

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "  
средняя общеобразовательная школа" Чебоксарского муниципа  
Чувашской Республики

Согласовано  
И.о. заместителя главы  
администрации Чебоксарского  
Муниципального округа Чувашской  
Республики по социальным вопросам –  
начальника Управления образования,  
спорта и молодежной политики  
Т.И. Иванова



Утверждаю  
Директор МБОУ «Янгильдин  
Муниципального округа Чув  
Республики

  
В.Н. Калин



Программа воспитания лагеря с днем  
пребыванием детей  
«КАПЕЛЬКИ»

Автор программы: н:

2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Лето для детей - это разрядка накопившегося за год напряжения, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творчества, совершенствование личностных возможностей, время открытий, игр, творческого труда. Задача родителей – сделать это время для ребят интересным и познавательным. Потому определить ребенка в оздоровительный лагерь дневного пребывания в большинстве своем лучшее решение для работающих родителей. Для педагогов в летний период появляется дополнительная возможность сближения с детьми в отсутствии уроков и в более расслабленной обстановке. Помимо оздоровления дети под присмотром воспитателей занимаются творчеством, спортом, расширяют кругозор. Эта смена будет проходить под девизом «Думай! Дружи! Действуй!».

Девиз, выбранный нами, неслучаен. Во-первых, он обозначен конкурсом программ «Лето 3Д: Думай! Дружи! Действуй!», во-вторых, он лучше всего отражает задачи смены. Ведь в детском коллективе дружба, взаимоуважение – это обязательные условия совместного времяпрепровождения, действие – как форма любого движения – основа жизнедеятельности ребенка, а думать и развивать мышление, логику и эрудицию во внеурочное время – дополнительный бонус пребывания в нашем пространстве. Все эти три значимых слова очень хорошо кооперируются и отражаются в игре. Ведь игровая деятельность — это погружение во взаимодействие, активность движения, легкий способ развития и отличный досуг. Кроме того, мы решили поиграть с буквой «Д» и выбрали довольно много слов на эту букву, с помощью которых раскрываем свою идею и расширяем словарный запас ребят.

К реализации программы привлекаются дети 7 – 17 лет. Достаточно большой возрастной разрыв диктует свои правила. Но и дает свои плюсы – позволяет детям обрести дополнительный опыт общения: старших учит ответственности за младших, а младших – мотивирует на решение более серьезных дел. Наша задача – организовать пространство, в котором каждый ребёнок сможет обрести радость общения, возможность познать свою личность и стать значимым звеном в коллективе. Именно на коллективное творчество мы делаем акцент в этом году. Для детей необходимы общение, совместное творчество, взаимодействие, общая идея, единая цель. И пусть в рамках ограничений мы не имеем возможности проводить общелагерные мероприятия, сплочение ребят мы рассчитываем организовать с помощью общеотрядных задач.

Поколение нынешних детей больше всего любит компьютерные игры. И поэтому детям не хватает общения, умения разрешать конфликты и даже достойно и спокойно принимать поражения. Мы решили, исправить это положение, ну или хотя бы дать возможность нашим детям почувствовать себя игроками в реальных обстоятельствах и в реальном времени.

С точки зрения психологов игра – наиболее действенный способ для повышения психологической устойчивости ребенка, приобретения

и усовершенствования навыков общения, избавления от различных страхов и фобий. В.А. Сухомлинский подчеркивал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Вообще, игра в любом её проявлении всегда считалась главным атрибутом детства.

Легендой погружения в разные формы игр – будет освоение профессии детектива.

Это та самая игра, в которую можно смело включить самые разные игры: и на сплочение коллектива, чтобы подружиться с другими участниками; и на развитие мыслительных процессов (куда детективам без дедукции и умозаключений?); и на подвижные игры – ведь детектив – это и скорость реакций, и хорошая физическая подготовка. Всё в соответствии с выбранным курсом – **«Думай! Дружи! Действуй!»**.

Отряд лагеря представляет собой детективное агентство, имеющее необходимые атрибуты: название, девиз, эмблему. **Дети-детективы**, в течение всей смены проводят расследования, решают задачи и головоломки. Растут по карьерной лестнице посредством участия в различных событиях, каждое из которых создает определенную ролевую ситуацию, предполагает свой метод погружения в работу.

Задача групп – ежедневно выполнять определённое задание, получая новую подсказку. За успешное прохождение миссии начинающие детективы получают жетоны, которые вклеивают в свою индивидуальную книжку **«Досье детектива»**. Определённое количество жетонов станет основанием для присвоения новых рангов (от стажёра до правительственного агента) в профессии и получении **«Диплома детектива»**.

**Дела** составлены так, чтобы все агентства, распределив обязанности, могли направить свои усилия на основное расследование. В этом суть коллективной работы. Каждое **дело** подобрано так, чтобы развить в детях качества, свойственные настоящим детективам:

- коммуникабельность;
- внимательность;
- сообразительность;
- наблюдательность;
- энергичность;
- мужество;
- целеустремлённость;
- патриотизм;
- мобильность;
- умение собирать и анализировать материал.

Именно они являются «красной нитью», связующей все события и «дела». Предусмотрены дополнительные жетоны для поощрения отличившихся детективов и разнообразных инициатив со стороны ребят. Для этого выделяется один день, после прохождения основного

расследования.

Программа лагеря дает возможность детям проявить себя и побуждает к активной деятельности, позволяет самим стать организаторами собственных инициатив в своих же коллективах. За время работы лагеря с дневным пребыванием «Диванные дезертиры - детективы» будут проведены и организованы познавательные, патриотические, спортивные, оздоровительные, развлекательные, коллективные творческие дела. А в конце смены будет выпущен видеоролик о жизни лагеря силами наших воспитанников.

**Практическая значимость** программы – через сюжетно-ролевою игру дать детям возможность для личностного роста, расширяя его кругозор, словарный запас, развивая его любознательность, давая возможность проводить эксперименты и опыты, делать умозаключения и выводы. Участие в различных коллективных играх формирует его нравственные ценности и моральные установки. Программа также способствует формированию самостоятельности детей в организации совместной деятельности, через включение детей в совместное творческое дело на уровне группы, отряда и предусматривает развитие и воспитание ребят в коллективе.

## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Создание оптимальных условий для развития личности ребенка в каникулярный период,

обеспечивающих полноценный отдых детей, их оздоровление, физическую активность, воспитание патриотизма, обогащение кругозора, формирование культурной среды, развитие интереса к совместному творчеству.

### **Задачи:**

- Создать условия для формирования у участников Программы активной жизненной позиции через участие в событиях смены.
- Знакомство с естественными науками, проведение опытов.
- Развить в себе навыки творческой и исследовательской деятельности.
  - Искать решение различных познавательных учебно-практических нравственно-этических ситуаций.
- Работать с разными источниками информации.
- Овладеть навыками смыслового чтения текстов.
  - Содействовать укреплению здоровья участников Программы через включение спортивно-оздоровительную деятельность.
  - Формировать качества, составляющие культуру поведения, санитарно-гигиеническую культуру.

- Соблюдение безопасности жизнедеятельности детей и подростков в период летних каникул.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Сюжет смены заключается в освоении профессии детектива, а также сопряженными с ней видами деятельности. Это позволит детям решить множество задач и совместно разгадать главную головоломку.

Полное повсеместное погружение в игру позволит реализовать два важных момента:

- дать возможность любому участнику Программы во время сюжетно-ролевой игры попробовать себя в разных ролях;
  - определить наиболее активных, инициативных участников Программы.

Изначально все участники Программы делятся на 2 отрядов по 20 человек. Деятельность каждого отряда сопровождают два воспитателя – учителя МБОУ «Янгильдинская СОШ. По отрядам ребята распределяются с учетом возраста.

Каждый отряд становится детективным агентством и работает сообща. В итоге каждый детектив, а точнее «стажёр», раскрывая дела и получая жетоны, имеет возможность вырасти профессионально до звания «правительственного агента»:

- стажёр;
- детектив;
- главный детектив;
- правительственный агент.

10 день смены разделен на 5 тематических отрезков:

- 1– 2 день – вводная, организационная часть (4 дня) под девизом «Дружи!»;
- 3– 4 день – основная часть (5 дней) под девизом «Действуй!»;
- 5– 6 день – основная часть (6 дней) под девизом «Думай!»;
- 7– 8 день – заключительная часть (4 дня) под девизом «Дружи!

**Думай! Действуй!»**

- 9– 10 день – итоговая часть подведение итогов, вручение званий. Каждому из трех составляющих девиза отдается определенное количество дней (см. выше),

во время которых участники Программы участвуют в различных событиях. По мере решения задач каждый участник смены получает детективный жетон – значок детектива (разные по цвету – в зависимости от рейтинга мероприятия и уровня сложности). В конце смены идет подсчет жетонов и присвоение особых званий. Номинации будут у всех агентств, но гран-при получит один.

Каждый день все отряды будут получать письма из «Детективного Министерства» – главного органа управления, в которых будет информация по теме смены и задания, которые нужно будет выполнить отрядам. Во время ежедневных массовых событий

участники Программы будут вспоминать информацию из писем (развитие кругозора). В течение смены будут проведены мастер-классы (далее МК).

Среди заданий, которые нужно будет выполнить каждому – головоломки, опыты, поиск сокровищ, работа с зашифрованными текстами (кодирование и дешифровка).

В соответствии с нормами СанПиН для детей разработан режим дня. События каждого дня мы разместили в План-сетке.

## РЕЖИМ ДНЯ

8.00-9.00 –

встреча

детей, фитнес-зарядка

9.00-9.15 –

утренняя линейка

9.15-9.45 – завтрак

9.45-12.15 – работа

по плану отрядов, кружков

12.15-13.45 –

оздоровительные процедуры

13.15-13.45 – обед

отрядов

13.15-14.00 – свободное время, итоговая линейка

## ПЛАН-СЕТКА РАБОТЫ ЛАГЕРЯ (ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ СОБЫТИЯ ПО ТЕМЕ СМЕНИ)

День	Направление	Событие смены	Сод
<b>«ДРУЖИ!»</b>			
1	1 – 2 день – вводная организационная часть.	<b>«Доска дознания»</b> Начало смены. Посвящение.	Ребятам выдается «Доска дознания №1», раскрытие мозаики, анализировать мозаику, которую станет частью мозаики и «Доски дознания» проходит посвящение детей в «стажёры»
	Ребята знакомятся друг с другом и развивают в себе качество		
	<b>«коммуникабельность»</b> , изучают правила		
	жизни в летнем оздоровительном лагере дневного		

1	1 – 2 день – вводная	<b>«Доска дознания»</b>	Ребятам выдается №1», раскрытие развить качество анализировать ма которого станет с частей мозаики и «Доски дознания проходит посвящ детей в «стажёры
	организационная	Начало смены. Посвящение.	
	часть.		
	Ребята знакомятся		
	друг с другом и		
	развивают в себе		
	качество		
	<b>«коммуникабельнос</b>		
	<b>ть», изучают правила</b>		
	жизни в летнем		
оздоровительном			
лагере дневного			
пребывания.			
2		<b>«Детектор дружбы»</b>	Игры на знакомс «Я люблю...» «Вот я какой!» «Сходство и разл
		<b>«Детектор дружбы. Демаскировка»</b>	Демаскировка – с собственных кач участие в играх. Квест «Тропа до
		<b>«Детектор дружбы. Диагноз - друг»</b>	Игры на сплочен
			«Снежный ком» «Нить Ариадны»
			«ПУтанка»
<b>«ДЕЙСТВУЙ!»</b>			

3	3-4 день – основной этап. Задачи этих дней направлены на развитие физических способностей, <b>мобильности, энергичности</b> и скорости реакции. Дела <b>«Движения в динамике»</b> и <b>«Добыча доблести»</b> включают в себя разнообразные спортивные мероприятия, эстафеты и другие игры на воздухе. <b>«Дорожное дело»</b> позволит повторить правила дорожного движения и проиграть реальные дорожные ситуации, примерив на себя роли инспекторов, водителей и пешеходов.	<b>«Добыча доблести»</b>	«История одного Знакомство с извл литературными п детективами.  Спортивные эста быстрый и ловки
		<b>«Добыча доблести. Доскональный доступ»</b>	«Развитие загадо Игра «Оценка гру  Спортивные эста быстрый и ловки
4	инспекторов, водителей и пешеходов. В честь праздника <b>«День России»</b> патриотические события, связанные с историей нашей	<b>«Движения в динамике»</b>	Спортивные эста быстрый и ловки  Опытным путем делают мыльные
		(в честь праздников «День друзей» и «День мыльных пузырей»)  <b>«Движения в динамике. Дорожное дело»</b>	Министерство пр

	страны	(ПДД)	разобраться в «Д» детально восстан происшествия. Д внедряются в раб перевоплощаютс дорожного движе представляет соб творческое дело изучение и повто 1 отряд – констр. 2 отряд – автомоб • отряд – Дорож дозор(инспекторы • отряд – Дорож 5 отряд – Дизайне  Что такое «дакти роль выполняет н профессии? Квест-Игра «Счи
		«День дактилоскопии» (в честь праздника «День разрисованных ладоней»)	Что такое «дакти роль выполняет н профессии? Квест-Игра «Счи
		«Дивная держава» (в честь праздника «День России»)	Квест-игра «Диви посвященная Дни на знание истори открытий, всемир все о достоянии н
<b>ДЕВИЗ «ДУМАЙ!»</b>			
5	5-6 день – основной этап, направлен на развитие <b>дедукции и эрудиции. Дело</b>	«Долой досаду!» (в честь праздника «День улыбок»)	Игра-пантомима Чемпионат по на серии «Элиас» - у слова по чужим с
	«Декорации для дезинформации» включает в себя разнообразные виды шифрования и кодировки. <b>Дело</b>	«Декорации для дезинформации» (шифры)	рисунки, изображ
		«Древняя дуэль» (шахматы)	<b>Дело «Декорации дезинформации»</b> разнообразные ви икодировки. <b>Дело «Древняя д</b>

	«Декорации для дезинформации» включает в себя разнообразные виды шифрования и кодировки. Дело «Древняя дуэль» посвящены старинной интеллектуальной игре «шахматы», в которой дети не только познакомятся с правилами, хитростями игры, но и выступят в роли живых фигур. Дело «Достояние дедов. Древний депозит», посвященное памятной дате начала Великой Отечественной Войны, перенесет ребят во времена подвигов наших дедов и научит мужественности и решительности.	«Декорации для дезинформации» (шифры) «Древняя дуэль» (шахматы)	рисунки, изображающие Дело «Декорации для дезинформации» разнообразные виды шифрования и кодировки. Дело «Древняя дуэль» старинной интеллектуальной игре «шахматы», в которой дети не только познакомятся с правилами, хитростями игры, но и выступят в роли живых фигур. Формат шахматных фигур
6		«Диковинные догадки» (в честь праздника «День наблюдения за облаками»)	Химические опыты по выявлению детектива»
		«День дознаний» (изучение физиогномики в честь праздника «День селфи»)	Изучение физиогномики, позволяющее распознавать эмоции по мимике, восприятием «что такое селфи» получение информации о личности человека по его фотографии. Формат видеоролика
		«Достояние дедов» (в честь памятного дня «День начала Великой Отечественной Войны»)	Игра «Глухой телеграф» Изучение сигналов для передачи послания на расстоянии, выработка навыков его на практике.  Игра «Захват территории»
<b>ДЕВИЗ «ДРУЖИ! ДУМАЙ! ДЕЙСТВУЙ!»</b>			
7	<b>Дни объединения</b>	<b>«Двусмысленный диалог»</b>	Изготовление невидимых посланий
	<b>всех девизов в один большой и ёмкий. Дело «Двусмысленный диалог» разовьет наблюдательность и сообразительность, научит читать между строк и замечать то, что скрыто от других глаз.</b>	(в честь праздника «День тайных посланий»)	разными способами обмена посланиями, занесение важных сведений
		«Дух детства»	Игры на свежем воздухе «Охотник и утки» «Городки» «Сабжо» «Классики»

	<b>всех девизов в один большой и ёмкий. Дело «Двусмысленный диалог»</b> разовьет <b>наблюдательность и сообразительность</b> , научит читать между строк и замечать то, что скрыто от других глаз.	(в честь праздника «День тайных посланий»)	разными способами посланий невидим обмен посланиям занесение важных сведений
		«Дух детства»	Игры на свежем воздухе «Охотник и утки» «Городки» «Сабжо» «Классики»
8	<b>Целеустремленность</b> ребят, которые примут активное участие в разработке дела « <b>Достойное дерзание - допрыгнуть до дознания!</b> » в день инициатив, определит достойных называться <b>Правительственными агентами</b>	«Дух детства» (в честь праздника «День молодежи»)	Творческие конкурсы Игры на свежем воздухе «Стоп! Халихалоло»
		«Достойное дерзание!» (день инициатив и дополнительных жетонов)	Письмо о закрытии детективного сезона
9	Заключительный этап. Последние два дня закрывают смену. Дело « <b>Дрифт-дэнс</b> » научит детективов тому, что нужно уметь восстанавливать силы после напряженной работы. Ребята представят танцевальное	«Дрифт-дэнс» (дискотека) (в честь праздника «День объятий»)	Дело «Дрифт-дэнс» тому, что нужно уметь восстанавливать силы после напряженной работы. Ребята представят командное выступление на дискотеке, зарядят позитивной энергией, покажут новые танцевальные движения.
10		«Диплом детектива» <b>Закрытие смены. Вручение наград</b>	«Я – настоящий детектив»
	командное выступление во время дискотеки, зарядятся друг от друга позитивной энергетикой и узнают новые танцевальные движения.		

**В течение смены будут проводиться и другие мероприятия.**

- Спортивно-оздоровительное направление: ежедневные зарядки; отрядные игры в футбол и пионербол; эстафеты; «весёлые старты», для каждого отряда индивидуальное расписание.

- Профилактическая работа: традиционно проводятся инструктажи и мероприятия совместно с ГИБДД - викторина, эстафета с участием сотрудников МЧС.

- В течение смены также пройдут МК «Химия – друг детектива», «Дедукция – наше всё» и др. На МК приглашаются все желающие поотрядно. Данные МК проводит старший воспитатель. Самое главное в проведении МК – ориентация на разновозрастную аудиторию (7-16 лет) и доступный язык (просто о сложном).

- В подготовительный период воспитатели будут обучены разнообразным играм, поэтому у участников Программы будет возможность научиться взаимодействовать друг с другом в формате различных игр.

### **ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ СМЕНЫ**

Благодаря созданию оптимальных условий для сохранения и укрепления здоровья детей, их полноценного отдыха, позволяющего реально способствовать развитию творческих, интеллектуальных и других способностей детей, участники Программы будут погружены в разнообразную деятельность через включение в сюжетно-ролевую игру; будет укреплено их здоровье через включение в спортивно-оздоровительную деятельность; созданы условия для формирования у участников Программы активной жизненной позиции через участие в событиях смены.

#### **Личностные и метапредметные результаты освоения программы**

*Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:*

- формирование у ребёнка ценностных ориентиров;
- знакомство с всемирно известными авторами детективного жанра и их героями;
- воспитание уважительного отношения к процессу погружения в профессию, как свою, так и других людей;
- овладение различными приёмами и техникой детективной деятельности;
- выработка навыков самостоятельной и групповой работы.

#### **Метапредметными результатами изучения программы**

**является формированием следующих универсальных учебных действий (УУД).**

*Регулятивные УУД:*

- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно давать оценку своей деятельности и деятельности других;

*Познавательные УУД:*

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;

- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

*Коммуникативные УУД:*

- уметь слушать и понимать речь других;
- уметь внимательно читать и понимать содержание текста;
- учиться согласовано работать в группе:
  - а) учиться распределять работу между участниками проекта;
  - б) понимать общую задачу проекта и точно выполнять свою часть работы;
  - в) уметь выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, стороннего наблюдателя

- свидетеля).

Исходя из этого, участники Программы – учащиеся МАОУ Лицей №7, получив новые знания и умения, смогут реализовать их в течение учебного года как в учебных, так и внеурочных событиях, войдя в актив Лицея.

## **ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ**

Предполагается поэтапное отслеживание эффективности педагогических воздействий. Прежде всего, в рамках ежедневных планерок и летучек (раз в 2 дня). Обязательны рефлексия мероприятий; мониторинг «Детективного досье» (книжек детективов); заполнение «Документа диагностики» входное и итоговое анкетирования (см. в Приложениях):

**На первом этапе** (организационный период) – это анкета, которую проводят в отрядах воспитатели: ожидания, готовность личного участия и т.д.

**На втором этапе** (основной период) – получение информации о состоянии участника Программы, степени его удовлетворенности из Дневника, который будет заполнять каждый участник Программы).

**На третьем этапе** (заключительный период) – это анкета, которую проводят в отрядах воспитатели: оправдались ли ожидания участника Программы, личные приращения.

Также запланировано онлайн-анкетирование родителей с размещением ссылок на анкету (через Google форму).

## **КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ**

- Общая удовлетворенность отдыхом в летнем оздоровительном лагере дневного пребывания на базе МБОУ «Янгильдинская СОШ»
- Уровень интереса к теме смены, событиям сюжетно-ролевой игры.
- Полученные в ходе смены приращения.

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Для успешной реализации программы необходимо следующее оборудование в комнатах отрядов: компьютер, экран. В актовом зале – комплект аудио- и видеоаппаратуры, приборы освещения, микрофоны. Для мероприятий на свежем воздухе (на стадионе и площадке перед лицеем) – спортивный инвентарь. В кабинете старшего воспитателя и начальника оздоровительного лагеря должен быть компьютер, принтер.

В отрядных комнатах – разнообразные настольные игры, художественная литература. Лагерь должен располагать не только отрядными комнатами, актовым залом, но и спортивным залом (на случай непогоды),

своим стадионом.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

Лагерные игры на все вкусы: <https://summerca>