АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЧЕЛЯБИНСКА

Комитет по делам образования города Челябинска Муниципальное автономное учреждение детский оздоровительный лагерь «Солнечная поляна» города Челябинска

Утверждаю

Директор

Овсянников Артем Николаевич

МАУ ДОЛ «Солнечная поляна»,

«24» anpere

 2022_{Γ}

«ИДЕЙствуй!»

комплексная программа отдыха детей и их оздоровления 2022 г.

Автор-разработчик: Конышева Яна Сергеевна, Педагог-организатор Чекашкина Ксения Денисовна, Старшая вожатая

п. Каштак, 2022 г.

1. Информационная карта

Полное название	Комплексная программа отдыха детей и их оздоровления		
программы	«ИДЕЙствуй!» МАУ ДОЛ «Солнечная поляна»		
программы	WIZDIETBYN: WITT ZOST WEOSINE MAN HOSIMIAN		
Руководитель	Овсянников Артем Николаевич, директор МАУ ДОЛ		
программы, должность	«Солнечная поляна»		
программы, должность	Website max nominary		
Название проводящей	Муниципальное автономное учреждение детский		
организации	оздоровительный лагерь «Солнечная поляна» города		
•	Челябинска		
	Учредитель: Комитет по делам образования города		
	Челябинска		
Адрес организации	456510, Челябинская область, Сосновский район, село		
	Долгодеревенское, территория ДОЛ «Солнечная поляна»		
Телефон	8-902-614-85-02		
Электронная почта	s_polyana3@mail.ru		
Цель программы	Создание комплекса условий для обеспечения		
	содержательного отдыха и качественного оздоровления, а		
	также развития социальной активности детей и подростков в		
	условиях детского оздоровительного лагеря		
Направление и	I смена «Твоя Траектория»: социально-педагогическое,		
специализация	культурно-досуговое направление;		
программы	II смена «Культурный код»: гражданско-патриотическое,		
	культурно-досуговое направление;		
	III смена «Кибер/Игры»: культурно-досуговое,		
	физкультурно-спортивное направление.		
Сроки проведения	Программа является краткосрочной, реализуется в		
(указать количество смен	течение трех лагерных смен.		
и даты)	I смена: 1.06 14.06.2022		
	II смена: 16.06 29.06.2022		
05	III смена: 1.07 18.07.2022		
Общее количество	380 детей в каждой смене		
участников (в том числе			
детей)			
Краткое содержание	1 Полготорительный этап		
программы (этапы,	1. Подготовительный этап - формирование пакета документов;		
программы (этапы, логика)	- формирование пакета документов, - разработка программы и ключевых мероприятий		
Joi maj	тематических смен;		
	- создание условий для реализации программы: разработка		
	программ развивающих и досуговых мастер-классов, а также		
	программы самоуправления;		
	- установление внешних связей;		
	- приобретение необходимого инвентаря;		
	приобретение пообходиного инвентара,		

- проведение инструктивных совещаний с сотрудниками лагеря;
- подготовка вожатых совместно с ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 2» по проекту «PRO-вожатый»;
- инструктивно методические сборы вожатых на территории МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» с 11.05.2022 по 12.05.2022 г.

2. Организационный этап

- проведение медицинского осмотра;
- формирование и определение мастер-классов и открытых массовых дел;
- информирование родителей (законных представителей) по вопросам организации отдыха и оздоровления детей в период летней кампании 2022 года (в том числе посредством сети Интернет);
- подготовка дидактического материала, необходимых технических и канцелярских средств;
- входное анкетирование для детей с целью выявления их ожиданий от смены;
- диагностика уровня сформированности структурных компонентов социальной активности;
- адаптация и корректировка мероприятий.

3. Основной этап

- реализация программы;
- обеспечение совместной вариативной деятельности детей;
- освещение деятельности на официальных аккаунтах лагеря в социальных сетях.

4. Заключительный этап

- подведение итогов смены;
- проведение медицинской диагностики с целью определения показателей оценки эффективности оздоровления;
- анализ индивидуальных и групповых достижений;
- выходное анкетирование для детей с целью выявления степени удовлетворенности и реализации ожиданий от смены;
- диагностика уровня сформированности структурных компонентов социальной активности;
- освещение деятельности на официальных аккаунтах лагеря в социальных сетях.
 - 5. Аналитико-рефлексивный этап
- получение обратной связи от родителей;
- формирование пакета документов;
- составление аналитической справки, выводы;
- подготовка отчетной документации по итогам реализации программы;
- размещение итогов на сайте учреждения.

Предполагаемые

1. Дети:

результаты и способы их лиагностики

- повышен общий оздоровительный эффект, что позволяет снизить показатели общей детской заболеваемости;
- сформирована культура здорового и безопасного образа жизни у детей и подростков;
- успешно пройдена социальная адаптация;
- приобретены навыки командного взаимодействия (умение устанавливать и поддерживать контакты, сотрудничать, избегать конфликтных ситуаций), общения, коммуникации;
- реализована потребность детей в различных видах деятельности;
- обеспечено развитие критического и аналитического мышления, творческой активности;
- расширены теоретические и практические знания в области культуры и искусства;
- освоены умения рефлексии, обеспечено формирование социальной ответственности;
- обеспечено повышение уровня социальной активности.
 - 2. Педагогический коллектив:
- приобретены навыки организации деятельности, направленной на гражданско-патриотическое и культурнонравственное воспитание, а также развитие критического мышления;
- освоены навыки проектирования и реализации эффективных средств взаимодействия;
- получена возможность реализации практического опыта в дальнейшей педагогической деятельности.

3. Родители:

- повышена значимость здорового образа жизни для детей и подростков;
- своевременно проинформированы о жизнедеятельности ребенка на смене посредством освещения в официальных группах лагеря в социальных сетях;
- проведена профилактика угрозы кибербезопасности и проблемы кибербуллинга в рамках мероприятий по созданию социальных видеороликов;
- реализованы потребности детей в различных формах деятельности, в т. ч. игровых.

4. Общество:

- выполнен основной запрос государства на 2022 год освещение темы сохранения национального достояния в рамках «Года народного искусства и культурного наследия»;
- обеспечено развитие социальной активности детей и подростков для дальнейшего выявления талантливой молодежи;
- реализована профилактика угрозы кибербезопасности и проблемы кибербуллинга в рамках мероприятий по созданию социальных видеороликов;
- расширены способности детей строить жизненные планы

для профессиональной ориентации и дальнейшего самоопределения в обществе.

Результаты оцениваются с помощью мониторинговой педагогической диагностики, a также средствами медицинской статистики: медицинские осмотры в начале и в конце смены с целью определения показателей оценки оздоровления, эффективности входное выходное анкетирование, наблюдение, анализ продуктов развивающих мастер-классов, беседы, визуализация инициатив демонстрация идей на мероприятиях и событиях в лагере, тренинги, сюжетно-ролевые игры, тестирование, технологии решения творческих задач, опрос на выявление клиентской лояльности для родителей, анализ успешности комплексной программы по итогам летней кампании.

Материально-техническое оснащение программы

На данный период реализации Программы МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» располагает современной материальной-технической базой:

- игровые комнаты с необходимым набором оборудования (настольный теннис) 7 помещений;
- комнаты отдыха (отрядные места) 10 помещений;
- спортивный зал;
- открытая спортивная площадка 8 мест;
- конференц-зал с мультимедийным оборудованием 5 помещения;
- летний театр;
- тренажерный зал;
- столовая;
- зал для занятий хореографией;
- аудитория для проведения мастер-классов 5 помещений;
- аудитория для проведения мастер-классов по робототехнике;
- штаб лагеря;
- медицинский пункт.

Оборудование:

- спортивный инвентарь: мячи, скакалки, обручи, кегли;
- настольные игры;
- бытовые предметы: столы, стулья в необходимом количестве;
- аппаратура: акустические системы (2 стационарные системы, микрофоны – беспроводные - 4 штуки, проводные штуки, головные 2 штуки, 2 ноутбука), мультимедийные проекторы мобильных 4 (2 И стационарных), ноутбук, проекционный экран мобильный, 3 рулонных стационарных), интерактивная светодиодный современное доска, экран, световое оборудование.

Деятельность, связанная с проведением мастер-классов и

подготовкой	мероприятий	смены,	обеспечена
канцелярскими п	ринадлежностями	в полном об	ъеме.

2. Пояснительная записка

Комплексная программа «ИДЕЙствуй!» (далее — Программа) реализуется в период летней оздоровительной кампании 2022 года.

Данная программа является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность и объединяет различные направления отдыха и оздоровления.

Кроме того, Программа ориентирована на развитие социальной активности детей и подростков. В свою очередь сам процесс развития социальной активности характеризуется следующими структурными компонентами:

- мотивационно-ценностный, предполагающий понимание ценности общественно значимой деятельности, ее важности для социума и собственного развития, интерес и стремление к данной деятельности;
- творческий, развивающий креативность и ориентирующийся на современные технологии;
- деятельностный, удовлетворяющий потребность ребенка в свободном выборе деятельности;
- социально-рефлексивный, опирающийся на принципы коллективной ответственности и самооценку деятельности.

Таким образом, ориентируясь на данную направленность Программы, становится очевидным, что деятельность педагогического коллектива направлена на реализацию творческого потенциала, формирование лидерских и коммуникативных навыков всех участников летней оздоровительной кампании. Творческие, спортивные, интеллектуальные и стратегические события смен способствуют развитию аналитического и критического мышления, а также творческой активности. Гражданско-патриотический модуль Программы ориентирован на культурно-иравственное воспитание, привлечение внимания к сохранению культурно-исторических ценностей. Реализация Программы городского Профориентационного центра в рамках первой смены содействует профессиональному и социальному самоопределению.

Принимая во внимание важность успешного включения каждого ребенка в социальнокультурную сферу смен, обязательным условием при организации деятельности является ориентация на интересы ребенка, его ведущие виды деятельности соответственно возрасту.

2.1. Опыт реализации подобных программ

Учитывая специфические условия детского оздоровительного лагеря, отличные от лагеря с дневным пребыванием и образовательного процесса, педагогическому коллективу важно ориентироваться на личностные особенности и интересы участников смены.

Опыт внедрения игровых технологий в социально-культурное пространство детского оздоровительного лагеря был успешно реализован в рамках зимних досуговых программ, а также в рамках летней кампании 2021 года: была отмечена позитивная оценка самих мероприятий и с интересом встречена система мотивации.

Программа является модифицированной. В основе всё также лежат традиционные лагерные мероприятия (коллективные творческие дела, отрядные дела, «огоньки» и прочее), однако их содержание, как и общая система мотивации отрядов, модернизированы.

2.2. Актуальность

Рассматривая социально-культурную среду детского оздоровительного лагеря как важный социализирующий институт, становится очевидным, что современный детский оздоровительный лагерь — это безопасное интегративное пространство, где пересекаются интересы общего, дополнительного и профессионального образования, и реализуются передовые концепции педагогической теории и практики, на что указывают Федеральные целевые и региональные программы, а также всероссийские и международные форумы, семинары и конкурсы. В специфических условиях детского оздоровительного лагеря создаются все условия для обеспечения содержательного отдыха и качественного оздоровления, а также развития социальной активности детей и подростков.

На важность государственного заказа в развитии социальной активности подрастающего поколения указывают молодежные проекты и форумы: «Российское Движение школьников», «Большая перемена», «Школа Лидера», «Россия – страна возможностей», «Таврида», «Территория Смыслов», «УТРО» и др. Содержание молодежных проектов соотносится с требованиями и интересами детей и подростков в образовательной среде детского оздоровительного лагеря. В утвержденной в мае 2015 года Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года представлен целый ряд задач, направленных на развитие духовно-нравственных ценностей, гуманистических идеалов и социальной активности подрастающего поколения, в том числе, и в условиях учреждений отдыха и оздоровления.

Кроме того, проблема кибербезопасности для детей и подростков становится особо актуальной в последнее время, о чем свидетельствует целый комплекс мероприятий Министерства просвещения Российской Федерации, направленный на профилактику данной проблемы. Интернет-фейки, подмена понятий, историческая фальсификация — главные предметы обсуждения в педагогической, подростковой и родительской среде. В связи с этим, разработчикам Программы представляется важным сделать упор на развитие социальной активности и критического мышления детей и подростков, а также гражданско-патриотическое воспитание в рамках Года культурного наследия.

Важным фактором, также указывающем на актуальность Программы, является включение профориентационной составляющей: в рамках первой смены впервые будет реализована программа городского Центра профориентационной работы.

Актуальность программы также отражается в современном подходе к геймификации смен. Использование развивающего потенциала настольных и компьютерных игр позволяет сделать культурно-досуговую среду лагеря интересной и полезной для детей и подростков, а по-новому спроектированные мероприятия пополнят арсенал традиционных событий лагерных смен. Кроме того, система мотивации отрядов теперь направлена на развитие умения выстраивать стратегию. Такое умение будет полезно ребенку для успешного включения в социальную действительность не только в рамках смены, но и за ее пределами. Комплекс данных мероприятий направлен на развитие критического мышления детей и подростков.

2.3. Новизна программы

Новизна программы заключается в интеграции технологий настольных игр, киберспорта и комплекса оздоровительных и досуговых мероприятий лагеря. Настольная игра, как и компьютерная игра, не присутствует в чистом виде как самостоятельное мероприятие смены, но их развивающий потенциал вдохновил разработчиков программы на создание уникальных игровых событий с применением данных технологий.

Система стимулирования также представляется инновационной: в процессе смен отряды зарабатывают определенные тематические ресурсы (достижения, игровые скиллы и прочее), повышая уровень рейтинга своего отряда участием в общелагерных мероприятиях, выполнением поручений и реализацией инициатив. Таким образом, интрига игровой модели каждой смены сохраняется до самого финала, а главным критерием победы является проявление отряда во всевозможных активностях.

Опыт внедрения технологии настольных игр в социально-культурное пространство детского оздоровительного лагеря был успешно реализован в рамках летней кампании 2021 года: была отмечена позитивная оценка самих мероприятий и с интересом встречена система мотивации, благодаря которой интрига «развязки» смены сохранялась до последнего дня. Внеся коррективы и включив технологию компьютерных игр, мы модифицировали традиционную комплексную программу, а также включили более подробный диагностический инструментарий, чтобы иметь возможность зафиксировать положительный эффект от реализации Программы. Программа является модифицированной.

2.4. Понятийный аппарат

В Национальном стандарте Российской Федерации «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления» ГОСТ Р 52887-2018 приведено определение услуги по оздоровлению - «услуги по оздоровлению — комплекс специальных мероприятий социального, воспитательного, медицинского, гигиенического, спортивного характера, предоставляемых организациями отдыха детей и их оздоровления и направленных на восстановление и улучшение физического и психического здоровья ребенка», а также дается формулировка понятия времени отдыха - «время отдыха - время, в течение которого ребенок свободен от трудовых обязанностей, обязанностей по получению образования и других обязанностей и которое он может использовать по своему усмотрению с согласия лиц или организаций, отвечающих за его воспитание».

Тематические смены — оздоровительные смены или смены отдыха, в течение которых ребенок, кроме услуг по оздоровлению и отдыху получает комплекс дополнительных услуг, направленных на развитие его способностей и интересов.

В виду того, что Программа ориентирована на развитие социальной активности детей и подростков, необходимо разобрать само понятие «социальная активность личности» и его структурные компоненты (мотивационно-ценностный, творческий, деятельностный, социально-рефлексивный).

Социальная активность личности - целенаправленная общественно значимая деятельность, возникающая в процессе творческой самореализации и обусловленная определенными уровнями когнитивного развития и ценностных ориентаций личности и способности к самооценке и социальной ответственности.

Мотивационно-ценностный компонент предполагает понимание ценности общественно значимой деятельности, ее важности для социума и собственного развития, интерес и

стремление к данной деятельности. Критериями его развития являются степень вовлеченности в общественно полезную деятельность лагеря, уровень самоорганизации.

Творческий компонент развивает креативность и ориентирует на современные технологии. Критерий развития творческого компонента – уровень проявления творческой активности.

Деятельностный компонент удовлетворяет потребность ребенка в свободном выборе деятельности. Критерием развития данного компонента становится степень удовлетворения потребности детей в различных видах деятельности.

Социально-рефлексивный компонент опирается на принципы коллективной ответственности и самооценку деятельности. Критерием его развития является успешная организация коллективной рефлексивной деятельности участников смен.

Развитие социальной активности детей происходит в условиях социально-культурного пространства МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» в рамках реализации трех проектов тематических смен: «В НАС СТОЛЬКО ЛЕТА», «Культурный код» и «Кибер/Игры».

Социально-культурная деятельность - это деятельность, направленная на создание условий для наиболее полного развития, самоутверждения и самореализации личности и группы (студии, кружки, любительские объединения) в сфере досуга. Она включает в себя все многообразие проблем по организации свободного времени: общение, производство и усваивание культурных ценностей и т.д.

Культурно-досуговая деятельность - составная часть социально-культурной деятельности, помогает в решении многих социальных проблем своими своеобразными средствами, формами, методами (искусство, фольклор, праздники, обряды и т.д.).

Социокультурное пространство - это способ представить общество в единстве его социальных и культурных аспектов.

Культура - это процесс активной творческой деятельности, в ходе которой создаются, распределяются и потребляются духовные ценности.

Культурные ценности - это самый глубокий уровень культуры, который включает в себя общечеловеческие представления о добре и зле, хорошем и плохом, правдивом и ложном.

Профессиональная ориентация (профориентация, выбор профессии, ориентация на профессию, профессиональное самоопределение) — это комплекс действий для выявления у человека склонностей и талантов к определённым видам профессиональной деятельности, а также система действий, направленных на помощь в выборе карьерного пути людям всех возрастов.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Кроме того, игра есть не что иное, как единство четырех концептов: сцепной вес (сцепление игровой ситуации с реальной, которое наиболее ярко выражается в азартных играх); периметр игры (игровое поле, в рамках которого происходит игровое действие); проекция на соперника (попытка спрогнозировать ход остальных участников игры); интериоризация правил (необходимость усвоения правил игры).

Игровая технология – педагогическая технология, основанная на активизации и интенсификации деятельности участников.

Механика игры - объясняет участникам последовательность действий и представляет собой некий механизм контроля за исполнением этих действий в рамках игры.

Киберспорт (также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт», англ. esports) — командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных видеоигр.

3. Краткая характеристика участников программы.

Для участия в комплексной программе «ИДЕЙствуй!» приглашаются учащиеся образовательных школ города Челябинска в возрасте от 6 до 18 лет. Количество участников – 380 человек в смену. Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.

Особенностью формирования отрядов в МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» являются следующие принципы:

- по возрастному критерию;
- по характеру ведущей деятельности (спортивные отряды, профильные сборы, творческие коллективы);
- согласно индивидуальной характеристике (участники профильной смены «Твоя Траектория» для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации).

Возрастные особенности детей и подростков:

Возрастная группа	Особенности
Младший школьный	- основной вид деятельности – игра, учение;
возраст (6-9 лет)	- физическое развитие: занятия физическими упражнениями
	требуют больших энергозатрат, потребность в активной
	игровой деятельности и движении, быстрая утомляемость,
	необходима частая смена деятельности;
	- психическое развитие: интенсивное развитие интеллекта,
	переход от механического заучивания к осознанному, умение
	выделять главное, импульсивность, концентрация внимания 25-
	30 минут (рассеянны быстрая переключаемость внимания),
	наглядно-образное мышление;
	- психологическое развитие: важна оценка стараний, а не
	качества, одобрение побуждает к большим стараниями, велика
	потребность во внешних впечатлениях, образность в
	мыслительной деятельности, понимают буквальное значение
	слов, формирование фобий, страхов;
	- авторитет: воспитатель, вожатый, любой взрослый;
	- потребности: овладение новыми знаниями, одобрение
	взрослыми (воспитателем, вожатым), выполнение
	определенной общественной роли;
	- особенности памяти: МЕХАНИЧЕСКАЯ –запоминают то, что
	произвело большее впечатление: эмоционально окрашенное,
	неожиданное, новое;
	- потребность игры: игры на развитие, требующие силы,
	ловкости, быстроты, как самих движений, так и способности
	реагировать на ситуации игры, игры на соперничество.
Средний школьный	- основной вид деятельности – многоплановое учение,

возраст (10-14 лет)

межличностное общение;

- физическое развитие: интенсивные и кардинальные изменения в организме ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания, повышенная утомляемость, склонность к обморокам, ухудшение координации, угловатость движений;
- психическое развитие: очень болезненно воспринимают замечания относительно внешности, повышенная возбуждаемость, резкая переменчивость настроения, ранимость, рассеянность, борьба с общепринятыми правилами, обожествление случайных кумиров;
- психологическое развитие: возраст социальных проб. сдерживаться, неумение резкость В поведении, при трудностей возникновении испытывают сильные отрицательные чувства, отсюда склонность не доводить дело до конца, могут быть настойчивыми, если деятельность сильные чувства, стремление вызывает К взрослости, юношеский максимализм, склонность к самоповреждающему поведению;
- авторитет: общественная оценка, стремление к авторитету среди товарищей готов на все;
- потребности: быть уважаемым, стремление к самостоятельности в умственной деятельности, общение с товарищами, не может жить вне коллектива;
- особенности памяти: активное развитие ЛОГИЧЕСКОЙ памяти, которая постепенно занимает доминирующее место в процессе запоминания, замедляется развитие механической памяти, установка на запоминание материала, а не на обдумывание и осмысление;
- потребность игры: игры, походы, путешествия, подвижные игры с элементами соревнований, интеллектуальные игры с соревновательным характером, игры на смекалку, скорость реакции.

Старший школьный возраст (14-17 лет)

- основной вид деятельности общение, профориентация, межличностное общение;
- физическое развитие: завершение полового созревания, начальная стадия физической зрелости, замедляется рост в длину, увеличение его размеров в ширину, увеличивается сила, завершение процесса формирования тела, следовательно, выдерживает большее количество физических нагрузок, нормализуются все процессы в организме;
- психическое развитие: период самоопределения (социальное, профессиональное, духовное, личностное), самокритичность, эмоциональная сфера отличается переживаниями, нравственными поисками (ценности, морали), способность сопереживать, настойчивость в достижении целей, стремление к индивидуальности;
- психологическое развитие: появление чувства юношеской любви, закрепление устойчивого эмоционального отношения к

разным сторонам жизни, товарищам и взрослым, определяются симпатии, антипатии;

- авторитет: обсуждение вопросов в кругу сверстников, огромное влияние оказывают лидер, кумир, старший уважаемый человек, поиски общения со взрослыми больше чем в других периодах;
- потребности: признание взрослыми;
- особенности памяти: рассуждают ЛОГИЧЕСКИ, запоминают осмысленно, стремление разобраться в разных точках зрения, составить мнение, установить истину, любят исследовать, экспериментировать, творить и создавать новое, оригинальное;
- потребность игры: игры розыгрыши, ролевые, дебаты, любые обсуждения и возможность высказывать свое мнение, интеллектуальные игры (тесты, профориентация).

4. Педагогическая идея программы

Педагогическая идея программы базируется на основных положениях и требованиях к организации отдыха детей:

- обеспечение сохранности жизни и здоровья ребенка;
- индивидуальный подход к каждому ребенку;
- помощь ребенку в самоанализе, оценивании собственной деятельности;
- удовлетворение интересов участников отдыха;
- одобрение достижений ребенка в какой-либо области, предоставление ему возможности попробовать себя в других видах деятельности.

Ключевая идея программы – развитие социальной активности каждого ребенка через создание условий, способствующих реализации следующих принципов:

- принцип развития социальной активности (выбор такой деятельности, которая вызовет потребность и интерес и будет ориентирована на саморазвитие ребенка);
- принцип развития критического мышления (характеризуется владением, осмыслением, критической оценкой различных видов информации и проявляется в высоком уровне развития коммуникативных навыков и мотивации к познавательной деятельности);
- принцип добровольного участия в деятельности лагерного коллектива;
- принцип субъект-субъектных отношений ребенка и взрослого;
- социально-адаптивный принцип (характеризуется участием подростка в общественно полезной деятельности, приобретением им социального опыта и формированием его социальной активности в процессе разновозрастного взаимодействия);
- культуросообразный принцип (основан на уточнении взаимосвязей между развитием личности, его культуры отношений и уровнем культуры социума);
- принцип творчества (или принцип креативности) предполагает максимальную ориентацию на творческое начало деятельности в условиях детского оздоровительного лагеря, приобретение ими собственного опыта творческой деятельности;

- принцип психологической комфортности, предполагающий создание доброжелательной атмосферы в детском коллективе, способствующей развитию коммуникативных навыков и сотрудничества.

В ходе каждой смены ее участники выбирают один развивающий мастер-класс, который они будут посещать в течение смены, и один досуговый мастер-класс.

Развивающий мастер-классы первого часа (10:00):

- литературный клуб «Алые паруса» направлен на обсуждение литературных произведений, создания буктрейлеров по ним и написание для финального гала-концерта легенды смены, которая ляжет в основу театрализованного конферанса между номерами;
- «Медиа-СОЛПОЛ» создание контента для официальных аккаунтов лагеря «Солнечная поляна», а также для социального визуала (наружные экраны на территории лагеря);
- «Театр-СОЛПОЛ» обучение актерскому мастерству и мастерству ведущего, постановка театрализованных представлений на социально-значимые темы;
- «Танцевальный пазл» танцевальное направление, постановка танцевальных номеров;
- «Галилео» научно-практический мастер-класс, включающий в себя познавательные опыты и эксперименты;
- «Удивительный PowerPoint» знакомство с необычными инструментами программы. Досуговый мастер-классы второго часа (11:00):
- «Игротека» досуговый мастер-класс с применением настольных игр;
- «Закрытый показ» просмотр фильмов с подробным анализом и обсуждением во время просмотра и после;
- «Энергия» подвижные игры на свежем воздухе.

Итогом деятельности каждого цикла развивающих мастер-классов станет демонстрация итогового продукта своей деятельности: буктрейлеры, сценарий гала-концерта, театральные и хореографические постановки, медиа контент, презентации проведенных экспериментов и их результаты.

Кроме того, Программа состоит из трех блоков тематических смен, каждый из которых также содержит уникальную идею:

- Проект профильной смены «Твоя Траектория»: каждый участник смены исследователь и путешественник, который прокладывает свой маршрут прохождения смены, преодолевая тематические станции он собирает подсказки, а в конце составляет ключевое слово "ВОЗМОЖНОСТИ". Сталкиваясь с современной реальностью, где личный рейтинг имеет едва ли не главную роль при профессиональном и творческом выборе, необходимо ориентироваться на поиск сильных качеств, способствующих позитивному включению в социальную действительность.
- Проект тематической смены «Культурный код»: наша страна, удивительная по своему климатическому и национальному многообразию, поражающая своей историей и вдохновляющая свершениями в науке, технологии, спорте и культуре, много веков держит

интригу о загадочности русской души. Приблизиться к этой разгадке попытаются участники тематической смены, возможно именно им удастся найти этот самый уникальный «культурный код».

- Проект тематической смены «Кибер/Игры»: участники смены окунутся в широкое разнообразие всевозможных видов игр: от он-лайн шутеров до дворовых, от спортивных симуляторов до сценических, от стратегий до народных, от файтеров до настольных. В общем, сделают всё, чтобы всесторонне исследовать феномен «игра», разобраться в вечном противостоянии компьютерных и реальных миров и, конечно, порассуждать на актуальные темы кибербезопасности и кибербуллинга.

5. Целевой блок программы

5.1 Цель программы

Создание комплекса условий для обеспечения содержательного отдыха и качественного оздоровления, а также развития социальной активности детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря и создание педагогических условий, способствующих успешной реализации данного процесса.

5.2. Задачи программы

- 1. Организационный аспект:
- способствовать укреплению здоровья детей, повысить значимость здорового образа жизни;
- разработать и апробировать структурно-содержательную модель реализации программы «ИДЕЙствуй!» и необходимые педагогические условия;
- реализовать потребности детей в различных видах деятельности, в том числе в разнообразных игровых формах;
- содействовать повышению уровня социальной активности через стимулирование интереса к ведению активной творческой, познавательной и социально-полезной деятельности.
- 2. Социально-культурный аспект:
- способствовать приобретению социального опыта построения отношений во временном коллективе, а также приобретение социального опыта в сфере самоуправления и соуправления;
- обеспечить освоение умения рефлексии, формирование социальной ответственности, повышение уровня социальной активности;
- расширить способность строить жизненные планы и вырабатывать нравственные идеалы.
- 3. Развивающий аспект:
- расширить теоретические и практические знания в области культуры и искусства;
- повысить интерес участников смены к традициям и обычаем страны;
- обеспечить развитие критического и аналитического мышления;
- мотивировать участников смены к развитию коммуникативных и лидерских качеств;
- способствовать повышению творческой активности.

5.3. Предполагаемые результаты

Целевая аудитория	Предполагаемые результаты
Дети	 повышен общий оздоровительный эффект, что позволяет снизить показатели общей детской заболеваемости; сформирована культура здорового и безопасного образа жизни у детей и подростков; успешно пройдена социальная адаптация; приобретены навыки командного взаимодействия (умение устанавливать и поддерживать контакты, сотрудничать, избегать конфликтных ситуаций), общения, коммуникации; реализована потребность детей в различных видах деятельности; обеспечено развитие критического и аналитического мышления, творческой активности; расширены теоретические и практические знания в области культуры и искусства; освоены умения рефлексии, обеспечено формирование социальной ответственности; обеспечено повышение уровня социальной активности.
Педагогический коллектив	- приобретены навыки организации деятельности, направленной на гражданско-патриотическое и культурнонравственное воспитание, а также развитие критического мышления; - освоены навыки проектирования и реализации эффективных средств взаимодействия; - получена возможность реализации практического опыта в дальнейшей педагогической деятельности.
Родители	 повышена значимость здорового образа жизни для детей и подростков; своевременно проинформированы о жизнедеятельности ребенка на смене посредством освещения в официальных группах лагеря в социальных сетях; обеспечена профилактика угрозы кибербезопасности и проблемы кибербуллинга в рамках мероприятий по созданию социальных видеороликов; реализованы потребности детей в различных формах деятельности, в т. ч. игровых.
Общество	- выполнен основной запрос государства на 2022 год — освещение темы сохранения национального достояния в рамках «Года народного искусства и культурного наследия»; - обеспечено развитие социальной активности детей и подростков для дальнейшего выявления талантливой молодежи; - реализована профилактика угрозы кибербезопасности и проблемы кибербуллинга в рамках мероприятий по созданию социальных видеороликов; - расширены способности детей строить жизненные планы для профессиональной ориентации и дальнейшего

6. Критерии и способы оценки качества реализации программы

Критерии	Показатели результативности	Методы определения
Положительная оценка	- зафиксированы возросшие	Медицинские
эффективности летнего	данные динамики эффективности	осмотры в начале и в
оздоровления	летнего оздоровления: не менее 4-х	конце смены
	показателей (рост, масса,	
	мышечная сила и жизненная	
	емкость легких (ЖЕЛ)	
Снятие психо-физического	- отмечен позитивный	Беседы, наблюдение,
напряжения детей и	микроклимат в детском	анализ коллективной
подростков	коллективе;	деятельности
	- снято напряжение, связанное с	
	учебой и личными	
	обстоятельствами;	
	- разрешен вопрос успешной	
	социализации.	
Удовлетворенность	- зафиксировано активное участие	Анкетирование,
потребности детей в	в отрядных и массовых делах	наблюдение, анализ
различных видах	смены, деятельности мастер-	продуктов
деятельности и реализации	классов (качественный и	развивающих мастер-
их ожиданий от смены	количественный показатель);	классов
	- дана положительная оценка	
	организованной деятельности.	
Получены основные знания	- расширен понятийный аппарат;	Входное и выходное
об общественно полезной	- информированы о социально	анкетирование,
деятельности, теоретические	значимых проектах и	беседы
и практические знания в	направлениях деятельности.	
области культуры и		
искусства, народных		
обычаев и традиций	22 1	D
Социальное творчество и	- зафиксировано достаточное	Визуализация
проявление инициативы	количество инициатив и идей в	инициатив и
	сфере организации деятельности	демонстрация идей на
	детей и подростков	мероприятиях и событиях в лагере
Личностная значимость	- сформировано чувство «Мы» в	Наблюдение,
	- сформировано чувство «мы» в отрядах;	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
деятельности, социальная ответственность	- наблюдается умение выстраивать	тренинги, сюжетно-
OTBETETBEITHUCTB	эффективную коммуникацию со	роловые игры
	сверстниками и взрослыми, умение	
	работать в команде;	
	- отмечено активное участие в	
	отрядных и массовых делах смены.	
Развитие критического и	- освоено умение рефлексии;	Тестирование,
аналитического мышления	- приобретен навык ведения	технологии решения
anamini i coroi o mbimilenna	приобретен навых ведения	технологии решения

	дискуссий;	творческих задач
	- освоены механизмы обработки	
	информации.	
Приобретение социального	- освоены умения устанавливать и	Беседа, тестирование,
опыта построения	поддерживать контакты,	анализ сюжетно-
отношений во временном	сотрудничать, избегать	ролевых игр
коллективе, а также	конфликтных ситуаций	
приобретение социального		
опыта в сфере		
самоуправления и		
соуправления		
Разработано методическое	- разработаны уникальные игровые	Входное и выходное
обеспечение программы,	события с применением механики	анкетирование,
способствующее	настольных и компьютерных игр;	тестирование, опрос
эффективной реализации	- спроектирована эффективная	на выявление
инновационных социально-	система самоуправления;	клиентской
культурных технологий	- создана инновационная система	лояльности для
	мотивации для каждой	родителей, анализ
	тематической смены;	успешности
	- разработана программа	комплексной
	проведения утренних мастер-	программы по итогам
	классов.	летней кампании

7. Содержание и средства реализации программы

7.1 Модель реализации программы

Комплексная программа «ИДЕЙствуй!» спланирована с учетом психолого-возрастных особенностей участников, различных уровней погружения в проблематику, их личного и общественного опыта, интересов и предпочтений.

«ИДЕЙствуй!» — это призыв к реализации своего потенциала в самых различных направлениях. Именно здесь ребята смогут раскрыть для себя все аспекты культуры и искусства родной страны, а также окунутся в мир тактик и стратегий. В общем, сделают всё для позитивного включения в социальную действительность и успешного развития социальной активности.

Проект каждой тематического смены комплексной программы «ИДЕЙствуй!» состоит из соответствующих блоков, которые в свою очередь отражают различные тематические направления смен.

1 смена – «Твоя Траектория»

- I. Направление: лето (1-3 день)
- II. Вперед (4 день)
- III. О тебе... (5 день)
- IV. Запомни (6 день)
- V. МОЖНО (7 день)
- VI. начни С поиска (8 день)
- VII. Ты идешь или нет? (9 день)

- VIII. мИр (10 день)
- IX. ТВОЙ ХОД (11 день)
- Х. Твоя Траектория (12-14 день)

2 смена – «Культурный код»

- I. КУЛЬТУРА (1-3 день)
- II. Страна (4 день)
- III. Регион (5 день)
- IV. Наука (6 день)
- V. История (7 день)
- VI. Личности (8 день)
- VII. Природа (9 день)
- VIII. Искусство (10 день)
- IX. Промысел (11 день)
- Х. Культурный код (12-14 день)

3 смена – «Кибер/Игры»

Основной период смены представляет собой чередование двух тематических блоков:

- I. «Кибер» (направление, связанное с виртуальным миром);
- II. «Игры» (ориентация на реальную действительность).

Наполнение тематических блоков отвечает требованиям реализации потребности детей и подростков в различных видах деятельности с учетом возрастных и индивидуальных особенностей.

Значимую роль в программе каждой смены, помимо тематических блоков, выполняет игровая модель — общая канва смены. Безусловно, без наделения и внедрения в основной сценарий смены героев и образов ролевого поведения с отрицательными характеристиками.

Весь сюжет смены в обязательном порядке подкреплен соответствующим художественным фоном (театрализация, символы, знаковая система, тематические ситуативные игры). Вся эта визуальная и аудиальная атрибутика наполнит тематическую смену атмосферой причастности к проблематике смены, вызовет у участников радостные и ностальгические эмоции по завершению смены.

7.2. Краткое описание этапов, логики достижения поставленной цели

І. «Знакомьтесь, это мы!» - организационный период смены

- Адаптация в условиях временного коллектива.
- Игры и события организационного периода:
- регистрация участников, заезд участников, расселение;
- знакомство детей и подростков друг с другом, с вожатыми, педагогами;
- знакомство участников смены с лагерем (его возможностями, условиями, территорией, инфраструктурой), сотрудниками лагеря;
- знакомство детей с программой смены: тематикой, основными мероприятиями, развивающими и досуговыми мастер-классами, запуск игровой модели взаимодействия;
- выработка общих норм, правил проживания/пребывания и взаимодействия;

- диагностика способностей, склонностей и ожиданий детей, выявление лидеров;
- определение ценностных платформ и формирование основ совместной коллективной деятельности, тематическое и структурное оформление отрядов, распределение обязанностей, выбор органов самоуправления;
- планирование индивидуальной и отрядной деятельности.
 - Огоньки знакомств. Распределение ролей в отряде в соответствии с тематикой смены.

II. Этап «Пора ИДЕЙствовать!» - основной период смены

- Игры и события основного периода:
- проведение в соответствии с планом большинства опорных активностей программы смены, мониторинг и корректировка (в случае необходимости) ее выполнения;
- организация деятельности развивающих и досуговых объединений;
- работа органов самоуправления тематической смены;
- развитие и поддержание игровой модели взаимодействия участников;
- вовлечение детей и подростков в разнообразные виды образовательной, интеллектуальной, спортивно-оздоровительной, творческой и воспитательной деятельности;
- проведение тематических дней, посвященных Дню России и Дню скорби и памяти.

III. Этап «Пришло время прощаться...» - заключительный период смены

- Игры и события заключительного периода:
- разрешение всех противоречий игровой модели взаимодействия и сюжетное завершение легенды;
- проведение итогового мероприятия программы;
- подведение итогов и окончание работы детских объединений и органов самоуправления;
- выделение и награждение наиболее активных участников программы;
- презентация продуктов творческой и образовательной деятельности, проектов и инициатив, разработанных детьми и подростками в процессе смены;
- финальная диагностика детей и подростков;
- отрядная и общелагерная рефлексия;
- проведение коллективного анализа, фокус-групп, оценочных сессий по различным актуальным вопросам, связанным с реализованной программой, ее текущим состоянием и будущими перспективами;

7.3. Модель игрового взаимодействия

• Модель игрового взаимодействия 1 смены «Твоя Траектория»

Направленность: социально-педагогическая, культурно-досуговая.

Каждый участник смены - исследователь и путешественник, который прокладывает свой маршрут прохождения смены, преодолевая тематические станции он собирает подсказки, а в конце составляет ключевое слово «ВОЗМОЖНОСТИ».

В процессе прохождения смены ее участник заполняет рефлексивный дневник «Твоя Траектория», в котором отражены ключевые общелагерные события. Одни из них (развивающие и досуговые мастер-классы) он выбирает самостоятельно, ориентируясь на свои потребности и интересы, некоторые события являются обязательными общелагерными, степень участия в них подросток определяет самостоятельно (участник, зритель, болельщик или организатор). Выбирая роль «Организатор» участник смены переходит в Систему Самоуправления и выбирает более подходящий для него отдел («ЛидерСОЛПОЛ», «ВолонтерСОЛПОЛ», «МедиаСОЛПОЛ») или переходит В раздел «Творческие объединения» и уже там выбирает наиболее актуальную для себя опцию («Мастерство ведущего», «Гейм-дизайн», «Актерское мастерство», «Сценография»).

Разобраться в заполнении рефлексивного дневника, правилами его ведения и поиска подсказок участнику смены будет помогать наставник – его вожатый.

- I. <u>Организационный период «Направление: лето»</u> направлен на успешную адаптацию и включение в стратегию смены: формирование отрядов (по возрасту; по профильным направлениям; согласно индивидуальным характеристикам), знакомство с территорией лагеря, запуск игровой модели, формирование самоуправления, получение рефлексивных дневников, первичное анкетирование.
- II. Основной период «Маршрут построен» включает в себя общелагерные события, тренинги по медиации, профессиональные пробы и деятельность, связанную с работой мастерских и творческих объединений, благодаря которым участники смены развивают свою социальную активность. Тематические огоньки, проводимые в этот период, а также процесс заполнения рефлексивных дневников, позволяют проанализировать событие и выстроить индивидуальный маршрут участника профильной смены. Целью данного периода является осмысление понятий «личностный потенциал», «социальная активность», «возможности», повышение уровня инициативы детей, создание и укрепление отрядных традиций, налаживание благоприятных отношений между отрядами.
- III. <u>Завершающий период «Твоя Траектория»</u> здесь участник смены разгадывает ключевое слово смены «ВОЗМОЖНОСТИ» и дает ему определение, опираясь на опыт, который он получил в течении смены. Этот положительный эффект осознания ребенком того, что возможности для самореализации есть повсюду, мы надеемся, сможет закрепиться и развиться уже в постлагерный период. Кроме того, заключительный период смены направлен на обсуждение главной идеи смены, сбор обратной связи от детей и родителей посредством вторичного анкетирования и опроса.

Словарь смены:

- игровое поле социально-культурное пространство лагеря;
- экипаж отряд;
- путешественники участники смены;
- командир экипажа командир отряда;

- навигатор педагог-организатор;
- навигатор старший вожатый;
- наставник вожатый;
- старший наставник воспитатель.

• Модель игрового взаимодействия 2 смены «КУЛЬТУРНЫЙ КОД»

Направленность: гражданско-патриотическая, культурно-досуговая.

Тематическая смена «Культурный код» ориентирована на гражданско-патриотическое и культурно-нравственное воспитание детей и подростков, развитию чувств национального единения, сопричастности к культурным и историческим событиям, стимулированию их позитивной социальной активности.

<u>Организационный период «Культура»</u> направлен на успешную адаптация и включение в стратегию смены: формирование отрядов (по возрасту; по направлениям), знакомство с территорией лагеря, запуск игровой модели смены, формирование самоуправления, первичное анкетирование. Здесь важно сформировать у участников смены понимание понятий «культура общения», «культура поведения», «культура здорового и безопасного образа жизни», «сценическая культура».

Девять тематических блоков <u>основного периода смены</u> помогают с различных сторон раскрыть сложное понятие «культурный код». В течении смены каждый отряд заполняет свою полку достижений, и, объединив собранные символы, участники смены находят все составляющие культурного кода нашей страны. Каждое достижение отражает тематический блок смены:

- I. <u>Блок «Страна»</u> здесь участники смены окунутся в многообразие национальностей своей страны.
- II. <u>Блок «Регион»</u> направлен на углубление знаний в сфере краеведения.
- III. Блок «Наука» расскажет о значимых научных достижениях.
- IV. <u>Блок «История»</u> позволит ощутить сопричастность важным историческим событиям.
- V. <u>Блок «Личности»</u> посвящен известным российским личностям в самых различных областях.
- VI. <u>Блок «Природа»</u> призван обратить внимание на красоту и многообразие природного мира нашей страны и на важность бережного отношения к окружающей среде.
- VII. <u>Блок «Искусство»</u> раскроет талант каждого участника смены.
- VIII. <u>Блок «Промысел»</u> ориентирует на поиски уникальных национальных бизнесстратегий.

<u>Заключительный период смены</u> ставит перед педагогическим коллективом цель формирования позитивных впечатлений от пребывания ребенка в лагере, атмосферы успешного завершения смены и комфортных психологических условий для отъезда участников смены; подведение итогов смены.

Каждый отряд — это лаборатория, цель которой разгадать культурный код. В процессе того или иного игрового события отряд зарабатывает символы-достижения, которые помогут в финале разгадать главную интригу тематической смены.

Словарь смены:

- Научный центр «СОЛПОЛ» социально-культурное пространство лагеря;
- лаборатории отряды;
- исследователи участники смены;
- главный исследователь командир отряда;
- младший научный сотрудник педагог-организатор;
- старший научный сотрудник старший вожатый;
- наставник вожатый;
- старший наставник- воспитатель.

• Модель игрового взаимодействия 3 смены «КИБЕР/ИГРЫ»

Направленность: культурно-досуговая, спортивно-оздоровительная.

Тематическая смена «Кибер/Игры» призвана способствовать формированию у детей и подростков навыков критического и аналитического мышления, социальной активности, развитию способности рационального распоряжения своим творческим и интеллектуальным капиталом.

Глобальные изменения в мировой экономике и укоренившаяся киберпарадигма предлагают подрастающему поколению довольно противоречивые условия жизнедеятельности: цифровая анонимность и геолокационная прозрачность, безграничные возможности искусственного интеллекта и недостоверность сетевых источников, потребность в положительной оценке в виртуальном пространстве и кибераддикция. Соблюсти баланс между виртуальным и реальным поможет ежедневное чередование двух тематических блоков «Кибер» и «Игры».

- I. <u>Блок «Кибер»</u> включает в себя уникальные события, разработанные на основе механики различных компьютерных игр. Благодаря стратегической составляющей такие мероприятия способствуют развитию критического мышления.
- II. <u>Блок «Игры»</u> позволяет в полной мере раскрыть все аспекты данного понятия: актерская игра и игры с залом, настольные и дворовые игра, народные и бизнес-игры.

Название смены выбрана фраза «Кибер vs Игры» сразу готовит участников смены к игровому противостоянию реального и виртуального, а значит, предлагает окунуться в широкое многообразие самых различных игр. В процессе того или иного игрового события отряд зарабатывает очки, увеличивающие жизненный баланс отрядного персонажа. Каждый отрядный персонаж имеет 3 колеса баланса: «Творчество», «Здоровье», «Инициативы». Высокие показатели каждого такого колеса обеспечивают отряду победу в общей игре. То есть, для успешного решения игровой модели необходимо демонстрировать творческую активность, соблюдать режимные моменты, а также проявлять и реализовывать общелагерные инициативы.

Словарь смены:

- Платформа СОЛПОЛ социально-культурное пространство лагеря;
- игровые персонажи отряды;

- разработчики персонажа участники смены;
- модератор командир отряда;
- игротехник педагог-организатор;
- ведущий игры старший вожатый;
- наставник вожатый;
- старший наставник воспитатель.

7.4. Система мотивации и стимулирования участников программы

Коллективная мотивация:

В ходе реализации Программы будут проводиться основные общелагерные мероприятия, за участие и победу в которых будет начинается определенное количество баллов на счёт команды. Во избежание субъективности оценки каждый конкурс будет оцениваться по 4 различным критериям, исполнение которых будет оцениваться в баллах от 0 до 3, где: 0 баллов — не соответствует данному критерию; 1 балл — частично соответствует данному критерию; 2 балла — в значительной степени соответствует данному критерию; 3 балла — в полной мере соответствует данному критерию.

Кроме того, каждая тематическая смена наряду с общим рейтингом включает в себя дополнительную систему мотивации:

- на первой смене дополнительно с общим рейтингом участники профильной смены заполняли рефлексивные дневники, в которых по подсказкам они должны были собрать ключевое слово смены «ВОЗМОЖНОСТИ»;
- на второй смене отряды собирают полку достижений, каждое достижение отражает соответствующий тематический блок: в итоге смены каждый отряд получает номинацию исходя из того, насколько ярко он проявил себя в том или ином тематическом блоке («Моя страна», «Мой край», «Моя история», «Моя наука», «Моя культура», «Мои герои», «Моя природа», «Мое дело»); таким образом, все отряды вместе и становятся отражением культурного кода;
- в течение третьей смены отряды ведут подготовку к финальному турниру «Кибер/Игры»: они зарабатывают скиллы и ресурсы, чтобы «прокачать» своего игрового персонажа и вывести его в лидеры турнира, выполняя различные поручения и тематические испытания, а также добросовестно соблюдая режимные моменты смены.

Рейтинг будет в общем доступе у всех команд, а также будет транслироваться и обновляться каждый день.

Индивидуальная мотивация:

Помимо командных испытаний у каждого участника программы будет возможность заработать очки в счёт команды индивидуально. Для этого необходимо предложить и реализовать инициативу для всех участников смены. Каждый день командир отряда может обратиться к орг.группе со своей инициативой и согласовать условия ее реализации и поощрения исходя из тематики каждой смены.

7.5. Принципы, методы и формы работы

При реализации комплексной программы «ИДЕЙствуй!» целесообразно ориентироваться на следующий принципы:

- принцип психологической комфортности;
- принцип самоуправления и соуправления;
- принцип развития критического мышления;
- принцип добровольного участия в деятельности лагерного коллектива;
- принцип субъект-субъектных отношений ребенка и взрослого;
- социально-адаптивный принцип;
- культуросообразный принцип;
- принцип творчества (или принцип креативности).

Система самоуправления:

«ЛидерСОЛПОЛ» - ежедневное собрание командиров отрядов, направленное на тесное взаимодействие с орг.группой смен, двусторонняя передача информации, фиксация результатов роста организации, взаимодействие с другими отрядами.

«МедиаСОЛПОЛ» - команда, которая освещает жизнь в лагере в режиме настоящего времени в официальных аккаунтах лагеря «Солнечная поляна» в социальной сети «Вконтакте» и на сайте учреждения, фотографирует и публикует сюжеты о проводимых на смене мероприятиях.

«ВолонтерСОЛПОЛ» - команда, отвечающая за четкость соблюдение режимных моментов (различные виды дежурства на отрядных местах и территории лагеря, а также во время массовых мероприятий).

Каждое объединение осуществляет деятельность под руководством опытного наставника (вожатого).

Методы:

- воспитательные (убеждение, внушение, поощрение, наказание, пример и т.д.);
- информационно-просветительные (изложение, комментирование, разъяснение, иллюстрирование, демонстрация и т.д.);
- организационные;
- методы социологического исследования (наблюдение, анкетирование, опрос, тестирование, анализ, обобщение и т.д.);
- наглядными (экспонирование, демонстрация, экранное информирование и т.д.);
- художественного воздействия (театрализация, искусство и т.д.).

Формы: коллективные творческие дела, тематические «огоньки», мастер-классы, видеоролики, игры, конкурсные программы, спортивные соревнования, ролевые игры, игры на местности, квесты, концерты, а также объединения по интересам, мастер-классы, дискуссии, дискотеки и тематические дни.

7.6. Этапы и их содержание

7.6.1. Подготовительный этап

На данном этапе моделируются содержание, основные формы и методы работы, система управления, логика развития смены. Во время подготовительного (пропедевтического) этапа проходит эмоциональная «настройка» ребенка и взрослого на предстоящую смену. Это время, когда ребенок и педагог определяют для себя, чего они ждут от смены, психологически и практически готовятся к отъезду в лагерь.

Ключевые мероприятия в данный период

Для вожатого:

- знакомство с лагерем, его территорией, педагогическим коллективом, заочное знакомство с отрядом;
- подготовка педагогической, личной документации вожатого;
- ознакомление с программой летней лагерной смены, ее содержанием;
- составление методической копилки вожатого.

Для организаторов смен и разработчиков программы:

- формирование пакета документов;
- разработка программы и ключевых мероприятий тематических смен;
- создание условий для реализации программы: разработка программ развивающих и досуговых мастер-классов, а также программы самоуправления;
- установление внешних связей;
- приобретение необходимого инвентаря;
- проведение инструктивных совещаний с сотрудниками лагеря;
- подготовка вожатых совместно с ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 2» по проекту «РRОвожатый»;
- инструктивно методические сборы вожатых на территории МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» с 21.04.2022 по 23.04.2022 г.

7.6.2. Организационный этап

Организационный этап представляет собой период адаптации детей к природноклиматическим, новым жизненным условиям, к новому человеческому и предметному окружению, к отсутствию родителей, к самообслуживанию, к режиму лагеря и к новым требованиям.

Ключевые мероприятия в данный период

Для вожатого:

- организация знакомства детей друг с другом, с вожатыми, с территорией и традициями лагеря;

- формирование доброжелательной атмосферы в отряде и создание условий для раскрытия способностей детей, их успешной социальной адаптации;
- вовлечение детей в совместную деятельность;
- формирование органов самоуправления, выявление лидеров;
- знакомство с режимными моментами лагеря, с санитарно-гигиеническими правилами.

Для организаторов смен и разработчиков программы:

- проведение медицинского осмотра;
- формирование и определение мастер-классов и открытых массовых дел;
- информирование родителей (законных представителей) по вопросам организации отдыха и оздоровления детей в период летней кампании 2022 года (в том числе посредством сети Интернет);
- подготовка дидактического материала, необходимых технических и канцелярских средств;
- входное анкетирование для детей с целью выявления их ожиданий от смены;
- диагностика уровня сформированности структурных компонентов социальной активности;
- адаптация и корректировка мероприятий.

7.6.3. Основной этап

Основной этап следует после организационного и характеризуется сменой эмоционального фона проводимых мероприятий. В этот период происходит самореализация ребенка в отряде и лагере. Вожатый меняет свою позицию: от руководителя и лидера он переходит на позицию консультанта, координатора. Если посмотреть на межличностные отношения, то это период конфликтов, поскольку происходит переоценка прошлого опыта и большую роль в детском коллективе начинает играть общественное мнение.

Ключевые мероприятия в данный период

Для вожатого:

- обеспечение совместной разнообразной творческой деятельности воспитанников;
- изучение сложившихся в отряде межличностных отношений;
- формирование у детей умений планировать и анализировать свою работу;
- создание и укрепление отрядных традиций;
- сплочение коллектива на основе самоуправления.

Для организаторов смен и разработчиков программы:

- реализация программы;
- обеспечение совместной вариативной деятельности детей;
- освещение деятельности на официальных аккаунтах лагеря в социальных сетях.

7.6.4. Заключительный этап

На этом этапе проводятся заключительные и итоговые события смены. В детском коллективе на первое место выходит неформальное общение детей, с которым связывают третий психологический кризис смены. В этот период необходимо найти равновесие между разными формами работы: общелагерные зрелищные мероприятия и индивидуальные отрядные дела. Все мероприятия должны иметь разную направленность: зрелищную, развлекательную или рефлексивную.

Ключевые мероприятия в данный период

Для вожатого:

- подведение итогов смены;
- демонстрация навыков и умений, приобретенных за смену;
- создание атмосферы дружеского прощания;
- анализ удовлетворенности участников смены совместной деятельностью.

Для организаторов смен и разработчиков программы:

- подведение итогов смены;
- проведение медицинской диагностики с целью определения показателей оценки эффективности оздоровления;
- анализ индивидуальных и групповых достижений;
- выходное анкетирование для детей с целью выявления степени удовлетворенности и реализации ожиданий от смены;
- диагностика уровня сформированности структурных компонентов социальной активности;
- освещение деятельности на официальных аккаунтах лагеря в социальных сетях.

7.6.5. Аналитико-рефлексивный этап

Данный этап осуществляется после проведения смены. В это время подводятся основные итоги педагогического коллектива, анализ реализации смены и сбор обратной связи от вожатых, воспитателей и родителей.

Ключевые мероприятия в данный период

Для вожатого:

- педагогический анализ смены;
- рефлексивный анализ собственной профессиональной деятельности.

Для организаторов смен и разработчиков программы:

- получение обратной связи от родителей;
- формирование пакета документов;
- составление аналитической справки, выводы;
- подготовка отчетной документации по итогам реализации программы;
- размещение итогов на сайте учреждения.

8. Необходимые условия для реализации программы

8.1. Нормативно-правовые условия

- 1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2. Устав учреждения.
- 3. Правила внутреннего трудового распорядка в детском оздоровительном лагере.
- 4. Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
- 5. Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в оздоровительном лагере.
- 6. Должностные инструкции работников.
- 7. СанПиН № 2.4.4.3155-13 "Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей".
- 8. Санитарно-эпидемиологическое заключение о соответствии деятельности, осуществляемой организацией отдыха и оздоровления детей, санитарноэпидемиологическим требованиям.
- 9. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и др. объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой короновирусной инфекции (COVID-19) от 30.06.2020 СП 3.1/2.4.3598-20.
- 10. Постановление № 3 от 13.07.2020 «О дополнительных мерах по обеспечению безопасного отдыха, оздоровления детей и подростков в Челябинской области в условиях сохранения рисков распространения COVID-19.
- 11. Справка о готовности ДОЛ.
- 12. Перечень основных нормативных правовых актов, необходимых для руководства и использования в работе организациями отдыха детей и их оздоровления (независимо от организационно-правовых форм и форм собственности) при организации отдыха детей и их оздоровления. (доступ по ссылке https://docs.cntd.ru/document/603187216).

8.2. Информационные

Информация о сроках проведения тематической смены, а также условия участия размещаются на сайте учреждения и в официальных аккаунтах лагеря в социальных сетях, рассылается по электронной почте в образовательные организации.

8.3. Финансовые

Муниципальное автономное учреждение детский оздоровительный лагерь «Солнечная поляна» открывается на основании приказа Комитета по делам образования г. Челябинска и комплектуется из обучающихся школ города Челябинска и Челябинской области. Зачисление производится на основании заявления родителей (законных представителей), оплаченного договора об оказании услуги отдыха и оздоровления, справке о том, что ребенок обучается в школе города Челябинска или Челябинской области, согласия на обработку персональных данных, а также пакета медицинских документов, установленных санитарно-

эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4.3648-20.

Финансирование реализации данной программы осуществляется за счет средств муниципального бюджета и внебюджетных средств.

8.4. Методические

Орг.группа смен и разработчики программ составляют методические рекомендации по проведению тематических отрядных дел, соответствующих тематике смены. В течение полугода до начала летней кампании для вожатых проводятся занятия в системе краткосрочных интенсивов, групповые и индивидуальные консультации по подготовке и проведению отрядной работы и массовых дел смены.

У представителей орг.группы смен можно получить: методические сборники по отрядным делам, огонькам, легендам; методические разработки в помощь организатору конкурсов, массовых дел, праздников, спортивной работы, прогулок; сборники игр, песен.

Разработчики программы заранее составляют методические разработки сценариев ключевых мероприятий тематических смен, развивающих и досуговых мастер-классов, а также средства диагностики эффективности реализации программы.

8.5. Мотивационные

МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» использует различные методы и формы для мотивации персонала:

Система самооценки. По итогу смены каждым вожатым заполняется чек-лист анализа проделанной им работы, как индивидуально, так и в команде с напарниками. Данная система позволяет получить обратную связь и отзыв о работе вожатых и воспитателей.

Рейтинг. На протяжении всей смены вожатые участвуют в создании и проведении мероприятий, создают авторские разработки и ведут непосредственно контроль за соблюдением режимных моментов отрядом. Итогом становится конкурс профессионального мастерства «РRОвожатый» среди вожатых лагеря, призеры которого получают денежные премии, а участники благодарственные письма и памятные сувениры.

Внутренняя атмосфера. Создание благоприятного климата внутри рабочего коллектива посредством проведения различных внутренних мероприятий среди персонала (тренинги, спортивные состязания, совместные выступления и т.д.) и корпоративной культуры позволяет мотивировать сотрудников на качественную работу. Находясь в комфортной атмосфере, вожатый в меньшей степени подвержен эмоциональному выгоранию, таким образом, это мотивирует его оставаться в коллективе и эффективно работать.

8.6. Природные условия

МАУ ДОЛ «Солнечная поляна» находится на территории Каштакского соснового бора.

8.7. Кадровые условия

Партнёры программы и сетевое взаимодействие

Для расширения кругозора участников программы и реализации заявленных задач, разработчиками программы формируется база социальных партнёров:

No	Наименование партне	ра Фо	рма партнерства

1	Комитет по делам образования города	Создание условий для реализации
1	Челябинска	Комплексной программы отдыха детей и
	163Momiteka	их оздоровления 2022 года в МАУ ДОЛ
		«Солнечная поляна»; контроль за
		исполнением требований, необходимых
		± ′
		для реализации летней оздоровительной
		кампании 2022 года
2	Отдел по делам несовершеннолетних и	Контроль за исполнением требований,
	защите их прав г. Челябинска	необходимых для реализации летней
		оздоровительной кампании 2022 года
3	Управление Роскомнадзора по	Контроль за исполнением требований,
	Челябинской области	необходимых для реализации летней
		оздоровительной кампании 2022 года
4	Управление Росгвардии по Челябинской	Обеспечение безопасности всем
	области.	участникам летней оздоровительной
		кампании 2022 года
5	Управление Роспотребнадзора по	Контроль за исполнением требований,
	Челябинской области.	необходимых для реализации летней
		оздоровительной кампании 2022 года
6	ГБПОУ «Челябинский педагогический	Подготовка вожатых для реализации
	колледж № 2»	летней кампании 2022 года в МАУ ДОЛ
	ROSSICAN St. 27	«Солнечная поляна» в рамках проекта
		«PRО-вожатый»
7	Городской Центр профориентационной	Реализация программы
'	работы.	профориентационного сбора; организация
	раооты.	мероприятий, способстующих на
		профессиональному и социальному самоопределению
8	МБУ "СПОРТИВНАЯ ШКОЛА	1
0	ОЛИМПИЙСКОГО РЕЗЕРВА	
		спортивного сбора; организация
	"ЮНОСТЬ-МЕТАР" города Челябинска	спортивных турниров
9	МБУ СШ «ОЛИМП» города	Реализация программы традиционного
	Челябинска	спортивного сбора; организация
		спортивных турниров
10	Спортивный клуб Каратэ Киокусинкай	Реализация программы традиционного
	«ZENSHO»	спортивного сбора; организация
		спортивных турниров
11	XIIII летний сбор обучающихся	Реализация программы XIIII летнего сбора
	кадетских классов образовательных	обучающихся кадетских классов
	организаций г. Челябинска	образовательных организаций г.
		Челябинска; проведение мероприятий,
		направленных на гражданско-
		патриотическое и культурно-нравственное
		воспитание
12	Коллектив современного танца	Проведение мастер-классов по
	«Акцент»	хореографии для участников смены;
	·	подготовка и проведение концертных
		программ
13	Вокально-хоровой коллектив «Детство»	Проведение мастер-классов по вокалу для
13	DOKAMBITO-VOLOBORI KOMMEKTRIB "MCICIBO"	проведение мастер-классов по вокалу для

	ДШИ № 3 г. Челябинска	участников смены; подготовка и проведение концертных программ
14	Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Областной Центр дополнительного образования детей»	Проведение мастер-классов по актерскому мастерству для участников смены; подготовка и проведение концертных программ
15	МБОУ "Школа-интернат спортивного профиля г. Челябинска"	Реализация программы традиционного спортивного сбора; организация спортивных турниров
16	Коллектив современного танца «DanceOpera»	Проведение мастер-классов по хореографии для участников смены; подготовка и проведение концертных программ
17	Студия танца «ЭЛЕМЕНТ»	Проведение мастер-классов по хореографии для участников смены; подготовка и проведение концертных программ
18	Государственное предприятие Челябинской области «Бассейн «Строитель»	Реализация программы традиционного спортивного сбора; организация спортивных турниров
19	МБУДО «ЦДЭ г. Челябинска»	Реализация образовательной программы «ЭКОСИТИ», проведение мастер-классов для участников смены
20	Лагерь-фестиваль молодежных инициатив и увлечений "КреативФест"	Реализация программы традиционного Сбора «МЕДИАдети.ЛЕТО» информационно-образовательного проекта «РКОнас: школьный медиахолдинг»; проведение мастер-классов, прессконференций, интеллектуальных турниров, конкурсно-игровых программ
21	АНО ДО «Челябинская областная школа кино и театра»	Проведение мастер-классов по актерскому мастерству для участников смены; подготовка и проведение концертных программ; медиасопровождение смены
22	МБУ «Спортивная школа олимпийского резерва № 12 по волейболу» города Челябинска	Реализация программы традиционного спортивного сбора; организация спортивных турниров
23	МАУДО «Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»	Реализация программы традиционного Сбора; проведение мастер-классов, прессконференций, интеллектуальных турниров, конкурсно-игровых программ

9. Возможные риски и способы их преодоления

Факторы риска	Пути преодоления
Природно-климатические	- учет возможных «капризов» погоды при планировании
условия	смен;
	- вариативность мероприятий на случай плохой погоды,
	разработка альтернативных дел в помещении;

	- вожатская копилка отрядных дел без предварительной
	подготовки.
Разновозрастной состав	Адаптация всех мероприятий смены согласно возрасту
участников смены	участников.
Отмена массовых мероприятий	- разграничение по времени участия отдельного отряда
	на станциях/заданиях, предусмотренных мероприятием;
	- проведение дискотек внутри отряда;
	- взаимодействие в онлайн чатах через вожатых для
	демонстрации результатов
	- использование имеющегося мультимедийного
	оборудования для
	демонстрации творческих заданий между отрядами.
Замалчивание родителями	- усиленный медицинский осмотр в день заезда;
факта отклонений в состоянии	- строгая проверка медицинских документов ребенка;
здоровья ребенка	- утренний и вечерний фильтр (термометрия).
Заболевания участников смены	- медицинское обслуживание;
	- профилактические процедуры;
	- постоянная забота и контроль со стороны вожатых и
	педагогов;
	- утренний и вечерний фильтр (термометрия).
Конфликтные ситуации внутри	- проведение совместного педагогического совета за
педагогического коллектива на	день до смены с целью создания позитивного настроя;
фоне постоянного пребывания в	- индивидуальные беседы с персоналом;
закрытом пространстве	- возможность представителю орг.группы встать на
	замену для предоставления выходного дня.
Эмоциональные и физические	- медицинский контроль;
перегрузки участников смены	- индивидуальная работа воспитателя с ребенком;
	- система вечернего анализа дня;
	- вечерние отрядные ритуалы;
	- планирование дня с учетом эмоционального состояния
	отряда;
	- проведение групповой релаксаци;
	- чередование творческих поручений;
	- вариативность внутриотрядного досуга с учетом
	пожеланий каждого ребенка.

10. Список литературы, использованной при разработке программы и необходимой в ходе ее реализации.

- 1. Асмолов А.Г. Системно-деятельностный подход к построению образовательных стандартов // Практика образования. 2008. № 2. С. 31-37.
- 2. Байрамов А.С. Динамика развития самостоятельности и критичности мышления у детей младшего школьного возраста. Докт. дисс. Баку, 1968.Октябрьская Е.С. Детский оздоровительный лагерь как пространство для развития социальной компетентности детей и подростков // Модели создания воспитывающей среды в образовательных организациях, организациях отдыха детей и их оздоровления: наука, технологии, практики: сб. ст. / под. ред. Т.Н. Владимировой, Н.Ю. Лесконог, Н.Ф. Шаламовой. М.: МПГУ, 2018. 454 с.

- 3. Бочарова, В. Г. Социально-педагогическая деятельность как научная категория / В. Г. Бочарова. Москва: Наука, 2002. 56 с.
- 4. Брудный, А. А. Игра : [расшифровка лекции] // Историческая психология и социология истории. -2011. №1. C. 210–219.
- 5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика-Пресс, 1999. 536 с.
- 6. Герасикова Е. Н., Родина Е. Н., Шпакова Г. А. Рынок настольных игр: тенденции и способы продвижения // Инновации в науке. 2018. № 6 (82). С. 58–60.
- 7. Инновационные подходы к моделированию программы детского оздоровительного лагеря/ Коваль С.А. – М., 2015.
- 8. Конышева Я.С. Актуализация понятия «социальная активность подростков» и его структурные компоненты // Научные школы. Молодежь в науке и культуре XXI века : материалы междунар. науч.-творч. форума (научной конференции), Челябинск : ЧГИК, 2020. С. 181–185.
- 9. Лапин Н.И. Социокультурный подход и социетально-функциональные структуры. // Социологические исследования. 2000. № 7. С. 3-12.
- 10. Леонтьев, А. Н. Деятельность, сознание, личность / А. Н. Леонтьев. Москва: Политиздат, 1975. 302 с.
- 11. Летний лагерь: Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий/ Артамонова Л.Е.-М., 2007.
- 12. «Лето это маленькая жизнь…» (сборник программ по организации летнего отдыха детей и подростков)/ Под ред Пахвицевич С.Н., Романенко Н.В. Тюмень: Издательство «Вектор Бук», 2007.
- 13. Магомедов Т.А. Деятельностный подход в организации летнего оздоровительного лагеря. Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. 2012. № 4 (21). С. 80-85.
- 14. Методические рекомендации по использованию государственных символов России при организации и проведении мероприятий, посвященных дням воинской славы России./Авт.-сост. Н.В. Илиевский. общ.ред.Ю.П .Квятковский.М.:-«Армпресс».-2007
- 15. Молчанова Н. В. Применение игровых технологий социально-культурной деятельности в развитии творческих способностей детей // Педагогический ИМИДЖ. 2020. Т. 14. № 3 (48). С. 459–471.
- 16. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Эгвес, 2006.
- 17. Обучающие настольные игры. Методическое пособие. URL: https://baltcsi.ru/biblioteka/obuchajushhie-nastolnye-igry/chast-1-struktura-sostav-i-vidy-nastolnoj-igry/ (дата обращения: 18.02.2021).
- 18. Отдыхаем на «отлично»!:Праздники и развлечения в детском лагере/В.М. Пашнина.-М.,2008.
- 19. Плеханов Г.В. Письма без адреса: письмо третье // Собр. соч.: в 20 т. М., 1924. Т. XIV.

- 20. Покровский Е.А. Русские детские игры: жребий, хороводы, символические игры. СПб.: Образовательные проекты: Речь; М.: Сфера, 2010.
- 21. Ролевая игра в детском загородном лагере: методика проведения игровой тематической смены/Б.В.Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко.-М.:Владос,2010-263 с.
- 22. Русанова В.С. специальность 071401 направление 011400.68 Социально-культурная деятельность[Текст]./Русанова В.С., Челябинск: ЧГАКИ, 2010.-298 с.
- 23. Сериков В.В. Образование и личность. Теория и практика проектирования пед. систем. М.: Издательская корпорация «Логос», 1999. 272с.
- 24. Указ Президента РФ о проведении в 2017 году в РФ года экологии [Электронный ресурс].- режим доступа: http://www.kremlin.ru/events/president/news/51142
- 25. Федеральная целевая программа «Культура России (2012-2018 гг)» [Электронный ресурс]. режим доступа: http://fcpkultura.ru/programma/opisanie-i-tekst-programmy/
- 26. Федорова О.К. Современные подходы к определению понятия социокультурного пространства и технологии его использования в воспитании. // Академия профессионального образования. 2019. № 3 (82). С. 69-71.
- 27. Шмаков, Сталь Анатольевич. Летний лагерь: вчера и сегодня: Метод. пособие / С.А. Шмаков; М-во образования Рос. Федерации. Деп. по молодеж. политике. Липецк: Инфол, 2002.- 83с.
- 28. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989. 1. Будни и праздники в детском оздоровительном лагере. Настольная книга вожатого./Г.Б.Барышникова Ярославль: Академия развития, 2007.

11. Приложения

Приложение № 1

Распорядок дня

Время	Мероприятие
8-00	Подъем
8-15	Зарядка
8-40	ВЛГ*, уборка комнат
8-30 (9-30)	Завтрак
10-00	Развивающие мастер-классы
11-00	Досуговые мастер-классы
12-00	Отрядное время, спорт-часы
12-30 (13-30)	Обед
14-00	Сон-час
15-45	ВЛГ*
16-00 (16-15)	Полдник
17-00	КТД*
18-20	Отрядное время, репетиции, подготовка дел
18-30(19-30)	Ужин
20-00	Вечернее дело
21-00 (21-30)	Второй ужин
21-50	Вечерний сбор, анализ дня
22-15	ВЛГ*
22-30	Отбой

^{*}ВЛГ – Время личной гигиены

^{*}КТД – Коллективное творческое дело

План-сетка профильной смены «Твоя Траектория»

			winding emerities w				
01.06. Cp	02.06. Чт	03.06. Пт	04.06. Сб	05.06. Bc	06.06. Пн	07.06. Вт	
ДЕНЬ ЗАЩИТЫ	1. ЛОС*	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	ДЕНЬ РУССКОГО	1. Сбор командиров.	
ДЕТЕЙ*	2. Мастер-классы	2. Мастер-классы	2. Мастер-классы	2. Мастер-классы.	ЯЗЫКА*	2. Мастер-классы.	
1. Заезд.	3. Концерт введения в	3. Презентация	3. Тропа доверия	3. Интеллектуальная	1. Сбор командиров.	3. Охота на вожатых	
Размещение	тематику смены и	отрядного уголка.	«Задай направление».	игра «Будь вКУРСе».	2. Мастер-классы.	«Навигатор	
2. Правила лагеря.	презентация	4. Концерт визиток	4. ДМП	4. Концерт-	3. Квиз-турнир	настроения».	
Техника	руководителей отрядов	отрядов «Отправная		путешествие «Билет	«Пушкинский день»	4. Концерт-фантазия	
безопасности.	«Берем курс».	точка»		на поезд».	4. КТД-эксКУРСия	«Имаджинариум»	
3. Игры на					«А я что, Пушкин		
знакомство.					что ли?»		
4. КТД -РВС*					5. Фильм-дискуссия		
5. ДМП* «День							
защиты детей»							
6. Огоньки введения							
в тематику смены			Вперед!	О тебе	Запомни	МОЖНО	
Организационный период «Направление: лето»			Основной период «Маршрут построен»				
08.06.	09.06.	10.06.	11.06.	12.06.	13.06.	14.06.	
1. Сбор командиров.	350 лет со дня	Лазертаг_день	Лазертаг_день	ДЕНЬ РОССИИ*	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	
2. Мастер-классы.	рождения Петра I*	«Ориентир»	«Ориентир»		2. ЛЗС	2. Операция НЗН*	
3. Детектив-день	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	Лазертаг_финал	3. Репетиции		
«Творческий поиск»	2. Мастер-классы.	2. Мастер-классы.	2. Мастер-классы.	«Ориентир»	4. Гала-концерт «Ты		
4. КТД «Шпион».	3. Интеллектуальная	3. Гостевание	3. Стратегическая	1. Сбор командиров.	идешь или нет?»		
5. ДМП	игра «Петр I и его	«Адреса и	игра «Моя	2 Торжественная	5. ДМП		
«наХОДка».	реформы»	адресаты»	География»	линейка,	6. Прощальный		
	4. Квест «По следам	4. Фестиваль	4. Стартинейджер	посвященная Дню	фейерверк.		
	Северной войны».	настольных игр	«Твой Ход»	России	7. Огоньки		
	5. Театрализованное			3. Флешмоб «Моя	прощаний.		
1	I .	1		Россия»			
	представление			1 000111111			
	представление «Юности честное			4. Мастер-классы от			
				4. Мастер-классы от МиМ			
начни С поиска	«Юности честное	мИр	твой ход	4. Мастер-классы от			
начни С поиска	«Юности честное зерцало»	1	твой ход	4. Мастер-классы от МиМ 5. Концерт «МиМ»	ельный период «Твоя Тр	раектория»	

^{*}РВС – «разведай/выведай/спроси» (квест-знакомство с территорией лагеря); *ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музыкальная программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены; НЗН – «нас здесь не было» (приведение в порядок отрядных мест)

^{*}ДНИ ЕДИНЫХ ДЕЙСТВИЙ – проводятся по единым федеральным методическим рекомендациям и материалам

16.06. Чт	17.06. Пт	18.06. Сб	19.06. Bc	20.06. Пн	21.06. Вт	22.06. Cp	
1. Заезд в лагерь. Размещение 2. Правила лагеря. Техника безопасности. 3. Игры на знакомство. 4. Фотоквест «Культурный код» 5. ДМП* «Добро пожаловать»	1. ЛОС* 2. Подготовка визиток и отрядных уголков. 3. Концерт введения в тематику смены и презентация руководителей отрядов.	1. Сбор командиров. 2. Репетиция визиток и подготовка отрядных уголков. 3. Презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов «Много нас»	1. Сбор командиров. 2. Презентация мастер-классов 3. Тропа доверия «Национальности». 4. ДМП	1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы 3. Интеллектуальная игра «Краеведение». 4. Театрализованное представление «Сказы Урала».	1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы 3. КТД «Открытия» 4. Фильм-дискуссия.	ДЕНЬ ПАМЯТИ И СКОРБИ* 1. Утренний перфоманс «Без объявления» 2. Митинг памяти 3. Концерт, посвященный Дню скорби и памяти 4. Акция «Свеча памяти»	
6. Огоньки введения			СТРАНА	РЕГИОН	НАУКА	ИСТОРИЯ	
в тематику смены	 зационный период «К	VIII TVIDOV		Осповной	пориол		
23.06.	24.06.	25.06.	Основной период 26.06. 27.06. 28.06. 29.06.				
				27.06. ДЕНЬ МОЛОДЕЖИ*	28.06.		
1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы 3. КТД «Личности». 4. ЛМК «Культурный код»	1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы 3. Фото-квест «National Geographic». 4. Конкурс социальных видеороликов «Береги и сохраняй»	Лазертаг_день «Ориентир» 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы 3. КТД «Трудности перевода» (литературное направление) 4. Стартинейджер «Непохожие».	Лазертаг_день «Ориентир» 1. Сбор командиров. 2. Бизнес-день: - получение лицензий - открытие предприятий - аукцион	Лазертаг_финал «Ориентир» 1. Сбор командиров. 2. Старт дня "Молодежь России - вчера, сегодня, завтра" 3. Квест «Цени.Твори.Действуй. » 4. Работа тематических площадок 5. Конкурсная программа «Мистер и Мисс лагеря»	 Сбор командиров. Репетиции ЛЗС Гала-концерт «Культурный код» ДМП Прощальный фейерверк. Огоньки прощаний. 	Операция НЗН	
ЛИЧНОСТИ	ПРИРОДА	ИСКУССТВО	ПРОМЫСЕЛ	О ТЕБЕ			
Основной период Заключительный период «Культурный к						эный код»	
*ПОС — Пинейка открытия смены: *ПМП — Летская музыкальная программа: *ПЗС — Пинейка закрытия смены: НЗН — «нас элесь не было» (привеление в порялок							

^{*}ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музыкальная программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены; НЗН – «нас здесь не было» (приведение в порядок отрядных мест)

*ДНИ ЕДИНЫХ ДЕЙСТВИЙ – проводятся по единым федеральным методическим рекомендациям и материалам

План-сетка тематической смены «Кибер VS. Игры»

1. Заезд в лагерь.		11,11	ан-сетка тематич	ескои смены «К	иоер v S. игры»		
Размещение 2. Правила дагеря. Техника безопасности. З. Игры на знакомство. 4. КТД «РВС» тематику смены и презентация руководителей отрядов. 3. Концерт введения в тематику смены и презентация руководителей отрядов. 4. Концерт визиток отрядов. 5. ДМП (Монтер-классы). 3. Изтелелект или мастерским. 3. Састинг на «Шоу талантов». 4. Концерт визиток отрядов. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация руководителей отрядов. 4. Концерт визиток отрядов. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядоного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 6. Огоньки введения в тематику смены 1 презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 5. ДМП Прота дискуссия. 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Кастинг на «Шоу талантов». 4. Шоу талантов». 4. Шоу талантов. 5. ДМП Прота дастинге. 4. Визисование от талантов. 5. ДМП Прота дастинге. 4. Визисование от талантов. 5. ДМП Прота дастинге. 4. Пота дастинге. 4. Визисование от талантов. 5. ДМП Прота дастинге. 4. Визисование от талантов. 5. ДМП Прота дастинге. 4.	1.07. Пт.	2.07. Сб.	3.07. Bc.	4.07. Пн.	5.07. Bt.	6.07. Cp.	7.07. Чт.
2. Празептации 2. Празептации 3. Иргентации 3. Отота на вожатых 4. КТД «РВС» 5. ДМП" «Поитрамны трезептация трудных уголков. 3. Концерт введения в тематику смены презептация трудного уголка. 4. КТД «РВС» 5. ДМП" «Поитрамны трезептация труководителей отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. отряд	1. Заезд в лагерь.	1. ЛОС*	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	1. Сбор	1. Сбор командиров.
Техника безопасности. 3. Игры на знакомство. 4. КТД «РВС» томатику смены и презентация отрядных уголков. 3. Концерт введения в тематику смены и презентация отрядов. 4. Концерт визиток отрядов «Загрузка» отрядов «Загрузк	Размещение	2. Подготовка				командиров.	2. Мастер-классы.
3. Кгры на знакомство. 4. КТД «РВС» 5. ДМП "«Поиграем"» 6. Огоньки введения в тематику смены 3. Концерт введения в тематику смены и презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 3. Презентация отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов. 3. Дильн на «Пом детер». 4. Концерт визиток отрядов. 4. Стети. 4. Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игра - захват перитории обим отрядованное представление «День семьи, любви и верности». 4. Кибер 4. Спевка «ЛЭП – любим эти песни» 4. Спевка «ЛЭП – любим эти песни» 5. Дупп «Кибер обим эти песни» 4. Спевка «ПЭП – любим эти песни» 4. Ст	2. Правила лагеря.	визиток и отрядных	визиток и	мастер-классов.	3. Охота на вожатых	2. Мастер-классы.	3. Интеллектуальная
4. КТД «РВС» тематику смены и презентация презентация отрядного уголка. 3. Презентация отрядного уголка. 3. Кастинг на «Шоу тралантов». 4. Фильмалискуссия. 4. Фильмалискуссия. социальных видеоролико митерационный период «Интер Да». 4. Фильмалискуссия. 4. Фильмалискуссия. видеоролико митерационных видеоролико митерационных видеоролико митер Да». Интры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Интер Да». Интер Да». Кибер Игры Кибер Игры Кибер Интер Да». Интер Да». Кибер Интер Да». Интер Да». Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Дазертат день «Ориентир» Ориентир» Ориентир»<	Техника безопасности.	уголков.	подготовка	Распределение по	«DOTA 2».	3. КТД «Игры	игра «GameBox».
5. ДМП" «Поиграем!» 6. Огоньки введения в тематику смены презентация руководителей отрядов. отрядного уголка. 4. Концерт визиток отрядов «Загрузка» 4. Концерт визиток отрядов «Атриза» 4. Тропа доверия «Теtris». 5. ДМП Дискуссия. видеоролико «ИнтерНЕТ-ИнтерДа». Верности» 8.07. 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Мастерская игр. 2. Мастер-классы. 3. Мастерская игр. 4. Театрализованное представление «День семьи, любви и верности». 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 9еальностъ». 4. КТД «ПакМэн» 5. ДМП «Sims. пресотавление «День семьи, любви и верности». 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 9еальностъ». 4. КтД «ПакМэн» 5. ДМП «Sims. пресотавление «День семьи, любви и верности». 4. Бизнес-день «Игра на бирже». 5. Аукцион. 4. Стартинейджер планк» 4. Стартинейджер планк» 4. Стартинейджер планк» 4. Стартинейджер планк» 3. ДМП «Кибер игры кибер планк» 4. Стартинейджер планк» 4. Стартинейдж	3. Игры на знакомство.	3. Концерт введения в	отрядных уголков.	мастерским.	4. Шоу талантов.	нашего двора»	4. Конкурс
6. Огоньки введения в тематику смены руководителей отрядов. 4. Концерт визиток отрядов «Загрузка» (Теtris». 4. Тропа доверия «Теtris». «Игры Кибер Игры Кибер командиров. 2. Мастер-классы. 3. Каест от МиМ 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Каест от МиМ 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Каест от МиМ 1. Сбор командиров. 2. Защита 3. Репетиции 4. Театрализованное представление «День семьи, любви и верности». Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер 3. Диптакаулы кизынан кизыны командиров. 3. Диг сер-класы. 3. Диптакаулы кизыны киз	4. КТД «РВС»	тематику смены и	3. Презентация	3. Кастинг на «Шоу		4. Фильм-	социальных
Тематику смены	5. ДМП* «Поиграем!»	презентация	отрядного уголка.	талантов».		дискуссия.	видеороликов
S. ДМП Кибер Игры Кибер К	6. Огоньки введения в	руководителей	4. Концерт визиток	4. Тропа доверия			«ИнтерНЕТ –
10.07 10.07 11.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 13.07 14.07 14.07 12.07 13.07 13.07 14.07 13.07 13.07 13.07 14.07 13.	тематику смены	отрядов.	отрядов «Загрузка»				ИнтерДа».
8.07. 9.07. 10.07. 11.07. 12.07. 13.07. 14.07. День единых действий: «День семьи, любви и верности» 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ игра – захват игрритории игра – захват игрритор				5. ДМП			
День единых действий: «День семьи, любви и верности» 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Мастерская 3. Мастерская 3. Мастерская 4. КТД «ПакМэн» 5. ДМП «Sims. 1. Сбор командиров. 4. Театрализованное представление «День семьи, любви и верности». 1. Сбор командиров. 4. Кторы 4. Стартинейджер командиров. 6. От. 6. От. 6. От. 7. От. 7	Орга	низационный период		Игры	Кибер	Игры	Кибер
«День семьи, любви и верности» 2. Мастер-классы. 2. Мастер-классы. 3. Мастерская 2. Мастер-классы. 3. Мастерская 2. Мастер-классы. 3. Мастерская 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ 4. Спевка «ЛЭП — проктов «Кибер-проктов» 4. Спевка «ЛЭП — проктов «Кибер — проктов» 4. Спе	8.07.	9.07.	10.07.	11.07.	12.07.	13.07.	14.07.
верности» 3. Мастерская 3. Мастерская 3. Стратегическая игра – захват территории 3. Квест от МиМ «Вся наша жизнь исра – захват территории 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Квест от МиМ «Вся наша жизнь игра – захват территории 3. Квест от МиМ «Вся наша жизнь игра – захват территории 4. Стернитории 4. Стернита игра – захват территории 4. Стернитории 4. Стерна и бирже». 4. Стерна и бирже и бирже». 4. Стерна и бирже». 4. Стерна и бирже». 4. Стерна и бирже	День единых действий:	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	Лазертаг_день	Лазертаг_день
1. Сбор командиров. 8 Виртуальная реальность». «Виртуальная реальность». игра – захват территории «МіпеСтаft» ч.Грам» «Вся наша жизнь исграм» командиров. 2. Мастер-класвальность». 3. Репетиции ч. МіпеСтаft» ч. Стартинейджер «Перезагрузка» 4. Спевка «ЛЭП – пюбим эти песни» 3. Репетиции ч. Детско-воз спектакль «О окна» 4. Театрализованное представление «День семьи, любви и верности». Кибер Игры Кибер Игры Кибер панк» Кибер Игры Кибер панк» *ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музы программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены *Детско-воз спектакль «О окна» *Детско-воз спектакль «О	«День семьи, любви и	2. Мастер-классы.	2. Мастер-классы.	2. Мастер-классы.	2. Мастер-классы.	«Ориентир»	«Ориентир»
2. Мастер-классы. дестиваль настольных игр. 4. КТД «ПакМэн» 5. ДМП «Sims. Персонаж будущего» гемьи, любви и верности». 4. Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры *ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музы Детская музы Программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены; *ДМП – Детская музы Программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены Мастер-классы первого часа (10:00): • «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офица аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет); • «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офица аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет);	верности»	3. Мастерская	3. Мастерская	3. Стратегическая	3. Квест от МиМ	1. Сбор	1. Сбор командиров.
3. Фестиваль настольных игр. 4. КТД «ПакМэн» 4. Бизнес-день «Игра на бирже». «МіпеСтаft» 4. Стартинейджер представление «День семьи, любви и верности». 4. КТД «ПакМэн» 4. Бизнес-день «Игра на бирже». 4. Стартинейджер «Перезагрузка» 4. Спевка «ЛЭП – любим эти песни» проектов «Кибер-будущее» спектакль «О окна» Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры 15.07. 16.07. 17.07. 18.07 *ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музы "Ориентир» 1. Сбор командиров. 2. Репетиции 2. Репетиции Мастер-классы первого часа (10:00): 1. Сбор командиров. 2. Торжественная линейка. 3. ЛЗС 4. Гала-концерт сраны (группа 11-группа 14-17 лет); • «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офица аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет);	1. Сбор командиров.	«Виртуальная	«Виртуальная	игра – захват			2. Мастер-классы.
игр. 5. ДМП «Sims. Персонаж будущего» «Игра на бирже». 1. Стартинейджер представление «День семьи, любви и верности». Лигры 4. Стартинейджер «Перезагрузка» любим эти песни» будущее» 3. ДМП «Кибер панк» спектакль «О окна» Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры Тавертаг финал программа; «ЛЗС – Линейка открытия смены; «ДМП – Детская музы программа; «ЛЗС – Линейка закрытия смены 1. Сбор командиров. 2. Репетиции 2. Репетиции 3. ЛЗС Мастер-классы первого часа (10:00): • «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офицака закрытов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет); 3. Малые Олимпийские Кибер Игры Кибер Игры Кибер Игры *ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музы программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены Мастер-классы первого часа (10:00): • «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офица аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет);	2. Мастер-классы.		1 -			2. Защита	3. Репетиции
4. Театрализованное представление «День семьи, любви и верности». Персонаж будущего» 5. Аукцион. «Перезагрузка» 3. ДМП «Кибер панк» окна» Игры Кибер Игры Игры Исры Операция НЗН Программа; *ЛЗС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музы Мастер-классы первого часа (10:00): Мастер-классы первого часа (10:00): «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офиц «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офиц «Кибер «Кибер «Кибер «Кибер Игры «Кибер Игры «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офиц «Кибер Кибер «Кибер «Кибер «Кибер «Кибер «Кибер <t< td=""><td>3. Фестиваль настольных</td><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td>4. Детско-вожатский</td></t<>	3. Фестиваль настольных			1			4. Детско-вожатский
представление «День семьи, любви и верности». Mгры Kибер Игры Кибер Игры Игры Кибер Игры Игры Кибер Игры Игры Кибер Игры Игры Игры Кибер Игры Игры		, ,			любим эти песни»		спектакль «Открытые
Семьи, любви и верности». Игры Кибер Игры Игры Мастер-классы первого часа (10:00):		Персонаж будущего»	5. Аукцион.	«Перезагрузка»		3. ДМП «Кибер-	окна»
Игры Кибер						панк»	
15.07. 16.07. 17.07. 18.07 *ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музы программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены; *ДМП – Детская музы программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены мастер-классы первого часа (10:00): «Ориентир» 2. Мастер-классы. 2. Репетиции Мастер-классы первого часа (10:00): 1. Сбор командиров. 3. ЛЗС «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офица аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-17 лет); 3. Малые Олимпийские фальность». «Солнечная поляна (группа 11-17 лет);	семьи, любви и верности».						
Лазертаг_финал «Ориентир» 1. Сбор командиров. 1. Сбор командиров. Операция НЗН программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены 1. Сбор командиров. 2. Мастер-классы. 3. Мастерская 3. ЛЗС Мастер-классы первого часа (10:00): 2. Торжественная линейка. «Виртуальная реальность». 4. Гала-концерт «Сате Over» аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет);	Игры	Кибер	Игры	Кибер	<u> </u>	1	Игры
«Ориентир» 2. Мастер-классы. 2. Репетиции 1. Сбор командиров. 3. Мастерская 3. ЛЗС 2. Торжественная линейка. «Виртуальная реальность». 4. Гала-концерт «Сате Очег» аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет);	15.07.	16.07.	17.07.	18.07	*ЛОС – Линейка открытия смены; *ДМП – Детская музыкальная		
«Ориентир» 2. Мастер-классы. 2. Репетиции Мастер-классы первого часа (10:00): 1. Сбор командиров. 3. Мастерская 3. ЛЗС • «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для офица аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11- труппа 14-17 лет); 2. Торжественная линейка. 3. Малые Олимпийские 4. Гала-концерт «Сате Очет» труппа 14-17 лет);	Лазертаг финал	1. Сбор командиров.	1. Сбор командиров.	Операция НЗН	программа; *ЛЗС – Линейка закрытия смены		
2. Торжественная линейка. «Виртуальная реальность». 4. Гала-концерт «Солнечная поляна (группа 11- управления поляна (группа	«Ориентир»	2. Мастер-классы.	2. Репетиции				
2. Торжественная линейка. «Виртуальная реальность». 4. Гала-концерт «Солнечная поляна (группа 11-группа 14-17 лет); 3. Малые Олимпийские феальность». «Game Over» группа 14-17 лет);	1. Сбор командиров.	3. Мастерская	3. ЛЗС		• «МедиаСОЛПОЛ» - создание контента для официальных		
		«Виртуальная	4. Гала-концерт		аккаунтов лагеря «Солнечная поляна (группа 11-13 лет,		
игры: 1 Репетиции МиМ 5 ПМП • «Game-design» - мастер-класс по игровому	3. Малые Олимпийские	реальность».	«Game Over»				
	игры:	4. Репетиции МиМ	5. ДМП		"Guille design" macrep islace no in pobolity		
		5. 3-Д (День добрых			конструированию (группа 11-13 лет, группа 14-17 лет);		
	1				(2 1 pyrillibi 1 1 1 1 ilet).		
	1		7. Огоньки		Мастер классы второго часа (11:00):		
эстафета. программа «Мистер и прощаний. • «Игротека» настольные игры;	1 -	1	прощаний.				
	4. Награждение.	Мисс лагеря».			«эшкрытый показ» фильм дискуссия,		
МОИ Заключительный период • «Энергия» - подвижные игры на свежем воздухе.	МОИ	вежем воздухе.					