
- Всероссийский проект «Лига вожатых» <https://xn--80admnw0a7d.xn--p1ai/>
- Портал «Вожатый.RU» - <http://www.vozhatyj.ru/>
- Справочный портал «Летний лагерь» <https://summercamp.ru/>
- «Университетская библиотека online» <https://biblioclub.ru>.
- Молодежная общероссийская общественная организация «Российские Студенческие Отряды» (РСО) трудкрут.рф - <https://xn--d1amqcgedd.xn--p1ai/?ysclid=lmur80u8c1413037020>.
- РДДМ «Движение первых» будвдвдвижении.рф - <https://xn--90acagbhgprca7c8c7f.xn--p1ai/?ysclid=lmurafi6yx498412649>

