


ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ГОРОДА МОСКВЫ

Государственное автономное учреждение культуры города Москвы
"Московское агентство организации отдыха и туризма"
(ГАУК "МОСГОРТУР")

Управление образовательной деятельности
и методического сопровождения

Отдел разработки и реализации программ детского отдыха

СОГЛАСОВАНО

Заместитель генерального директора
 /Ю.Ю.СИЛЕНКО/

" 5 " мая 2025 г.

Начальник Управления образовательной
деятельности и методического
сопровождения

 /И.Л.КОСТИНА/

" 5 " мая 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Исполняющий обязанности
генерального директора
 /Д.А.БУЯНОВ/

" 8 " мая 2025 г.

Программа детского отдыха
"Время открытий"

Авторы программы

Удалова Анастасия Олеговна,
начальник Отдела разработки
и реализации программ
детского отдыха

Погодина Ольга Юрьевна,
методист Отдела разработки
и реализации программ
детского отдыха

Управления образовательной
деятельности и методического
сопровождения
ГАУК "МОСГОРТУР"

Москва, 2025 г.

ПАСПОРТ
программы детского отдыха "Время открытий"

№ п/п	Компоненты	Содержание
1.	Актуальность программы	<p>В современном мире, где технологии, экология и социальные вызовы стремительно меняют нашу жизнь, детям необходимо развивать навыки критического мышления, кооперации и творческого подхода к решению задач. Программа "Время открытий" предлагает уникальный формат, где участники через проектную деятельность и игровую модель погружаются в мир науки, творчества, экологии, социальной сферы и предпринимательства. Это помогает детям не только узнать новое, но и научиться применять знания на практике, развивая уверенность в своих силах и готовность к вызовам будущего. Программа особенно актуальна в 2025 году, когда доступ к новым технологиям и экологическим инициативам становится ключевым фактором для формирования осознанного поколения. Игровой подход через "открытие дверей" мотивирует детей к исследованиям, развивает интерес к обучению и раскрывает их потенциал.</p>
2.	Цель программы	<p>Развитие кооперативных навыков и критического мышления через создание проектов в различных сферах нашей жизни.</p>
3.	Задачи программы	<p>Развить творческие способности участников; развить навыки креативного мышления; развить навыки кооперации и критического мышления; сформировать базовое представление об этапах создания проектов; стимулировать творческую активность и развивать художественные навыки через участие в мастер-классах и мероприятиях; развить навыки работы в команде.</p>
4.	Адресаты программы	<p>Дети и подростки в возрасте 7-17 лет (включительно).</p>
5.	Сроки реализации	<p>Летняя оздоровительная кампания 2025 года. Продолжительность программы – 10 дней.</p>

		Программа может быть адаптирована на другое количество дней.
6.	Количество участников программы	До 350 участников. Программа может быть адаптирована на другое количество участников.
7.	Игровая модель смены	Участникам предстоит совершить путешествие в мир открытий через "открытие дверей" в пять ключевых сфер: наука, творчество, социальная сфера, экология и предпринимательство. Каждый день участники зарабатывают "ключи открывателей", выполняя задания и проходя испытания, чтобы открыть новую "вселенную" (лабораторию). В каждой вселенной их ждут уникальные события, мастер-классы и хакатоны, где они создают проекты по заданным направлениям. Ежедневно участники проживают тематический день, соответствующий открытой вселенной, а вечером заполняют "чек-лист открывателя", фиксируя свои достижения. Кульминацией смены станет "Тендер" – презентация проектов, где участники представят свои идеи и поборются за звание лучших открывателей.
8.	Ключевые мероприятия	Вводное мероприятие "Парадная; серия мероприятий "Коллаборация"; упражнение "Город"; интерактивное шоу "Добрый город"; конкурсно-игровая программа "Тайна Теслы"; фешн-шоу "Эко-кутюр"; деловая игра "Мемополия"; презентация проектов "Тендер".
9.	Предполагаемые результаты смены	Участники: познакомятся с основами проектной деятельности; разовьют творческие способности и креативное мышление; улучшат навыки кооперации и критического мышления; научатся работать в команде и решать практические задачи; создадут собственные проекты в сферах науки, творчества, экологии, социальной сферы и предпринимательства; разовьют уверенность в своих силах через участие в хакатонах и мастер-классах.

10.	Авторы-составители программы	<p>Удалова Анастасия Олеговна, начальник Отдела разработки и реализации программ детского отдыха. Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".</p> <p>Погодина Ольга Юрьевна, методист Отдела разработки и реализации программ детского отдыха. Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".</p>
11	Художник – оформитель программы	<p>Анищенко Мария Вадимовна, преподаватель Отдела обучения педагогического персонала Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".</p>

Оглавление

I.	Введение.....	6
1.1.	Актуальность программы.....	6
1.2.	Новизна программы.....	6
1.3.	Участники программы.....	6
1.4.	Педагогическая идея.....	6
II.	Целевые ориентиры	8
2.1.	Цели и задачи программы	8
III.	Основное содержание и механизмы реализации программы	9
3.1.	Логика развития программы по этапам	9
3.2.	Модель управления программой.....	11
3.3.	Понятийный аппарат	12
3.4.	Игровая модель	15
3.5.	Система мотивации и стимулирования участников.....	15
3.6.	Ключевые события смены.....	18
IV	Ресурсное обеспечение.....	21
4.1.	Природные условия	21
4.2.	Методические условия	21
4.3.	Организационные условия.....	21
4.4.	Информационные условия.....	22
4.5.	Материально-технические условия.....	22
4.6.	Финансовые условия	23
4.7.	Кадровые условия	23
4.8.	Мотивационные условия.....	24
V.	Критерии и способы оценки качества реализации программы	26
VI.	Список используемых источников.....	31
	Приложение 1	34
	Приложение 2	38
	Приложение 3	57
	Приложение 4	62
	Приложение 5	68

I. Введение

1.1 Актуальность программы

В современном мире, где технологии, экология и социальные вызовы стремительно меняют нашу жизнь, детям необходимо развивать навыки критического мышления, кооперации и творческого подхода к решению задач. Программа "Время открытий" предлагает формат, где участники через проектную деятельность и игровую модель погружаются в мир науки, творчества, экологии, социальной сферы и предпринимательства.

Это помогает детям не только узнать новое, но и научиться применять знания на практике, развивая уверенность в своих силах и готовность

к вызовам будущего. Программа особенно актуальна в 2025 году, когда доступ к новым технологиям и экологическим инициативам становится ключевым фактором для формирования осознанного поколения. Игровой подход через "открытие дверей" мотивирует детей к исследованиям, развивает интерес к обучению и раскрывает их потенциал.

1.2. Новизна программы

Программа "Время открытий" – это новый формат, где дети учатся критически мыслить, сотрудничать и творчески решать задачи через проектную деятельность и игру. В программе присутствует интеграция науки, экологии, творчества, социальной сферы и предпринимательства в одном игровом процессе с элементом "открытия дверей", который стимулирует любознательность и практическое применение знаний.

В 2025 году, когда технологии и экологические инициативы особенно важны, такой подход помогает детям получать информацию и уверенно применять её, развивая самостоятельность, командные навыки и готовность к вызовам будущего. Игровой формат делает обучение живым и мотивирующим, превращая знания в личный опыт и открывая потенциал каждого ребёнка.

1.3 Участники программы

Программа детского отдыха "Время открытий" рассчитана на детей в возрасте от 7 до 17 лет (включительно).

1.4 Педагогическая идея

Педагогическая идея программы заключается в создании в условиях летней лагерной смены (10 дней) пространства, где дети и подростки через активную познавательную и проектную деятельность смогут расширить свои представления о возможностях науки, творчества, экологии, социальной сферы и предпринимательства, а также развить ключевые навыки для будущего. Программа направлена на формирование у участников целостного восприятия современных вызовов и перспектив через вовлечение в создание

реальных проектов, способствующих личностному росту и раскрытию потенциала.

Педагогическая идея программы основывается на следующих принципах:

Принцип природосообразности: Учет половозрастных, физиологических и психоэмоциональных особенностей детей и подростков при организации мероприятий. Максимальное использование природной среды и инфраструктуры ДОЛ "Радуга" для оздоровления, укрепления здоровья и создания комфортной атмосферы, способствующей раскрытию творческого и интеллектуального потенциала участников.

Принцип ведущей деятельности: Ориентация на ведущие виды деятельности для разных возрастных групп, включая игровую, познавательную и проектную деятельность. Программа адаптируется под интересы и потребности каждой возрастной категории, обеспечивая вовлеченность и эффективность образовательного процесса.

Принцип индивидуального подхода: Учет индивидуальных интересов, склонностей, способностей и психофизиологических особенностей участников. Гибкое расписание и возможность выбора направлений (наука, творчество, экология, социальная сфера, предпринимательство) позволяют каждому ребенку реализовать свои сильные стороны и раскрыть потенциал.

Принцип успешности: Создание условий, в которых каждый участник программы может почувствовать себя успешным через участие в хакатонах, мастер-классах, командных проектах или индивидуальных заданиях. Программа поощряет достижения и помогает детям обрести уверенность в своих силах.

Принцип совместной деятельности: Формирование навыков кооперации через участие в коллективных проектах, командных мероприятиях и хакатонах. Программа ориентирована на развитие ценностно-ориентационного единства группы, где дети учатся работать вместе, уважать мнение других и достигать общих целей.

Принцип актуализации знаний и опыта: Использование имеющихся знаний и опыта участников как основы для изучения новых идей и перспектив. Программа опирается на их жизненный опыт, интегрируя его в проектную деятельность, чтобы сделать процесс обучения более осмысленным и практически применимым.

II. Целевые ориентиры

2.1 Цели и задачи программы

Цель реализации программы: развитие кооперативных навыков и критического мышления через создание проектов в различных сферах нашей жизни.

Задачи реализации программы:

- развить творческие способности участников;
- развить навыки креативного мышления;
- развить навыки кооперации и критического мышления;
- сформировать базовое представление об этапах создания проектов;
- стимулировать творческую активность
- и развивать художественные навыки через участие в мастер-классах и мероприятиях;
- развить навыки работы в команде.

Планируемые результаты

Дети:

- познакомятся с основами проектной деятельности;
- разовьют творческие способности и креативное мышление;
- улучшат навыки кооперации и критического мышления;
- научатся работать в команде и решать практические задачи;
- создадут собственные проекты в сферах науки, творчества, экологии, социальной сферы и предпринимательства;
- разовьют уверенность в своих силах через участие в хакатонах и мастер-классах.

III. Основное содержание и механизмы реализации программы

3.1 Логика развития программы по этапам

Поставленные задачи лагерной смены могут быть реализованы в полном объеме через содержательные этапы, представленные в таблице 1.

Таблица 1

Логика развития смены по программе "Время открытий"

Период смены	Задачи	Содержательные этапы	Формы работы
Подготовительный период	<ul style="list-style-type: none"> - Методическое наполнение программы; - Подготовка административно-педагогического персонала для реализации программы; - Подготовка материально-технического обеспечения; - Заключение соглашений с партнёрами и экспертами (вдохновителями); - Формирование отрядов в системе АИС "МОСГОРТУР". 	<p>1. 1. Организационный этап. Подготовка административно-педагогического персонала и материально-технической базы для реализации программы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Изучение информационных источников; - Подготовка педагогического персонала в Центральной школе московских вожатых; - Проведение обучающих занятий по программе с административно-педагогическим персоналом; - Дистанционное тестирование административно-педагогического персонала в системе АИС "МОСГОРТУР"; - Подготовка оборудования (проекторы, световое и звуковое оборудование, материалы для мастер-классов).

Организационный период	<ul style="list-style-type: none"> - Создание условий для успешной адаптации каждого участника смены; - Формирование доброжелательной атмосферы сотрудничества и сотворчества во временном детском коллективе; - Выявление интересов и потребностей детей; - Выработка общих правил, норм и законов коллективного взаимодействия; - Мотивация детей и подростков к активному участию в проектной и творческой деятельности; - Формирование органов детского самоуправления. 	<p>2. 2. Коммуникативный этап. Знакомство участников смены друг с другом и вожатыми, выявление их интересов и способностей, создание основ для командной работы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Игры на знакомство; - Игры на командообразование и выявление лидеров; - Отрядная встреча "Правила и законы лагеря" (хозяйственный сбор); - Отрядная встреча "Кто мы? Создание образа отряда" (сбор рождение отряда); - Отрядная встреча "Выборы ОСУ" (организационный сбор); - Оформление отрядного уголка; - Огонёк знакомств; - Церемония открытия смены; - Вводное мероприятие – игра по территории "Парадная".
Основной период	<ul style="list-style-type: none"> - Развитие познавательной активности детей и подростков; - Поддержка мотивации к самостоятельной и проектной деятельности; - Реализация программы смены согласно плану, включая хакатоны, мастер-классы и мероприятия. 	<p>3. 3. Информационно-обучающий этап. Получение новых знаний, развитие интеллектуальных, творческих и лидерских способностей через проектную деятельность.</p> <p>4. 4. Коммуникативно-деятельностный этап. Закрепление и реализация полученных знаний и навыков через практическую и творческую деятельность.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Серия мероприятий "Коллаборация" (Хакатон, SWOT-анализ, World Cafe, Воркшоп, Кейс-стади); - Конкурсно-игровая программа "Тайна Теслы"; - Интерактивное шоу "Добрый город"; - Упражнение "Город". - Мастер-класс "Гонки"; - Мастер-класс "Творческий хит"; - Мастер-класс "Круговорот воды"; - Мастер-класс "Денежное дерево"; - Мастер-класс "ЭкоАрт"; - Мастер-класс "Молекула жизни"; - Фешн-шоу "Эко-кютюр"; - Деловая игра "Мемополия".
Итоговый период	<ul style="list-style-type: none"> - Подведение итогов смены, отслеживание её результативности; - Закрепление и демонстрация знаний, умений и созданных проектов; - Подготовка участников программы к отъезду из лагеря. 	<p>5. 5. Демонстративно-аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов проектной и творческой деятельности, а также организация аналитической деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Презентация проектов "Тендер"; - Отрядная встреча "Итоги смены"; - Церемония закрытия смены; - Итоговый анализ чек-листов открывателей; - Заполнение участниками рефлексивных анкет.

Аналитический период	<ul style="list-style-type: none"> - Обработка отзывов законных представителей о реализации программы; - Сбор отчетов педагогов-организаторов о реализации программы; - Анализ полученных результатов диагностики участников смены. 	<p>6. 6. Аналитический этап. Подведение итогов реализации программы, анализ эффективности и обратной связи.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Анализ отчетов педагогов-организаторов и старших вожатых; - Составление отчетов по итогам зимней оздоровительной кампании; - Обработка обратной связи от участников и родителей; - Анализ результатов диагностики (чек-листы, анкеты).
----------------------	--	--	---

Все формы работы (мероприятия и режим дня) представлены в Приложениях 1 и 2.

3.2. Модель управления программой

Базовый блок действует на протяжении всей смены и создает условия для всестороннего развития участников через разнообразные активности. Он направлен на формирование социальных, творческих и интеллектуальных компетенций, а также на укрепление физического и эмоционального благополучия детей и подростков.

Основные направления:

Культурно-досуговое. Организация творческих и развлекательных мероприятий, включая игры, шоу и экскурсии по ключевым локациям лагеря.

Физкультурно-оздоровительное. Проведение спортивных мероприятий и активных игр для поддержания физической формы.

Художественно-творческое. Участие в мастер-классах и творческих проектах, раскрывающих художественный потенциал.

Социально-личностное. Развитие навыков взаимодействия, лидерства и ответственности через совместную деятельность.

Цели:

Формирование навыков социального взаимодействия в системах "ребенок – ребенок" и "ребенок – группа".

Создание условий для сотрудничества и самореализации.

Развитие ответственности через делегирование задач.

Формирование личностно-развивающих ситуаций.

Средства реализации:

Интеллектуально-развивающие мероприятия (игры, квесты, воркшопы).

Эстетические программы (творческие шоу, выставки).

Оздоровительные мероприятия (спортивные соревнования, утренние зарядки).

Тематический блок

Тематический блок посвящен погружению в пять ключевых сфер будущего: наука, творчество, социальная сфера, экология и предпринимательство. Участники ежедневно открывают новые "вселенные" через выполнение заданий, зарабатывая "ключи открывателей", и создают проекты в рамках хакатонов и мастер-классов.

Основные средства реализации тематического блока:

Игра.

Интерактивные форматы, такие как игра по территории "Парадная" и конкурсno-игровая программа "Тайна Теслы", обеспечивают вовлеченность и эмоциональное погружение в тематику дня.

Игры способствуют развитию критического мышления и командной работы, регулируя эмоциональные переживания участников.

Мастер-класс.

Практические занятия, такие как "Гонки", "Творческий хит", "Круговорот воды", "Денежное дерево", "ЭкоАрт" и "Молекула жизни", направлены на закрепление знаний через создание конкретных продуктов.

Участники применяют полученные навыки, развивая креативность и моторику.

Наглядно-демонстрационные элементы:

Презентации проектов на "Тендере", мультимедийные шоу ("Добрый город"), выставки работ (фешн-шоу "Эко-кутюр") развивают чувственное восприятие и эстетический вкус.

Использование проекторов, профессионального освещения и спецэффектов (дым-машины, звуковое оборудование) усиливает визуальное воздействие.

1.3. Понятийный аппарат

Программа "Время открытий" опирается на ключевые понятия, которые формируют её концептуальную основу и отражают цели, задачи и подходы к реализации. Ниже представлен понятийный аппарат, структурированный для ясного понимания и применения в рамках смены.

Основные понятия

Открытие

Процесс познания нового, достижения личных и коллективных результатов через участие в творческих, интеллектуальных и социальных активностях. В контексте программы — это ежедневное освоение новых "вселенных" (наука, творчество, социальная сфера, экология, предпринимательство) через выполнение заданий и создание проектов.

Ключ открывателя

Символический и мотивационный элемент программы, который участники зарабатывают, выполняя задания. Ключи предоставляют доступ к новым "вселенным" и подчеркивают ценность усилий и достижений.

Вселенная

Тематическое пространство, соответствующее одному из направлений программы (наука, творчество, социальная сфера, экология, предпринимательство). Каждая вселенная предлагает уникальные мероприятия, мастер-классы и хакатоны, раскрывающие её специфику.

Чек-лист открывателя

Инструмент рефлексии, заполняемый участниками в конце дня. Чек-лист помогает зафиксировать приобретенные знания, навыки и впечатления, способствуя осмыслению опыта.

Проектная деятельность

Процесс создания участниками собственных проектов в рамках хакатонов и воркшопов. Включает этапы планирования, анализа, реализации и презентации, направленных на развитие критического мышления и кооперации.

Направления программы

Наука

Сфера, связанная с изучением природных и технологических явлений через эксперименты, исследования и инновационные подходы (например, создание модели ДНК или автомобиля на мастер-классах).

Творчество

Направление, ориентированное на развитие художественных и креативных способностей через создание уникальных продуктов (например, футболки в технике тай-дай, театральные номера).

Социальная сфера

Область, связанная с решением общественных проблем, развитием эмпатии и навыков взаимодействия через совместные проекты (например, создание макета города).

Экология

Направление, акцентирующее внимание на устойчивом развитии, переработке материалов и заботе об окружающей среде (например, создание костюмов из вторсырья на фешн-шоу "Эко-кутюр").

Предпринимательство

Сфера, развивающая навыки стратегического мышления, финансового планирования и управления ресурсами через деловые игры и симуляции (например, "Мемополия").

Методы и форматы

Хакатон

Интенсивное командное мероприятие, где участники за ограниченное время разрабатывают решения конкретных задач или создают прототипы проектов, соответствующие направлениям смены.

Коллаборация

Процесс совместной работы участников, направленный на развитие командных навыков, обмена идеями и поиска решений. Реализуется через серию мероприятий ("Хакатон", "SWOT-анализ", "World Cafe", "Воркшоп", "Кейс-стади").

Мастер-класс

Практическое занятие, где участники под руководством вожатых создают конкретные продукты, осваивая новые техники и закрепляя знания (например, "Круговорот воды", "Денежное дерево").

Edutainment (образование через развлечение)

Подход, сочетающий обучение и развлечение, где участники получают знания и навыки в увлекательной форме через игры, шоу и интерактивы.

SWOT-анализ

Метод анализа, используемый для оценки сильных и слабых сторон, возможностей и угроз в рамках проектной деятельности, способствующий развитию аналитического мышления.

World Cafe

Формат открытого диалога, где участники обсуждают заданные темы в небольших группах, обмениваясь идеями и предложениями.

Кейс-стади

Метод анализа реальных ситуаций, позволяющий участникам погрузиться в проблему, рассмотреть её с разных сторон и предложить практические решения.

Воркшоп

Практическое занятие, ориентированное на самостоятельное обучение и освоение инструментов для решения задач (например, работа с нейросетями или ресайклинг).

Организационные элементы

Вдохновители

Приглашенные гости (ученые, предприниматели, лидеры мнений), которые делятся опытом и мотивируют участников через встречи и лекции.

Тендер

Итоговое мероприятие, где участники презентуют свои проекты, соревнуясь за признание и демонстрируя результаты работы.

Традиции смены

Ежедневные ритуалы, усиливающие сплоченность и погружение в тематику: тематический подъем, утренний круг, вечерний сбор и заполнение чек-листа открывателя.

Безопасная среда

Поддерживающая атмосфера, создаваемая вожатыми, где участники могут свободно выражать себя, развивать уверенность и эмоциональный комфорт.

Результаты

Навыки будущего

Комплекс компетенций, развиваемых в рамках программы: критическое мышление, креативность, кооперация, лидерство, коммуникативные способности и умение решать проблемы.

Продукт

Конкретный результат деятельности участников (например, костюм, модель ДНК, макет города), созданный на мастер-классах или в рамках проектов, отражающий их знания и навыки.

Индивидуальный подход

Принцип организации программы, позволяющий адаптировать расписание и активности под интересы и потребности каждого участника.

1.4. Игровая модель

Участникам предстоит совершить путешествие в мир открытий через "открытие дверей" в пять ключевых сфер: наука, творчество, социальная сфера, экология и предпринимательство. Каждый день участники зарабатывают "ключи открывателей", выполняя задания и проходя испытания, чтобы открыть новую "вселенную" (лабораторию). В каждой вселенной их ждут уникальные события, мастер-классы и хакатоны, где они создают проекты по заданным направлениям. Ежедневно участники проживают тематический день, соответствующий открытой вселенной, а вечером заполняют "чек-лист открывателя", фиксируя свои достижения. Кульминацией смены станет "Тендер" – презентация проектов, где участники представят свои идеи и поборются за звание лучших открывателей.

Игровая модель основана на концепции "путешествия по вселенным будущего". Каждая вселенная – это уникальное пространство, скрытое за "закрытой дверью", открыть которую можно, зарабатывая "ключи открывателя". Нарратив поддерживается через ежедневные традиции (утренний круг, вечерний сбор) и визуальные элементы (декорации, мультимедиа, костюмы вожатых).

Сюжетная линия. Участники – исследователи, которым предстоит открыть и преобразовать пять вселенных, решая глобальные вызовы современности (например, экологические проблемы, социальное неравенство, технологические прорывы).

Роли участников. Каждый ребенок - "открыватель", член команды, работающей над созданием проектов, которые сделают будущее лучше.

Роль вожатых. Вожатые выступают как "наставники вселенных", сопровождающие участников, задающие направление и создающие эмоциональную атмосферу.

Ключи открывателя

Ключи открывателя – это игровой ресурс, который участники зарабатывают за выполнение заданий, участие в мероприятиях и проявление инициативы. Ключи имеют символическую и мотивационную ценность, позволяя "открывать" новые вселенные и получать доступ к уникальным активностям.

Механика получения.

Участие в утренних и дневных мероприятиях (например, игра "Парадная", хакатоны).

Выполнение заданий на мастер-классах (например, создание модели ДНК или эко-костюма).

Активность в командной работе и проявление лидерских качеств.

Применение.

Накопленные ключи открывают доступ к новым вселенным (одна вселенная – 1-2 дня программы).

Ключи могут использоваться для получения "бонусов" (например, дополнительные материалы на мастер-классах или приоритет в выборе темы проекта).

Визуализация. Ключи представлены в виде жетонов, наклеек или цифровых баллов, фиксируемых в чек-листе открывателя.

Чек-лист открывателя

Чек-лист – это инструмент рефлексии и игровой элемент, который участники заполняют ежедневно на вечернем сборе. Он помогает осмыслить достижения, закрепить знания и отслеживать прогресс.

Структура чек-листа:

Вопросы о новых знаниях (например, "Что нового ты узнал о круговороте воды?").

Оценка навыков (например, "Как ты сегодня помог своей команде?").

Эмоциональная рефлексия (например, "Что вдохновило тебя сегодня?").

Поле для записи заработанных ключей.

Игровая роль. Заполнение чек-листа воспринимается как "отчет об экспедиции", что усиливает ощущение приключения.

Применение. Итоги чек-листов подводятся на финальном мероприятии "Тендер", где участники презентуют свои достижения.

Вселенные и их механика.

Каждая из пяти вселенных (наука, творчество, социальная сфера, экология, предпринимательство) раскрывается через тематические дни, включающие мероприятия, мастер-классы и хакатоны. Вселенные имеют уникальную атмосферу, поддерживаемую декорациями, костюмами и нарративом.

День в структуре вселенной.

Утренний круг. Тематический подъем с погружением в новую вселенную (например, вожатые в костюмах ученых для научной вселенной).

Дневные активности. Игры, воркшопы и хакатоны, связанные с темой (например, "Тайна Теслы" для науки, "Эко-кутюр" для экологии).

Вечерний сбор. Рефлексия, заполнение чек-листа и подведение итогов дня.

Прогресс. Участники создают проекты, которые презентуют на "Тендере". Каждая вселенная завершается конкретным продуктом (например, макет города, эко-костюм).

3.5. Система мотивации и стимулирования участников

В рамках программы участникам необходимо получать игровую валюту смены – "ключи" за активность при реализации программы.

Таблица 1

Система начисления узлов

Что оценивается в течение дня	ключи
1 место по итогам участия в мероприятии	5
2 место по итогам участия в мероприятии	4
3 место по итогам участия в мероприятии	3
Номинация по итогам участия в мероприятии	2
Участие в спортивном мероприятии	1
Участие в общелагерном мероприятии	1
Посещение мастер-класса/кружка	1
Организация мероприятия	2
Выполнение режимных моментов	1
Штрафные баллы	
Нарушение режимных моментов	-1
Некачественная уборка комнат, отрядных мест	- 2
Прогулы, опоздания на занятия в кружках	- 1
Задержка отбоя	- 3
Нарушение дисциплины в течение дня	- 5
Нарушение дисциплины в ночное время	- 5
Опоздание на общелагерные и отрядные дела	- 3
Другое	- 3

*система может дополняться на усмотрение педагога-организатора и орг.группы.

Визуализация общелагерного рейтинга будет осуществляться через количество ключей. (Рис. 1).



Рисунок 1. ключ

3.6. Ключевые события смены

Вводное мероприятие "Парадная"

Направление: Общее (введение в программу).

Формат: Игра по территории (квест).

Цель: Знакомство участников с ключевыми локациями лагеря, вожатыми и основами проектной деятельности, а также сплочение отрядов.

Серия мероприятий "Коллаборация"

Направление: Все пять вселенных (наука, творчество, социальная сфера, экология, предпринимательство).

Формат: Пять развивающих мероприятий (хакатон, SWOT-анализ, World Safe, воркшоп, кейс-стади), каждое из которых делится на модули по направлениям смены.

Цель: Развитие командной работы, аналитических навыков и проектного мышления через практическое решение задач.

Упражнение "Город"

Направление: Социальная сфера.

Формат: Отрядное творческое задание.

Цель: Развитие навыков планирования, кооперации и творческого мышления через создание макета города.

Интерактивное шоу "Добрый город"

Направление: Творчество.

Формат: Театральное представление с интерактивами.

Цель: Раскрытие творческого потенциала, развитие эмпатии через освещение социальных проблем.

Конкурсно-игровая программа "Тайна Теслы"

Направление: Наука.

Формат: Квест с элементами соревнования.

Цель: Развитие научного любопытства и командной работы через решение загадок и проведение экспериментов.

Фешн-шоу "Эко-кутюр"

Направление: Экология.

Формат: Творческое соревнование.

Цель: Развитие экологического сознания и креативности через создание костюмов из вторсырья.

Деловая игра "Мемополия"

Направление: Предпринимательство.

Формат: Настольная игра с элементами стратегии.

Цель: Развитие стратегического мышления и финансовой грамотности через симуляцию бизнеса.

Презентация проектов "Тендер"

Направление: Все вселенные.

Формат: Итоговое мероприятие с презентациями.

Цель: Подведение итогов смены, демонстрация созданных проектов и развитие навыков самопрезентации.

Прикладные мастер-классы

"Гонки"

Цель: Освоение простых научных принципов через создание автомобилей из подручных материалов.

Описание: участники в командах создают мини-автомобили, используя картон, пластиковые бутылки, резинки и соломинки.

"Творческий хит"

Цель: Развитие художественных навыков через создание футболки в технике тай-дай.

Описание: участники узнают историю техники тай-дай и её культурное значение.

"Круговорот воды"

Цель: Понимание круговорота воды в природе через создание модели.

Описание: вожатые объясняют этапы круговорота воды (испарение, конденсация, осадки, сток). Участники создают модель из бумаги, ваты, ниток и картона, визуализируя процесс.

"Денежное дерево"

Цель: Развитие творчества и символическое знакомство с финансовым благополучием.

Описание: участники создают декоративное денежное дерево из проволоки, бумаги и монеток. Вожатые рассказывают о культурном значении денежного дерева как символа процветания.

"ЭкоАрт"

Цель: Создание экологичных украшений или декора, развитие чувства стиля и экологического сознания.

Описание: участники разрабатывают дизайн украшений или аксессуаров (браслеты, подвески) из вторсырья (бумага, пластик, ткань).

"Молекула жизни"

Цель: Знакомство с основами биологии через создание модели ДНК.

Описание: вожатые объясняют структуру ДНК и её роль в жизни. Участники создают модель из подручных материалов (бусины, проволока, трубочки).

IV Ресурсное обеспечение

Ресурсное обеспечение для реализации программы включает соблюдение следующих условий:

- финансовые условия;
- материально-технические условия;
- природные условия;
- организационные условия;
- информационные условия;
- кадровые условия;
- методические условия;
- мотивационные условия;

4.1. Природные условия

Для реализации программы отдыха "Время открытий" необходимо наличие на территории организации отдыха детей и их оздоровления рекреационных территорий: площадки для отдыха и прогулок, площадки для занятий спортом и др.

Данные условия обеспечиваются на территории следующих организаций отдыха детей и их оздоровления:

ДОЛ "Радуга" (Московская область, Одинцовский район, деревня Пронское).

На территории ДОЛ "Радуга" размещены две открытые спортивные площадки, открытая эстрадная площадка, два хобби-центра, игровые площадки, беседки, танцевальный зал и спортивный зал.

4.2. Методические условия

Для реализации программы отдыха "Время открытий" необходимо провести следующую методическую работу:

- разработка основных материалов программы отдыха;
- разработка дополнительных материалов программы отдыха;
- наполнение виртуального диска для использования педагогическим персоналом на смене.
- ознакомление с материалами программы педагогического персонала;
- ознакомление педагогического персонала с особенностями работы виртуального диска и пользования им.

4.3. Организационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:
подготовить техническое задание (ТЗ) с требованиями, предъявляемыми к организациям отдыха детей и их оздоровления с целью внесения необходимых изменений и уточнений (количество педагогов, требования

к организациям отдыха детей и их оздоровления в части инфраструктуры и педагогического персонала, вспомогательного персонала и т. д.);

изучить нормативно-правовую базу и методическую литературу по выбранной тематике;

осуществить подбор и анализ дополнительной литературы по тематике смены, как для педагогического состава, так и для детей и подростков;

выстроить взаимодействие с потенциальными социальными партнёрами программы, и заключить соглашения о сотрудничестве;

осуществить подготовку педагогических кадров в Центральной школе московских вожатых.

подготовить перечень материально-технического обеспечения для реализации программы отдыха и направить подрядчику для своевременной подготовки МТО к началу смены;

провести подготовку педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении реализации программы отдыха;

внести изменения в МТО с учетом количества заезжающих участников и особенностей организаций отдыха детей и их оздоровления;

для работы педагогического персонала наполнить виртуальный диск материалами по организации и проведению отрядных и общелагерных дел.

4.4. Информационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу: организовать проведение PR-акций в столичных парках отдыха, библиотеках и т. д.;

выстроить работу в социальных сетях: Вконтакте, Телеграмм и т. п.;

выстроить работу со СМИ: публикация материалов в окружных и районных газетах;

провести съемки видеосюжетов для трансляции на телеканалах Москвы и Московской области.

провести тестирование ключевых мероприятий в рамках инструктивных семинаров для административно-педагогического персонала для внесения изменений по итогам тестовых мероприятий.

4.5. Материально-технические условия

Для полноценной реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение (Приложение 4) и техническое оборудование: проектор, экран для проектора, компьютер, колонки, микрофоны, принтер и доступ в сеть Интернет (все необходимое обеспечение отражено в Техническом задании).

4.6. Финансовые условия

Финансирование оздоровительного отдыха для детей и подростков осуществляется за счет средств бюджета города Москвы.

4.7. Кадровые условия

Кадровый условия со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" представлен следующими позициями: руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый, вожатые, воспитатели (Таблица 4).

Со стороны организации отдыха и оздоровления детей: медицинский персонал, кружководы (педагоги дополнительного образования), инструкторы по физической культуре и спорту, психологи, персонал организации отдыха и оздоровления детей.

Таблица 4

Административно-педагогический персонал для реализации программы из расчёта на 100 человек (детей)

№	Должность	Количество
1	Вожатый	13
2	Старший вожатый	1
3	Педагог-организатор	1
4	Руководитель смены	1

Административно - педагогический персонал со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" выполняет следующий функционал:

Руководитель смены в рамках программы:

Осуществляет руководство сменой, несет ответственность за жизнь и здоровье участников программы.

Контролирует реализацию программы детского отдыха в детском оздоровительном лагере.

Осуществляет всю необходимую работу по организации коммерческих и плановых экскурсий, кружков.

Ведет отчетную документацию, взаимодействует с администрацией лагеря, законными представителями участников программы, представителями ГАУК "МОСГОРТУР".

Педагог-организатор (заместитель руководителя смены) в рамках программы:

Отвечает за эффективное управление, координацию и реализацию программы детского отдыха.

Отвечает за координацию работы вожатых по реализации программы.

Участвует в решении сложных педагогических ситуаций, осуществляет воспитательные процессы.

Организует и контролирует перевозку участников программы в детский оздоровительный лагерь и обратно.

Отвечает за ведение отчетной документации по программе.

Старший вожатый в рамках программы:

Контролирует деятельность вожатых, а также отрядную работу.

Отвечает за методическое сопровождение деятельности вожатых и воспитателей во время пребывания в детском оздоровительном лагере и на пути следования в/из него.

Участвует в обеспечении профилактических и организационных мероприятий по охране жизни и здоровья участников программы и вожатых.

Отвечает за планирование и ведение документооборота.

Вожатый в рамках программы:

Обеспечивает охрану жизни и здоровья участников программы.

Обеспечивает контроль за распорядком дня.

Отвечает за организацию деятельности и развитие временного детского коллектива во время пребывания в детском оздоровительном лагере.

Отвечает за реализацию мероприятий, направленных на развитие творческого потенциала детей и подростков, укрепление их здоровья и формирование у детей и подростков навыков здорового образа жизни.

Отвечает за ведение отчетной документации.

4.8. Мотивационные условия

В целях повышения мотивации административно-педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" использует следующие ресурсы:

для административно-педагогического персонала разработана система КРІ, которая является стимулирующим фактором. Премияльная часть складывается из различных показателей, таких как: качество работы вожатого (руководителя смены, педагога-организатора, старшего вожатого), количество отработанных смен, активность на смене и т.д.;

функционирует неформальное сообщество действующих и будущих вожатых МОСГОРТУРа, руководителей смен и педагогов-организаторов – Московский клуб вожатых. Клуб создан с целью повышение профессионального мастерства, реализация вожатских инициатив, формирование единого подхода к организации детского отдыха;

создаются постоянно действующие педагогические отряды (вожатские команды) во главе с управленческой командой из числа временного персонала для повышения качества реализации программы, оперативности в решении задач и приобщения к корпоративной культуре и ценностям ГАУК "МОСГОРТУР";

создано пространство для проведения обучения и мероприятий административно-педагогического персонала и представителей педагогических отрядов – "Вожатский лофт".

проводятся открытые встречи и лекции в рамках проекта "Вожаторий", для возможности профессионального роста и развития административно-

педагогического персонала за счёт посещения данного пространства, где все могут участвовать в лекциях, мастер-классах, встречах с интересными людьми.

административно-педагогическому персоналу предоставляется возможность участия в таком проекте, как "Штаб", для демонстрации собственных педагогических навыков и презентации собственных проектов;

ежегодно лучшие вожатые по итогам прошедших смен направляются от ГАУК "МОСГОРТУР" на Всероссийские и международные конкурсы вожатского мастерства;

после первого отработанного сезона вожатых приглашают в вожатские команды ГАУК "МОСГООРТУР" для обмена опытом и всестороннего профессионального развития;

каждый вожатый (руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый) имеет возможность личного развития через посещение мероприятий, организованных ГАУК "МОСГОРТУР": "Зеленый чемодан", "Турслет московских вожатых" и др.;

Также ГАУК "МОСГОРТУР" привлекает лучших вожатых к проведению коммерческих проектов (квест – туры, детские праздники и мастер-классы) и организует инструктивные выездные семинары, направленные на обучение, подготовку и повышение профессионализма административно-педагогического персонала.

V. Критерии и способы оценки качества реализации программы

Таблица 5

Программа "Время открытий" направлена на развитие кооперативных навыков и критического мышления через создание проектов в сферах науки, творчества, социальной сферы, экологии и предпринимательства. Ниже представлена переработанная таблица, адаптированная к программе "Время открытий", с учетом её игровой модели, мероприятий и мастер-классов.

Ожидаемые результаты и диагностика результативности

Задача	Ожидаемый результат	Формы работы	Форма диагностики
Научить участников программы выстраивать причинно-следственные связи.	Участники понимают, как их действия влияют на результаты проектов и командную работу, могут прогнозировать последствия решений.	Проведение ключевых мероприятий ("Парадная", "Коллаборация", "Тайна Теслы", "Мемополия"); организация отрядных рефлексий на вечерних сборах; проведение мастер-классов ("Круговорот воды", "Молекула жизни"); общелагерные мероприятия ("Добрый город", "Тендер") с рефлексией через чек-лист открывателя.	Описательный отчет вожатого; справка о ключевом мероприятии; анкетирование участников (вопросы о понимании последствий действий); фотоотчет; выставка продуктов мастер-классов (модели, макеты); анализ чек-листов открывателя.
Развить у участников воображение и образное мышление.	Участники способны креативно подходить к созданию проектов, организовывать досуг и предлагать оригинальные идеи для мероприятий.	Ведение чек-листов открывателя; проведение мастер-классов ("Творческий хит", "ЭкоАрт", "Денежное дерево"); организация творческих мероприятий ("Добрый город", "Эко-кутюр"); проведение хакатонов и воркшопов серии "Коллаборация".	Справка о ключевом мероприятии; фотоотчет с выставки работ (футболки, костюмы, украшения); анкетирование (вопросы о креативных идеях); анализ чек-листов открывателя (раздел о новых идеях).
Развить у участников навыки принятия решений.	Участники уверенно принимают решения в команде, выбирают стратегии в играх и проектах, демонстрируют инициативу.	Получение "советов дня" на утреннем круге; проведение деловой игры "Мемополия"; участие в кейс-стади и SWOT-анализе серии "Коллаборация"; проектная деятельность на хакатонах и "Тендере".	Описательный отчет вожатого; отчет о советах дня на утреннем круге; фотоотчет; анкетирование (вопросы о принятии решений); наблюдение за активностью на мероприятиях.

Способствовать формированию навыков взаимодействия с окружающими.	Участники эффективно сотрудничают в команде, проявляют эмпатию и стремятся к активному участию в коллективных проектах.	Проведение общелагерьных мероприятий ("Парадная", "Добрый город", "Тендер"); участие в отрядных мероприятиях ("Город"); проведение мастер-классов ("Гонки", "Эко-кутюр"); ведение чек-листов открывателя с акцентом на командную работу.	Справка о ключевом мероприятии; анкетирование (вопросы о взаимодействии в команде); фотоотчет; беседы с участниками на вечерних сборах; анализ чек-листов открывателя (раздел о командной работе).
Способствовать развитию художественных навыков.	Участники создают творческие продукты, используют воображение в дизайне и ведут чек-листы для отслеживания прогресса.	Проведение мастер-классов ("Творческий хит", "ЭкоАрт", "Денежное дерево"); участие в фешн-шоу "Эко-кутюр" и шоу "Добрый город"; ведение чек-листов открывателя с разделом о творческих достижениях.	Описательный отчет вожатого; анкетирование (вопросы о творческом процессе); фотоотчет с выставки работ; анализ чек-листов открывателя (раздел о созданных продуктах).

Игровая модель: Участники - "открыватели", зарабатывающие "ключи открывателя" для доступа к "вселенным" (наука, творчество, социальная сфера, экология, предпринимательство). Чек-лист открывателя используется как инструмент рефлексии и диагностики.

Ключевые мероприятия: "Парадная", серия "Коллаборация" (хакатон, SWOT-анализ, World Cafe, воркшоп, кейс-стади), "Город", "Добрый город", "Тайна Теслы", "Эко-кутюр", "Мемополия", "Тендер".

Мастер-классы: "Гонки", "Творческий хит", "Круговорот воды", "Денежное дерево", "ЭкоАрт", "Молекула жизни".

Традиции смены: Утренний тематический подъем, вечерние сборы, советы дня на общем круге.

Адаптация задач

Причинно-следственные связи: Участники учатся понимать, как их решения в играх ("Мемополия") и проектах ("Тендер") влияют на результат, через рефлекссию в чек-листах.

Воображение и образное мышление: Творческие мастер-классы и мероприятия ("Эко-кутюр", "Добрый город") стимулируют креативность, а чек-листы фиксируют идеи.

Навыки принятия решений: Советы дня и стратегические игры ("Мемополия", кейс-стади) развивают инициативу и уверенность.

Навыки взаимодействия: Командные мероприятия ("Город", "Коллаборация") и рефлексия на сборах укрепляют кооперацию.

Художественные навыки: Мастер-классы и шоу дают практический опыт, а чек-листы помогают отслеживать прогресс.

Об успешности реализации программы детского отдыха "Время Результативность программы "Время открытий" оценивается по степени сформированности ключевых компетенций у участников смены. Программа направлена на развитие кооперативных навыков и критического мышления через создание проектов в сферах науки, творчества, социальной сферы, экологии и предпринимательства. Оценка проводится через анализ данных, собранных от участников, организаторов, законных представителей, партнеров и гражданского общества.

Компетенции для оценки

Социально-личностная компетенция

Оценивается, насколько участник умеет выстраивать отношения в коллективе, учитывать интересы других и проявлять эмпатию во время командной работы на мероприятиях ("Город", "Коллаборация") и в повседневной жизни отряда.

Коммуникативная компетенция

Оценивается способность участника эффективно взаимодействовать со сверстниками в условиях совместной деятельности (например, в хакатонах, деловой игре "Мемополия"), а также умение публично выступать и аргументированно отстаивать свою точку зрения на мероприятиях ("Тендер", "Добрый город").

Творческая компетенция

Оценивается уровень вовлеченности участника в творческие процессы (мастер-классы "Творческий хит", "Эко-кутюр"), его эмоциональный отклик на задания и мотивация к дальнейшему развитию в творчестве, проявленные через создание продуктов (костюмы, макеты, модели).

Информационная компетенция

Оценивается способность участника работать с информацией: искать, изучать, анализировать, преобразовывать и распространять данные в рамках проектной деятельности (например, SWOT-анализ, кейс-стади) и подготовки презентаций на "Тендере".

Источники сбора информации

Дети

Отзывы в рамках рефлексии: Ежедневное заполнение чек-листов открывателя на вечерних сборах, где участники фиксируют свои достижения, новые знания и эмоции.

Анкетирование: Итоговый опрос в конце смены, включающий вопросы о степени удовлетворенности программой, приобретенных навыках и впечатлениях от мероприятий.

Законные представители

Онлайн-дневник смены: Комментарии родителей в официальных каналах программы (например, Telegram или сайт лагеря), отражающие их мнение о ходе смены.

Анкеты мнений: Итоговые анкеты для родителей о результатах программы, уровне организации и прогрессе ребенка.

Собеседования: Личные или телефонные беседы с родителями во время родительского дня или после смены для обсуждения впечатлений и достижений детей.

Педагоги

Ежедневный анализ на планерках: Обсуждение хода программы, успехов и трудностей участников на педагогических собраниях вожатых и руководителей.

Педагогические дневники: Записи вожатых о поведении, активности и прогрессе участников в отрядах.

Анкетирование персонала: Опрос вожатых и административного состава о степени удовлетворенности реализацией программы и их вкладом в работу отряда.

Описательный отчет: Итоговый отчет педагога-организатора, включающий анализ мероприятий, результатов и рекомендаций.

Партнеры

Организационная помощь: Участие партнеров в подготовке программы (предоставление материалов, разработка методических рекомендаций).

Обратная связь: Отзывы партнеров о качестве программы и вовлеченности участников.

Гражданское общество

Интерес СМИ: Освещение программы в местных медиа, публикации о ходе смены и её итогах, интервью с организаторами и участниками.

Общественная реакция: Отклики в социальных сетях, комментарии на платформах лагеря, отражающие восприятие программы обществом.

Методы оценки

Чек-листы открывателя: Основной инструмент для анализа прогресса участников, включающий вопросы о навыках, идеях, командной работе и эмоциональном отклике.

Анкетирование: Структурированные опросы для детей, родителей и педагогов с вопросами о компетенциях и удовлетворенности.

Наблюдение: Ежедневные записи вожатых о поведении, активности и взаимодействии участников.

Продукты деятельности: Оценка созданных участниками работ (модели, костюмы, макеты) на выставках и мероприятиях ("Эко-кутюр", "Тендер").

Рефлексия: Обсуждения на вечерних сборах и планерках для выявления успехов и зон роста.

Фото- и видеоотчеты: Визуальная фиксация мероприятий и продуктов как дополнительный источник данных.

Ожидаемые результаты

Социально-личностная компетенция: Участники демонстрируют умение сотрудничать, уважать интересы других и решать конфликты в команде.

Коммуникативная компетенция: Участники уверенно выступают на публике, аргументируют свои идеи и эффективно взаимодействуют в отряде.

Творческая компетенция: Участники создают уникальные продукты, проявляют инициативу в творческих заданиях и выражают желание продолжать творческое развитие.

Информационная компетенция: Участники успешно работают с информацией, применяя её в проектах и презентациях.

Оценка результативности программы "Время открытий" позволяет выявить степень достижения целей, уровень развития компетенций и удовлетворенность всех участников процесса, обеспечивая основу для дальнейшего совершенствования программы.

VI. Список используемых источников

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989).
2. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г.) (с поправками от 30 декабря 2008 г., 5 февраля, 21 июля 2014 г., 14 марта 2020 г., 6 октября 2022 г.).
3. Указ Президента Российской Федерации от 24.03.2014 № 172 "О Всероссийском физкультурно-спортивном комплексе "Готов к труду и обороне" (ГТО)"
4. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
5. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
6. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (ред. от 6 марта 2022 г.).
7. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
8. Федеральный закон от 16 октября 2019 г. № 336-ФЗ. "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей" (ред. от 21 декабря 2021 г.).
9. Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних" (ред. от 21 ноября 2022 г.).
10. Федеральный закон от 23.02.2013 № 15-ФЗ "Об охране здоровья граждан от воздействия окружающего табачного дыма и последствий потребления табака" (ред. От 1 июля 2022 г.).
11. Федеральный закон от 30.03.1999 № 52-ФЗ "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения" (ред. 4 ноября 2022 г.).
12. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 "Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления" от 1 марта 2019 г.
13. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года".
14. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06 "О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха".
15. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 09-260 "О методических рекомендациях".

16. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2011 г. № 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков").

17. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 09-260 "О методических рекомендациях".

18. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2011 г. № 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков").

19. Письмо министерства здравоохранения и социального развития РФ от 14.11.2011 № 18-2/10/1-7164 "О типовом положении о детском оздоровительном лагере".

20. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"".

21. Постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП "Об организации отдыха и оздоровления детей, находящихся в трудной жизненной ситуации" (ред. 20 октября 2022 г.).

22. Постановление Правительства Москвы от 18 октября 2018 года № 1287-ПП О внесении изменений в постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП.

23. Методические рекомендации по совершенствованию воспитательной и образовательной работы в детских оздоровительных лагерях, по организации досуга детей // Приложение 3 к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06.

24. Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей и подростков, в том числе находящихся в трудной жизненной ситуации // Приложение к письму Департамента воспитания и социализации детей Минобрнауки России от 30.03.2012 № 06-634.

25. Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков // Приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 31 марта 2011 г. № 06-614.

26. Рекомендации по безопасности эксплуатации физкультурно-спортивных сооружений общеобразовательных организаций, спортивного оборудования и инвентаря при организации и проведении физкультурно-

оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий с обучающимися от 18 октября 2013 года № ВК-710/09.

27. Гигиенические требования к срокам годности и условиям хранения пищевых продуктов СанПиН 2.3.2.1324-03 (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 25.05.2003 № 98).

28. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия." Серия: В помощь воспитателям и вожатым. – 2007 г.

29. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед." В помощь воспитателям и вожатым. – Издательство "Учитель", 2007 г.

Электронные ресурсы

1. <https://adme.ru/>
2. <https://mosigra.ru/>
3. <https://www.pinterest.ru/>
4. <https://goodlooker.ru>
5. <https://gilber.one/poleznye-privychki.html>
6. <http://просторазделяй.рф/deystvuy#!/tab/20990002-1>
7. <https://romi.center/ru/learning/article/what-is-a-checklist-and-how-to-use-it-info/>
8. <https://www.who.int/ru/news-room/feature-stories/detail/who-manifesto-for-a-healthy-recovery-from-covid-19>
9. <https://gurucan.ru/marathon-chot-eto>
10. <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2020/12/24/privychki-kak-ix-sformirovat-sovety-psixologa/>