

Согласовано.

Руководитель отдела образования

В.И. Брылева

« 18 » апреля 2025 г.



Утверждено

Директор МБУ ДОЛ «Юность»

Н.Ю. Старкова

« 15 » апреля 2025 г.



**КОМПЛЕКСНАЯ ПРОГРАММА  
ТЕМАТИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
БЮДЖЕТНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ НОВОУСМАНСКОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ  
ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ «ЮНОСТЬ»  
«ТИМ: ТЕХНОЛОГИИ. ИНКЛЮЗИЯ. МЕЧТА»**

Разработчик программы / авторы программы:

Директор МБУ ДОЛ «Юность»:

Старкова Н.Ю.

Руководитель структурного подразделения

МБУ ДОЛ «Юность»:

Старкова Л.А.

## Содержание

Паспорт программы.....	3
Пояснительная записка.....	6
Цель и задачи программы.....	8
Основное содержание программы.....	9
Механизм реализации программы.....	10
Ресурсное обеспечение программы.....	12
Партнёры реализации программы.....	13
Ожидаемые результаты.....	14
Список литературы.....	16
Приложение 1	
Приложение 2	
Приложение 3	
Приложение 4	

### Паспорт программы

Название организации	Муниципальное бюджетное учреждение Новоусманского муниципального района Воронежской области детский оздоровительный лагерь «Юность»
Юридический адрес	396304, Воронежская область, Новоусманский район, поселок Трудовое, Дачная ул., д.22
ФИО руководителя учреждения	Директор МБУ ДОЛ «Юность» Старкова Наталья Юрьевна
Полное название программы	Комплексная программа тематической направленности муниципального бюджетного учреждения Новоусманского муниципального района Воронежской области детский оздоровительный лагерь «Юность» «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта»
Возраст/ количество и география участников	Для детей и молодёжи от 7 до 17 лет Новоусманского муниципального района Воронежской области и города Воронежа Количество детей (на каждой смене) – 300 человек
Наименование и адрес ДОЛ на базе, которого реализована программа	Муниципальное бюджетное учреждение Новоусманского муниципального района Воронежской области детский оздоровительный лагерь «Юность»; Воронежская область, Новоусманский район, поселок Трудовое, Дачная ул., д.22
ФИО и должность автора (-ов) программы	Директор МБУ ДОЛ «Юность» - Старкова Наталья Юрьевна, Руководитель структурного подразделения МБУ ДОЛ «Юность» - Старкова Любовь Алексеевна
Сроки реализации	с 05 июня по 31 августа 2025 года
Цель программы	Способствовать формированию у подрастающего поколения активной культурно-гражданской позиции, развитию цифровых и метапредметных компетенций, поддержки социального, эмоционального и физического благополучия, а также раскрытия личностного потенциала каждого ребёнка в условиях инклюзивной образовательной среды.
Задачи программы	<p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ознакомление с основами информационных технологий, робототехники, программирования, дискретной математики, творческих дисциплин и английского языка.</li> <li>• Развитие навыков проектной и исследовательской деятельности.</li> <li>• Вовлечение в медиа творчество и патриотическую журналистику.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование патриотических ценностей, уважения к истории и культуре России.</li> <li>• Развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде, лидерских качеств.</li> <li>• Привитие трудовых и экологических ценностей.</li> </ul> <p><b>Здоровьесберегающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Укрепление физического и психоэмоционального здоровья.</li> <li>• Создание условий для активного отдыха и двигательной активности.</li> <li>• Формирование установок на здоровый образ жизни.</li> </ul> <p><b>Инклюзивные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеспечение равного доступа к образованию для детей с</li> </ul>

	<p>ограниченными возможностями здоровья.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Создание комфортной среды для совместного проживания и обучения всех участников.</li> </ul>
Краткое содержание программы	<p>Данная программа рассчитана на 4 смены по 14 дней и 1 смену – 21 день организации отдыха и оздоровления детей в период летних каникул. Направление программы – комплексная общеразвивающее.</p>
Ожидаемый результат	<p><b>Для детей:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;</li> <li>Получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;</li> <li>Проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной, гражданско-патриотической);</li> <li>Проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.</li> <li>Отработать навыки конструктивного критического оценивания точки зрения других;</li> <li>Научиться самостоятельно принимать решения на основе группового анализа ситуации.</li> <li>Формирование рефлексивности, как качества личности (основная реальность – собственная деятельность и деятельность других).</li> <li>Освоение детьми и подростками новых знаний в области: основ программирования, робототехники, VR технологий, 3-D моделирования, творческих дисциплин, медиа-контента, иностранных языков;</li> <li>Выполнение заданного проекта на стыке искусств и цифровых технологий по предложенной проблематике, в рамках занятий по робототехнике, программированию с защитой своих проектов.</li> <li>Полная адаптация и принятие детьми игровой ситуации.</li> <li>Научатся проектировать нестандартные решения, научатся создавать фотоистории, видеозарисовки, подкасты, лонгриды и инфографику.</li> <li>Повышение интереса к английскому языку, культуре, обычаям и традициям, совершенствование навыка устной речи.</li> <li>Удовлетворенность детей отдыхом в летнем лагере, предлагаемыми формами досуговой деятельности, мероприятиями;</li> <li>Информированность о мире рабочих профессий, о практических умениях специалистов определенных профессий, специальностей и приобретение определенного элементарного опыта профессиональных действий в рамках познавательных игр и мероприятий, мастер-классов, общеразвивающих занятий и кружковой деятельности;</li> <li>Проявление желания и стремления к здоровому образу жизни, физическому и нравственному совершенствованию, неприятие вредных привычек и безнравственных поступков;</li> </ul>

- Повышение социальной активности, проявление позитивного отношения к процессу сотрудничества в разных социальных ситуациях: в общении – проявление уважения, справедливости, умения согласовывать действия, договариваться со сверстниками и взрослыми;
- Развитие интеллектуальной сферы, творческого потенциала детей и подростков.

**Для вожатых:**

- Приобретут опыт эффективного общения, организации досуга и создания безопасной эмоциональной среды.

**Для педагогов:**

- Внедрение современных образовательных форматов (проектное обучение, игровые технологии, менторство) позволит расширить арсенал педагогических подходов;
- Объединение усилий педагогов и социума при организации работы по ранней профориентации;
- Совместная работа с психологами, вожатыми, IT-специалистами и медиа-тренерами способствует профессиональному обмену опытом и личностному росту;
- Педагоги смогут развивать лидерские навыки, организуя мероприятия, руководя проектами и поддерживая мотивацию детей;
- Опыт работы и пополнение учебно-методической и материально-технической базы учреждения.
- Вожатые приобретут опыт эффективного общения, управления конфликтами, организации досуга и создания безопасной эмоциональной среды.

**Для родителей:**

- Удовлетворение запроса по реализации права на оздоровление и организацию летнего отдыха детей;
- Объединение и реализация инициатив социально-активных родителей при проведении воспитательных мероприятий посредством медиа пространства;
- Сближение родителей и детей в совместной партнерской деятельности посредством медиа пространства.

## Пояснительная записка

Настоящая программа разработана в соответствии со следующими законодательными нормативно-правовыми документами:

- Конституцией Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенцией о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
- Приказы №№ 286, 287 Министерства просвещения Российской Федерации об утверждении ФГОС начального общего образования и ФГОС основного общего образования от 31 мая 2021 года;
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 г.»;
- Указом Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Планом основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 №122-р);
- Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642);
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.);
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 17 августа 2024 г. № 2233-р об утверждении Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года;
- Федеральным законом от 14 июля 2022 № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи».

А также, в соответствии с рекомендациями Министерства просвещения РФ по организации отдыха и оздоровления детей в условиях летней оздоровительной кампании 2025 года, проводимой в год Защитника Отечества.

Программа направлена на всестороннее развитие личности ребёнка через призму современных технологий, формирования патриотических ценностей, поддержки инклюзивного пространства и раскрытия индивидуального потенциала каждого участника.

**Название программы** - «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» - символизирует ключевые ценности, на которые делается акцент:

**Технологии** - освоение цифровых навыков, робототехники, программирования, медиа производства;

**Инклюзия** - создание равных условий для всех детей, включая обучающихся с особыми потребностями;

**Мечта** - поддержка самореализации, профориентационная и творческая направленность, работа над проектами будущего.

Программа «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» разработана для организации образовательного, воспитательного и оздоровительного процесса в условиях детского

оздоровительного лагеря МБУ ДОЛ «Юность». Программа реализуется в 2025 году, который объявлен в Российской Федерации Годом Защитника Отечества, что определило особую значимость патриотического воспитания, формирования гражданской ответственности и уважения к историческому наследию нашей страны.

Программа «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» реализуется в форме тематических смен, каждая из которых имеет собственную авторскую легенду, погружающую участников в уникальный образовательный и игровой мир. Тематика смен сочетает элементы современных технологий, военно-патриотического воспитания, творческого самовыражения и инклюзивного взаимодействия. Такой подход создаёт условия для эмоционального вовлечения, мотивации и глубокого освоения знаний через переживание яркого, значимого личного опыта.

Программа имеет общеразвивающую направленность, рассчитана на реализацию в течение нескольких тематических смен в условиях круглосуточного пребывания детей.

**Особенность программы** — тематические смены с игровыми легендами:

Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 17 лет и реализуется в форме тематических смен, каждая из которых имеет свою уникальную игровую легенду, погружающую участников в атмосферу приключения, исследования или миссии. Такой подход создаёт условия для глубокого эмоционального вовлечения, развития интереса к обучению и практическому применению полученных знаний и навыков.

Каждая смена программы строится вокруг своей оригинальной игровой легенды, которая становится основой для всей образовательной и воспитательной деятельности. Участники становятся героями истории, решают командные задачи, преодолевают испытания, раскрывают таланты и учатся применять новые знания в контексте увлекательного повествования.

В процессе реализации программы используются современные образовательные технологии: игровые методы, проектное обучение, мастер-классы, медиа-тренинги, коучинг, групповые практики и практические занятия в IT-лабораториях. Программа предусматривает сочетание учебных, спортивных, культурно-досуговых и рефлексивных форм работы.

Отдельное внимание уделено тематическим мероприятиям в честь Года Защитника Отечества: встречи с участниками боевых действий, военно-патриотические игры, проекты, посвящённые героическому прошлому и настоящему России.

**Актуальность программы** - программа «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» разработана в ответ на вызовы современного времени и направлена на полноценное развитие личности ребёнка в условиях быстро меняющегося мира. Актуальность программы обусловлена рядом ключевых факторов, отвечающих как национальным приоритетам в сфере образования, так и запросам самого общества, родителей и самих детей.

**Новизна программы** - Программа «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» отличается инновационным подходом к организации детского отдыха:

### **1. Личностно-ориентированный подход.**

Воспитательный процесс направлен на раскрытие уникальных способностей каждого ребёнка. Учитываются возрастные особенности, интересы и склонности участников, создаются условия для их самореализации и творческого самовыражения.

### **2. Цифровизация и подготовка к будущему.**

Современное общество переживает этап активной цифровой трансформации. Уже сегодня знание технологий, умение работать с информацией, навыки программирования и медиа производства становятся неотъемлемой частью базовой грамотности. Программа «ТИМ» предоставляет детям возможность познакомиться с основами IT-технологий, робототехники, дискретной математики и английского языка, формируя у них цифровую культуру и готовность к жизни в инновационном мире.

### **2. Поддержка инклюзивного образования.**

Инклюзивный подход — один из важнейших принципов современного образования. Включение детей с ограниченными возможностями здоровья в совместную деятельность с другими детьми способствует формированию толерантности, эмпатии, уважения к различиям и умению взаимодействовать в разнообразных социальных группах. Программа «ТИМ» реализуется в равных условиях для всех участников, обеспечивая доступность отдыха и развития каждому ребёнку.

### **3. Формирование soft skills и ранняя профориентация.**

Развитие таких качеств, как коммуникабельность, лидерство, креативность, умение работать в команде, принимать решения и брать ответственность, становится всё более значимым в условиях переменчивого рынка труда. Программа помогает детям осваивать эти навыки через игровые методы, проектную деятельность и реальные задачи, а также пробуждает интерес к перспективным профессиям будущего.

### **4. Патриотическое воспитание и гражданская идентичность.**

В условиях глобализации и изменения информационной среды особенно важно формировать у подрастающего поколения чувство гордости за свою страну, уважение к её истории, культуре и защитникам. В 2025 году, объявленном Годом Защитника Отечества, эта задача становится особенно значимой. Программа включает тематические мероприятия, направленные на укрепление патриотических ценностей, формирование гражданской позиции и понимания исторической преемственности.

### **5. Здоровый образ жизни и психоэмоциональная поддержка.**

Организация летнего отдыха в форме оздоровительной смены позволяет не только пополнить запас знаний и навыков, но и укрепить физическое и психоэмоциональное здоровье детей. Через систему спортивных мероприятий, психологических тренингов и режима дня с чёткой структурой программа способствует развитию самодисциплины, стрессоустойчивости и мотивации к здоровому образу жизни.

### **6. Эмоциональное вовлечение через игровую легенду.**

Каждая смена программы строится вокруг уникальной игровой легенды, которая превращает обучение и развитие в увлекательное приключение. Такой подход усиливает мотивацию, повышает уровень вовлечённости и делает процесс обучения максимально эффективным и запоминающимся.

Таким образом, программа «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» является актуальной и социально значимой инициативой, сочетающей современные образовательные технологии, ценности инклюзии, патриотизма и самореализации. Она отвечает запросам времени, потребностям детей и их семей, а также государственным приоритетам в области воспитания и образования.

## **Цель и задачи программы.**

**Возраст участников** - от 7 до 17 лет.

**Цель программы** - способствовать формированию у подрастающего поколения активной культурно-гражданской позиции, развитию цифровых и метапредметных компетенций, поддержки социального, эмоционального и физического благополучия, а также раскрытия личностного потенциала каждого ребёнка в условиях инклюзивной образовательной среды.

### **Задачи программы:**

#### **Образовательные:**

- Ознакомление с основами информационных технологий, робототехники, программирования, дискретной математики, творческих дисциплин и английского языка.
- Развитие навыков проектной и исследовательской деятельности.
- Вовлечение в медиа творчество и патриотическую журналистику.

#### **Воспитательные:**

- Формирование патриотических ценностей, уважения к истории и культуре России.
- Развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде, лидерских качеств.
- Привитие трудовых и экологических ценностей.

#### **Здоровьесберегающие:**

- Укрепление физического и психоэмоционального здоровья.
- Создание условий для активного отдыха и двигательной активности.
- Формирование установок на здоровый образ жизни.

#### **Инклюзивные:**

- Обеспечение равного доступа к образованию для детей с ограниченными возможностями здоровья.
- Создание комфортной среды для совместного проживания и обучения всех участников.

## Основное содержание программы

Программа «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» реализуется в форме тематических смен, каждая из которых построена вокруг своей увлекательной игровой легенды. Через приключения, испытания и совместные задачи дети погружаются в мир знаний, развивают навыки будущего, учатся работать в команде, раскрывают таланты и формируют ценности патриотизма и взаимопомощи.

### Тематические смены:

#### **1. "Кибер СССР"**

Два пионера-изобретателя собирают Машину времени, чтобы отправиться в будущее и узнать, как развиваются технологии. Но во время первого запуска она ломается — один пионер оказывается в нашем времени, другой остаётся в СССР, но получает доступ к технологиям будущего. Участники помогают пионерам восстановить связь между эпохами, применяя современные цифровые инструменты, программирование и робототехнику.

Образовательная направленность: основы программирования, работа с ПК, знакомство с историей отечественной науки. (Приложение 1)

#### **2. "Солнце. Море. Мадагаскар"**

Четыре пингвина и осьминог Дейв отправляются в путешествие, но их самолёт терпит аварию, и они попадают в лагерь «Юность». Чтобы починить самолёт, им нужно собрать все детали, спрятанные в разных уголках территории. Ребята становятся союзниками героев и проходят серию заданий, чтобы помочь друзьям вернуться домой.

Образовательная направленность: развитие soft skills, командная работа, логическое мышление, физическая активность. (Приложение 2)

#### **3. "Потерянное сердце"**

Коварная Русалка крадёт Сердце Капитана, полагая, что именно в нём скрывается доброта. Без сердца Капитан становится раздражительным и несправедливым. Вместе с его командой ребята отправляются в опасное путешествие, чтобы найти Сердце и вернуть его владельцу. По пути они сталкиваются с испытаниями, которые проверяют честность, смелость и чувство справедливости.

Образовательная направленность: духовно-нравственное воспитание, развитие эмпатии, театральные навыки, проектная деятельность. (Приложение 3)

#### **4. "Маленький Принц"**

По следам произведения Антуана де Сент-Экзюпери ребята погружаются в философский и творческий мир, где каждый участник может найти свой «астероид», символизирующий внутренний мир, страхи и мечты. Герои книги общаются с детьми, рассказывают свои истории, а вместе с ними решаются задачи, связанные с пониманием себя и других.

Образовательная направленность: развитие креативности, рефлексия, творчество, театр, психолого-педагогическое сопровождение. (Приложение 4)

#### **5. "Олимпиада-80 и Секретные Агенты"**

Олимпийский Мишка возвращается на Землю, чтобы вместе с ребятами бороться со злом, которое хочет испортить добрые традиции и спорт. Когда главный злодей побеждён, за помощью обращаются Секретные Агенты, которым нужна помощь, чтобы поймать главаря - Мистера Икс. Ребята становятся частью спецслужбы, участвуют в расследованиях, шифровках и операциях.

Образовательная направленность: развитие логики, английского языка, командного духа, патриотического воспитания через историю советского спорта. (Приложение 5)

В каждой смене предусмотрены:

#### **Образовательные компоненты:**

- Проектная деятельность;
- Практические занятия с использованием цифровых технологий;
- Работа в команде;
- Развитие soft skills: коммуникация, креативность, лидерство;
- Рефлексия и самоанализ;
- Интеграция знаний из различных областей (история, IT, искусство, язык).

**Воспитательные аспекты** - Программа направлена на формирование у участников:

- уважения к культурному и историческому наследию России;
- чувства гордости за Отечество;
- гражданской ответственности;
- навыков сотрудничества и взаимопомощи;
- интереса к здоровому образу жизни.

### **Оздоровительный и физкультурный компонент**

Физическая активность является важной частью программы. Ежедневно проводятся:

- зарядка и утренняя гимнастика;
- подвижные игры и эстафеты;
- спортивные мероприятия и соревнования;
- психологические тренинги для эмоциональной разгрузки.

### **Формы работы**

Образовательный и воспитательные процессы строятся с использованием:

- игровых и квестовых технологий;
- проектного обучения;
- мастер-классов и воркшопов;
- медиатренингов и коучинга;
- групповой и индивидуальной работы.

## **Механизм реализации программы**

Реализация программы «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» осуществляется по чётко выстроенному механизму, который обеспечивает эффективность, доступность и целостность образовательного и воспитательного процессов. Программа строится на принципах системности, модульности, индивидуализации и игрового погружения.

### **Этапы реализации программы.**

#### **Подготовительный этап:**

- Планирование и формирование тематических смен.
- Комплектование педагогического и вожатского состава.
- Подбор и подготовка материально-технических ресурсов.
- Разработка авторских легенд, сценариев, заданий и проектных задач.
- Диагностика интересов и возможностей участников (по желанию родителей).
- Информирование родителей и участников о содержании и целях программы.

#### **Основной этап:**

- Проведение тематических смен с продолжительностью 14 и 21 день.
- Организация образовательной, воспитательной, оздоровительной и досуговой деятельности.
- Еженедельная обратная связь с родителями (фото/видео-отчёты, онлайн-трансляции, родительские встречи).

- Рефлексия и корректировка образовательного процесса по итогам каждой смены.

#### **Заключительный этап**

- Итоговая презентация проектов, творческий отчёт, выставка достижений.
- Сбор обратной связи от детей, родителей, педагогов.
- Анализ достигнутых результатов и планирование улучшений на следующий сезон.

### **Формы и методы работы.**

Программа реализуется через разнообразные педагогические формы и методы, адаптированные под возраст и интересы детей:

- Игровые технологии: квесты, ролевые игры, имитационное моделирование.
- Проектная деятельность: создание медиапродуктов, IT-проектов, театральных постановок.
- Коучинг и медиа-тренинги: развитие soft skills, эмоционального интеллекта, навыков общения.
- Мастер-классы и воркшопы: практические занятия с экспертами в области технологий, медиа, искусства.
- Групповая работа: командные испытания, совместное решение задач, взаимная поддержка.

- Индивидуальная работа: рефлексия, самопрезентация, выбор личных целей развития.

### **Организация времени.**

Образовательный и воспитательный процессы строятся по принципу баланса между обучением, отдыхом и развитием:

#### **Утренняя часть:**

- Зарядка;
- Линейка;
- Завтрак;
- Начало дня (установка на день).

#### **Дневная часть:**

- Образовательные и игровые активности (по легенде смены)
- КТД, мастер-классы, тренинги, курсы дополнительного образования, кружки по интересам.
- Обед;
- Сон час;
- Полдник.

#### **Вечерняя часть:**

- Ужин;
- Досуговые мероприятия (концерты, КВЕСТы, КВИЗы, кинопросмотры, театральные постановки);
- Сонник;
- Рефлексия дня;
- Подготовка ко сну;

#### **Участники образовательного процесса:**

- Дети (7-17 лет) - основные участники образовательного процесса, проходящие путь от новичка до героя своей истории;
- Педагоги дополнительного образования - организуют образовательную деятельность в рамках своей компетенции;
- Психологи - обеспечивают эмоциональную поддержку, проведение тренингов и диагностики;
- Вожатые - сопровождают детей круглосуточно, участвуют в реализации программных мероприятий;
- Приглашённые эксперты - представители IT-сферы, медиа, спорта, культуры, ветераны.
- Родители - принимают участие в промежуточных и итоговых мероприятиях, получают информацию о прогрессе ребёнка.

### **Связь с другими направлениями деятельности лагеря**

Программа органично сочетается с общими направлениями деятельности лагеря:

- Физкультурно-оздоровительная работа;
- Духовно-нравственное воспитание;
- Работа с одарёнными детьми;
- Инклюзивная практика;
- Социально значимые акции и мероприятия.

Такой механизм реализации обеспечивает высокую степень вовлечённости, мотивации и удовлетворённости участников, а также позволяет достичь заявленных образовательных и воспитательных результатов.

## Ресурсное обеспечение программы

Для эффективной реализации программы «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» предусмотрено комплексное ресурсное обеспечение, включающее материально-технические, кадровые, информационные и методические средства, а также партнёрские связи.

### 1. Материально-техническая база

Программа реализуется на территории МБУ ДОЛ «Юность», оснащённой:

- футбольным полем;
- 2-мя волейбольными площадками;
- отрядными беседками;
- асфальтированной площадкой для проведения общих сборов и линейек;
- методическим пространством;
- 3D-лабораторией, оснащенной принтерами и ЧПУ станками.
- учебными и творческими классами;
- IT-лабораториями;
- крытой эстрадой для театральных постановок и мероприятий;
- зонами отдыха и рекреациями (сенсорная комната);
- инфраструктурой, соответствующей требованиям доступности для детей с ОВЗ;
- высокоскоростным Интернетом с покрытием территории лагеря Wi-Fi.

### 2. Кадровое обеспечение

Программу реализует квалифицированная команда специалистов:

- педагоги дополнительного образования (по направлениям: IT, медиа, театр, иностранные языки, дизайн);
- психологи, обеспечивающие эмоциональную поддержку и рефлекссию;
- вожатые, прошедшие обучение по основам вожатской деятельности, в том числе и инклюзивному подходу;
- тренеры по физической культуре и спорту;
- приглашённые эксперты и гости (ветераны СВО, блогеры, журналисты, представители IT-индустрии).

### 3. Информационно-методическое обеспечение

Для организации образовательного процесса используются:

- авторские методические разработки по каждой тематической смене;
- цифровые образовательные платформы и приложения;
- наборы проектных заданий, квестов, ролевых игр;
- презентации, видеоуроки, обучающие модули;
- диагностические материалы для оценки развития soft skills и цифровой грамотности.

### 4. Дополнительные ресурсы

- комплекты оборудования для робототехники (конструкторы Lego Mindstorms Education EV3, RoboBots Robo Kit 4 и др.);
- ноутбуки
- интерактивные доски;
- учебная модульная станция DMZ - 3Z;
- 3D принтеры и ЧПУ станки;
- интерактивная песочница iSandBOX Children's Hope;
- акустическая аппаратура;
- VR-оборудование;
- оборудование для сенсорной комнаты;
- универсальное рабочее место для инвалидов на базе ПК;
- квадрокоптер Nanorix + FPV система (камера + очки) – 5 штук;
- "ЭВОЛЬВЕКТОР" Уровень №2 Основной набор для изучения основ Arduino – 10 штук;
- Мобильный класс виртуальной реальности EDUBLOCK (VR-3) – 1 штука;
- канцелярские и творческие материалы для проектной деятельности;
- костюмы, декорации и реквизит для тематических смен.

Это многоуровневое ресурсное обеспечение создаёт все необходимые условия для качественной реализации программы, обеспечивает её устойчивость, масштабируемость и соответствие современным образовательным стандартам.

### **Партнёры реализации программы**

Реализация программы «ТИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» предполагает сотрудничество с различными организациями и институтами, что обеспечивает высокий уровень образовательного и воспитательного процессов, доступность программных компонентов, привлечение экспертов и расширение возможностей для участников.

#### **Органы государственной и муниципальной власти:**

- Администрация Новоусманского муниципального района Воронежской области;
- Отдел образования и молодёжной политики Новоусманского муниципального района Воронежской области;
- Отдел по делам несовершеннолетних и защите их прав Новоусманского муниципального района Воронежской области.

#### **Образовательные учреждения и вузы:**

- ГАНОУ ВО "РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР "ОРИОН";
- Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Институт современного образования»;
- ГБПОУ ВО Новоусманский многопрофильный техникум.

#### **Творческие и культурные учреждения (объединения):**

- «Творческое объединение «КИСА» - креативное объединение, межвузовский творческий сбор молодёжи и педагогический отряд имени О. А. Ласукова;
- Муниципальное казённое учреждение культуры Новоусманского муниципального района Воронежской области «Межпоселенческий центр досуга»;
- МКУК МЦД «Третьеусманский СДК».

#### **Патриотические и военно-спортивные организации:**

- Казачий военно-спортивный клуб «Беркут»;
- Управление Федеральной службы войск национальной гвардии Российской Федерации по Воронежской области;
- Клуб смешанных единоборств «ВОЛОТ».

#### **Общественные организации и НКО:**

- Воронежское региональное отделение общественной организации «Российский Красный Крест».

#### **Психолого-педагогические и реабилитационные центры:**

- ООО «Доступная среда»;
- ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ "ЦЕНТР ПСИХОЛОГА - ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ".

#### **Сотрудничество с партнёрами позволяет:**

- обогатить содержание программы актуальными и профессиональными знаниями;
- организовать встречи с экспертами, мастер-классы и профориентационные мероприятия;
- создать условия для практического применения полученных навыков;
- обеспечить доступность и качество образовательного и воспитательного процессов;
- повысить социальную значимость и узнаваемость программы.

## Ожидаемые результаты

### Результаты реализации программы выражаются в следующем:

#### **Для детей:**

- Положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- Получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- Проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной, гражданско-патриотической);
- Проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.
- Отработать навыки конструктивного критического оценивания точки зрения других;
- Научиться самостоятельно принимать решения на основе группового анализа ситуации.
- Формирование рефлексивности, как качества личности (основная реальность – собственная деятельность и деятельность других).
- Освоение детьми и подростками новых знаний в области: основ программирования, робототехники, VR технологий, 3-D моделирования, творческих дисциплин, медиа-контента, иностранных языков;
- Выполнение заданного проекта на стыке искусств и цифровых технологий по предложенной проблематике, в рамках занятий по робототехнике, программированию с защитой своих проектов.
- Полная адаптация и принятие детьми игровой ситуации.
- Научатся проектировать нестандартные решения, научатся создавать фотоистории, видеозарисовки, подкасты, лонгриды и инфографику.
- Повышение интереса к английскому языку, культуре, обычаям и традициям, совершенствование навыка устной речи.
- Удовлетворенность детей отдыхом в летнем лагере, предлагаемыми формами досуговой деятельности, мероприятиями;
- Информированность о мире рабочих профессий, о практических умениях специалистов определенных профессий, специальностей и приобретение определенного элементарного опыта профессиональных действий в рамках познавательных игр и мероприятий, мастер-классов, общеразвивающих занятий и кружковой деятельности;
- Проявление желания и стремления к здоровому образу жизни, физическому и нравственному совершенствованию, неприятие вредных привычек и безнравственных поступков.
- Повышение социальной активности, проявление позитивного отношения к процессу сотрудничества в разных социальных ситуациях: в общении – проявление уважения, справедливости, умения согласовывать действия, договариваться со сверстниками и взрослыми;
- Развитие интеллектуальной сферы, творческого потенциала детей и подростков.

#### **Для вожатых:**

- Приобретут опыт эффективного общения, организации досуга и создания безопасной эмоциональной среды.

#### **Для педагогов:**

- Внедрение современных образовательных форматов (проектное обучение, игровые технологии, менторство) позволит расширить арсенал педагогических подходов;
- Объединение усилий педагогов и социума при организации работы по ранней профориентации;
- Совместная работа с психологами, вожатыми, IT-специалистами и медиа-тренерами способствует профессиональному обмену опытом и личностному росту;
- Педагоги смогут развивать лидерские навыки, организуя мероприятия, руководя проектами и поддерживая мотивацию детей;
- Опыт работы и пополнение учебно-методической и материально-технической базы учреждения.
- Вожатые приобретут опыт эффективного общения, управления конфликтами, организации досуга и создания безопасной эмоциональной среды.

### **Для родителей:**

- Удовлетворение запроса по реализации права на оздоровление и организацию летнего отдыха детей;
  - Объединение и реализация инициатив социально-активных родителей при проведении воспитательных мероприятий посредством медиа пространства;
- Сближение родителей и детей в совместной партнерской деятельности посредством медиа пространства.

Программа «ГИМ: Технологии. Инклюзия. Мечта» является социально значимым и актуальным проектом, способствующим формированию нового поколения - поколения, готового к жизни в цифровом мире, сохраняющего традиции и ценности своей страны, умеющего взаимодействовать с людьми разных культур и возможностей, стремящегося к саморазвитию и служению Отечеству.

## Список литературы

### *Нормативно-правовые документы*

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140734/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140734/)
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 16 октября 2020 г. № 542 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://минпросвещения.рф>
3. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 04.04.2016 № 645-р [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://government.ru>

### *Методические и программные материалы*

4. Примерная основная общеобразовательная программа воспитания в сфере дополнительного образования детей / Утверждена решением Координационного совета при Департаменте государственной политики в сфере воспитания и дополнительного образования детей Минпросвещения России от 08.04.2020 года.
5. Бондарева, Е. А. Программы внеурочной деятельности как часть ФГОС общего образования / Е. А. Бондарева. — М.: Просвещение, 2018. — 128 с.
6. Каспржак, А. Г. Программы внеурочной деятельности школьников: моделирование и проектирование / А. Г. Каспржак. — М.: Академия, 2019. — 160 с.

### *Педагогические и психологические основы работы в детском лагере*

7. Леонтьев, Д. А. Основы психологии субъектности: развитие личности в условиях образовательной среды / Д. А. Леонтьев. — М.: Смысл, 2017. — 272 с.
8. Зимняя, И. А. Педагогическая психология / И. А. Зимняя. — М.: Логос, 2020. — 320 с.
9. Кравцова, Е. Е. Психология детского отдыха и оздоровления / Е. Е. Кравцова. — М.: Академия, 2021. — 184 с.

### *Программирование и организация тематических смен*

10. Белая, К. В. Проектирование тематических смен в детских оздоровительных лагерях / К. В. Белая // Дополнительное образование и наука. – 2020. – № 3. – С. 45–51.
11. Козлова, Т. Н. Тематический лагерь как форма реализации инновационных подходов к организации отдыха детей / Т. Н. Козлова // Воспитание школьников. – 2022. – № 4. – С. 12–19.
12. Смирнова, Н. Ю. Технологии создания игровых программ в детском лагере / Н. Ю. Смирнова. — М.: Центр дополнительного образования детей, 2019. — 144 с.

### *Инклюзивное образование и работа с детьми разного уровня подготовки*

13. Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф>

14. Кузьмина, Н. В. Инклюзивное образование: теория и практика / Н. В. Кузьмина. — М.: Просвещение, 2021. — 208 с.

15. Маллер, О. Р. Работа с детьми с особыми образовательными потребностями в условиях оздоровительного лагеря / О. Р. Маллер // Коррекционная педагогика. – 2020. – № 5. – С. 60–66.

#### ***Цифровые технологии и STEM-направление в лагерной работе***

16. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г. К. Селевко. — М.: НИИ школьных технологий, 2019. — 256 с.

17. Беспалько, В. П. Педагогика и технология обучения / В. П. Беспалько. — М.: Издательство Московского психолого-социального института, 2020. — 368 с.

18. Кашлев, С. С. STEM-образование в системе дополнительного образования детей / С. С. Кашлев // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2021. – Т. 19. – С. 45–50.

#### ***Профориентация и развитие soft skills***

19. Резапкина, Г. А. Профессиональное самоопределение школьников: содержание и технологии / Г. А. Резапкина. — М.: Народное образование, 2021. — 192 с.

20. Эткинд, А. Я. Soft Skills в современном мире / А. Я. Эткинд. — СПб.: Питер, 2022. — 224 с.

21. Хорошев, Д. С. Развитие метапредметных компетенций младших школьников во внеурочной деятельности / Д. С. Хорошев // Начальная школа. – 2020. – № 9. – С. 32–37.

#### ***Опыт и лучшие практики***

22. Борисова, Е. В. Летний лагерь как пространство самореализации детей / Е. В. Борисова // Детский мир. – 2021. – № 2. – С. 44–50.

23. Практическое руководство по организации детского отдыха: рекомендации Роспотребнадзора. – М., 2022. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://rospotrebnadzor.ru>

24. Образцы авторских программ детских оздоровительных лагерей из фонда программ Всероссийского конкурса "Детский отдых – 2025" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://детлагеря.рф>

#### ***Художественная и философская литература***

25. Сент-Экзюпери, А. де. Маленький принц / А. де Сент-Экзюпери. — М.: АСТ, 2020. — 144 с.

Беликов, А. В. Философские аспекты детской литературы / А. В. Беликов. — СПб.: Петроглиф, 2019. — 240 с.

**Название смены: «Кибер СССР»**

**Цель:** создать условия для полноценного отдыха, оздоровления и всестороннего развития детей через игровую легенду, объединяющую историю советской науки и технологии будущего. Формировать цифровые и метапредметные компетенции, способствовать ранней профориентации в сфере IT и технических специальностей, укреплять патриотические ценности и раскрывать творческий потенциал участников. Обеспечить инклюзивную образовательную среду, способствующую равному участию всех детей, независимо от их возможностей.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Познакомить детей с основами программирования, робототехники и цифровых технологий;
- Развивать навыки работы с компьютером и современными IT-инструментами;
- Формировать понимание связи между развитием науки в СССР и современными технологиями;
- Ввести элементы дискретной математики и логического мышления в игровой форме.

**Воспитательные:**

- Формировать уважение к истории страны, достижениям советских учёных и инженеров;
- Развивать чувство гордости за отечественные научные достижения;
- Укреплять командный дух, чувство ответственности и взаимопомощи;
- Способствовать развитию гражданской позиции и патриотизма.

**Оздоровительные:**

- Обеспечить регулярную физическую активность через подвижные игры, зарядку и спортивные мероприятия;
- Поддерживать здоровый образ жизни посредством режима дня, питания и эмоциональной разгрузки;
- Развивать навыки саморегуляции и стрессоустойчивости через психологические тренинги и рефлексивные практики.

**Социально-педагогические:**

- Развивать soft skills: коммуникабельность, лидерские качества, креативность, эмоциональный интеллект;
- Создать условия для успешного взаимодействия детей с разными возможностями здоровья;
- Формировать навыки проектной деятельности, планирования и презентации результатов;
- Включить детей в совместное творчество и решение проблем в условиях ролевой игры.

**Легенда и логика смены:**

Два учёных, Вова и Ваня, посвятили годы своей жизни изучению перемещения во времени. Их разработки, начавшиеся с теоретических изысканий, привели к созданию устройства, способного перемещать людей в разные эпохи. Однако, в результате неосторожного эксперимента, и недоработанной техники, произошел большой взрыв. Вова очутился один в лагере юность в 2025 году, где технологии превосходили его самые смелые фантазии. Пока он изучал новое для него место, он наткнулся на множество ребяташек, которые с таким же удивлением рассматривали его. Как выяснилось, что авария в лаборатории вызвала огромный удар по временной оболочке мира, и Вова переместился из обычной лаборатории 20 века, и оказались в цифровом лагере 21 века.

Вова сумел связаться по сверхтехнологичному приемнику с Ваней и узнал, что его друг остался в лаборатории и никуда не переместился. Ваня ему объяснил, что произошла временная взаимозаменяемость, где он переместился к детям из будущего и в результате сбоя в ту вселенную, где остался Ваня попали современные технологии 21 века. Теперь задача ученых и детей не только починить межвременной корабль, найдя детали и чертежи которого разбросаны по всей округе за две недели, чтобы не остаться в искаженном прошлом-будущем навсегда, но и исправить пространственно-временной континуум прошлого другой вселенной.

### **Организационный период**

В первый день дети распределяются по отрядам, знакомятся с вожатыми и друг другом благодаря играм, отрядным делам и КТД. К вечеру их ждёт увлекательная КВЕСТ игра (направленная на знакомство с территорией лагеря). Во время Гала-концерта-открытия, во второй день, дети погружаются в тематику, начинают сопереживать героям и приходят вместе с ними к общей проблеме, которую необходимо решить на протяжении всей смены.

### **Основной период**

С момента появления Вовы из прошлого начался настоящий квест — не просто приключенческий, а обучающий, развивающий и объединяющий всех участников смены.

Ребята, вместе с Вовой и его другом Ваней (связь с которым поддерживается через специальный сверхтехнологичный приёмник), берутся за важное задание: восстановить временной континуум и собрать все разбросанные детали межвременного корабля, спрятанные по территории лагеря и окрестностей.

Каждый день становится новым этапом в этом увлекательном путешествии:

Дети выполняют задания, расшифровывают коды, решают головоломки, созданные на основе советских научных трудов и современных цифровых технологий.

Проводятся занятия: по робототехнике, программированию и работе с ПК и другим дисциплинам, где участники осваивают навыки будущего, чтобы помочь Вове разобраться в «диковинках» 21 века.

Игровые станции по всей территории лагеря превращаются в локации, где дети находят части чертежей, участвуют в испытаниях, связанных с физикой времени, логическими задачами и командными играми.

Творческие лаборатории позволяют ребятам создавать проекты, которые помогут Ване в его мире справиться с неожиданным вторжением технологий из будущего.

Ежедневные рефлексии и видеосвязь с Ваней поддерживают эмоциональную вовлечённость и дают понимание, что всё, что они делают - важно и нужно.

За эти дни дети не только помогают учёным вернуться домой, но и сами становятся частичкой этой истории, развивая свои способности, учась работать в команде, пробуждая интерес к науке и технике, а также осознают ценность исторического наследия и инноваций.

### **Итоговый период**

В заключительные дни смены наступает кульминация - все найденные детали собраны, чертежи восстановлены, а временной корабль готов к запуску. На большой сцене происходит итоговое театрализованное представление, в котором принимают участие:

- Вова и Ваня, рассказавшие о своих переживаниях и благодарности;
- дети, показывающие, как они применяли знания на практике;
- вожатые и педагоги, сыгравшие роли помощников учёных;

Происходит:

- Презентация проектов, выполненных в ходе смены;
- Показ видеотчёта, где отражены ключевые моменты смены;

- Торжественный запуск временного корабля - символический, с использованием спецэффектов;
- Награждение всех участников званиями "Юный учёный", "Техномаг", "Квантовый мыслитель" и другими почетными титулами;
- Финальная песня и орляцкий круг, объединяющий всех в духе единства, дружбы и любви.

Вова и Ваня прощаются с ребятами, поблагодарив их за помощь и обещая вернуться, если когда-нибудь снова возникнут проблемы со временем. А дети уходят с уверенностью, что они действительно могут изменить мир - даже если он находится между прошлым и будущим.

#### **Система мотивации**

#### **Отрядные достижения:**

За победу и участие в дневных и вечерних мероприятиях, за участие в отрядных мероприятиях, общелагерных, за самый чистый корпус и прилегающую территорию, за выполнение «добрых дел», за достижение результатов в кружковой деятельности дети получают «Юники» - местную валюту лагеря, которую могут использовать на Аукционе, чтобы приобрести себе памятные подарки от героев, вожатых и педагогов.

#### **Тематические декорации для корпусов и территории.**

Дети украшают свои корпуса и отрядные уголки в стиле пионерии.

#### **Словарь смены:**

Лагерь – Лагерь «Юность»;

Начальник лагеря – Директор;

Заместитель начальника – Заместитель директора;

Дети – Дети-пионеры.

**Название смены: «Солнце. Море. Мадагаскар»**

**Цель:** создать условия для полноценного отдыха, оздоровления и всестороннего развития детей через погружение в увлекательную приключенческую историю, способствующую развитию командного духа, коммуникативных навыков, творческого самовыражения и формирования ценностей доброты, дружбы и взаимопомощи.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Формировать навыки проектной и исследовательской деятельности;
- Развивать логическое мышление, креативность и умение решать нестандартные задачи;
- Повышать уровень английского языка через игровые ситуации и общение;
- Вовлекать детей в освоение основ медиа-производства (фото, видео, создание коротких роликов).

**Воспитательные:**

- Укреплять ценности доброты, дружбы, взаимопомощи и честности;
- Развивать чувство ответственности за себя и других участников команды;
- Формировать уважение к различиям и культурному многообразию через образы героев;
- Способствовать развитию патриотизма и гордости за родную страну.

**Оздоровительные:**

- Укреплять физическое здоровье через подвижные игры, зарядку и спортивные мероприятия;
- Поддерживать режим дня и здоровое питание как основу активного образа жизни;
- Развивать навыки эмоциональной разгрузки и саморегуляции через психологические тренинги и рефлекссию.

**Социально-педагогические:**

- Развивать soft skills: коммуникабельность, лидерские качества, эмоциональный интеллект;
- Создавать инклюзивную образовательную среду, доступную для всех детей, включая ребят с ограниченными возможностями здоровья;
- Формировать умение работать в команде, принимать решения и брать на себя ответственность;
- Включить детей в совместное творчество, организацию мероприятий и решение проблем в условиях ролевой игры.

**Легенда и логика смены:**

Однажды четверем задорным пингвинам надоело выступать в зоопарке, они хотели отдохнуть от привычной жизни и приняли решение отправиться в путешествие, ведь за все годы работы у них ни разу не было отпуска.

Подготовка к отпуску кипела полным ходом, но вот незадача! Перед друзьями встал вопрос: на чем же отправиться в долгожданное путешествие. Команда устроила мозговой шторм и Прапор вспомнил, что лемуры подарили им на Новый год самолет.

Все дружно отправились распаковывать забытый подарок. К их огромному сожалению самолет оказался сломан.

Услышав о проблеме пингвинов, осьминог Дэйв решил помочь своим друзьям и

отремонтировать самолет, при условии, что они возьмут его с собой. Ведь Дэйв тоже никогда не был в отпуске.

Спустя неделю самолет был отремонтирован благодаря огромной коллекции деталей Дэйва, которую он собирал на протяжении всей своей жизни.

Наконец, всё готово: вещи собраны, пассажиры на месте: «Взлетаем!».

Пролетев несколько миль самолет стало раскачивать в разные стороны, потом он стал как будто подпрыгивать в воздухе и, в конце концов, самолет стал разваливаться на кусочки.

Первым из экипажа, вынуждено, покинул борт осьминог Дэйв. Каким-то чудом ему удалось приземлиться в небольшом фонтанчике.

Пингвинам посчастливилось пролететь ненамного дальше. По команде они лихо покинули терпящий бедствие самолет, приземлившись на неизвестной территории.

Сидя в фонтанчике, Дэйв, стал осматриваться по сторонам, изучая довольно - таки интересную местность: необычные «вольеры», большая «кормушка» и огромное количество маленьких аборигенов.

И лишь своих друзей-пингинов он не наблюдал.

Познакомившись с аборигенами, Дэйв узнал, что это совсем не зоопарк, а детский оздоровительный лагерь и попытался разузнать не видели ли дети пингинов.

Незамедлительно ребята решили помочь бедняге Дэйву с поиском друзей.

Ведь только у них есть пульт, с помощью которого можно отыскать все необходимые детали самолета и отремонтировать его.

Получится ли Дэйву встретиться с друзьями? Удастся ли детям найти все необходимые детали и помочь гостям отправиться в отпуск?

Об этом вы узнаете на летней смене «Солнце. Море. Мадагаскар».

### **Организационный период**

В первый день дети распределяются по отрядам, знакомятся с вожатыми и друг другом благодаря играм, отрядным делам и КТД. К вечеру их ждёт увлекательная КВЕСТ игра (направленная на знакомство с территорией лагеря). Во время Гала-концерта-открытия, во второй день, дети погружаются в тематику, начинают сопереживать героям и приходят вместе с ними к общей проблеме, которую необходимо решить на протяжении всей смены:

Представление начинается с яркого события - приземления осьминога Дэйва в фонтан лагеря «Юность». Он рассказывает историю о том, как его друзья - пингины - решили улететь в отпуск, но потерпели крушение. Теперь он один, а самолёт развалился на части. К счастью, есть шанс всё исправить: если найти все детали самолёта и собрать его заново, можно снова отправиться в путешествие!

Таким образом, перед детьми ставится главная задача смены: помочь Дэйву найти друзей и восстановить самолёт. Для этого необходимо пройти серию заданий, распределённых по станциям вокруг лагеря.

Педагоги и вожатые играют роли помощников Дэйва, гидами по тропическому приключению и организаторами игровых и образовательных активностей.

### **Основной период**

Основной период смены - время активного участия детей в тематических испытаниях, направленных на развитие ключевых навыков через игровые и практические задания.

**Цель:** найти все детали самолёта, чтобы восстановить его и вместе с пингвинами отправиться дальше в путь.

### **Формат:**

Ежедневно ребята выполняют задания на разных станциях, каждая из которых соответствует определённому направлению:

- физкультурные и подвижные игры, эстафеты, зарядка.
- логические головоломки, квесты, интеллектуальные игры.
- развитие soft skills: коммуникация, работа в команде, лидерство.
- театральная деятельность, танцы, песни, костюмы, грим.
- знакомство с цифровыми технологиями, программирование, медиа-производство, художественное творчество, иностранные языки.
- проектная деятельность, создание фотоальбома, видеороликов, стенгазет.

За выполнение заданий дети получают части самолёта - символические карточки, которые затем используются для финальной сборки.

### **Каждый день открывается новым событием:**

- встреча с "пингвинами",
- получение очередной подсказки,
- раскрытие нового элемента истории.

Вожатые поддерживают интригу и эмоциональное вовлечение, проводя ежедневные рефлексии и обсуждения в формате круга доверия.

### **Итоговый период**

Итоговый период - кульминация всей смены, когда все усилия детей находят своё завершение.

### **Театрализованное представление:**

На большой сцене проходит итоговый Гала-концерт, в котором принимают участие:

- Дэйв и пингины - главные герои, которые помогли детям всё это время;
- дети, показывающие свои достижения за смену;
- вожатые и педагоги, сыгравшие роли тропических персонажей.

### **Дети демонстрируют:**

- видеоролики, снятые в ходе смены;
- фотоальбомы, созданные в рамках проектной деятельности;
- творческие номера (танцы, песни, мини-спектакли).

### **Награждение и прощание:**

Все участники награждаются почетными званиями:

«Главный спасатель»,

«Тропический исследователь»,

«Морской мастер»,

«Путешественник года» и др.

Дэйв и пингины благодарят ребят за помощь и обещают вернуться в следующем году с новыми приключениями. Вместе они запускают воздушный шар или символически отправляют самолёт в полёт, закрывая тем самым историю счастливым финалом.

### **Система мотивации**

#### **Отрядные достижения:**

За победу и участие в дневных и вечерних мероприятиях, за участие в отрядных мероприятиях, общелагерных, за самый чистый корпус и прилегающую территорию, за выполнение «добрых дел», за достижение результатов в кружковой деятельности дети получают «Юники» - местную валюту лагеря, которую могут использовать на Аукционе, чтобы приобрести

себе памятные подарки от героев, вожатых и педагогов.

**Тематические декорации для корпусов и территории.**

Дети украшают свои корпуса и отрядные уголки в стиле фантастических островов.

**Словарь смены:**

Лагерь – Лагерь «Юность»;

Начальник лагеря – Директор;

Вожатые - вожатые;

Дети – жители островов.

**Название смены: «Потерянное сердце»**

**Цель:** создать условия для полноценного отдыха, оздоровления и всестороннего развития детей через погружение в увлекательную морскую приключенческую историю, способствующую развитию ценностей доброты, ответственности, командного духа, формирования навыков самовыражения и эмоциональной зрелости.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Развивать креативное мышление, воображение и умение решать нестандартные задачи;
- Формировать навыки проектной и исследовательской деятельности;
- Вовлекать детей в творческое самовыражение через театральные, музыкальные и медиапроекты;
- Повышать уровень английского языка через игровые ситуации и интерактивные задания.

**Воспитательные:**

- Укреплять ценности доброты, дружбы, взаимопомощи и честности;
- Развивать чувство ответственности за себя и других участников команды;
- Формировать уважение к различиям и культурному многообразию через образы героев;
- Способствовать духовно-нравственному воспитанию через образ Капитана и его команды.

**Оздоровительные:**

- Укреплять физическое здоровье через подвижные игры, зарядку и спортивные мероприятия;
- Поддерживать режим дня и здоровое питание как основу активного образа жизни;
- Развивать навыки эмоциональной разгрузки и саморегуляции через психологические тренинги и рефлексии.

**Социально-педагогические:**

- Развивать soft skills: коммуникабельность, лидерские качества, эмоциональный интеллект;
- Создавать инклюзивную образовательную среду, доступную для всех детей, включая ребят с ограниченными возможностями здоровья;
- Формировать умение работать в команде, принимать решения и брать на себя ответственность;
- Включить детей в совместное творчество, организацию мероприятий и решение проблем в условиях ролевой игры.

**Легенда и логика смены:**

Капитан собрал команду пиратов на палубе. Каждый из них знал, что это путешествие непростое – на их пути в морских пучинах обитали ужасные чудовища, способные с легкостью разрушить корабль.

Капитана знали во всех семи морях. Его любили и уважали за его доброе, храброе и отзывчивое сердце, способное объединять людей. В то время, как в подводном мире ничего этого не было. И тогда, одна русалка решила украсть сердце капитана, чтобы одарить и свой народ таким же счастьем, как и у людей. Во время очередного приключения русалка заманила пиратов в ловушку и выкрала сердце капитана, но сильный духом моряк не подал виду и продолжил

руководить своей командой, хоть и чувствовал огромную боль в груди и знал, что сердце придется вернуть. Когда они вернулись в порт, капитан собрал весь свой экипаж и рассказал то, что произошло с его сердцем. Решительно глядя на свою команду, он добавил: «Мы должны быть бдительными, русалка, укравшая мое сердце, не станет поддаваться». Капитан был взволнован. У него осталось лишь 2 недели, чтобы найти свое сердце. Иначе, пустота поглотит его. Пираты не были готовы его потерять. Дружно крикнув: «За жизнь капитана!», команда решила бросить вызов морю и отправилась в погоню за русалками.

Но для этого нелегкого путешествия им нужно было больше людей. И тогда, они решили попросить помощи у ребят из лагеря «Юность». Теперь, когда команда в полном составе, пора отправляться в плаванье.

### **Организационный период**

В первый день дети распределяются по отрядам, знакомятся с вожатыми и друг другом благодаря играм, отрядным делам и КТД. К вечеру их ждёт увлекательная КВЕСТ игра (направленная на знакомство с территорией лагеря). Во время Гала-концерта-открытия, во второй день, дети погружаются в тематику, начинают сопереживать героям и приходят вместе с ними к общей проблеме, которую необходимо решить на протяжении всей смены:

Представление начинается со встречи неожиданных гостей - Капитана без сердца и его отважных пиратов. Они прибыли из далёкого моря, чтобы попросить помощи у ребят лагеря «Юность».

Под звуки шума волн и барабанов Капитан рассказывает историю о том, как русалка похитила его сердце, надеясь передать добро своему народу. Без сердца он слабеет, а его корабль теряет силу. Но вместе с новой командой - им не страшны ни чудовища, ни штормы!

Дети получают первые задания, знакомятся со своей ролью (юнги), выбирают название экипажей и отправляются в кругосветное путешествие.

### **Основной период**

Основной период - время приключений, испытаний и роста. Каждый день посвящён выполнению нового задания, необходимого для поиска потерянного сердца.

#### ***Каждый день открывается новым событием:***

- логические задачи, головоломки, квесты.
- развитие командного духа, работа в группах, ролевые игры.
- физические испытания, подвижные игры, эстафеты.
- проектная деятельность, создание карты, стенгазеты, видео.
- театр, песни, танцы, гримирование, костюмы.
- психологические тренинги, обсуждение, медитации, диалоги.

Каждый вечер - рефлексия дня, где ребята делятся переживаниями, рассказывают, что помогло победить очередное препятствие и какие ценности проявили.

Вожатые поддерживают интригу: то загадочные послания от Русалки, то неожиданные встречи с её помощницами, то привидения, которые пытаются запутать команду.

### **Итоговый период**

Итоговый период - кульминация всей истории, когда всё собрано: части сердца найдены, испытания пройдены, а команда готова вернуть Капитану его сердце.

#### ***Театрализованное представление:***

На большой сцене проходит итоговый Гала-концерт, в котором принимают участие:

- Капитан и его команда пиратов;
- русалка, которая объясняет, почему она совершила этот поступок;

- дети (юнги), демонстрирующие свои достижения;
- вожатые и педагоги, сыгравшие роли штурманов.

#### ***Дети демонстрируют:***

- видеоролики, снятые в ходе смены;
- фотоальбомы, созданные в рамках проектной деятельности;
- творческие номера (танцы, песни, мини-спектакли).

#### ***Награждение и прощание:***

Все участники награждаются почетными званиями:

«Герой морей»,

«Хранитель сердца»,

«Лучший юнга»,

«Победитель чудовищ» и др.

Капитан благодарит команду за помощь, говорит, что теперь знает, что такое настоящее единство и что его сердце снова бьётся благодаря их доброте и мужеству.

В заключение происходит торжественный ритуал возвращения сердца Капитану, символический запуск воздушного корабля или фейерверк, который знаменует собой завершение приключения.

#### **Система мотивации**

##### **Отрядные достижения:**

За победу и участие в дневных и вечерних мероприятиях, за участие в отрядных мероприятиях, общелагерных, за самый чистый корпус и прилегающую территорию, за выполнение «добрых дел», за достижение результатов в кружковой деятельности дети получают «Юники» - местную валюту лагеря, которую могут использовать на Аукционе, чтобы приобрести себе памятные подарки от героев, вожатых и педагогов.

##### **Тематические декорации для корпусов и территории.**

Дети украшают свои корпуса и отрядные уголки в стиле фантастических островов.

#### **Словарь смены:**

Лагерь – Лагерь «Юность»;

Начальник лагеря – Директор;

Вожатые – штурманы;

Дети – юнги.

**Название смены: «Маленький Принц»**

**Цель:** создать условия для эмоционального, духовно-нравственного и творческого развития детей через погружение в философско-поэтическую вселенную повести Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький Принц», способствующее осознанию ценности доброты, самопознания, простоты и настоящих человеческих связей.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Развивать креативное мышление, воображение и умение решать нестандартные задачи;
- Формировать навыки проектной и исследовательской деятельности;
- Вовлекать детей в творческое самовыражение через театральные, музыкальные и медиапроекты;
- Повышать уровень английского языка через игровые ситуации и интерактивные задания;
- Углублять понимание литературных произведений через практическое применение.

**Воспитательные:**

- Укреплять ценности доброты, дружбы, взаимопомощи и честности;
- Развивать ценностное отношение к себе, окружающим людям и миру;
- Формировать уважение к различиям, чувство сострадания и эмпатии;
- Укреплять стремление к честности, доброте и взаимопониманию;
- Способствовать формированию внутреннего мира ребёнка через философские идеи повествования.

**Оздоровительные:**

- Укреплять физическое здоровье через подвижные игры, зарядку и спортивные мероприятия;
- Поддерживать режим дня и здоровое питание как основу активного образа жизни;
- Развивать навыки эмоциональной разгрузки и саморегуляции через психологические тренинги и рефлекссию.

**Социально-педагогические:**

- Развивать soft skills: коммуникабельность, лидерские качества, эмоциональный интеллект;
- Создавать инклюзивную образовательную среду, доступную для всех детей, включая ребят с ограниченными возможностями здоровья;
- Формировать умение работать в команде, принимать решения и брать на себя ответственность;
- Включить детей в совместное творчество, организацию мероприятий и решение проблем в условиях ролевой игры.

**Легенда и логика смены:**

Капитан собрал команду пиратов на палубе. Каждый из них знал, что это путешествие непростое – на их пути в морских пучинах обитали ужасные чудовища, способные с легкостью разрушить корабль.

Капитана знали во всех семи морях. Его любили и уважали за его доброе, храброе и отзывчивое сердце, способное объединять людей. В то время, как в подводном мире ничего этого не было. И тогда, одна русалка решила украсть сердце капитана, чтобы одарить и свой народ таким же счастьем, как и у людей. Во время очередного приключения русалка заманила пиратов в

ловушку и выкрала сердце капитана, но сильный духом моряк не подал виду и продолжил руководить своей командой, хоть и чувствовал огромную боль в груди и знал, что сердце придется вернуть. Когда они вернулись в порт, капитан собрал весь свой экипаж и рассказал то, что произошло с его сердцем. Решительно глядя на свою команду, он добавил: «Мы должны быть бдительными, русалка, укравшая мое сердце, не станет поддаваться». Капитан был взволнован. У него осталось лишь 2 недели, чтобы найти свое сердце. Иначе, пустота поглотит его. Пираты не были готовы его потерять. Дружно крикнув: «За жизнь капитана!», команда решила бросить вызов морю и отправилась в погоню за русалками.

Но для этого нелегкого путешествия им нужно было больше людей. И тогда, они решили попросить помощи у ребят из лагеря «Юность». Теперь, когда команда в полном составе, пора отправляться в плаванье.

### **Организационный период**

В первый день дети распределяются по отрядам, знакомятся с вожатыми и друг другом благодаря играм, отрядным делам и КТД. К вечеру их ждёт увлекательная КВЕСТ игра (направленная на знакомство с территорией лагеря). Во время Гала-концерта-открытия, во второй день, дети погружаются в тематику, начинают сопереживать героям и приходят вместе с ними к общей проблеме, которую необходимо решить на протяжении всей смены:

Представление начинается с появления Маленького Принца на территории лагеря «Юность». Он приземляется на маленьком звездолёте, привлекая внимание.

Принц рассказывает о своём долге путешествия по звёздным системам, о том, что он искал смысл жизни, встречал странных жителей планет и теперь хочет поделиться своими открытиями с новыми друзьями.

Дети узнают, что Маленький Принц готов отправиться в новое путешествие - но уже вместе с ними, чтобы показать им важные уроки жизни и помочь одному грустному мальчику, который потерял радость и смысл.

### **Основной период**

Основной период - время приключений, самооткрытий и путешествий по звёздным системам. Каждый день дети совершают психологическое и творческое путешествие по одной из планет, где встречаются с её обитателями и помогают им найти смысл, гармонию и ответы на жизненные вопросы.

#### ***Каждый день открывается новым событием:***

- логические задачи, головоломки, квесты.
- развитие командного духа, работа в группах, ролевые игры.
- физические испытания, подвижные игры, эстафеты.
- проектная деятельность, создание карты, стенгазеты, видео.
- театр, песни, танцы, гримирование, костюмы.
- психологические тренинги, обсуждение, медитации, диалоги.

Ежедневно ребята встречаются с Маленьким Принцем, который даёт им новые задания и вдохновляет на размышления. Также каждый вечер завершается круг доверия, где дети делятся своими переживаниями, делают выводы и ставят новые вопросы.

### **Итоговый период**

Итоговый период - возвращение домой, когда все путешествия закончены, а мальчик, потерявший смысл, снова нашёл его.

#### ***Театрализованное представление:***

На большой сцене проходит итоговый Гала-концерт, в котором принимают участие:

- Маленький Принц;
- Лис;
- Роза;
- мальчик, потерявший смысл, который рассказывает, как всё изменилось после путешествий;
- дети, демонстрирующие, чему они научились;
- вожатые и педагоги, сыгравшие роли жителей разных планет

#### ***Дети демонстрируют:***

- видеоролики, снятые в ходе смены;
- фотоальбомы, созданные в рамках проектной деятельности;
- творческие номера (танцы, песни, мини-спектакли).

#### ***Награждение и прощание:***

Все участники награждаются почетными званиями:

- «Открыватель себя»,
- «Философ дня»,
- «Путешественник сердца»,
- «Хранитель света» и др.

Маленький Принц благодарит ребят за то, что вместе с ним они напомнили ему о главном - что смысл жизни скрывается в самых простых вещах, в общении, любви, дружбе и красоте момента.

В заключение происходит ритуал возвращения домой, финальная песня и орлятский круг, объединяющий всех в духе единства, дружбы и любви.

#### **Система мотивации**

##### **Отрядные достижения:**

За победу и участие в дневных и вечерних мероприятиях, за участие в отрядных мероприятиях, общелагерных, за самый чистый корпус и прилегающую территорию, за выполнение «добрых дел», за достижение результатов в кружковой деятельности дети получают «Юники» - местную валюту лагеря, которую могут использовать на Аукционе, чтобы приобрести себе памятные подарки от героев, вожатых и педагогов.

##### **Тематические декорации для корпусов и территории.**

Дети украшают свои корпуса и отрядные уголки в стиле космических экипажей.

#### **Словарь смены:**

Лагерь – Лагерь «Юность»;  
 Начальник лагеря – Директор;  
 Вожатые – штурманы;  
 Дети – космические путешественники.

**Название смены: «Олимпиада - 80 + Секретные агенты»**

**Цель:** создать условия для всестороннего развития детей через погружение в историю Олимпийских игр 1980 года и современную миссию по восстановлению командного духа. Формировать у ребят ценности дружбы, взаимопомощи, спортивного единства и ответственности за будущее, а также развивать навыки работы в команде, лидерства и творческого самовыражения.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Развивать знания об истории Олимпийских игр и их символике;
- Формировать понимание значимости командной работы и спортивных ценностей;
- Воспитывать чувство гордости за отечественные достижения в спорте и культуре;
- Развивать навыки проектной деятельности, медиа-производства и творческого самовыражения.

**Воспитательные:**

- Укреплять ценности дружбы, взаимопомощи и спортивного братства;
- Формировать чувство ответственности за будущее и готовность помогать другим;
- Развивать эмпатию и уважение к различным культурам и народам;
- Способствовать формированию гражданской позиции и любви к Отечеству.

**Оздоровительные:**

- Укреплять физическое здоровье через подвижные игры, зарядку и спортивные мероприятия;
- Поддерживать режим дня и здоровое питание как основу активного образа жизни;
- Развивать навыки эмоциональной разгрузки и саморегуляции через психологические тренинги и рефлексии.

**Социально-педагогические:**

- Развивать soft skills: коммуникабельность, лидерские качества, эмоциональный интеллект;
- Создавать инклюзивную образовательную среду, доступную для всех детей, включая ребят с ограниченными возможностями здоровья;
- Формировать умение работать в команде, принимать решения и брать на себя ответственность;
- Включить детей в совместное творчество, организацию мероприятий и решение проблем в условиях ролевой игры.

**Легенда и логика смены:**

В середине августа 1980 года Олимпийские игры в Москве достигают своего пика. Сотни атлетов со всего мира собираются для того, чтобы продемонстрировать свои таланты, силу и стремление к победе. Главным символом Олимпиады становится всеми любимый Мишка — талисман игр, который дарит вдохновение, поддержку всем участникам, а главное атмосферу дружелюбия, взаимовыручки среди молодежи разных стран на всех континентах планеты Земля.

В последний день Олимпиады, когда на стадионе звучат финальные аккорды, Мишка, получив заряд положительной энергии, прощается и улетает в далекое будущее.

Оказывается, всё дело в том, что молодежь разных стран решили с помощью положительной энергии помочь будущим поколениям бороться со злом. Они надеялись, что именно общий любимец, когда будет необходимо, сможет возродить утерянное в сердцах чувство

взаимовыручки, безвозмездной дружбы и командного духа.

Именно в такой год Мишка вернется на Землю и активизирует свою «магическую силу».

Задача же будущих поколений: наполнить необходимой жизненной энергией, а именно единством, дружелюбием, желанием мира, которая поможет справиться, в нелегкой борьбе со злом, будущим поколениям жителей планеты Земля.

В 2025 году, в юбилейный год проведения Олимпиады-80 (45 лет) Мишка прилетает в лагерь «Юность» и помогает всем отдыхающим в лагере детям возродить командный дух. Именно ребята, находящиеся в лагере, как это повелось с самого начала создания олимпийских игр, станут вестниками доброй воли, мира и дружбы.

Как и всем вестникам доброй воли, перед долгой дорогой, сначала детям необходимо пройти нелегкую подготовку для осуществления важной миссии, а самое главное, наполнить необходимой энергией Мишку для отправки в будущее.

### **Организационный период**

В первый день дети распределяются по отрядам, знакомятся с вожатыми и друг другом благодаря играм, отрядным делам и КТД. К вечеру их ждёт увлекательная КВЕСТ игра (направленная на знакомство с территорией лагеря). Во время Гала-концерта-открытия, во второй день, дети погружаются в тематику, начинают сопереживать героям и приходят вместе с ними к общей проблеме, которую необходимо решить на протяжении всей смены:

Представление начинается с прибытия Мишки - главного героя, который прилетает в лагерь «Юность» из будущего. Он рассказывает детям о своей миссии: помочь возродить командный дух и передать энергию дружбы и взаимопомощи будущим поколениям.

Дети узнают, что они станут вестниками доброй воли, которые помогут Мишке собрать необходимую положительную энергию. Для этого им предстоит пройти подготовку, состоящую из различных испытаний и заданий, связанных с Олимпийскими идеалами и командной работой.

### **Основной период**

Основной период - время справедливых состязаний, командных испытаний и творческих проектов, направленных на развитие спортивного духа, дружбы и ответственности.

#### ***Каждый день открывается новым событием:***

- логические задачи, головоломки, квесты.
- развитие командного духа, работа в группах, ролевые игры.
- физические испытания, подвижные игры, эстафеты.
- проектная деятельность, создание карты, стенгазеты, видео.
- театр, песни, танцы, гримирование, костюмы.
- психологические тренинги, обсуждение, медитации, диалоги.

Каждый день завершается общим сбором, где дети делятся достижениями, обсуждают результаты и получают новые задания от персонажей.

### **Итоговый период**

Итоговый период - торжественная церемония закрытия, где все усилия детей находят своё завершение.

#### ***Театрализованное представление:***

На большой сцене проходит итоговый Гала-концерт, в котором принимают участие:

- Мишка - благодарит детей за помощь и объявляет, что теперь он готов отправиться в будущее с полной энергией дружбы и взаимопомощи.
- Дети - демонстрируют свои проекты: видеоролики, плакаты, спектакли, которые они создали в ходе смены.

- Вожатые и педагоги играют роль помощников Мишки, Секретных агентов и других персонажей, поддерживают атмосферу праздника.

***Дети демонстрируют:***

- видеоролики, снятые в ходе смены;
- фотоальбомы, созданные в рамках проектной деятельности;
- творческие номера (танцы, песни, мини-спектакли).

***Награждение и прощание:***

Все участники награждаются почетными званиями:

«Секретный Агент Добра»,

«Чемпион Дружбы»,

«Лидер Команды»,

«Хранитель Энергии» и др.

Герои антагонисты снова становятся друзьями и ступают на путь добра. Мишка и Секретные агенты благодарят детей за помощь и говорят, что благодаря их усилиям они смогут передать будущим поколениям важные ценности дружбы и взаимопомощи. Затем Мишка символически отправляется в будущее, а дети остаются с уверенностью, что они действительно могут изменить мир к лучшему.

**Система мотивации**

**Отрядные достижения:**

За победу и участие в дневных и вечерних мероприятиях, за участие в отрядных мероприятиях, общелагерных, за самый чистый корпус и прилегающую территорию, за выполнение «добрых дел», за достижение результатов в кружковой деятельности дети получают «Юники» - местную валюту лагеря, которую могут использовать на Аукционе, чтобы приобрести себе памятные подарки от героев, вожатых и педагогов.

**Тематические декорации для корпусов и территории.**

Дети украшают свои корпуса и отрядные уголки в стиле космических экипажей.

**Словарь смены:**

Лагерь – Лагерь «Юность»;

Начальник лагеря – Директор;

Вожатые – персонажи: Секретные агенты, Мистер Зло, Мистер Икс, сотрудники компании «Пакостин Корпарейшен»;

Дети – олимпийцы и секретные агенты.