

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* /Ю.Ю.СИЛЕНКО/

"6" мая 2025 г.

Начальник Управления образовательной  
деятельности и методического  
сопровождения

*И.Л.КОСТИНА* /И.Л.КОСТИНА/

"5" мая 2025 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Исполняющий обязанности  
генерального директора

*Д.А.БУЯНОВ* /Д.А.БУЯНОВ/

"6" мая 2025 г.

Программа детского отдыха  
"Время побед"

**Автор программы**

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

Крохина Екатерина Михайловна,  
методист Отдела разработки  
и реализации программ  
детского отдыха

Управления образовательной  
деятельности и методического  
сопровождения  
ГАУК "МОСГОРТУР"

Москва, 2025 г.

**ПАСПОРТ**  
**программы детского отдыха "Время побед"**

<b>№ п/п</b>	<b>Компоненты</b>	<b>Содержание</b>
1.	<b>Актуальность программы</b>	<p>Жизнь современного ребёнка – это пространство постоянных вызовов: высокая конкуренция, давление социальных сетей, тревожность, неуверенность в себе. Всё это подтверждается данными крупных исследований последних лет. Так, по данным ВОЗ и ЮНИСЕФ, уровень стресса и тревожности у детей и подростков за последнее десятилетие значительно вырос, а исследования Института возрастной физиологии РАО показывают, что современные дети гораздо чаще сталкиваются с эмоциональным выгоранием и снижением самооценки.</p> <p>Программа "Время побед" – это путешествие длиной в 10 дней, где каждый ребёнок может не только почувствовать себя сильным и способным, но и получить опыт, который укрепит его психологическое и физическое здоровье.</p> <p>Устойчивая самооценка и вера в себя формируются не через похвалу, а через опыт преодоления трудностей, через реальные достижения и поддержку значимых взрослых и сверстников. В программе "Время побед" создаётся среда, где ошибки воспринимаются как естественная часть роста, а не повод для стыда. Групповые формы работы, коллективные творческие дела и спортивные испытания опираются на принципы деятельностного подхода: ребёнок учится через действие, а успех в преодолении сложностей становится основой для формирования уверенности и внутренней мотивации.</p> <p>Программа строится с учётом принципов возрастной физиологии и гигиены. В течение смены соблюдаются баланс между физической активностью и отдыхом, что доказано снижает уровень тревожности и способствует гармоничному развитию нервной системы. Утренняя зарядка, спортивные игры, прогулки</p>

		<p>на свежем воздухе, чередование активных и спокойных занятий – всё это соответствует современным стандартам здоровьесберегающих технологий в работе с детьми.</p> <p>Смена интегрирует разнообразные содержательные модули: спортивные марафоны, творческие мастерские, проектную деятельность, медиапрограммы, экологические акции. Такой подход соответствует принципу вариативности развивающей среды, что позволяет каждому ребёнку найти свой путь к успеху и раскрытию потенциала.</p> <p>"Время побед" – это программа, где гармонично сочетается атмосфера поддержки, творчества и радости. Здесь каждый ребёнок не только учится побеждать, но и получает опыт, который, по данным исследований, становится фундаментом для здоровой, уверенной и счастливой взрослой жизни.</p>
2.	<b>Цель программы</b>	Развить у детей и подростков уверенность в себе и своих возможностях через командные соревнования и развитие лидерских качеств.
3.	<b>Задачи программы</b>	<p>Обеспечить возможности для личностного роста участников через участие в разнообразных физических и интеллектуальных активностях;</p> <p>способствовать развитию командного взаимодействия через совместные игры;</p> <p>поддерживать формирование лидерских качеств у участников;</p> <p>воспитывать базовые моральные ценности – честность, уважение, справедливость.</p> <p>стимулировать творческое мышление и нестандартный подход через разнообразные творческие мастерские и игровые задания с доступным уровнем сложности.</p>
4.	<b>Адресаты программы</b>	Дети и подростки в возрасте 7–17 лет (включительно).
5.	<b>Сроки реализации</b>	<p>Летняя оздоровительная кампания 2025 года.</p> <p>Продолжительность программы – 10 дней.</p> <p>Программа может быть адаптирована на другое количество дней.</p>
6.	<b>Количество участников программы</b>	До 165 участников. Программа может быть адаптирована на другое количество участников.

7.	<b>Игровая модель смены</b>	<p>В далекой стране, где горы касаются неба, а леса хранят древние тайны, начинается великое путешествие первопроходцев. Они команды, ищащие "Дорогу к победе", легендарный путь, который открывается только тем, кто соберет все "Элементы победы". Эти элементы – ключи к силе, мудрости и сплоченности. Каждая команда получает знамя, на котором будет собирать свои трофеи. Испытания ждут их на каждом шагу: физические, где нужна сила и ловкость; интеллектуальные, где важны знания о здоровье; командные, где без взаимопонимания не обойтись; и моральные, где честность и уважение решают все. В конце пути команды соберутся на "Фестиваль Победы", чтобы показать, как они изменились, чему научились и как стали настоящей силой.</p> <p>Участники делятся на команды ("кланы первопроходцев"), каждая из которых получает знамя для сбора "Элементов Победы" – жетонов, символизирующих физические навыки, знания о здоровье, командные умения и моральные ценности. Испытания проходят ежедневно, и за каждое успешное прохождение команда получает элемент. Элементы можно комбинировать для усиления команды (например, объединить "физические навыки" и "командные умения" для победы в сложной эстафете). Прогресс визуализируется на общем баннере, где каждая команда отмечает свои достижения. В конце смены на "Фестивале Победы" команды презентуют свои знамена и делятся историями. Победители определяются не только по количеству элементов, но и по сплоченности, креативности и верности ценностям.</p>
8.	<b>Ключевые мероприятия</b>	<p>Станционная игра "Первый шаг"      Эстафета "Сила клана"      Квест "Общий ритм"      Игра "Выбор пути"      Мастер-класс "Здоровое меню"      Мастер-класс "Сила в движении".</p>

9.	<b>Предполагаемые результаты смены</b>	<p>Попробовав себя в новых для себя видах деятельности, отметили хотя бы один личный успех или достижение; проявили умение работать в команде, поддерживать других и принимать коллективные решения; взяли на себя роль организатора или ответственного за часть общего дела; продемонстрировали честное иуважительное отношение к другим в ходе совместных дел; предложили оригинальную идею или нестандартное решение; в творческом или игровом задании.</p>
10.	<b>Авторы-составители программы</b>	<p>Удалова Анастасия Олеговна, начальник Отдела разработки и реализации программ детского отдыха. Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР". Крохина Екатерина Михайловна, методист Отдела разработки и реализации программ детского отдыха. Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".</p>
11	<b>Художник – оформитель программы</b>	<p>Анищенко Мария Вадимовна, преподаватель Отдела обучения педагогического персонала Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".</p>

## Оглавление

I.	Введение .....	7
1.1	Актуальность программы .....	7
1.2.	Новизна программы.....	7
1.3	Участники программы.....	8
1.4	Педагогическая идея.....	8
II.	Целевые ориентиры .....	10
2.1	Цели и задачи программы .....	10
III.	Основное содержание и механизмы реализации программы .....	11
3.1	Логика развития программы по этапам .....	11
3.2.	Модель управления программой.....	13
3.3.	Понятийный аппарат .....	14
1.3.	Игровая модель .....	15
3.6.	Ключевые события смены.....	19
IV	Ресурсное обеспечение.....	23
4.1.	Природные условия .....	23
4.2.	Методические условия .....	23
4.3.	Организационные условия.....	23
4.4.	Информационные условия.....	24
4.5.	Материально-технические условия .....	24
4.6.	Финансовые условия .....	24
4.7.	Кадровые условия .....	25
4.8.	Мотивационные условия.....	26
V.	Критерии и способы оценки качества реализации программы .....	28
VI.	Список используемых источников .....	31
	Приложение 1 .....	34
	Приложение 2 .....	39
	Приложение 3 .....	58
	Приложение 4 .....	69
	Приложение 5 .....	71

## I. Введение

### 1.1 Актуальность программы

Жизнь современного ребёнка – это пространство постоянных вызовов: высокая конкуренция, давление социальных сетей, тревожность, неуверенность в себе. Всё это подтверждается данными крупных исследований последних лет. Так, по данным ВОЗ и ЮНИСЕФ, уровень стресса и тревожности у детей и подростков за последнее десятилетие значительно вырос, а исследования Института возрастной физиологии РАО показывают, что современные дети гораздо чаще сталкиваются с эмоциональным выгоранием и снижением самооценки.

Программа "Время побед" – это путешествие длиной в 10 дней, где каждый ребёнок может не только почувствовать себя сильным и способным, но и получить опыт, который укрепит его психологическое и физическое здоровье.

Устойчивая самооценка и вера в себя формируются не через похвалу, а через опыт преодоления трудностей, через реальные достижения и поддержку значимых взрослых и сверстников. В программе "Время побед" создаётся среда, где ошибки воспринимаются как естественная часть роста, а не повод для стыда. Групповые формы работы, коллективные творческие дела и спортивные испытания опираются на принципы деятельностного подхода: ребёнок учится через действие, а успех в преодолении сложностей становится основой для формирования уверенности и внутренней мотивации.

Программа строится с учётом принципов возрастной физиологии и гигиены. В течение смены соблюдаются баланс между физической активностью и отдыхом, что доказано снижает уровень тревожности и способствует гармоничному развитию нервной системы. Утренняя зарядка, спортивные игры, прогулки на свежем воздухе, чередование активных и спокойных занятий – всё это соответствует современным стандартам здоровьесберегающих технологий в работе с детьми.

Смена интегрирует разнообразные содержательные модули: спортивные марафоны, творческие мастерские, проектную деятельность, медиапрограммы, экологические акции. Такой подход соответствует принципу вариативности развивающей среды, что позволяет каждому ребёнку найти свой путь к успеху и раскрытию потенциала.

"Время побед" – это программа, где гармонично сочетается атмосфера поддержки, творчества и радости. Здесь каждый ребёнок не только учится побеждать, но и получает опыт, который, по данным исследований, становится фундаментом для здоровой, уверенной и счастливой взрослой жизни.

### 1.2. Новизна программы

Программа строится на принципах персонализации и формирующего

оценивания: каждый ребёнок зарабатывает "Элементы Победы" – жетоны, отражающие реальные навыки (командная работа, лидерство, креативность, эмпатия), а не только итоговые достижения. Это мотивирует детей осознавать и развивать свои сильные стороны.

В отличие от традиционных лагерей, "Время побед" предлагает индивидуальные траектории успеха: активные, творческие, интеллектуальные или социальные испытания доступные для детей с разными возможностями.

В программу интегрированы модули моральных дилемм и коллективной рефлексии, что способствует развитию эмоционального интеллекта и устойчивых ценностей. Используются современные цифровые форматы – медиапроекты, цифровые дневники, челленджи.

Таким образом, новизна программы заключается в создании гибкой, поддерживающей среды, где успех каждого фиксируется через реальные навыки и ценности, а не только через внешние победы, что соответствует современным научным подходам к воспитанию и развитию детей.

### **1.3 Участники программы**

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

### **1.4 Педагогическая идея**

Программа "Время побед" построена на интеграции современных педагогических принципов, которые позволяют каждому ребенку почувствовать себя значимым, успешным и принятым в коллективе. Ее основная идея – создание образовательной среды, в которой личностное развитие, командная работа, физическое и эмоциональное здоровье, а также моральные ценности становятся неотъемлемой частью ежедневной жизни ребенка.

Природосообразность реализуется через учет возрастных, физиологических и индивидуальных особенностей детей. Активное использование природной среды – прогулки, спортивные игры, экскурсии, эко-проекты - способствует гармоничному развитию, укреплению здоровья и формированию экологической культуры. Природа становится не только пространством для активности, но и средством воспитания, что подтверждается исследованиями о положительном влиянии природных факторов на психоэмоциональное состояние и когнитивные способности детей.

Индивидуальный подход реализуется за счет вариативности модулей и гибкой организации деятельности. Каждый ребенок может выбрать кружки, секции, проекты и роли, которые ему близки, что повышает мотивацию и позволяет раскрыть индивидуальные таланты. Педагоги и вожатые внимательно отслеживают интересы и потребности детей, предоставляя

поддержку и создавая условия для личностного роста. Это соответствует принципам личностно-ориентированного образования.

Принцип успешности воплощается в создании ситуаций, где каждый ребенок может испытать радость достижения. Система "Элементов Победы" (жетонов за конкретные навыки и проявления) позволяет фиксировать и поощрять не только крупные успехи, но и маленькие шаги вперед, что формирует позитивную самооценку и внутреннюю мотивацию. Ошибки рассматриваются как естественная часть пути, а не как поражение, что способствует формированию установки на развитие.

Совместная деятельность занимает центральное место: командные игры, коллективные проекты, творческие и спортивные события формируют у детей навыки коммуникации, взаимопомощи и ответственности. Через совместные испытания и обсуждения дети учатся договариваться, поддерживать друг друга, принимать решения и строить доверительные отношения. Это способствует развитию социального интеллекта и эмпатии.

Итоговая педагогическая идея "Время побед" – это создание среды, в которой каждый ребенок получает опыт успеха, учится преодолевать трудности, работать в команде и строить собственную систему ценностей. Программа помогает детям не только раскрыть свои способности, но и обрести внутреннюю устойчивость, уверенность и желание двигаться вперед, что соответствует современным научным представлениям о развитии личности в детском возрасте.

## **II. Целевые ориентиры**

### **2.1 Цели и задачи программы**

**Цель реализации программы:** развить у детей и подростков уверенность в себе и своих возможностях через командные соревнования и развитие лидерских качеств.

#### **Задачи реализации программы:**

обеспечить возможности для личностного роста участников через участие в разнообразных физических и интеллектуальных активностях;

способствовать развитию командного взаимодействия через совместные игры;

поддерживать формирование лидерских качеств у участников;

воспитывать базовые моральные ценности – честность, уважение, справедливость;

стимулировать творческое мышление и нестандартный подход через разнообразные творческие мастерские и игровые задания с доступным уровнем сложности.

#### **Планируемые результаты**

##### **Дети:**

попробовали себя в новых для себя видах деятельности, отметили хотя бы один личный успех или достижение;

проявили умение работать в команде, поддерживать других и принимать коллективные решения;

взяли на себя роль организатора или ответственного за часть общего дела;

продемонстрировали честное и уважительное отношение к другим в ходе совместных дел;

предложили оригинальную идею или нестандартное решение в творческом или игровом задании.

### III. Основное содержание и механизмы реализации программы

#### 3.1 Логика развития программы по этапам

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

Таблица 1

#### Логика развития смены по программе "Время побед"

Период смены	Задачи	Содержательные этапы	Формы работы
Подготовительный период	Методическое наполнение программы; Подготовка административно-педагогического персонала; Подготовка материально-технического обеспечения; Заключение соглашений с партнёрами и экспертами ("Вдохновителями"); Формирование отрядов в системе АИС "МОСГОРТУР".	1. Организационный этап. Подготовка административно-педагогического персонала и материально-технической базы для реализации программы.	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 (спортивный инвентарь, проекторы, материалы для мастер-классов).
Организационный период (дни 1–2)	Создание условий для успешной адаптации каждого участника; Формирование доброжелательной атмосферы сотрудничества; Выявление интересов и потребностей детей; Выработка общих	2. Коммуникативный этап. Знакомство участников, выявление их интересов и способностей, создание основ для командной работы.	Игры на знакомство; Игры на командообразование и выявление лидеров; Отрядная встреча "Правила и законы лагеря" (хозяйственный сбор); Отрядная встреча "Рождение знамени" (создание образа отряда);

	правил и норм взаимодействия; Мотивация к участию в командных и творческих активностях; Формирование органов детского самоуправления.		Отрядная встреча "Выборы ОСУ" (организационный сбор); Оформление отрядного уголка; Огонёк знакомств; Церемония открытия смены; Вводное мероприятие – станционная игра "Первый шаг".
<b>Основной период (дни 3–8)</b>	Развитие физических, интеллектуальных и лидерских навыков; Поддержка мотивации к самостоятельной и командной деятельности; Реализация программы через испытания, мастер-классы и мероприятия; Укрепление моральных ценностей и креативности.	3. Информационно-обучающий этап. Получение знаний о здоровье, физических навыках и моральных ценностях через испытания и мастер-классы.	Мастер-класс "Здоровое меню"; Мастер-класс "Сила в движении"; Мастер-класс "Командный план"; Эстафета "Сила клана"; Квест "Путь воина"; Игра "Энергия жизни".
		4. Коммуникативно-деятельностный этап. Закрепление навыков через практическую и творческую деятельность, развитие командного духа.	Квест "Общий ритм" (поиск нот спортивного марша и создание танца чирлидеров); Игра "Выбор пути" (моральные дилеммы); Мастер-класс "Символ чести"; Эстафета "Мощь клана"; Шоу "Сила вместе"; Мастер-класс "Знамя клана".
<b>Итоговый период (дни 9–10)</b>	Подведение итогов смены, отслеживание результативности; Демонстрация знаний, умений и созданных продуктов; Подготовка	5. Демонстративно-аналитический этап. Презентация достижений, демонстрация знамен, рефлексия и анализ результатов.	Фестиваль Победы (презентация знамен и историй); Отрядная встреча "Итоги смены"; Церемония закрытия смены; Мастер-класс "Трофеи

	участников к отъезду из лагеря.		Победы"; Прощальный огонёк; Заполнение рефлексивных анкет; Анализ чек-листов первопроходцев.
<b>Аналитический период</b>	Обработка отзывов законных представителей;  Анализ отчета педагога-организатора; - Анализ результатов диагностики участников смены.	6. Аналитический этап. Подведение итогов реализации программы, анализ эффективности и обратной связи.	Анализ отчетов педагога-организатора и старшего вожатого; Составление отчетов по итогам-летней оздоровительной кампании; Обработка обратной связи от участников и родителей; Анализ результатов диагностики (чек-листы, анкеты, рефлексия).

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

### **3.2. Модель управления программой**

#### **Базовый блок.**

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

#### **Основные направления:**

**Культурно-досуговое.** Организация развлекательных и командных мероприятий, включая квесты, шоу и церемонии, способствующие сплочению и раскрытию интересов.

**Физкультурно-оздоровительное.** Проведение спортивных соревнований, эстафет и активных игр для укрепления здоровья и физической уверенности.

**Художественно-творческое.** Участие в мастер-классах и творческих проектах, развивающих воображение и креативность.

**Социально-личностное.** Формирование навыков командной работы, лидерства и моральных ценностей через совместные испытания и рефлексию.

**Цель:** формирование навыков социального взаимодействия в системах "ребенок – ребенок" и "ребенок – группа", создание условий для сотрудничества, самореализации и укрепления уверенности.

Развитие ответственности через делегирование задач и участие в органах самоуправления.

Формирование личностно-развивающих ситуаций, способствующих росту лидерских качеств.

Средства реализации:

интеллектуально-развивающие мероприятия: квесты ("Общий ритм", "Путь воина"), игры на моральные дилеммы ("Выбор пути").

Эстетические программы: Творческие шоу ("Сила вместе"), выставки продуктов мастер-классов (браслеты, знамена).

Оздоровительные мероприятия: утренние зарядки, спортивные эстафеты ("Сила клана", "Мощь клана"), подвижные игры.

Тематический блок.

Тематический блок посвящен погружению в четыре ключевые сферы: физические навыки, знания о здоровье, командные умения и моральные ценности. Участники, объединенные в кланы первопроходцев, ежедневно проходят испытания, зарабатывая "Элементы Победы" (жетоны), и создают творческие продукты в рамках мастер-классов и командных активностей, укрепляя уверенность и сплоченность.

Основные средства реализации тематического блока.

Игра. Интерактивные форматы, такие как станционная игра "Первый шаг" и квест "Общий ритм" (поиск нот спортивного марша и создание танца чирлидеров), обеспечивают эмоциональное вовлечение и погружение в тематику дня.

Игры, включая "Выбор пути" (моральные дилеммы) и "Энергия жизни" (задания о ЗОЖ), развивают критическое мышление, командную работу и регулируют эмоциональные переживания участников.

Мастер-класс. Практические занятия, такие как "Здоровое меню" (создание сбалансированного рациона), "Сила в движении" (изготовление браслетов силы), "Командный план" (создание схемы командной работы) и "Символ чести" (изготовление значков ценностей), направлены на закрепление знаний и навыков через создание конкретных продуктов.

Участники развивают креативность, моторику и чувство принадлежности к команде, применяя полученные умения.

Наглядно-демонстрационные элементы.

Презентации достижений на "Фестивале Победы", шоу "Сила вместе" и выставки продуктов мастер-классов ( знамена, браслеты, плакаты о ЗОЖ) развивают эстетический вкус и чувство гордости за свои успехи.

Использование проекторов, звукового оборудования и визуальных эффектов (например, подсветка сцены на церемониях) усиливает эмоциональное воздействие и подчеркивает значимость достижений.

### 3.3. Понятийный аппарат

Программа "Время побед" опирается на ключевые понятия, формирующие её концептуальную основу и отражающие цели, задачи

и подходы к реализации. Ниже представлен лаконичный понятийный аппарат для применения в рамках смены.

#### Основные понятия.

**Победа.** Процесс достижения личных и командных результатов через преодоление испытаний, развитие уверенности и укрепление моральных ценностей. В контексте программы – ежедневное освоение сфер (физические навыки, здоровье, командные умения, моральные ценности) через испытания и творчество.

**Элемент Победы.** Мотивационный жетон, зарабатываемый за успешное прохождение испытаний. Символизирует освоенные навыки (сила, знания о ЗОЖ, командная работа, честность) и крепится на знамя клана.

**Дорога к Победе.** Тематическое пространство, объединяющее испытания по четырем сферам программы. Каждая сфера предлагает уникальные мероприятия, мастер-классы и квесты, раскрывающие её суть.

**Чек-лист первопроходца.** Инструмент рефлексии, заполняемый ежедневно для фиксации приобретенных навыков, знаний и эмоций, способствующий осмысливанию опыта.

**Командная деятельность.** Процесс совместной работы участников в рамках испытаний, квестов и мастер-классов, направленный на развитие сплоченности, лидерства и креативности.

**Старейшины.** Вожатые и педагоги, создающие поддерживающую среду и мотивирующие участников.

**Фестиваль Победы.** Итоговое мероприятие, где кланы презентуют знамена и делятся достижениями.

**Продукт.** Конкретный результат деятельности (браслеты, знамена, танцы), отражающий освоенные навыки.

**Индивидуальный подход.** Принцип адаптации активностей под интересы и возможности каждого участника.

### 1.3. Игровая модель

#### История.

В далекой стране, где горы касаются неба, а леса шепчут древние тайны, начинается великое путешествие первопроходцев. Они – кланы, ищащие "Дорогу к Победе", легендарный путь, который открывается лишь тем, кто соберет все "Элементы Победы". Эти элементы – ключи к силе, мудрости, сплоченности и чести. Каждому клану вручается знамя, на котором они будут собирать свои трофеи. На каждом шагу их ждут испытания: физические, где нужна сила и ловкость; интеллектуальные, где важны знания о здоровье; командные, где без взаимопонимания не обойтись; и моральные, где честность и уважение решают все. В конце пути, на "Фестивале Победы", кланы соберутся, чтобы показать, как они изменились, чему научились и как стали настоящей силой, способной преодолевать любые преграды.

### Механика.

**Формирование кланов.** Участники программы (дети 7–17 лет) делятся на кланы первоходцев (отряды по 15–20 человек), сформированные с учетом возраста и потребностей, включая детей с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ.) Каждый клан на второй день смены создает свое название, девиз и оформляет знамя – тканевый или картонный символ, на который крепятся "Элементы Победы". Знамя становится визуальным воплощением достижений клана и хранится в отрядном уголке.

### Элементы Победы.

"Элементы Победы" – это жетоны, символизирующие четыре ключевые сферы программы:

**Физические навыки** (сила, ловкость, выносливость). Зарабатываются в спортивных эстафетах и активных играх (например, "Сила клана").

**Знания о здоровье** (ЗОЖ, питание). Получаются за выполнение заданий о здоровом образе жизни (например, мастер-класс "Здоровое меню").

**Командные умения** (сотрудничество, коммуникация). Даются за успехи в квестах и командных испытаниях (например, "Общий ритм").

**Нравственные ценности** (честность, уважение, справедливость): присуждаются за решения в моральных дилеммах (например, "Выбор пути").

Каждый элемент – это физический жетон (например, деревянная или пластиковая фигурка с символом сферы: молния для физических навыков, яблоко для здоровья, круг для командных умений, сердце для ценностей). Жетоны крепятся на знамя клана с помощью липучек или магнитов, создавая визуальный прогресс.

### Испытания.

Испытания проводятся ежедневно и соответствуют одной из четырех сфер. Они включают:

**Физические:** эстафеты ("Сила клана", "Мощь клана"), подвижные игры, где кланы соревнуются в скорости, координации и выносливости.

**Интеллектуальные:** задания о ЗОЖ (игра "Энергия жизни"), мастер-классы ("Здоровое меню"), где участники создают продукты, демонстрируя знания.

**Командные:** квесты ("Общий ритм", "Путь воина"), требующие совместного планирования, распределения ролей и взаимопомощи.

**Моральные:** дилеммы ("Выбор пути"), где кланы решают этические задачи, обсуждая такие качества как честность и справедливость.

Каждое испытание длится 40–90 минут и адаптируется под возраст и возможности участников. Успешное прохождение приносит клану "Элемент Победы", а дополнительные баллы начисляются за креативность, сплоченность или инициативу.

### Комбинирование элементов.

Кланы могут комбинировать элементы для усиления своих возможностей в сложных испытаниях.

Например.

Физические навыки + командные умения. Дают бонус в эстафетах, позволяя клану сократить время на задании (например, минус 10 секунд в "Мощь клана").

Знания о здоровье + Моральные ценности. Усиливают результат в интеллектуальных конкурсах, добавляя баллы за обоснование решений.

Комбинации фиксируются на знамени (например, два жетона соединяются лентой) и объявляются на утреннем круге, мотивируя другие кланы.

Визуализация прогресса.

Прогресс кланов отображается на общем баннере – большом плакате в центре лагеря, изображающем "Дорогу к Победе" с горами, лесами и реками. Баннер разделен на этапы, соответствующие дням смены. Каждый клан имеет свой цвет и фигурку (например, деревянный щит), которая перемещается по баннеру после успешных испытаний. За каждый заработанный элемент фигурка продвигается на один шаг, а комбинация элементов дает дополнительный шаг. Баннер обновляется ежедневно на утреннем круге, создавая азарт и мотивацию.

Система мотивации и рейтинга.

Система начисления "Элементов Победы".

Кланы зарабатывают элементы по следующей системе:

1 место в испытании: 3 элемента (по выбору клана, например, 2 за физические навыки, 1 за командные умения).

2 место: 2 элемента.

3 место: 1 элемент.

Участие: 1 элемент за активность, даже без призового места.

Номинация: дополнительный элемент за креативность, сплоченность или лидерство (например, "Самая дружная команда" в квесте).

Личная инициатива: Индивидуальный жетон для участника, проявившего выдающуюся активность (например, предложившего идею для танца в "Общем ритме").

Штрафные баллы:

Нарушение правил лагеря (опоздание, несоблюдение дисциплины): -1 элемент.

Некачественная уборка отрядного места: -1 элемент.

Конфликт без попытки примирения: -2 элемента (с обязательной рефлексией с вожатым).

Штрафы применяются редко и только после обсуждения с кланом, чтобы сохранить мотивацию. Вожатые (старейшины) могут отменить штраф, если клан исправляет ситуацию (например, организует уборку).

**Рейтинг кланов.** Рейтинг кланов формируется на основе количества заработанных элементов и отображается на общем баннере. Каждые два дня на утреннем круге объявляются лидеры в категориях:

Общий зачет. Сумма всех элементов.

Сфера мастерства. Наибольшее количество элементов в одной сфере (например, "Мастера физической силы").

Дух команды. Номинация за сплоченность, основанная на наблюдениях вожатых и отзывах участников.

Лидеры получают символические награды (например, ленту на знамя) и право выбрать испытание для следующего дня (например, тип эстафеты). Рейтинг не создает нездоровой конкуренции: вожатые подчеркивают, что каждый клан движется по своей "Дороге к Победе", а главное – рост и поддержка друг друга.

Личный рейтинг.

Каждый участник ведет чек-лист первопроходца – дневник, где фиксирует свои достижения (заработанные элементы, новые навыки, эмоции). В конце смены самые активные участники в каждом клане получают звание "Легенда клана" и памятный значок. Критерии:

Количество индивидуальных жетонов (за инициативу).

Участие в органах самоуправления (ОСУ).

Поддержка товарищей (по отзывам клана и вожатых).

Мотивационные механизмы.

**Ежедневные ритуалы:** Утренний круг с анонсом испытаний и вечерний сбор с рефлексией мотивируют участников планировать и осмысливать день.

**Номинации:** Ежедневные награды за креативность, лидерство или честность (например, "Герой дня") вдохновляют проявлять себя.

**Комбинирование элементов:** Возможность усилить клан через комбинации жетонов добавляет стратегический элемент и азарт.

**Фестиваль Победы:** Финальное мероприятие, где кланы презентуют знамена и рассказывают истории, дает каждому участнику чувство гордости. Награды вручаются не только за количество элементов, но и за уникальные достижения (например, "Самый креативный танец").

**Финал: Фестиваль Победы**

На 9-й день смены проводится "Фестиваль Победы" – кульминация программы. Кланы презентуют свои знамена, демонстрируют созданные продукты (танцы, поделки, плакаты) и делятся историями о том, как они росли как команда. Вожатые и участники голосуют за номинации:

Сила духа: за преодоление трудностей.

Единство клана: за сплоченность.

Креативный прорыв: за оригинальные идеи.

Честь первопроходцев: за верность моральным ценностям.

Каждый клан получает награду (грамоту, сувенир), а участники – сертификаты первопроходцев. Личные достижения отмечаются значками "Легенда клана". Фестиваль завершается дискотекой "Танец Победы", где кланы исполняют свои танцы под спортивный марш, созданный в квесте "Общий ритм".

Эта игровая модель делает программу "Время побед" увлекательным путешествием, где каждый ребенок чувствует себя частью команды, растет в уверенности и уносит с собой не только жетоны, но и веру в свои силы.

### **3.6. Ключевые события смены**

Программа "Время побед" построена вокруг игровой модели, где участники, объединенные в кланы первопроходцев, проходят испытания, собирая "Элементы Победы" (физические навыки, знания о здоровье, командные умения, моральные ценности). Ключевые мероприятия и мастер-классы смены разработаны для достижения целей программы: формирования уверенности в себе, развития лидерских качеств и укрепления командного духа. Ниже представлены описания четырех мероприятий и трех мастер-классов, включающие цели, задачи и краткое описание.

**Мероприятия.**

#### **Станционная игра "Первый шаг"**

**Цель:** погрузить участников в игровую модель, обеспечить знакомство и сплочение кланов.

**Задачи:**

познакомить детей с территорией лагеря и игровой механикой.

сформировать начальный командный дух через совместные задания.

дать каждому участнику почувствовать себя частью клана, зарабатывая первые "Элементы Победы".

**Описание:** станционная игра проходит по территории лагеря в первый день смены. Кланы (отряды) проходят станции, каждая из которых связана с одним из "Элементов Победы". Например, на станции физических навыков команды преодолевают полосу препятствий, на станции командных умений решают головоломку, требующую взаимодействия. Задания адаптированы для детей 7–17 лет, включая участников с ОВЗ, с учетом их физических возможностей. За успешное прохождение станции клан получает жетон "Элемента Победы", который крепится на знамя клана. Игра завершается общим кругом, где подводятся итоги и награждаются самые активные участники.

### **Эстафета "Сила клана"**

Цель: развить физическую уверенность и укрепить командный дух через спортивные соревнования.

Задачи:

развить силу, ловкость и выносливость участников;  
научить работать в команде под давлением времени;  
показать, что физические достижения усиливают уверенность в себе.

Описание. Эстафета проводится на спортивной площадке лагеря и включает серию заданий: бег с препятствиями, перетягивание каната, прыжки через обручи и командные "змейки". Задания разработаны так, чтобы каждый участник мог внести вклад, независимо от физической подготовки. Например, в одном этапе команда должна перенести "груз" (мяч), передавая его друг другу, что требует координации. Кланы зарабатывают "Элемент Победы" за физические навыки, а также дополнительные жетоны за проявление взаимопомощи.

### **Квест "Общий ритм"**

Цель: развить командные навыки через поиск нот спортивного марша и создание танца чирлидеров, укрепляя умение участников слушать друг друга и находить общий ритм.

Задачи:

научить детей договариваться, распределять роли и работать в команде;  
развить навыки координации и синхронности через совместное создание танца;

укрепить доверие и сплоченность внутри клана через поиск подсказок и преодоление испытаний.

Описание: квест "Общий ритм" – это мероприятие, в котором кланы первопроходцев отправляются на поиски утерянных нот легендарного спортивного марша, спрятанных по территории лагеря. Каждая нота – это часть музыкальной композиции, символизирующая элемент командной гармонии. Чтобы собрать мелодию, кланы должны пройти через пять локаций, решая задачи, требующие взаимодействия, и находя подсказки о местонахождении нот. В финале команды объединяют ноты, исполняют спортивный марш и создают под него танец чирлидеров, демонстрирующий их сплоченность. Успешное выполнение квеста приносит клану "Элемент Победы" за командные умения, а танец становится ярким символом их единства.

### **Игра "Выбор пути"**

Цель: укрепить нравственные ценности, такие как честность, уважение и справедливость, через решение дилемм.

Задачи:

научить детей анализировать последствия своих решений;  
развить способность отстаивать честность в сложных ситуациях;  
показать, как моральные ценности укрепляют команду.

Описание: игра представляет собой серию сценариев, где кланы сталкиваются с моральными дилеммами. Например, команда находит "ресурсы" (игровые предметы) и должна решить, поделиться ими с другой командой или оставить себе, зная, что это может повлиять на общий результат. Другой сценарий: клан должен выбрать, кто получит дополнительный "Элемент Победы" – лидер или участник, который меньше всех проявлял себя, чтобы поддержать его. Решения обсуждаются в команде, а затем презентуются на общем круге. Кланы получают жетоны за моральные ценности, если их выбор отражает честность и справедливость. Игра завершается рефлексией о том, как ценности влияют на доверие в команде.

### **Мастер-классы**

#### **Мастер-класс "Здоровое меню"**

Цель: научить детей основам здорового питания и заботы о теле.

Задачи:

познакомить с принципами сбалансированного рациона;  
развить навыки планирования питания;  
показать связь между питанием и физической силой.

Описание: на мастер-классе дети изучают основы ЗОЖ: что такое белки, жиры, углеводы, и как они влияют на энергию. Участники делятся на группы и создают плакаты с "идеальным меню" для активного дня, используя вырезки из журналов или рисунки. Например, они могут составить завтрак из овсянки, фруктов и йогурта, объясняя, почему это полезно. Каждый клан получает "Элемент Победы" за знания о здоровье, а лучшие плакаты выставляются в столовой.

#### **Мастер-класс "Сила в движении"**

Цель: развить физические навыки и создать символ личной силы.

Задачи:

научить детей техникам простых физических упражнений;  
развить творческие навыки через изготовление поделки;  
укрепить уверенность через ощущение физической мощи.

Описание: участники изготавливают браслеты-символы из веревок, бусин и деревянных элементов, которые символизируют их физическую силу. Перед этим вожатые проводят мини-урок по основам разминки (например, как правильно растягиваться). Дети выбирают бусины, отражающие их "силу" (например, красная – для энергии, синяя – для выносливости), и вплетают их в браслет. Процесс сопровождается обсуждением, как физическая

активность помогает чувствовать себя увереннее. Кланы получают "Элемент Победы" за физические навыки, а браслеты становятся личными талисманами.

#### **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 побед" 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 обособленного подразделения ГАУК "МОСГОРТУР" детский оздоровительный лагерь "Радуга" (далее – ДОЛ "Радуга"), расположенного по адресу: Московская область, Одинцовский район, деревня Пронское).

На территории ДОЛ "Радуга" размещены три открытые спортивные площадки, открытая эстрадная площадка, два хобби-центра, игровые площадки, крытый танцевальный зал, крытый спортивный зал, 5 крытых беседок.

##### **4.2. Методические условия**

Для реализации программы отдыха "Время побед" 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 использования виртуального диска.

##### **4.3. Организационные условия**

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:

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 педагогического персонала в Центральной школе московских вожатых.

подготовить перечень материально-технического обеспечения (МТО) для реализации программы отдыха и направить его подрядчику для своевременной подготовки;

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

проводить подготовку персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении работы с детьми-сиротами (психологические особенности детей-сирот, детей-инвалидов и детей с ОВЗ);

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;

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

проводить 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 и от приносящей доход деятельности ГАУК "МОСГОРТУР".

#### 4.7. Кадровые условия

Кадровый условия со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" представлен руководителем смены, педагогом-организатором, старшим вожатым, вожатым (Таблица 2).

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

**Таблица 2**  
**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 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.

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:

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

Отвечает за организацию мероприятий в рамках реализации программы.

Участвует в решении сложных педагогических ситуаций, осуществляет воспитательные процессы.

Отвечает за ведение отчетной документации по программе.

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, 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" используют следующие ресурсы:

для административно-педагогического персонала разработана система KPI, которая является стимулирующим фактором. Премиальная 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 "МОСГОРТУР" 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 побед" направлена на развитие уверенности, кооперативных навыков и лидерских качеств через командные испытания и творческие проекты в сферах физических навыков, здоровья, командных умений и моральных ценностей. Ниже представлена таблица с ожидаемыми результатами и методами диагностики, адаптированная к игровой модели программы, её мероприятиям и мастер-классам.

### Ожидаемые результаты и диагностика результативности

Задача	Ожидаемый результат	Формы работы	Форма диагностики
Создать условия для саморазвития через преодоление вызовов	Участники развиваются уверенность, осознают свои сильные стороны и прогнозируют последствия решений в испытаниях	Проведение мероприятий ("Первый шаг", "Сила клана", "Общий ритм"); мастер-классы ("Сила в движении", "Здоровое меню"); отрядные рефлексии на вечерних сборах; ведение чек-листов первопроходца	Описательный отчет вожатого; справка о ключевых мероприятиях; анкетирование (вопросы о личных достижениях); фотоотчет; анализ чек-листов первопроходца (раздел о новых навыках)
Развить командный дух через совместные испытания	Участники эффективно сотрудничают, проявляют эмпатию и активно участвуют в командных активностях	Квесты ("Общий ритм", "Путь воина"); игры ("Доверие", "Единый план"); общелагерные шоу ("Сила вместе"); мастер-класс "Командный план"; ведение чек-листов первопроходца	Справка о мероприятиях; анкетирование (вопросы о командной работе); фотоотчет; беседы на сборах; анализ чек-листов (раздел о взаимодействии)
Сформировать лидерские качества через ответственность	Участники берут инициативу, распределяют роли и принимают решения в испытаниях и органах самоуправления	Участие в ОСУ; квест "Общий ритм"; игра "Выбор пути"; мастер-класс "Командный план"; утренние круги с обсуждением планов	Описательный отчет вожатого; наблюдение за активностью в ОСУ; анкетирование (вопросы о лидерстве); фотоотчет; анализ чек-листов (раздел о решениях)
Укрепить моральные ценности (честность, уважение, справедливость)	Участники принимают честные решения, уважают других и обосновывают свои поступки в дилеммах	Игра "Выбор пути"; мастер-класс "Символ чести"; дискуссия "Справедливость"; вечерние сборы с рефлексией; чек-листы первопроходца	Описательный отчет вожатого; анкетирование (вопросы о ценностях); беседы на сборах; фотоотчет; анализ чек-листов (раздел о ценностях)
Стимулировать креативность	Участники предлагают оригинальные идеи,	Мастер-классы ("Сила в движении", "Знамя	Справка о мероприятиях;

через творческие задания	создают творческие продукты и организуют активности	клана", "Трофеи Победы"); квест "Общий ритм" (танец чирлидеров); шоу "Сила вместе"; выставка продуктов	фотоотчет с выставки (брраслеты, знамена); анкетирование (вопросы о креативности); анализ чек-листов (раздел о творчестве)
--------------------------	---	--	--

**Игровая модель:** Участники "первопроходцы", объединенные в кланы, зарабатывают "Элементы Победы" (жетоны) за испытания в четырех сферах: физические навыки, здоровье, командные умения, моральные ценности. Чек-лист первопроходца служит инструментом рефлексии и диагностики.

**Ключевые мероприятия:** "Первый шаг", "Сила клана", "Общий ритм", "Выбор пути", "Мощь клана", "Сила вместе", "Фестиваль Победы".

**Мастер-классы:** "Здоровое меню", "Сила в движении", "Командный план", "Символ чести", "Знамя клана", "Трофеи Победы".

### **Результативность программы**

Результативность программы "Время побед" оценивается по степени сформированности ключевых компетенций участников. Программа направлена на развитие уверенности, кооперативных навыков, лидерства и моральных ценностей через испытания и проекты. Оценка проводится через анализ данных от участников, организаторов, родителей, партнеров и общества.

### **Компетенции для оценки**

**Социально-личностная компетенция:** Умение выстраивать отношения, проявлять эмпатию и уважение в клане, оцениваемое в мероприятиях ("Общий ритм", "Выбор пути") и повседневной жизни.

**Коммуникативная компетенция:** Способность эффективно взаимодействовать, выступать публично и аргументировать идеи на мероприятиях ("Сила вместе", "Фестиваль Победы").

**Творческая компетенция:** Уровень вовлеченности в творчество, мотивация к созданию продуктов (брраслеты, знамена, танцы) на мастер-классах и шоу.

**Физическая компетенция:** Развитие силы, ловкости и знаний о ЗОЖ через эстафеты ("Сила клана") и мастер-классы ("Здоровое меню").

### **Источники сбора информации**

#### **Дети.**

Рефлексия через чек-листы первопроходца (ежедневные записи о навыках, эмоциях).

Итоговое анкетирование (вопросы о компетенциях, впечатлениях).

#### **Родители/Законные представители:**

Комментарии в онлайн-дневнике программы (Telegram, сайт лагеря).

Итоговые анкеты о прогрессе ребенка и организации.

Собеседования на родительском дне или после смены.

**Педагоги:**

Ежедневный анализ на планерках (успехи, трудности).

Педагогические дневники (записи о поведении, активности).

Анкетирование персонала о реализации программы.

Описательный отчет педагога-организатора.

**Партнеры:**

Помощь в подготовке (материалы, методические рекомендации).

Отзывы о качестве программы и вовлеченности участников.

**Гражданское общество:**

Освещение в СМИ (публикации, интервью).

Отклики в социальных сетях и на платформах лагеря.

**Методы оценки**

**Чек-листы первопроходца:** анализ прогресса через вопросы о навыках, командной работе и эмоциях.

**Анкетирование:** опросы детей, родителей/законных представителей и педагогов о компетенциях и удовлетворенности.

**Наблюдение:** записи вожатых о взаимодействии и активности участников.

**Продукты деятельности:** оценка творческих работ (браслеты, знамена, плакаты) на выставках и "Фестивале Победы".

**Рефлексия:** обсуждения на сборах и планерках для выявления успехов.

**Фото- и видеоотчеты:** Фиксация мероприятий и продуктов как дополнительный источник данных.

**Ожидаемые результаты**

**Социально-личностная компетенция:** участники сотрудничают, уважают других и решают конфликты.

**Коммуникативная компетенция:** участники уверенно выступают и эффективно взаимодействуют.

**Творческая компетенция:** участники создают уникальные продукты и проявляют инициативу.

**Физическая компетенция:** участники укрепляют здоровье, развивают силу и осваивают ЗОЖ.

Оценка результативности программы "Время побед" выявляет степень достижения целей, уровень развития компетенций и удовлетворенность участников, обеспечивая основу для её совершенствования.

## **VI. Список используемых источников**

Нормативно – правовая база

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, ратифицирована Постановлением Верховного Совета СССР от 13.06.1990 г.).
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. Семейный кодекс Российской Федерации.
4. Указ Президента Российской Федерации от 17.05.2023 № 358 "О Стратегии комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года".
5. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" (ред. от 28 декабря 2024 г.).
6. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
7. Федеральный закон от 24 апреля 2008 г. № 48-ФЗ "Об опеке и попечительстве".
8. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (ред. от 6 марта 2022 г.).
9. 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.).
10. Федеральный закон от 23 февраля 2013 г. № 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 марта 1999 г. № 52-ФЗ "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения" (ред. 4 ноября 2022 г.).
12. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р "Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года".
13. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 11 сентября 2024 г. № 2501-р "О Стратегии государственной культурной политики до 2030 года".
14. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 17 августа 2024 г. № 2233-р " О Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года".
15. Методических рекомендаций по разработке стандарта качества услуг государственных (муниципальных) учреждений культуры" Минкультуры России;
16. Постановление Главного государственного санитарного врача

РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

17. ГОСТ Р 55594-2013. Национальный стандарт Российской Федерации. Услуги населению. Услуги по обучению населения на курсах и в кружках. Общие требования;

18. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания";

#### Список используемых источников

1. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия." Серия: В помощь воспитателям и вожатым. – 2007 г.
2. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед." В помощь воспитателям и вожатым. – Издательство "Учитель", 2007 г. Меркульева А.В. Гид по выбору карьеры. Иллюстрированное руководство по поиску профессии. – М.: Эксмо, 2016.
3. Гин С. Как развить креативность у детей: Методическое пособие./С.Гин. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2017. – 110 с.
4. Гиппиус С.В. Тренинг развития креативности: психологический тренинг. / С.В. Гиппиус. – М.: Речь, 2010. – 90 с.
5. Детский отдых в России: перспективы развития: сборник тезисов и докладов выступлений по итогам II Международной конференции "Индустрия детского полезного развивающего отдыха" (КИДПРО) (18–19 ноября 2016 г.) / под общ. ред. Г.В. Заярской, А.Ю. Фодоря. – Вып. 1. – М.: ИТД "ПЕРСПЕКТИВА", 2017;
6. Детский оздоровительный лагерь: опыт успешной практики управления и маркетинга в сфере отдыха, оздоровления детей: сборник материалов в помощь руководителям учреждений отдыха и оздоровления детей. Выпуск 7. – М.: МОО "СОДЕЙСТВИЕ ДЕТСКОМУ ОТДЫХУ", 2010;
7. Кудашов Г.Н. Игровое конструирование и моделирование; Ассоц. организаторов отдыха и оздоровления населения Тюменской обл. "Мы вместе". – Тюмень: Ребячья республика, 2012;
8. Курысь В.Н., Баршай В.М., Стрельченко В.Ф. Подвижные игры. – М.: Издательство "Омега-Л", 2012;
9. Нотбом Э. 10 вещей, о которых хотел бы рассказать вам ребенок с аутизмом. – М.: Теревинф, 2012;

10. Теория, методика и практика воспитания и организации досуговой деятельности школьников (по материалам работ С.А. Шмакова). Справочник / Автор проекта, составитель – Л.П. Шопина. – М., 2014;
11. Центральная школа московских вожатых (сборник программ и методических материалов для подготовки вожатых) / Авторы-составители: И.П. Зинькович, С.С. Рунов, А.М. Вавилов. – М.: ИТД "ПЕРСПЕКТИВА", 2019;
12. Янушко Е. Игры с аутичным ребенком. Установление контакта, способы взаимодействия, развитие речи, психотерапия. – М.: Теревинф, 2010.

Интернет – источники.

1. <https://4brain.ru/blog/анализ-личности-swot/>
2. <https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=884360>
3. <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2015/06/24/formirovaniye-bazovyh-umeniy-i-kompetentsiy-kak-usloviye-podgotovki>
4. <https://cyberleninka.ru/article/n/konkurentosposobnaya-lichnost>
5. [https://urok.rpf/library/dopolnitelnaya\\_obsheobrazovatelnaya\\_obshcherazvivayushchaya-programma-10](https://urok.rpf/library/dopolnitelnaya_obsheobrazovatelnaya_obshcherazvivayushchaya-programma-10)
6. <https://centrideia.ru/metodicheskaya-kopilka/dopolnitelnaya-obshcheobrazovatelnaya-obshcherazvivayushchaya-programma-10>
7. <https://multiurok.ru/files/formirovaniye-bazovykh-umenii-i-kompetentsii-kak-us.html>
8. <https://infourok.ru/kompetentnostniy-podhod-k-formirovaniyu-konkurentosposobnoy-lichnosti-plan-samorazvitiya-1330784.html>