

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

Отдел разработки и реализации программ детского отдыха

2024 г.

Москва, 2024

ПАСПОРТ
программы детского отдыха
"Яркий форсаж"

№ п/п	Компоненты	Содержание
1.	Актуальность программы	В условиях современного мира, где важно развивать креативность, техническое мышление и коллективные навыки, программа "Яркий форсаж" становится неотъемлемой частью обучения для детей с ОВЗ. Она не только помогает детям открыть новые горизонты, но и дает возможность понять, что ограничения существуют только в нашем воображении. Программа, ориентированная на конструирование, имеет особую актуальность для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), поскольку она, стимулируя не только их когнитивные и творческие способности, но и являясь мощным инструментом социальной интеграции, способствует развитию различных навыков и умений, а также может оказать положительное влияние на их эмоциональное и социальное благополучие. "Яркий форсаж" – это не просто смена, это путь к осознанию собственного потенциала, к драйву творчества и к уверенному шагу в будущее, где каждый ребенок с особыми потребностями может стать настоящим гонщиком своей жизни! Открыв двери в мир инженерии и дизайна, дети от 7 до 17 лет станут архитекторами своей мечты, проектируя уникальные автомобили и воплощая их в реальность. Это не просто игра, это возможность для детей с ОВЗ найти свою собственную дорогу к творчеству и самовыражению. Программа "Яркий форсаж" способствует не только развитию умений в области конструирования, но и формированию высокой самооценки, комплексного мышления и командной работы. У детей появится возможность пройти путь от идеи до реализации, они смогут увидеть собственные таланты и способности в действии.

		Таким образом, программа, ориентированная на конструирование, может оказать значительный позитивный эффект на развитие детей с ОВЗ, стимулируя не только их когнитивные и творческие способности, но и являясь мощным инструментом социальной интеграции и улучшения эмоционального благополучия.
2.	Цель программы	Вдохновить детей заняться конструированием и техническим творчеством, способствуя развитию их инженерных навыков, креативного мышления и уверенности в своих силах.
3.	Задачи программы	Развить воображение участников программы через создание своих уникальных технических проектов, демонстрирующих их инженерные способности; развить творческий потенциал через разработку дизайнов для своих транспортных средств; развить умения и навыки в области техники у участников смены через их участие в серии технических испытаний, включающих конструирование, испытание прочности и решение инженерных задач.
4.	Адресаты программы	Дети в возрасте 7-17 лет (включительно), в том числе дети и подростки, находящиеся в тяжелой жизненной ситуации, с ограниченными возможностями здоровья.
5.	Сроки реализации	Летняя оздоровительная кампания 2024 года. Продолжительность программы – 21 день. Программа может быть адаптирована на другое количество дней.
6.	Количество участников программы	До 150 участников. Программа может быть адаптирована на другое количество участников.
7.	Игровая модель смены	В ходе смены участники программы станут жителями волшебного вымышленного города "Бибитория". Этот город уже давно изолирован от остального мира из-за того, что противники главных героев смены Ванилопы и Ральфа хотят сделать все, чтобы друзья не могли общаться с остальным миром и участвовать в захватывающих приключениях. На протяжении смены ребята проведут свое конструирование от идеи до реализации.

		С помощью инструментов, материалов и своего воображения каждый отряд будет создавать уникальный автомобиль, который станет настоящей звездой заезда. Приближаясь к финалу смены, автомобили будут подготавливаться к настоящему испытанию на "Яркой трассе". Здесь участников ждут не только прямые участки, но и хитрые повороты, подвижные препятствия и неожиданные "ловушки", которые будут испытывать их на прочность и скорость. Не все так просто в городе "Бибитория". Антигерои программы будут строить свои коварные планы, добавляя к сложной трассе новые препятствия и тайные уловки, которые будут заставлять участников проходить через ряд испытаний и приключений.
8.	Ключевые мероприятия	Вводное мероприятие станционная игра "Конструкторское бюро"; эстафета "Гонка интриг"; квест "Ловушка для Ванилопы"; финальное мероприятие "Яркий форсаж"; мастер-класс "Тачки"; мастер-класс "Тюнинг".
9.	Предполагаемые результаты смены	Участники развили воображение через создание своих уникальных технических проектов, демонстрирующих их инженерные способности; участники развили творческий потенциал через разработку дизайнов для своих транспортных средств; участники развили умения и навыки конструирования и решения инженерных задач.
10.	Авторы-составители программы	Удалова Анастасия Олеговна, начальник Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"
11	Художник – оформитель программы	Анищенко Мария Вадимовна, методист Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"

Оглавление

I.	Введение.....	6
1.1.	Актуальность программы.....	6
1.2.	Новизна программы.....	6
1.3.	Участники программы.....	6
1.4.	Педагогическая идея.....	7
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	10
3.3.	Понятийный аппарат	11
3.4.	Игровая модель.....	11
3.5.	Система мотивации и стимулирования участников.....	15
3.6.	Органы детского самоуправления.....	16
3.7.	Ключевые события смены.....	18
IV	Ресурсное обеспечение.....	20
4.1.	Природные условия	20
4.2.	Методические условия	20
4.3.	Организационные условия	20
4.4.	Информационные условия	21
4.5.	Материально-технические условия.....	22
4.6.	Финансовые условия.....	22
4.7.	Кадровые условия	22
4.8.	Мотивационные условия.....	23
V.	Критерии и способы оценки качества реализации программы.....	25
VI.	Список используемых источников.....	27
	Приложение 1	29

I. Введение

1.1 Актуальность программы

В условиях современного мира, где важно развивать креативность, техническое мышление и коллективные навыки, программа "Яркий форсаж" становится неотъемлемой частью обучения для детей с ОВЗ. Она не только помогает детям открыть новые горизонты, но и дает возможность понять,

что ограничения существуют только в нашем воображении.

Программа, ориентированная на конструирование, имеет особую актуальность для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), поскольку она, стимулируя не только их когнитивные и творческие способности, но и являясь мощным инструментом социальной интеграции, способствует развитию различных навыков и умений, а также может оказать положительное влияние на их эмоциональное и социальное благополучие.

"Яркий форсаж" – это не просто смена, это путь к осознанию собственного потенциала, к драйву творчества и к уверенному шагу в будущее, где каждый ребенок с особыми потребностями может стать настоящим гонщиком своей жизни!

Открыв двери в мир инженерии и дизайна, дети от 7 до 17 лет станут архитекторами своей мечты, проектируя уникальные автомобили

и воплощая их в реальность. Это не просто игра, это возможность для детей с ОВЗ найти свою собственную дорогу к творчеству и самовыражению.

Программа "Яркий форсаж" способствует не только развитию умений в области конструирования, но и формированию высокой самооценки, комплексного мышления и командной работы. У детей появится возможность пройти путь от идеи до реализации, они смогут увидеть собственные таланты и способности в действии.

Таким образом, программа, ориентированная на конструирование, может оказать значительный позитивный эффект на развитие детей с ОВЗ, стимулируя не только их когнитивные и творческие способности, но и являясь мощным инструментом социальной интеграции и улучшения эмоционального благополучия.

1.2. Новизна программы

Новизна программы "Яркий форсаж" заключается в использовании уникального сочетания обучения, творчества, и физической активности, опираясь на актуальные тренды и интересы детей. Комплексный подход к развитию личности ребёнка через развлечение и обучение привносит новизну в традиционные подходы к организации детского отдыха и досуга.

1.3 Участники программы

Программа детского отдыха "Яркий форсаж" рассчитана на детей и подростков в возрасте от 7 до 17 лет (включительно), том числе дети

и подростки, находящиеся в тяжелой жизненной ситуации, с ограниченными возможностями здоровья

1.4 Педагогическая идея

Педагогическая идея программы "Яркий форсаж" заключается в том, чтобы в условиях лагерной смены (21 день) создать среду комплексного развития ребенка через погружение в интерактивный, творческий и мотивирующий процесс овладения новыми навыками, основанный на игровых элементах и сюжете. Программа направлена на стимулирование интереса к технологиям, развитие социальных, лидерских навыков и навыков командного взаимодействия, а также формирование у детей понимания важности сотрудничества, творческого мышления.

Педагогическая идея программы основывается на следующих принципах:

принцип природосообразности (учёт половозрастных особенностей, наследственных факторов, физиологических особенностей детей и подростков при организации воспитательной работы. А также максимальное использование природной среды на территории детского оздоровительного лагеря для оздоровления детей и подростков);

принцип ведущей деятельности (учёт ведущего вида деятельности для каждой возрастной и нозологической группы участников программы);

принцип индивидуального подхода (учет индивидуальных интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических и иных особенностей участников программы);

принцип успешности (предоставление возможности каждому участнику программы почувствовать себя успешным в том или ином виде деятельности);

принцип совместной деятельности (ориентация на досуговую деятельность, которая может осуществляться ребёнком как индивидуально, так и совместно с другими людьми; формирование ценностно-ориентационного единства группы);

принцип актуализации знаний и опыта участника программы (ориентация на уже имеющиеся знания и опыт участников программы, и использование этих знаний для изучения новых идей и перспектив).

II. Целевые ориентиры

2.1 Цели и задачи программы

Цель реализации программы: вдохновить детей заняться конструированием и техническим творчеством, способствуя развитию их инженерных навыков, креативного мышления и уверенности в своих силах.

Задачи реализации программы:

- развить воображение участников программы через создание своих уникальных технических проектов, демонстрирующих их инженерные способности;

- развить творческий потенциал через разработку дизайнов для своих транспортных средств;

- развить умения и навыки в области техники

- у участников смены через их участие в серии технических испытаний, включающих конструирование, испытание прочности и решение инженерных задач.

2.2. Планируемые результаты

- участники развили воображение через создание своих уникальных технических проектов, демонстрирующих их инженерные способности;

- участники развили творческий потенциал через разработку дизайнов для своих транспортных средств;

- участники развили умения и навыки конструирования и решения инженерных задач.

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 "Яркий форсаж"

Период смены	Задачи	Содержательные этапы	Формы работы
Подготовительный период	методическое наполнение программы; подготовка административно-педагогического персонала для реализации программы; подготовка материально-технического обеспечения; заключение соглашений с партнёрами и экспертами; формирование отрядов в системе АИС "МОСГОРТУР".	1. Организационный этап. Подготовка административно-педагогического персонала 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".
Организационный период	создание условий для успешной адаптации каждого участника смены; создание во временном детском коллективе доброжелательной атмосферы сотрудничества и сотворчества; выявление детских интересов, потребностей; выработка участниками смены и педагогами общих правил, норм, законов коллективного, группового взаимодействия и проживания; мотивация детей и подростков на активное включение в различные виды деятельности; формирование органов детского самоуправления.	2. Коммуникативный этап. Знакомство участников смены друг с другом и вожатыми, выявление их интересов и способностей.	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 станционная игра "Конструкторское бюро".
Основной период	развитие познавательной активности детей и подростков; поддержка мотивации детей и подростков к самостоятельной деятельности; реализация программы смены согласно плану.	3. Информационно-обучающий этап. Предполагает получение новых знаний, развитие интеллектуальных, творческих и лидерских способностей.	секции, кружки; квест "Ловушка для Ванилопы"; мастер-класс "Тачки"; мастер-класс "Тюнинг".
		4. Коммуникативно-деятельностный этап. Предполагает закрепление и реализацию полученных знаний и навыков.	Эстафета "Гонка интриг".

Итоговый период	подведение итогов смены, отслеживание её результативности; закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретённых детьми в течение смены; подготовка участников программы к отъезду из лагеря.	5. Демонстративно-аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов творческого труда, а также организация аналитической деятельности.	Финальное мероприятие "Яркий форсаж"; эстафета "Гонка интриг"; отрядная встреча "Итоги смены"; церемония закрытия смены.
Аналитический период	обработка отзывов законных представителей о реализации программы; отчеты педагогов-организаторов о реализации программы; анализ полученных результатов диагностики участников смены.	6. Аналитический этап. Подведение итогов реализации программы.	анализ отчетов педагогов-организаторов и старших вожатых по реализации программы; составление отчетов по итогам оздоровительной кампании.

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

3.2. Модель управления программой

Поставленные задачи программы могут быть реализованы в полном объеме через комплексный, интегральный подход, объединяющий содержательные блоки: базовый и тематический.

Базовый блок реализуется на протяжении всей смены и предусматривает решение традиционных задач смены по следующим направлениям:

культурно-досуговое: предполагает работу творческих кружков, участие

в мастер-классах, участие в экскурсионных программах, участие в отрядных и лагерных мероприятиях смены;

физкультурно-оздоровительное: предполагает организацию физкультурно-спортивных мероприятий в течение смены;

художественно-творческое: предполагает участие ребенка в творческих мероприятиях лагеря.

социально-личностное: предполагает раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, а также включение детей и подростков в совместную социально значимую деятельность.

Реализация этих направлений обуславливает реализацию педагогической деятельности, способствующей:

формированию навыков социального взаимодействия в системе "ребенок – ребенок", "ребенок – группа детей" и др.;

опосредованной коррекции взаимоотношений между участниками смены;

созданию ситуации сотрудничества;

делегированию полномочий и ответственности за какое-то дело или работу;

созданию личностно-развивающих ситуаций.

Основные средства достижения задач базового блока смены:

интеллектуально-развивающие мероприятия;
мероприятия эстетического направления;
мероприятия, направленные на приобщение детей и подростков к здоровому образу жизни.

Тематический блок направлен на знакомство с навыками группового творческого и межличностного взаимодействия. Дети будут знакомиться

с культурными особенностями туристических стран.

План на каждый день представляет собой сочетание различных познавательно-развлекательных форм работы с детьми и подростками.

Основные средства реализации тематического блока:

1. Игра рассматривается как природосообразный способ "вхождения" ребенка в жизнь, как регулятор всех жизненных позиций ребенка, его эмоциональных переживаний;
2. Мастер-класс как оптимальный способ работы, направленный на приобретение и закрепление практических знаний и умений по специфическим направлениям творчества;
3. Наглядно-демонстрационные элементы работы как эффективный способ развития чувственного восприятия у детей и подростков.

3.3. Понятийный аппарат

Руководитель смены – Главный навигатор

Руководитель программы – Мастер игр

Старший вожатый – Страж форсажа

Вожатый – Проводник игр

Участники – Искатели приключений

Отряд – Мастерская

Командир отряда – Главный механик

Бибитория - лагерь

3.4. Игровая модель

Игровая метафора

В глубинах цифрового мира, где волнующие приключения оживают на экране, наши герои Ванилопа и Ральф сталкиваются с новым испытанием. Зловредные антигерои из разных игровых миров объединились, чтобы помешать встрече наших друзей. Они спрятали важнейшие детали для машины Ванилопы в самых укромных уголках игрового мира, замки

закрыли на замысловатые замки и разбросали ключи по лабиринтам и испытаниям "Яркого форсажа".

Чтобы Ванилопа и Ральф смогли встретиться, они должны не просто найти все необходимые материалы для своей гоночной машины, но и собрать её по новой, переделывая и улучшая, чтобы преодолеть все препятствия, установленные коварными антигероями. Каждый материал охраняется различными испытаниями и загадками, требующими командной работы, смекалки и нестандартного мышления.

Начало путешествия.

Участники лагеря (искатели приключений) объединяются в мастерские. Мастерские получают карту (рис.1), на которой раз в три дня на общем круге публикуются подсказки, указывающие места возможных испытаний

и места, где могут быть скрыты материалы для машины.



Рис. 1 Игровой баннер (карта)

Сбор материалов.

Задача каждой мастерской - пройти через серию испытаний, находя ключи, которые откроют доступ к материалам. Эти испытания включают

в себя различные задачи - от логических головоломок и квестов на внимательность до творческих мастер-классов и спортивных соревнований, где мастерские могут заработать "сладкие" бонусы, облегчающие их путешествие.

Строительство машины.

Начиная с третьего дня смены раз в три дня мастерские учатся делать по одной части машины и демонстрируют их на общих кругах:

- двигатель автомобиля (база колесная с шариком);
- система охлаждения (ветерок);
- шины и колеса (игрушки-каталки в разных стилях);
- система освещения (красивые фонарики из электронных свечей);
- руль (оформленный в индивидуальном стиле отряда);
- разработка оформления кузова автомобиля (презентация плакатов с изображением будущего дизайна).

Подготовка и презентация каждой из этих деталей включает практические демонстрации. Этот подход дает возможность детям глубже понять, как устроен автомобиль, и, возможно, пробудить интерес детей к механике.

После сбора всех необходимых материалов, мастерские переходят к этапу конструкции. Под руководством мастера игр и проводников игр, используя собранные материалы и инструменты, они создают свою уникальную машину для "Яркого форсажа".

Финальная гонка:

Собрав машину, мастерские участвуют в финальной гонке, где им предстоит противостоять не только друг другу, но и совместно преодолевать последние препятствия, устроенные антигероями. Эта гонка становится испытанием не только скорости и мастерства вождения, но и командной работы, смекалки и стратегии.

Заключительное торжество:

На финальном мероприятии "Яркий форсаж" главный навигатор подводит итоги смены.

Каждая мастерская награждается за уникальные достижения, а самые отличившиеся участники и мастерские получают специальные призы и звания, например:

- лучшие дизайнеры;
- лучшие механики;
- лучшие разработчики;
- лучшие конструкторы;
- лучшие осветители;
- лучшие водители;
- самая дружная мастерская.

Фоновые задания в Бибитории:

"Ванилопа и сладости": участникам предлагается сделать из подручных материалов сладости или десерты для Ванилопы, с последующим фото.

"Разгадай код Ральфа": участникам нужно разгадать программный код (ребус), чтобы "вырубить" вирус, как это делает Ральф.

"Поиск сломанных частей": команды отправляются на поиски "сломанных частей" машины Ванилопы, распределённых по разным уголкам территории.

"Гонки на бумаге": команды создают трассы для гонок (лабиринты) и передают вожатым.

"Фотоохота за антигероями": командам предоставляется список антигероев, которых они должны "найти" и сфотографировать.

"Фитнес-челлендж от Ванилопы": команде необходимо найти специального персонажа на территории лагеря и выполнить его спортивные задания.

"Протектор": на общем круге всем показывают след машины антигероев, участникам необходимо будет найти на территории лагеря все следы машин антигероев.

"Поиск сладостей": на территории лагеря найти все "конфеты" определенного вида.

"Программист": для того, чтобы игра продолжала работать надо исправить в ней код, а для этого нужно найти программиста. Задача найти программиста по особым приметам, которые детям раскроют на общем круге.

"Волшебный свиток". Каждому участнику в начале дня вручается листок. Он должен быть всегда с ребенком. Если вожатый спрашивает у ребенка листок, и он при ребенке, то вожатый ставит свою печать или рисует маленький "собственный" символ. Тот ребенок, у которого в конце дня насчитывается большее количество рисунков становится победителем.

"Арт-обмен". У каждого ребенка один арт предмет. После обмена предметами с другими участниками ребенок должен прийти к своему вожатому и сфотографироваться с новым артефактом. Это форма нетворкинга, при которой дети учатся обмениваться чем-то важным. Побеждает отряд, участники которого сделают наибольшее количество фото. Если есть отряды с одинаковым количеством фото, то они оба становятся победителями.

Задания могут дополняться педагогами-организаторами.

За каждую победу в фоновых заданиях мастерская может добавить себе определенное количество ресурсов.

3.5. Система мотивации и стимулирования участников

Система мотивации в рамках программы включает в себя отметки выполнения промежуточных заданий.

На игровом баннере изображены необходимые для изготовления агрегаты. Мастерским необходимо изготовить каждую часть агрегатов: колесная база, колесо, фара, руль и вентилятор. После изготовления и презентации агрегата на общем круге каждая мастерская, которая справилась с заданием получает конфету, с помощью которой работают автомобили мира "Яркого форсажа".



Рис. 2 Конфета

Если мастерская не получает конфету на общем круге, то они могут выкупить ее за баллы, которые получают за ежедневные активности.

Таблица 2

Система начисления баллов

Что оценивается в течение дня	Баллы
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.

Мастерской – победительницей станет мастерская, которая сможет собрать все конфеты. При этом все мастерские могут собрать все конфеты. В подобном случае мастерские награждаются по номинациям.

3.6. Органы детского самоуправления

Организация детского самоуправления в лагере является важным условием развития инициативы и лидерских способностей детей.

Детское самоуправление строится на принципах:

- взаимопомощи и доверия;
- стремления к развитию;
- равноправия всех участников;
- коллегиальности принятия решений;
- приоритетности прав и интересов детей;
- гуманности по отношению к каждой отдельной личности.

В случае, если дети смогут выполнять функции самоуправления, то предлагается его организация.

Для реализации программы в рамках смены будет введена система органов детского самоуправления (ОСУ), которая призвана быть одновременно:

- средством формирования коллектива;
- средством формирования активной, творческой личности;
- средством воспитания чувства ответственности у ребенка за результаты собственной и коллективной деятельности;

Организация детского самоуправления в лагере является важным условием развития инициативы и лидерских способностей детей.

Детское самоуправление строится на принципах:

- взаимопомощи и доверия;
- стремления к развитию;
- равноправия всех участников;
- коллегиальности принятия решений;
- приоритетности прав и интересов детей;
- гуманности по отношению к каждой отдельной личности.

Функционирование системы органов самоуправления осуществляется на двух основных уровнях:

- на уровне Совета мастерской (отряд);
- на уровне Бибитории (лагерь).

Самоуправление на уровне Совета мастерской реализуется за счет разделения обязанностей среди детей. Целью разделения обязанностей является создание условий для получения детьми и подростками лидерского опыта.

Основу детского самоуправления на уровне Совета мастерской составляет Актив мастерской (органы детского самоуправления в отряде), в который входят:

Главный механик – "лидер". Выбирается общим голосованием. Является организатором, выполняет функции помощника вожатого.

Функционал:

ведет работу по пропаганде законов, правил и традиций лагеря, отряда; отвечает за выполнение каютой режима дня, правил гигиены и дисциплины;

информирует каюту о предстоящих мероприятиях, организует и контролирует подготовку к ним;

осуществляет контроль за посещаемостью кружков и секций;

организует сбор Совета актива Дружины по текущим вопросам;

координирует работу актива Дружины дикой природы;

оказывает помощь вожатым в организации жизнедеятельности отряда;

представляет интересы своего отряда на Совете Джунглей.

Заместитель главного механика – представитель мастерской, отвечающий за начисление "конфет" и все операции с ними, за анализ рейтинга мастерских.

Функционал:

анализ рейтинга мастерских;

помощь капитану отряда.

Для успешного функционирования системы самоуправления в каюте предлагается распределить на группы участников смены, определив им комитет, в который они будут входить. В начале смены предлагается перечень дел для отделений, за которые ее представители могут отвечать. Участники смены имеют выбор – принять и распределить весь предложенный перечень или выделить из него несколько важных на их взгляд. В момент распределения ответственности важно услышать каждого ребенка,

и закрепить за ним действительно значимую и интересную обязанность.

Комитет трудовых резервов - осуществляет работу в направлении соблюдения режимных моментов внутри дружины. Взаимодействует с отрядными вожатыми.

Комитет по творчеству - осуществляет работу в направлении досуговой деятельности дружины. Взаимодействует с организационной группой.

Комитет спорта - осуществляет работу в направлении физического развития следопытов. Один раз в три дня встречается со спортивным руководителем лагеря для планирования дальнейшей деятельности и подведения итогов реализованных проектов.

Комитет СМИ - Разрабатывают пиар-кампании своей дружины. Ведут информационное сопровождение событий смены и дружины.

Использование данной системы самоуправления позволит включить всех членов отряда в работу, активную деятельность, раскрыть лидерские качества и организационные способности.

Наименование комитетов может меняться по решению отряда.

Самоуправление на уровне Бибитории реализуется за счет функционирования Совета мастеров Бибитории.

Совет мастеров Бибитории является высшим органом детского самоуправления в лагере. Данный орган управления предполагает участие детей в решении вопросов по организации жизни лагеря совместно педагогическим персоналом.

В органы управления Совета мастеров Бибитории входят:

Главный навигатор (руководитель смены);

Мастер игр (педагог-организатор), который организует работу Совета мастеров Бибитории, координирует связь мастерских между собой и Советом мастеров, контролирует процесс обсуждения вопросов на повестке дня

и голосования, контролирует выполнение решений, принятых мастерскими;

Заместители главных механиков следят за рейтингом мастерских и производят начисление "конфет".

Сбор Совета мастеров проводит Мастер игр (педагог-организатор).

На каждом общелагерном мероприятии обязательно присутствуют представители ОСУ, которые выступают в роли жюри, "третейского судьи" и т.п. На каждом сборе Совета борта подводятся итоги предыдущего дня и вручение заслуженных наград каютам.

3.7. Ключевые события смены

Вводное мероприятие станционная игра "Конструкторское бюро".

В рамках мероприятия участники соберут все необходимые для конструирования части автомобиля. Познакомятся с основными агрегатами машины. Также в рамках мероприятия участники познакомятся с игровой моделью смены и особенностями Бибитории.

Эстафета "Гонки интриг".

В ходе эстафеты участникам предстоит сделать все, чтобы собрать их машины. На каждом этапе антигерои игры будут ставить перед участниками сложные задачи и их необходимо будет решить. Команды, которые не соберут детали машин в основное время дается возможность сделать это во время фоновой части и во время соревнований болельщиков.

Квест "Ловушка для Ванилопы".

Квест пройдет в три этапа. На первом этапе каждый отряд получит первую подсказку. Задачей отрядов будет пройти все испытания и найти то место, где спрятаны элементы для починки дороги к замку "Ральфа". На втором этапе дети находят запас конфет и элементами для починки дороги. На третьем этапе все отряды должны собраться в месте встречи с Ванилопой, передать ей все полученное топливо для путешествия к Ральфу и "починить" дорогу, на последнем этапе ребята смогут вместе с Ральфом и Ванилопой получить подарки, которые хранились в замке Ральфа.

Мастер-класс "Тачки".

Данный мастер-класс проводится в технике бумажной пластики, сочетающей два направления: моделирование и рисование. Дети из предложенных моделей соберут свои объемные машинки разных видов и придумают свои логотипы для машин.

Мастер-класс "Тюнинг".

В ходе мастер-класса дети смогут разукрасить с помощью разных материалов и создать автомобиль в собственном стиле.

Финальное мероприятие "Яркий форсаж".

Яркое финальное событие смены, в ходе которого участники продемонстрируют свои автомобили, пройдут с ними разные препятствия. А в конце мероприятия участников автозабега встретят болельщики со своими самыми яркими номерами смены.

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 "Яркий форсаж" 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:

Детский оздоровительный лагерь "Радуга" (Московская область, Одинцовский район, деревня Пронское).

На территории ДОЛ "Радуга" размещены три открытые спортивные площадки, открытая эстрадная площадка, два хобби-центра, спортивный зал, танцевальный зал. Для работы психолога имеется сенсорная и песочная комнаты.

4.2. Методические условия

Для реализации программы отдыха "Яркий форсаж" 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;

провести 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;

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 3

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

№	Должность	Количество
1	Педагог – организатор	1
2	Старший вожатый	1
3	Вожатый	15
4.	Вожатый организационной группы	2

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

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 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.

Вожатый организационной группы в рамках программы:

Отвечает за качественную подготовку общелагерных мероприятий, их визуальное оформление, подбор реквизита.

Помимо административно-педагогического персонала реализацию программы детского отдыха осуществляют представители ДОЛ "Радуга".

Таблица 4

**Педагогический персонал для реализации программы
из расчёта на 100 человек (детей)**

№	Должность	Количество
1	Культорганизатор	3
2	Спортивный инструктор	1
3	Диджей	1
4	Психолог	1

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";

ежегодно проводится Московский Слёт вожатых, в рамках которого проводится вручение премии вожатского мастерства "Солнечный парус", которая создана для повышения профессионального мастерства и, самое главное, престижа профессии "Вожатый";

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

Ожидаемые результаты и диагностика результативности

Задача	Ожидаемый результат	Формы работы	Форма диагностики
Развить воображение участников программы через создание своих уникальных технических проектов, демонстрирующих их инженерные способности	У детей развилось воображение	Ключевые мероприятия; проведение творческих мероприятий и мастер-классов	Описательный отчет педагога-организатора; справка о ключевом мероприятии; Журнал посещения кружков.
развить творческий потенциал через разработку дизайнов для своих транспортных средств;	Дети развили творческий потенциал.	Участие в творческих мероприятиях и мастер-классах.	Справка о ключевом мероприятии; фотоотчет; организация выставок.
развить умения и навыки в области техники у участников смены через их участие в серии технических испытаний, включающих конструирование, испытание прочности и решение инженерных задач.	Дети развили умения и навыки в области техники	Получение заданий миссии и их выполнения.	Описательный отчет педагога-организатора, отчеты педагога-организатора по дню в части освещения заданий миссии на общем круге, фотоотчет.

Об успешности реализации программы детского отдыха "Яркий форсаж" можно будет судить по тому, в какой степени будут сформированы те или иные компетенции у участников смены:

социально-личностная компетенция – насколько ребёнок умеет выстраивать отношения и учитывать интересы других участников смены;

коммуникативная компетенция – насколько ребёнок проявил своё умение взаимодействовать со сверстниками во временном детском коллективе

в условиях совместного проживания; способен ли ребенок публично выступать, аргументированно отстаивать свою точку зрения;

творческая компетенция – насколько ребёнок проявил желание (эмоциональный отклик) и способности к творческой самореализации в течение смены и насколько мотивирован к дальнейшему саморазвитию в творчестве;

информационная компетенция – насколько ребёнок приобрёл навыки работы с информационным материалом: поиск, изучение, обработка, анализ, преобразование и распространение.

Информация, для оценки результативности программы будет собрана от всех участников и организаторов программы через различные источники:

Дети:

- через отзывы в рамках опросах и анализах дня;
- через проведение анкетирования о степени удовлетворенности программой в конце смены.

Законные представители:

- через комментарии на сайте детского оздоровительного лагеря, где реализуется программа;
- через анкеты мнений о проведенной смене;
- через собеседования на территории детского оздоровительного лагеря и по телефону.

Педагоги:

- через ежедневный анализ на педагогических планёрках вожатых и руководителей;
- через анализ педагогических дневников вожатых;
- через проведение анкетирования административно-педагогического персонала о степени удовлетворенности реализацией программы и своей работы в отряде;
- через анализ описательного отчёта педагога-организатора по итогам программы.

Партнёры:

- через активное участие в организационной и методической помощи при подготовке к проведению программы;
- через участие в реализации программы: проведение мастер-классов, встреч с детьми и подростками, благотворительная помощь.

Гражданское общество:

- через заинтересованность со стороны СМИ о ходе реализации программы, а также по её итогам.

VI. Список используемых источников

1. Конвенция о правах ребенка;
2. Конституция Российской Федерации;
3. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации";
4. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
5. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации";
6. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию";
7. Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних";
8. Федеральный закон от 23.02.2013 № 15-ФЗ "Об охране здоровья граждан от воздействия окружающего табачного дыма и последствий потребления табака";
9. Федеральный закон от 24 ноября 1995 г. № 181-ФЗ "О социальной защите инвалидов в Российской Федерации";
10. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию".
11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 июля 2017 г. № 656 "Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления".
12. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
13. 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".
14. Постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП "Об организации отдыха и оздоровления детей, находящихся в трудной жизненной ситуации";
15. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06 "О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха".
16. 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 № МД-463/06.

17. Методические рекомендации Минпросвещения России от 8 ноября 2021 г. № АБ-45/06вн по проведению в организациях отдыха детей и их оздоровления инклюзивных смен для детей с ОВЗ и детей инвалидов;

18. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 "Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления", утвержденный приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. (зарегистрирован 1 августа 2017 г. № 47607);

19. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 70996-2023 "Услуги в области развлечений и отдыха детей", утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 11 октября 2023 г. № 1106-ст.

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

21. 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.пф/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/>

План-сетка программы "Яркий форсаж"
Для детей 7-17 лет (ОВЗ)
1 смена

ДНИ	УТРО	ДЕНЬ	ВЕЧЕР
1 Организационный период	10:00 – Заезд 10:00 – 10:30 Операция "Уют" (размещение) 10:30 – 11:00 Инструктаж по технике безопасности 11:00 – 12:00 Игры на знакомство 12:00 – 13:00 Первая отрядная встреча ("Правила базы и законы лагеря")	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:00 – 16:30 Игры на свежем воздухе / прогулка 16:30 – 17:00 Церемония открытия смены + Погружение в программу 17:00 – 18:00 Игра- знакомство с территорией "Яркие локации"	18:00-19:00 Ужин + ВЛГ 19:00-20:00 Легенда от вожатых "Бибитория" 20:00-20:30 Огонёк "Яркие конструкторы" 20:30-21:00 Время личной гигиены 21:00 Отбой
2 Организационный период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг знакомство с особенностями программы 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Вводное мероприятие станционная игра "Конструкторское бюро" 11:00 – 12:00 Вторая отрядная встреча (Кто мы? Создание образа отряда - мастерской) 12:00 – 13:00 Спорт час "Извилистые дорожки"	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:00 – 16:30 Третья отрядная встреча (Выборы органов самоуправления и ожидания от смены)/прогулка на свежем воздухе 17:30 – 17:30 Подготовка отряда к вечернему мероприятию 17:30 – 18:00 Репетиции номеров на сцене	18:00-19:00 Ужин + ВЛГ 19:00-20:00 Представление визиток отрядов "Лучшие мастера" 20:00-20:30 Прогулка на свежем воздухе 20:30-21:00 Время личной гигиены 21:00 Отбой

3 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. "Вызовы антигероев" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Машина моей мечты" 11:00 – 12:00 Подвижные игры на свежем воздухе / прогулка 12:00 – 13:00 Спорт час "Готовимся к форсажу" (полоса препятствий)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Фоновое задание 1 (см. игровую модель)/ Прогулка 17:00 – 18:00 Веселые старты "Быстрый боллид"	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Театр теней "Приключения Ванилопы" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
4 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Собираем двигатель 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Двигатель" (колесная база и шар. Этап 1. Сбор колесной базы) 11:00 – 12:00 Станционная игра "Машины Бибитории" (полиция, скорая, пожарная, газовая служба, ремонтная) 12:00 – 13:00 Спорт час. Подвижные игры "Осторожно на дороге" (игры с перемещением по ПДД)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка на свежем воздухе / тихие игры 17:00 – 18:00 Конкурсно-игровая программа "Счастливая миля" (дети выполняют различные задания и накапливают мили)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Поющая площадь "С песней в дорогу" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

5 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Собираем двигатель 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Двигатель" (колесная база и шар. Этап 2. Сбор колесной базы и двигателя - шара) 11:00 – 12:00 Игра (да/нет) "Кто быстрее?" 12:00 – 13:00 Спорт час. Подвижные игры "Быстрее всех" (игры на скорость)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка на свежем воздухе / тихие игры 17:00 – 18:00 Фото-кросс "Сладкий мир Бибитории" (поиск конфет и фото с ними)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Просмотр мультфильма "Ральф" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
6 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Починка первой ямы. Презентация мотора и колесной базы 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Яркая база (раскрашивание колесной базы) 11:00 – 12:00 Книга рекордов "Водители боллидов" 12:00 – 13:00 Спорт час "Точный водитель" (упражнения на развитие координации)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Познавательная прогулка "Трасса Бибитории" (экотропа)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Конкурсно-игровая программа "Ральф и мистер Феликс" (открываем окна, выполняем задания) 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

7 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Собираем систему охлаждения 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Ветерок" (бумажный ветерок вариант 1) 11:00 – 12:00 Эстафета "Гонка интриг" 12:00 – 13:00 Спорт час "С воздухом наперегонки" (упражнения на дыхание)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Подготовка к вечернему мероприятию (интерактив). Украшения мастерских	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Гостевания "Наши яркие мастерские" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
8 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Сборка системы охлаждения 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Вентилятор" (бумажный ветерок. Вариант 2) 11:00 – 12:00 Конкурс рисунков на асфальте "Замки Бибитории" 12:00 – 13:00 Спорт час "Воздух внутри" (упражнения с воздушными шарами)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Фоновое задание № 2 17:00 – 18:00 Спортивное ориентирование "По маршруту" (проход по точкам и сбор собственных для каждого отряда артефактов)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Вожатский спектакль "Приключения Ральфа" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

9 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Заделываем вторую яму. Презентация системы охлаждения 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Кружок "Растениеводства" "Собираем в путь провизию" 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Яркие машинки" (машинки из втулок)" 12:00 – 13:00 Спорт час (упражнения с ветерками, изготовленными на МК)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Игры на свежем воздухе / прогулка 17:00 – 18:00 Зарница "Флаги Бибитории" (собрать у антигероев все флаги для того, чтобы установить их на правильном маршруте)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Дискотека "Играя танцуем" (разные песни из игр) 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
10 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Собираем фару 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Прожектор" (рисование и бумажная пластика) 11:00 – 12:00 Игра-ассоциации "В темноте" (отгадываем предметы) 12:00 – 13:00 Спорт час. "В тоннелях"(упражнения с тоннелями)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Фоновое задание № 3 17:00 – 18:00 Подготовка к вечернему мероприятию	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Арбат "Яркие улицы" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

11 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Собираем фару 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Спортивная игра "По сигналу света" (задания со светом) 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Объемный фонарик" 12:00 – 13:00 Сопрт. час "Ориентировние" (задания с конусами и кеглями)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка / игры на свежем воздухе 17:00 – 18:00 Поисковая игра "Ключ от замка Ральфа" (поиск ключа в скворечниках)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Просмотр мультфильма "Турбо" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
12 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Заделываем третью яму. Презентация фар. 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Трассы" (изготовление гигантского лабиринта) 11:00 – 12:00 Спорт.час "По лабиринтам" (задания на скорость и координацию) 12:00 – 13:00 Подготовка к вечернему мероприятию	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Фоновое задание № 4 17:00 – 18:00 Подготовка к вечернему мероприятию	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Вечер танцев "Вспышка" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

13 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Делаем колеса 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Конкурс пародий "Синий трактор" (песни про машины) 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Игра-каталка" 12:00 – 13:00 Спорт.час "По дорожке" (задания с обручами)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 18:00 Квест "Ловушка для Ванилопы"	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Спектакль "4 колеса. Или история о том, как друзья машину собирали" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
14 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Готовим протектор 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс по лепке "Следы шин" 11:00 – 12:00 Поисквая игра "По следам автомобиля" (дети составляют правильный маршрут по следам своего автомобиля) 12:00 – 13:00 Спорт час. "По маршруту" (упражнения с рисованной на асфальте основой)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Фоновое задание № 5 17:00 – 18:00 Игра – поиск сокровищ "Скрытые знаки" (дети ищут значки по территории по подсказкам)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Коммуникационная игра "Стигнал регулировщика" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

15 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Заделываем 4 яму. Презентация колеса 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Колесо" (оригами) 11:00 – 12:00 Творческий час "Герои Бибитории" (аквагрим от вожатых) 12:00 – 13:00 Спорт.час "Яркий забег" (упражнения на скорость)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Спортивный марафон "Веселый день" (задания с разным инвентарем)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Интерактивное шоу "Готовимся к старту" (готовим команду к заезду) 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
16 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Изготавливаем руль 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Фото-кросс "На машинах" (поиск вожатых на машинках и фото с ними) 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Руль моей машины" 12:00 – 13:00 Спорт час "Рулим" (упражнения с кольцами)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Фоновое задание № 7 17:00 – 18:00 Подготовка к вечернему мероприятию (образ отряда)	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Дискотека "Яркие рулевые" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

17 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Изготавливаем руль 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Станционная игра "Яркие сборы" (собираем багаж) 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Ярко заруливаем" (раскрашивание) 12:00 – 13:00 Спорт.час "Яркие краски" (задания на восприятия цвета)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Изготовление своих замков из картона	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Выставка-презентация "Замки Бибитории" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
18 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Заделываем 6 яму. Презентуем руль 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Игра-путешествие "В путь к Ральфу" 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Тачки" (изготовление финальной машины. Одна на отряд) 12:00 – 13:00 Спорт час "Поездка" (эстафеты)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Подготовка к финальному мероприятию "Яркий форсаж"	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Вечер легенд "Ловушки Бибитории" 20:00 – 20:30 Вечерний сбор отряда/Анализ дня/Огонек 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой

19 Основной период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг. Подведение итогов рейтинга. Подсчет конфет. 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Подготовка к вечернему мероприятию 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Тюнинг" (оформление машин для заезда) 12:00 – 13:00 Игры на свежем воздухе / Прогулка	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:30 – 18:00 Подготовка к вечернему мероприятию	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Финальное мероприятие "Яркий форсаж" 20:00 – 21:00 Огонек "Встреча друзей" 21:00 – 21:30 Время личной гигиены 21:30 – Отбой
20 Итоговый период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг Подведение итогов 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Подарок другу" 11:00 – 12:00 Спорт час "Вместе" (задания совместные) 12:00 – 13:00 Рисунки на асфальте "Яркие моменты"	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:00 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Церемония закрытия смены	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Дискотека "Счастливая Бибитория" 20:00 – 20:30 Обнимашки 20:30 – 21:30 Огонек прощания 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 – Отбой
21 Итоговый период	08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Послание для Бибитории 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Уборка в комнатах 11:00 – 12:00 Операция "Чемодан" 12:00 – 13:00 Операция "Нас здесь не было"	13:00 – 13:45 Обед 13:45 – 14:15 Сдача корпусов ОТЪЕЗД	

08:00 – Подъём 08:05 – 08:20 Время личной гигиены 08:20 – 08:35 Зарядка 08:35 – 09:00 Общий круг Наша смена 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Прогулка на свежем воздухе 11:00 – 12:00 Спорт час "Занятия с героями" 12:00 – 13:00 Прогулка на свежем воздухе / тихие игры	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 15:30 Тихий час 15:30 – 16:00 Полдник 16:00 – 17:00 Прогулка / тихие игры 17:00 – 18:00 Просмотр мультфильма "Варежка" / "Домовенок Кузя"	18:00 – 19:00 Ужин 19:00 – 20:00 Вечерний кинотеатр "Наша смена" 20:00 – 20:30 Тихие игры 20:30 – 21:00 Время личной гигиены 21:00 – Отбой
В рамках реализации программы предусмотрен ряд мероприятий, посвященных Дням единых действий (ДЕД) и памятным датам. В программе возможна замена одного из мероприятий дня на тематическое мероприятие из предложенных в Приложении 1.		

Приложения 2,3,4 и 5 размещены на виртуальном диске с доступом административно-педагогического персонала.

