

Филиал ПАО «ТМК» Северский трубный завод
Загородный стационарный сезонный детский оздоровительный лагерь



РЕКОМЕНДОВАНО:

ЭМС в сфере отдыха детей
и их оздоровления Свердловской области
наименование экспертного совета

Заключение № 157

«18» _____ июня 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор по управлению персоналом
филиала ПАО «ТМК» СТЗ

 /Е.В. Пентегова

«19» _____ июня 2026 г.

«Время исполнять мечты»

программа социально–гуманитарной направленности организации детского
отдыха и оздоровления в загородном детском оздоровительном лагере

Для детей от 6,6 до 16 лет

Сроки реализации: 24 июня – 10 августа 2026 года

Авторы–разработчики:

Погребняк Е.Ю., руководитель ЗСС ДОЛ
«Городок солнца»

Бердникова А.Б., заместитель руководителя
по воспитательной работе

2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ	3
2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
2.1. Введение	4
2.2. Актуальность программы	5
2.3. Направленность программы	7
2.4. Целевая аудитория программы	7
2.5. Цель и задачи программы	9
2.6. Ожидаемые результаты	9
2.7. Принципы реализации программы	11
2.8. Технологии реализации программы	12
2.9. Методы реализации программы	17
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	21
3.1. Этапы реализации программы «Время исполнять мечты»	21
3.2. Направления реализации программы	25
3.3. Информация об оздоровительно-образовательных сменах	29
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	44
4.1. Нормативно-правовое обеспечение программы	44
4.2. Информационно - методическое обеспечение программы	46
4.3. Материально-техническое обеспечение	47
4.4. Финансовое обеспечение программы осуществляется за счет:	49
4.5. Кадровое обеспечение	50
5. МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ	54
6. ФАКТОРЫ РИСКА.....	58
7. СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.....	60
8. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	61
ПРИЛОЖЕНИЯ	64

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1	Наименование субъекта Российской Федерации	Свердловская область
2	Полное наименование организации	Загородный сезонный стационарный детский оздоровительный лагерь «Городок солнца» филиала ПАО «ТМК» Северский трубный завод
3	ФИО авторов с указанием занимаемой должности	Погребняк Е.Ю. руководитель ЗСС ДОЛ «Городок солнца», Бердникова А.Б. заместитель руководителя ЗСС ДОЛ «Городок солнца», Маринина А.С. старший вожатый ЗСС ДОЛ «Городок солнца»
4	Опыт работы в разработке программ	Погребняк Е.Ю. стаж работы 16 лет Бердникова А.Б. стаж работы 16 лет
5	Полное название программы	Программа социально-гуманитарной направленности организации детского отдыха и оздоровления в ЗСС ДОЛ «Городок солнца»
6	Целевая группа	Дети и подростки Полевского муниципального округа, в возрасте от 6,6 до 16 лет. Количество участников – 331 человека в смену, всего 993 человека. Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.
7	Контактная информация: адрес	623380, Свердловская обл., г. Полевской, ул. Вершинина 7, pgre192@mail.ru , 89221282537
8	Краткая аннотация содержания	Программа направлена на раскрытие творческого потенциала детей, формирование у них навыков командной работы и успешной социализации, а также на укрепление чувства единства с Россией. Этого достигают через насыщенные тематические активности — театральные постановки, мастерские, хореографические и ремесленные практики, — которые создают яркое, эмоционально вовлекающее пространство отдыха и развития.
9	Социально–экономическая значимость	• Развитие ключевых жизненных навыков. В ходе командных творческих дел дети учатся общаться, договариваться и работать вместе — эти умения важны и в школе, и во взрослой жизни. • Укрепление гражданской идентичности. Через тематические сюжеты и культурные практики у ребят формируется чувство единства с Россией, уважение к её традициям и многообразию народов. • Профилактика рисков. Организованный насыщенный отдых в каникулы снижает вероятность асоциального поведения и даёт детям безопасную среду для развития. • Рост человеческого потенциала. Программа развивает креативность и инициативность — качества, востребованные в современной экономике и проектной деятельности. • Поддержка равных возможностей. Лагерьная среда даёт детям из разных социальных групп равные условия для раскрытия талантов.

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

2.1. Введение

Детский отдых в Российской Федерации – не просто эпизод в траектории взросления, а значимый компонент государственной политики в области воспитания, образования и охраны здоровья подрастающего поколения.

Каникулы – это не пассивная пауза в учебном процессе, а стратегически важный ресурс личностного становления ребенка. В это время он может освоить ключевые социальные компетенции и сформировать устойчивые жизненные ориентиры.

Лагерь выступает в качестве особой социально-педагогической среды – своеобразной модели социума в миниатюре. В рамках временного коллектива ребёнок транслирует и апробирует знания, полученные в школе, отрабатывает навыки коммуникации, учится принимать самостоятельные решения и нести ответственность за свой выбор. Здесь складываются собственные нормы, традиции и ценностные ориентиры, а непосредственное, живое межличностное взаимодействие приобретает особую значимость – в противовес опосредованному цифровому общению.

Разработка и реализация данной программы осуществляется в строгом соответствии с нормативно–правовой базой Российской Федерации в сфере образования, воспитания, защиты детства и организации отдыха и оздоровления детей. Ключевыми документами выступают:

1. Конституция Российской Федерации.
2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304–ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
4. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996–р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
6. СанПиН 2.4.4.3648–20 «Санитарно–эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

7. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 29 августа 2024 г. № Р–160 «Об объявлении 2025 года Годом детского отдыха в системе образования».

Программа отдыха и оздоровления **«Время исполнять мечты»** социально-гуманитарной направленности (далее – Программа) реализуется в период летней оздоровительной кампании 2026 года.

Название «Время исполнять мечты» задаёт вдохновляющий тон всей программе: мы помогаем каждому ребёнку не просто помечтать, а сделать первый яркий шаг к воплощению своих желаний – через творчество, командную работу и погружение в богатство традиций нашей страны. Опираясь на собственный опыт успешных лагерных проектов и лучшие практики детского отдыха, мы создаём игровые миры, где история, культура и современность превращаются в захватывающие приключения.

В рамках программы дети не просто узнают о многообразии народов России и красоте народных традиций – они проживают их в формате увлекательных сюжетов и творческих практик. Через театральные постановки, хореографические номера, ремесленные мастерские и игровые квесты ребята учатся ценить взаимное уважение, дружбу и силу совместной работы.

Структура программы включает три тематические смены продолжительностью 14 дней каждая. В каждой смене мы выстраиваем особую игровую модель. Участники получают не только оздоровительный эффект, но и опыт творческой, социально значимой и гражданско-патриотической деятельности: научатся презентовать свои идеи, работать в команде, исследовать культурные коды нашей страны и воплощать их в ярких коллективных проектах – фестивалях, спектаклях, выставках. Так мы растим поколение, которое умеет ценить наследие предков, уважать многообразие культур и уверенно идти вперёд, наполняя будущее России новыми идеями, творчеством и добром.

2.2. Актуальность программы

Актуальность программы **«Время исполнять мечты»** обусловлена рядом современных вызовов и запросов общества, а также возрастными особенностями детей.

- **Запрос на осмысленный и развивающий отдых.** Сегодня родители ищут для детей не просто развлечение, а программу, где отдых сочетается с личностным ростом: раскрытием талантов, получением новых знаний и социального опыта. «Время исполнять мечты» отвечает этому запросу, предлагая формат, в котором

ребёнок не пассивный участник, а соавтор своих впечатлений – он ставит цели, пробует себя в разных ролях и видит результат своих усилий.

- **Важность формирования гражданской идентичности.** В условиях глобальных изменений особенно значимо воспитывать у детей чувство сопричастности к судьбе своей страны, уважение к её истории, культуре и традициям разных народов. Программа помогает подросткам осознать себя частью большого целого, понять многообразие российской культуры и научиться ценить взаимное уважение – это напрямую способствует укреплению межнационального согласия и формированию гармоничной личности.
- **Необходимость баланса в эпоху цифровых технологий.** Дети много времени проводят с гаджетами. Актуальность программы в том, что она создаёт насыщенную офлайн-среду: через игры, творчество, командные проекты и квесты она предлагает содержательную альтернативу экранному времени, способствуя развитию реальных социальных навыков, эмпатии и умения работать в команде.
- **Потребность в комплексном развитии.** Детский и подростковый возраст – период активного становления личности, когда важно развивать не только интеллектуальные, но и творческие, эмоциональные, волевые качества. Программа сочетает разные виды деятельности (творческую, познавательную, социально значимую), что позволяет ребёнку проявить себя с разных сторон, научиться ставить цели и преодолевать трудности, то есть формировать навыки саморегуляции и проектной деятельности.

Таким образом, программа «Время исполнять мечты» решает комплекс задач: отвечает на запрос семьи на развивающий отдых, вносит вклад в решение государственных задач по воспитанию гармонично развитой личности, учитывает вызовы времени и предлагает современный, динамичный формат, который действительно вдохновляет детей на активные действия и реализацию своих идей.

ЗСС ДОЛ «Городок солнца» – место отдыха для поколений северских металлургов на протяжении почти семи десятков лет. В этом и есть уникальность лагеря: он не просто место отдыха, а живая семейная традиция, связующая поколения. Для многих семей северских металлургов он стал своего рода родовым ориентиром – точкой, где переплетаются личные истории и общая память. Такая многолетняя связь придаёт лагерю особую атмосферу – здесь ценят традиции, берегут проверенные временем форматы и одновременно дают пространство для новых мечтаний и свершений. Это не просто смена обстановки, а часть семейной летописи, которая продолжается из года в год и из поколения в поколение.

2.3. Направленность программы

Программа «Время исполнять мечты» относится к социально-гуманитарной направленности, её содержание выстроено вокруг ключевых задач социализации и ценностного становления личности:

- программа формирует социальную компетентность: через командные форматы (театральные постановки, создание мультфильмов, игровые квесты, фестивали) дети учатся распределять роли, договариваться, разрешать спорные ситуации, нести ответственность за общий результат. Эти практики напрямую развивают «мягкие навыки» (коммуникацию, кооперацию, эмоциональный интеллект), которые относятся к гуманитарному блоку компетенций.
- в программе заложена гражданско-патриотическая и этнокультурная составляющая: погружаясь в сюжеты о традициях народов России, участвуя в мастерских и отрядных проектах, ребёнок осваивает ценности взаимного уважения, дружбы, единства при сохранении многообразия культур. Это соответствует задачам Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 года и логике Десятилетия детства.
- преемственность поколений и семейная память как гуманитарный ресурс: лагерь исторически связан с семьями северских металлургов, и эта «живая традиция» становится для ребёнка наглядным примером устойчивой социальной связи, принадлежности к сообществу. Такой опыт ценностного переживания трудно воспроизвести вне подобной среды.
- программа реализует идею субъектности и социального самоопределения: через соуправление (планирование событий, выработка правил), свободу выбора творческих направлений и защиту собственных проектов ребёнок тренирует навыки принятия решений, осознанного выбора, презентации позиции — то есть осваивает модели поведения в обществе.

Таким образом, «Время исполнять мечты» не ограничивается досугом: она целенаправленно создаёт условия для освоения ребёнком норм, ценностей и практик социальных отношений, что и составляет суть социально-гуманитарной направленности.

2.4. Целевая аудитория программы

Участниками программы являются дети работников филиала ПАО «ТМК» «Северский трубный завод» и Полевского муниципального округа в

возрасте от 6,6 до 16 лет. Количество участников – 331 человек в смену. Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.

- 1. Младший школьный возраст (6,6 - 9 лет).** Дети этого возраста познают мир через игру и движение, их внимание удерживается недолго, поэтому для них критически важна частая смена активностей и яркие, наглядные форматы. В рамках программы им подойдут максимально игровые, сюжетные модули: простые мастерские в формате «гильдии мастеров» с короткими заданиями, подвижные квесты с понятными ролями, участие в массовых номерах без жёстких требований к технике, мини-постановки с готовыми образами. Ключевая задача – мягко ввести в правила отряда, дать первый опыт командного взаимодействия и безопасного самовыражения, чтобы ребёнок почувствовал себя частью общего праздника.
- 2. Средний школьный возраст (10 - 13 лет).** В этом возрасте дети уже способны удерживать внимание дольше, охотно включаются в проектную логику и стремятся к конкретным результатам («сделать своими руками», «показать на сцене»). Для них актуальны мастерские с видимым итогом (простые ремёсла, основы мультипликации, хореографические связки), ролевые игры с развёрнутым сюжетом, подготовка небольших отрядных выступлений. Здесь закладываются основы ответственности за часть общего дела: ребёнок может выбрать роль (актёр, декоратор, помощник мастера) и увидеть, как его вклад влияет на результат. Важен баланс движения и созидательной деятельности, а также поддержка первых попыток договариваться в мини-группах.
- 3. Старший школьный возраст (14 - 16 лет).** Подростки нацелены на самоопределение, признание и осмысленное творчество. Им нужны форматы, где можно проявить индивидуальность и взять на себя ответственность: авторские мини-проекты, режиссура и организация отрядных событий, наставничество в младших мастерских, разработка квестов и сценариев, углублённые творческие практики. Для них значимы элементы соуправления (планирование, правила, подведение итогов), публичная презентация результатов и возможность быть услышанными. В логике «Времени исполнять мечты» именно эта группа становится «двигателем» смены: придумывает игровые механики, помогает младшим.

2.5. Цель и задачи программы

Цель программы: Раскрыть творческий потенциал детей, сформировать навыки командной работы и социализации, укрепить чувство единства с Россией в рамках насыщенного и полезного отдыха через тематические творческие активности.

Задачи:

Развивающие:

1. Создать условия для пробы разных творческих ролей (актёр, мастер, хореограф, аниматор, сценарист) через мастерские и проектные модули.
2. Развить умение доводить начатое до результата: от идеи – к готовому мини-проекту (спектакль, мультфильм, квест, поделка) с видимым итогом.

Воспитательные:

3. Сформировать опыт командной работы и соуправления: через распределение ролей, совместное планирование и подведение итогов научить детей согласовывать действия и ценить вклад каждого.
4. Воспитать уважение к культурному многообразию России: через тематические мастерские, игры и сюжеты познакомить с традициями народов страны и закрепить ценности дружбы и взаимопомощи.
5. Укрепить чувство единства с Россией и преемственности поколений – в т. ч. через осмысление истории лагеря как части общей трудовой и семейной памяти страны.

Оздоровительные:

6. Обеспечить сбалансированный режим дня (чередование активности и отдыха, тихий час, приёмы пищи) с учётом возрастных особенностей детей.
7. Способствовать укреплению физического здоровья через ритмическую зарядку, подвижные игры и бассейн, органично вписанные в сюжет смены.

2.6. Ожидаемые результаты

Дети	• Раскрывают творческие способности, пробуя разные роли и виды деятельности (мастер, актёр, хореограф, сценарист и др.), и создают собственные мини-проекты (спектакли, мультфильмы, поделки, квесты). • Осваивают навыки командной работы: учатся
-------------	--

	распределять роли, согласовывать действия, поддерживать друг друга и видеть связь личного вклада с общим результатом. • Знакомятся с культурным многообразием России через тематические активности и ощущают свою причастность к общей истории страны и семейным традициям (в т. ч. через историю лагеря). • Развивают самостоятельность и уверенность в себе: через соуправление, выбор творческих направлений и публичную презентацию результатов учатся принимать решения и отстаивать свои идеи. • Восстанавливают силы и укрепляют здоровье благодаря сбалансированному режиму дня, подвижным играм, зарядке и плаванию, органично вписанным в сюжет смены.
Педагогический коллектив	• Реализуют игровую модель программы, направляя детскую инициативу и поддерживая творческую атмосферу. • Организуют межвозрастное взаимодействие и наставничество (старшие помогают младшим) • Создают условия для соуправления и рефлексии: проводят круги общения, совместное планирование и подведение итогов, формируя у детей навыки осознанного выбора и ответственности. • Применяют деятельностный подход: переводят культурные и патриотические смыслы в практику (мастерские, квесты, фестивали), чтобы ценности усваивались через действие, а не через назидание. • Обеспечивают здоровьесберегающий режим и психологический комфорт, своевременно корректируя нагрузку и поддерживая позитивную динамику отряда.
Родители	• Получают уверенность, что ребёнок провёл время с пользой: развивал таланты, учился взаимодействовать в коллективе и приобщался к культурным традициям в безопасной и насыщенной среде. • Видят, как у ребёнка растёт самостоятельность и социальная компетентность (умение договариваться, брать ответственность, презентовать результаты), что подтверждается рассказами ребёнка и фото-/видеоотчётами со смены. • Чувствуют преемственность семейной истории: лагерь как место отдыха поколений (в т. ч. семей северских металлургов) становится для них значимым ресурсом доверия и позитивной идентичности. • Получают наглядные результаты детского творчества

	(спектакли, мультфильмы, выставки), которые укрепляют семейную коммуникацию и дают темы для совместного обсуждения.
Общество	• Получает вклад в гражданско-патриотическое воспитание: через игровые и творческие практики у детей формируется уважение к культурному многообразию России и чувство единства со страной. • Фиксирует укрепление традиционных ценностей (семья, труд, взаимопомощь, преемственность поколений) на живом примере лагерной традиции и межвозрастного взаимодействия. • Видит развитие социальной активности молодёжи: навыки командной работы, соуправления и проектной деятельности, полученные в лагере, дети переносят в школьную и городскую среду. • Получает позитивный социальный эффект от сохранения и развития локального наследия (история лагеря как части трудовой и семейной памяти региона) и трансляции его смыслов новым поколениям.

2.7. Принципы реализации программы

- **Принцип деятельностного подхода.** Знания, умения и ценности усваиваются не через назидание, а в практике: ребёнок мастерит, репетирует, придумывает персонажей, организует мини-квесты, защищает отрядный проект.
- **Принцип индивидуализации и свободы выбора.** Каждому ребёнку даётся возможность выбрать близкое направление (театр, ремесло, хореография, анимация, игропрактика) и роль по интересам и темпераменту. При этом предусмотрены разные уровни сложности заданий – чтобы и новичок, и более опытный участник находили для себя вызов и ситуацию успеха.
- **Принцип соуправления и субъектности ребёнка.** Дети участвуют в планировании отрядной жизни и выработке правил, получают опыт принятия решений и ответственности. Через чередование творческих поручений, рефлексивные круги и подведение итогов они учатся осмыслять свой вклад в общее дело и формулировать позицию.
- **Принцип межвозрастного взаимодействия и наставничества.** Старшие участники (14 - 16 лет) берут на себя роли организаторов, ведущих мастерских, соавторов сценариев и наставников для младших; младшие получают позитивный образец сотрудничества и поддержки. Это усиливает

эффект социализации и даёт подросткам ресурс для роста самооценки и лидерских навыков.

- **Принцип интеграции творчества, воспитания и оздоровления.** Творческие и игровые форматы несут воспитательный смысл и одновременно поддерживают здоровье: ритмические практики и танцы укрепляют тело, сюжетные квесты и мастерские развивают эмоциональный интеллект, а режим дня (зарядка, бассейн, прогулки, тихий час) обеспечивает баланс нагрузки и отдыха.
- **Принцип опоры на традиции и преемственность поколений.** История лагеря как места отдыха семей северских металлургов становится живым контекстом смыслов: через семейные истории, локальные традиции и общую лагерную культуру ребёнок проживает ценность преемственности и чувствует себя частью большой истории.
- **Принцип игровой легенды как каркаса программы.** Сюжетная линия объединяет разные активности в единое приключение, задаёт мотивацию и делает освоение новых навыков увлекательным. Игровые механики превращают воспитательные задачи в понятные и захватывающие действия.
- **Принцип учёта возрастных особенностей.** Содержание и интенсивность активностей дифференцированы: для 6,6 - 9 лет – яркие, короткие, максимально игровые форматы с частой сменой деятельности; для 10 - 13 лет – проектные блоки с видимым результатом; для 14 - 16 лет – авторские и организаторские роли, усложнённые мастерские, элементы самоуправления.
- **Принцип здоровьесбережения.** Режим дня выстроен с опорой на физиологические потребности детей: чёткие приёмы пищи, тихий час, чередование активных и спокойных занятий, включение оздоровительных практик (зарядка, подвижные игры, бассейн). Особое внимание уделяется эмоциональному климату: безопасная среда, поддержка для стеснительных детей, своевременная разгрузка при высокой интенсивности.
- **Принцип целостности воспитательного пространства.** Обучение, развитие и воспитание не разнесены по «отдельным урокам», а сплетены в единый процесс: например, в театральной мастерской ребёнок одновременно тренирует коммуникацию, узнаёт о культурных сюжетах, укрепляет уверенность в себе и соблюдает режим физической активности.

2.8. Технологии реализации программы

Реализация программы предполагает использование комплекса педагогических технологий и технологий досуговой деятельности, которые

обеспечивают достижение поставленной цели и задач. Выбор технологий обусловлен возрастными особенностями детей, спецификой временного детского коллектива и ключевыми идеями программы.

Игровые и сюжетно-ролевые технологии

- **Игровая легенда как каркас смены.** Каждая смена опирается на яркий сюжет (в стилистике «Горы самоцветов», «Союзмультфильма», этнокультурных нарративов и др.): он задаёт общий контекст, мотивацию и язык общения. Например, мастерские превращаются в «гильдии мастеров», ежедневные задания – в «квесты по сбору энергии единства», а итоговые выступления – в «фестиваль великих творцов».
- **Рольевые модели и присвоение ролей.** Дети выбирают амплуа (мастер, исследователь, хранитель традиций, режиссёр, проводник, дизайнер миров и т. п.), что снижает тревожность («я не просто выступаю, я выполняю важную миссию») и усиливает вовлечённость.
- **Система игровых механик и символических достижений.** Используются жетоны/знаки признания за командные успехи, «карта единства» с отметками о пройденных культурных локациях, рейтинги гильдий без токсичной конкуренции, игровые ресурсы (например, «энергия творчества»), которые отряд накапливает через добрые дела и проекты.

Проектные и мастерские технологии

- **Творческие лаборатории-гильдии с ежедневными заданиями.** Отряды или микрогруппы работают в мастерских по направлениям (ремёсла, театр, хореография, анимация, сценография, игропрактика). Каждое занятие даёт осязаемый результат: эскиз, заготовку, танцевальную связку, раскадровку, реквизит.
- **Мини-проекты с видимым итогом.** Дети проходят полный цикл: от идеи и распределения ролей до реализации и презентации. Примеры: короткий мультфильм в технике перекладки, мини-спектакль по мотивам народных сказок, отрядный квест, выставка артефактов «Сокровища народов России», танцевальный флешмоб с этническими элементами.
- **Защита проектов и фестивальные форматы.** Итоговые события (фестиваль, музыкальный спектакль, парад культур, выставка) выступают как естественная «точка сборки» результатов и дают детям опыт публичного представления своего труда.

Технологии социализации и соуправления

- **Отрядное соуправление.** Вводятся элементы детского самоуправления: выборы творческих поручений, совместное планирование дня/недели, выработка отрядных правил и традиций, «совет гильдии» для обсуждения идей.
- **Межвозрастное наставничество.** Старшие участники (12–16 лет) получают роли организаторов, ведущих мастерских, кураторов мини-проектов и наставников младших (6,6–8 и 9–11 лет). Это даёт подросткам опыт ответственности, а младшим – позитивный образец сотрудничества.
- **Рефлексивные практики.** В конце дня или проекта проводятся «рефлексивные круги»: дети называют 1–2 достижения, 1 трудность и 1 идею на завтра; используются простые визуальные форматы (лесенка настроения, «дерево успехов», карточки «я помог – мне помогли»).

Культурно-этнографические и гражданско-патриотические технологии

- **Погружение через практику, а не лекцию.** Вместо рассказов о традициях дети проживают их: в мастерских осваивают элементы народных орнаментов и техник, разучивают ритмы и танцы, собирают мини-коллекции символов единства (узоры, орнаменты, музыкальные фразы), участвуют в квестах по культурным традициям народов России.
- **Локальный контекст как ресурс воспитания.** История лагеря как места отдыха поколений северских металлургов включается в сюжет: тематические станции «Семейные маршруты», «Карта поколений», «Трудовые династии», где дети через интервью, фотоархивы и творческие этюды осмысливают ценность преемственности.
- **Синтез традиций и современности.** Культурные образы перерабатываются в актуальные форматы: народные мотивы в современной хореографии, фольклорные сюжеты в анимации, традиционные ремёсла в дизайнерских арт-объектах.

Здоровьесберегающие и режимные технологии

- **Сбалансированный режим дня с учётом возраста.** Для 6,6–8 лет — частая смена деятельности, короткие блоки, много движения; для 9–11 лет — проектные модули средней длительности с видимым результатом; для 12–16 лет — длительные авторские проекты, элементы планирования и лидерства. Обязательны тихий час, приёмы пищи по расписанию, чередование активных и спокойных занятий.

- **Интеграция двигательной активности в сюжет.** Ритмические зарядки, подвижные игры, сюжетные эстафеты и танцевальные разминки становятся частью легенды («тренировка хранителей», «разминка перед квестом», «репетиция парада»).
- **Бассейн и прогулки как часть программы.** Плавательные сессии и прогулки оформляются через игровые задачи («экспедиция к истокам», «маршрут исследователей»), что снижает формализм и повышает вовлечённость.

Дифференцированные и индивидуализированные технологии

- **Выбор траектории и уровня сложности.** В каждой мастерской задаются 2–3 уровня заданий (базовый, продвинутый, авторский), чтобы ребёнок мог стартовать с комфортного уровня и постепенно усложнять задачу.
- **Разнообразие ролей внутри одного проекта.** В подготовке спектакля или квеста каждый находит роль по склонностям: кто-то выступает на сцене, кто-то мастерит реквизит, кто-то отвечает за звук/свет, кто-то ведёт хронику. Это позволяет раскрыть потенциал даже стеснительных детей.
- **Поддержка «точек входа» для разных темпераментов.** Для интровертов предусмотрены индивидуальные и парные форматы (рисование, анимация, конструирование), для экстравертов — сценические и организаторские роли; для всех — безопасные способы презентации результатов (от публичного выступления до выставки без обязательной речи).

Коммуникативные и медиатехнологии

- **Живое общение как приоритет.** Репетиции, мастерские, квесты и рефлексивные круги строятся на непосредственном взаимодействии, что компенсирует цифровую изоляцию и развивает эмоциональный интеллект.
- **Простые медиапрактики для фиксации результата.** Дети создают короткие репортажи, «дневники гильдии», афиши и постеры, мини-фильмы о подготовке проектов. Техника используется как инструмент самовыражения, а не как замена деятельности.
- **Обратная связь в понятных форматах.** Помимо рефлексивных кругов, применяются визуальные шкалы настроения, карточки «что получилось/нужна помощь», «доска благодарности» для поддержки позитивного климата.

Интегративные технологии (стыковка творчества, воспитания и развития)

- **Сквозные темы и символы.** Один смысловой вектор (единство, преемственность, мечта как действие) проходит через все форматы: в мастерской он звучит через орнаменты и образы, в квесте – через сюжетные задачи, в спектакле – через конфликт и развязку.
- **Перекрёстные проекты.** Отряд готовит мини-спектакль, где костюмы делают в ремесленной мастерской, музыку подбирают из народных ритмов, а сюжет опирается на фольклор; это даёт целостный опыт и показывает, как разные виды деятельности соединяются в один результат.
- **Связывание личного и общего.** Через личные «карты мечты» (что хочу попробовать/чему научиться) и отрядные «карты целей» ребёнок видит, как его индивидуальная мечта встраивается в общий проект смены.

Структура каждого мероприятия

Каждое мероприятие строится по единому блочному алгоритму, который обеспечивает и достижение педагогических задач, и сохранение игровой мотивации, и учёт возрастных особенностей детей:

Блок	Содержание
Вводный блок	Погружает участников в контекст: актуализирует игровую легенду, формулирует цель и смысл действия, задаёт правила и распределяет роли. Здесь важно снять тревожность и дать чёткую мотивацию, обозначить критерии успеха без жёсткой конкуренции, а также кратко учесть особенности группы
Блок планирования и распределения ролей	(в проектных, КТД и командных форматах). Организует переход от задачи к действию: участники намечают шаги, договариваются о зонах ответственности, согласовывают ресурсы и сроки. Для младших детей планирование идёт в упрощённой форме (выбор из 2–3 вариантов, готовые роли), для подростков — с элементами самостоятельного проектирования и принятия решений.
Основной (деятельностный) блок	Реализует содержательную часть: дети выполняют творческие, двигательные, исследовательские или игровые задания, создают продукт либо решают ситуацию. На этом этапе педагог выступает как фасилитатор: поддерживает инициативу, даёт дозированную помощь, следит за вовлечённостью

Блок	Содержание
	каждого, обеспечивает смену видов активности и соблюдение норм безопасности.
Практический блок	(вариативный, зависит от технологии). Предполагает сборку общего продукта из индивидуальных/групповых фрагментов, проигрывание выбранного решения (в кейсах), репетицию публичного представления либо финальное действие, где становится видна связь личного вклада с общим итогом.
Презентационный блок	(там, где это уместно). Даёт возможность показать результат: публично или в камерном формате, с разными способами предъявления (выступление, выставка, демонстрация, мини-показ). Ключевой акцент — на признании усилий и ценности разных ролей (в т. ч. «закулисных»), а не на соревновательности.
Рефлексивный блок	Фиксирует образовательный и эмоциональный эффект: участники осмысливают, что получилось, какие навыки применили, что было сложным и, как преодолели трудности, что узнали о себе и команде. Используются краткие, наглядные и возрастные форматы обратной связи (словесные, визуальные, символические), чтобы рефлексия не превращалась в формальность.

2.9. Методы реализации программы

2.9.1. Методы формирования сознания личности (убеждение, осмысление)

Методы хорошо работают на ценностный блок программы (единство, преемственность, уважение к традициям), но реализуются не через назидание, а через проживание.

- **Беседа.** Подходит идеально: «Пульс-минутка» легко вписать в ежедневный рефлексивный круг отряда. Для младших можно делать её игровой («скажи одним словом, какой был день: громкий/тихий/танцующий»), для старших – более смысловой («что сегодня помогло нам стать дружнее?»).
- **Рассказ (легенда).** Ключевой метод для программы: легенды о Хранителях ритмов, сюжеты в духе «Горы самоцветов» или

«Союзмультфильма» задают общий язык смыслов и снижают тревожность («я не просто делаю поделку – я выполняю миссию гильдии»).

- **Дискуссия.** Уместна для старших отрядов (12 - 16 лет) в формате «совета гильдии» или тематического круга. Вопросы про традиции и современность хорошо стыкуются с творческими проектами (например, «как соединить народный орнамент с современным дизайном?»).
- **Метод размышления.** Работает на субъектность ребёнка: пауза после квеста с открытым вопросом помогает осмыслить опыт без готовых ответов. В программе это естественно встраивается в рефлексивные блоки.
- **Метод интригующих вопросов.** Отлично поддерживает игровую интригу и исследовательский настрой. Такие вопросы могут открывать мастерские и квесты, задавая направление творческого поиска.

2.9.2. Методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения

Методы организации деятельности – это «ядро» программы: через них достигаются навыки командной работы и социализации.

- **Квест.** Полностью соответствует игровой модели смены. Квесты можно строить вокруг сбора «символов единства», «энергии творчества», элементов карты народов России; при этом каждая станция даёт конкретный практический навык (ритм, орнамент, инсценировка).
- **Проектная деятельность.** Один из опорных методов: мини-спектакли, мультфильмы, выставки, отрядные квесты – это и есть видимые итоги, которые дают ребёнку опыт доведения дела до конца.
- **Коллективное творческое дело (КТД).** Идеально ложится на формат «гильдии мастеров» и итоговые события (фестиваль, парад культур). Распределение ролей (сценарист, мастер реквизита, хореограф и т. п.) формирует опыт ответственности и ценности разных вкладов.
- **Драматизация.** Хорошо сочетается с театральными модулями и сюжетными квестами; позволяет детям «прожить» культурные сюжеты и ценности дружбы, взаимопомощи, уважения к традициям.
- **Игровой тренинг.** Короткие игры на взаимодействие («передай ритм», «повтори узор») работают как разминки и как инструменты командообразования; их можно встраивать в начало мастерских и квестов.

- **Метод театрализации.** Поддерживает итоговые шоу-форматы (фестиваль, музыкальный спектакль), где дети выступают и как актёры, и как зрители, укрепляя чувство общности.
- **Метод воспитывающих ситуаций.** Ключевой для формирования нравственных ориентиров. Ситуации нравственного выбора (помочь «потерявшемуся» персонажу, поделиться ресурсом с другим отрядом) естественно вписываются в сюжет и дают опыт ценностного действия.

2.9.3. Методы стимулирования поведения и деятельности

Эти методы решают задачу мотивации и ситуации успеха, что критично для разновозрастной группы (6,6 - 16 лет).

- **Соревновательность.** Подходит, если акцент смещён с «кто лучше» на «что мы сделали вместе» и «как мы росли». В программе уместны игровые метрики (сбор символов, шестерёнок, бусин), которые идут в общий «механизм единства» отряда, а не в личное первенство.
- **Поощрение.** Работает на укрепление самооценки и признание разных ролей. Важно, чтобы поощрение отмечало усилия и конкретные действия (за помощь младшему, за доведение сложного этапа до конца), а не только «звёздность» на сцене.
- **Создание ситуации успеха.** Один из базовых принципов программы: уровни сложности заданий, вариативные роли (в т. ч. за сценой), разные форматы презентации результата позволяют каждому ребёнку гарантированно справиться с посильной задачей.
- **Игровая мотивация.** Символические артефакты (бусины, жетоны, шестерёнки) органично встраиваются в легенду и поддерживают вовлечённость; важно, чтобы они были связаны с ценностями программы (взаимопомощь, творчество, командная работа).
- **Метод равноправного духовного контакта.** Особенно важен в разновозрастном коллективе и при межвозрастном наставничестве: когда вожатый тоже «в игре» (носит браслет, участвует в пульс-минутках, берёт творческое поручение), это снижает дистанцию и усиливает доверие.

2.9.4. Методы контроля, самоконтроля, оценки и самооценки

Эти методы обеспечивают обратную связь и помогают ребёнку увидеть свой рост – что важно для ощущения «моя мечта стала действием».

- **Педагогическое наблюдение.** Необходимо для дифференцированного подхода: отслеживание утомляемости, вовлечённости, эмоционального фона позволяет вовремя менять нагрузку и поддерживать детей. «Карта

настроения отряда» хорошо стыкуется с режимом дня и здоровьесберегающими технологиями.

- **Рефлексивные практики.** Полностью соответствуют структуре мероприятий программы (рефлексивный блок в конце каждого события). Для младших уместны невербальные/игровые форматы (цвет, жетон, короткая фраза), для старших – развёрнутые ответы на камеру или в дневнике.
- **«Тайный журнал».** Подходит как дополнительный инструмент для детей, которым сложно говорить вслух; помогает выявлять скрытые трудности и точки роста.
- **Коллективный анализ.** Вечерние круги и «огоньки» – обязательный элемент лагерной жизни; в программе они закрепляют опыт командной работы и ценности единства.
- **Метод незаконченного предложения.** Удобный экспресс-инструмент для рефлексии, который легко адаптировать под возраст и тему дня («Сегодня я почувствовал единство, когда...», «Моя маленькая победа – это...»).
- **Метод цветописа.** Оптимален для младших детей и как быстрая визуальная диагностика для всей группы; может быть частью «Карты пульса отряда» и помогать в здоровьесбережении (своевременно замечать усталость/перегрузку).

2.9.5. Особенности применения методов в программе

Чтобы методы работали максимально эффективно, стоит придерживаться трёх правил:

1. **Связывать каждый метод с игровой легендой** (гильдии, символы, ритмы, «энергия единства»).
2. **Дифференцировать по возрасту** (для 6,6 - 9 лет – больше образов, цвета, движения, короткие форматы; для 10 - 13 лет – проектные мини-циклы с видимым результатом; для 14 - 16 лет – самостоятельность, авторство, обсуждение смыслов).
3. **Сохранять баланс публичного и непубличного участия**, чтобы ситуация успеха была у каждого (в т. ч. через «закулисные» роли и разные способы презентации результата).

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Этапы реализации программы «Время исполнять мечты»

Программа рассчитана на 14 дней и выстроена по логике погружения в игровую легенду, наращивания сложности творческих задач и движения к яркому итоговому событию. Этапы выстроены так, чтобы каждый день давал ощутимый результат и поддерживал мотивацию.

Этап 1. Организационный (день 1: заезд и погружение)

Цель. Снять тревожность, познакомить детей с лагерем и друг с другом, ввести игровую легенду и базовые правила, сформировать чувство безопасности и «точки входа» в программу.

Ключевые задачи:

- организовать заезд и расселение по отрядам с учётом возрастных групп и режима дня (подъём 8:30, обед 13:30, тихий час 14:30 - 16:20 и т. д.);
- провести игры на знакомство и первичное сплочение, адаптированные под возраст (для младших – двигательные-игровые, для старших – коммуникативно-ролевые);
- погрузить в игровую легенду
- обозначить «язык программы»: символы, игровые ресурсы, ключевые ритуалы;
- дать первое мини-задание, где успех гарантирован всем (например, создать «визитку гильдии»: девиз, эмблему, ритмический привет);
- познакомить с локациями и расписанием (в т. ч. бассейном с интервалом 10 - 15 минут между отрядами), зафиксировать правила безопасности и режимные моменты.

Основные формы работы: игры на знакомство, ритуал открытия смены, мини-квест по лагерю, творческая мастерская «Визитка отряда», экспресс-диагностики настроения, педагогическое наблюдение («Карта настроения отряда»).

Ожидаемый результат. Дети чувствуют себя принятыми, понимают игровую логику и свои первые роли, знают расписание и ключевые точки дня; сформирован минимальный уровень доверия и «мы-чувство» отряда.

Этап 2. Ориентировочный (дни 2 - 3: выбор траекторий и первые пробы)

Цель. Помочь каждому ребёнку найти «свою нишу» в мультижанровой программе, дать опыт первых творческих проб и закрепить правила взаимодействия.

Ключевые задачи:

- представить направления мастерских (ремёсла, хореография, театр, анимация, игропрактика, сценография) в формате «ярмарки талантов» с короткими пробами;
- запустить «Карты мечты»: дети отмечают, что хотят попробовать (1 - 2 направления), педагоги соотносят это с отрядными проектами;
- распределить творческие поручения внутри отряда (сценарист, мастер реквизита, хореограф, летописец, звукорежиссёр и др.), включая непубличные роли;
- провести первые межвозрастные микрогруппы (старшие – наставники, младшие – исследователи), отработать навыки договорённостей;
- ввести систему игровых достижений с акцентом на взаимопомощь;
- закрепить ритуалы дня (утренняя ритмическая зарядка как «тренировка хранителей», вечерние рефлексивные круги).

Основные формы работы: ярмарка мастерских, мини-проекты с видимым результатом (эскиз эмблемы, короткая танцевальная связка, раскадровка мини-сценки), игровые тренинги на взаимодействие, коллективное планирование дня, метод незаконченного предложения для рефлексии («Сегодня я попробовал...»).

Ожидаемый результат. У каждого ребёнка есть посильная роль и первое завершённое дело; определены индивидуальные и отрядные векторы развития; отработаны базовые правила командной работы.

Этап 3. Основной деятельностный (дни 4 - 10: мастерские, квесты и рост сложности)

Цель. Реализовать содержательную часть программы через проектную деятельность и игровые практики, последовательно наращивая самостоятельность детей и интегрируя разные виды творчества.

Ключевые задачи:

- развернуть работу творческих лабораторий-гильдий с ежедневными заданиями, где каждый день – шаг к итоговому продукту (костюмы, реквизит, хореография, декорации, звуковое оформление);

- чередовать форматы: мастерские (предметный результат), квесты (сюжетное движение), КТД (общий продукт), драматизации (проживание сюжетов), игровые тренинги (навыки взаимодействия);
- внедрить дифференцированные уровни сложности (базовый/продвинутой/авторский) и вариативные способы презентации результата, чтобы обеспечить ситуацию успеха для всех;
- проводить воспитывающие ситуации и кейс-практики, где дети тренируют нравственный выбор и навыки договорённостей (распределение ролей, делегирование, помощь другому отряду);
- поддерживать здоровьесберегающий режим: чередовать интенсивные блоки с «островками тишины», включать двигательную активность в сюжет, соблюдать расписание бассейна и тихого часа;
- вести фиксацию прогресса через «Карту единства», «Галерею достижений», отрядные дневники и видеохронику.

Основные формы работы: проектная деятельность (мини-спектакли, мультфильмы, квесты, выставки), тематические квесты по культурным кодам народов России, мастерские ремёсел и сценографии, хореографические модули с этническими элементами, драматизации и сюжетные игры, межотрядные коллаборации (обмен ресурсами, совместные станции).

Ожидаемый результат. Отряды продвигаются по своим проектам, накапливают игровые ресурсы и видимые продукты; растёт самостоятельность и ответственность; укрепляются межвозрастные связи и навыки командной работы; дети проживают ценности единства через конкретные действия.

Этап 4. Интеграционный (дни 11 - 12: сборка и репетиции)

Цель. Собрать разрозненные элементы в целостные отрядные и межотрядные продукты, отработать взаимодействие и довести проекты до презентабельного вида.

Ключевые задачи:

- перевести индивидуальные и микрогрупповые заготовки в общий продукт (соединить костюмы и музыку, хореографию и сценографию, сюжет и реквизит);
- провести репетиции итоговых номеров и экспозиций, отладить переходы и распределение ролей «за сценой»;
- организовать межотрядные «точки обмена»: отряды помогают друг другу;

- усилить рефлекссию: коллективный анализ («что получилось лучше всего», «что мешало», «как договорились»), метод «Тайный журнал» для выявления скрытых трудностей;
- провести предпремьерные показы/мини-презентации для получения обратной связи без оценочности;
- поддержать эмоциональный ресурс группы через ритуалы признания («Доска благодарности», индивидуальные жетоны за помощь), двигательные разгрузки.

Основные формы работы: репетиции, сводные прогоны, мастерские «докручивания» деталей, межотрядные коллаборации, рефлексивные круги, игровые тренинги на стрессоустойчивость и командную поддержку, цветопись и «Карта настроения» для мониторинга утомляемости.

Ожидаемый результат. Итоговые продукты готовы к показу; распределены все роли (в т. ч. технические); дети чувствуют причастность к общему делу и уверенность в своих силах; команда прошла через опыт совместного преодоления трудностей.

Этап 5. Итоговый (дни 13 – 14: фестиваль и осмысление)

Цель. Продемонстрировать результаты, закрепить смыслы программы и создать пространство для осмысления личного и коллективного опыта.

Ключевые задачи:

- провести итоговое шоу-событие (фестиваль, музыкальный спектакль, парад культур, выставка работ, гала-концерт, показ мини-мультфильмов) с участием всех отрядов и разными форматами вовлечённости (на сцене, за сценой, в интерактиве со зрителями);
- обеспечить инклюзивность: дать возможность каждому ребёнку почувствовать себя частью события, даже если он не выступает публично;
- организовать ритуалы завершения: «Орлятский круг», общая песня, передача символического артефакта следующей смене, «Дерево традиций» с пожеланиями;
- провести глубокую рефлекссию через разные форматы (метод незаконченного предложения, «Тайный журнал», индивидуальные интервью «мой путь за смену», коллективный анализ);
- зафиксировать достижения и выдать символические знаки признания (грамоты «за вклад», значки гильдий, записи в «Живом Архиве» отряда);

- подготовить детей к отъезду: снизить интенсивность, включить спокойные творческие практики, дать время на прощание с лагерем и отрядом.

Основные формы работы: фестиваль/спектакль, итоговые выставки и показы, ритуалы прощания, рефлексивные практики, семейные/отрядные фотохроники, «Карта мечты» с отметкой выполненных пунктов.

Ожидаемый результат. Дети переживают опыт публичного успеха и признания; осмысливают свой вклад и рост («я смог», «я помог», «я научился договариваться»); сохраняют позитивные образы лагеря и команды; ценности единства и творчества становятся для них личностно значимыми.

3.2. Направления реализации программы

Гражданско-патриотическое направление

Формы работы:

- мастерские по освоению народных традиций (народные орнаменты, традиционные ритмы и танцы);
- создание коллективных арт-объектов, отражающих многообразие страны («Карта единства», «Сокровищница единства» в духе смены «Гора самоцветов»);
- мини-постановки по сюжетам сказок и легенд народов России;
- тематические станции с погружением в традиции разных регионов (этномодули как в смене «Гора самоцветов» и теме «Пояс дружбы»);
- встречи с ветеранами, участниками СВО, членами Полевской городской общественной организации пограничной службы «Граница»;
- мастер-класс по основам НВП;
- квест «Разведгруппа».

Результат: у детей формируется образ России как пространства единства в многообразии, появляется опыт уважительного диалога культур и чувство принадлежности к общей истории.

Экологическое направление

Формы работы:

- квесты с практическими экологическими задачами (в духе «Чистых троп» из концепции «Гора самоцветов»);
- создание арт-объектов и инсталляций («Экоград», «Умная грядка», «Фито-стена»);

- мини-исследования природных сред (фотоохота «Найди редкость»);
- игровые механики накопления полезных ресурсов;
- тематические мастерские по экологичным практикам (посадка растений, моделирование экосистем, сборка простых экообъектов).

Результат: дети осваивают экопривычки и проектные способы решения экологических задач, учатся видеть связь повседневных действий с состоянием окружающей среды.

Трудовое и профориентационное направление

Формы работы:

- творческие лаборатории/гильдии с ежедневными заданиями и ротацией ролей (дизайнер, технолог, сборщик и др.);
- имитация профессиональных процессов через сюжетные форматы (цеха киностудии как в смене «Мультэкспресс „Союзмультфильм“», гильдии мастеров в «Горе самоцветов»);
- проектные мини-циклы с полным циклом создания продукта (от эскиза до презентации);
- защита мини-проектов с объяснением этапов работы;
- интенсивы по робототехнике и программированию.

Результат: ребёнок понимает ценность труда и последовательности действий, получает опыт командной проектной работы и знакомится с прикладными и творческими профессиями.

Семейное и ценностно-ориентированное направление

Формы работы:

- мастерские, где культурные и семейные смыслы переводятся в образы (создание орнаментов, «Пояс дружбы» в стилистике ремесленных практик смены «Гора самоцветов»);
- командные задания на взаимопомощь и поддержку младших (элементы межвозрастного наставничества);
- сюжетные станции и мини-сценки о заботе и ответственности (в духе семейных сюжетов из мультфильмов «Союзмультфильма»);
- коммуникативные практики обмена добрыми словами (проект «Эколингвистика») и признания вклада друг друга.

Результат: укрепляются навыки эмпатии и поддержки, формируется образ семьи и команды как пространства заботы и преемственности.

Спортивно-оздоровительное и здоровьесберегающее направление

Формы работы:

- ежедневные тематические зарядки и танцевальные разминки (в том числе с этническими элементами);
- эстафеты и командные двигательные задания (по типу «экспедиций» и «строек» из смен «Гора самоцветов» и «Экоград»);
- чередование интенсивных блоков с «островками тишины» (наблюдение за природой, спокойные творческие практики);
- дыхательные паузы и техники саморегуляции;
- режимные блоки (прогулки, бассейн, тихий час) с опорой на сюжетную логику восстановления сил.

Результат: дети учатся чередовать активность и отдых, управлять вниманием и энергией, осваивают привычки умеренной двигательной нагрузки и саморегуляции.

Художественно-творческое и досуговое направление

Формы работы:

- мультижанровые мастерские (роспись, конструирование, хореография, театрализация);
- сюжетные квесты с творческими станциями (как тематические маршруты в сменах «Гора самоцветов» и «Мультэкспресс „Союзмультфильм“»);
- создание костюмов и реквизита (в том числе из экологических материалов, как в «Экограде»);
- построение коллективных композиций («живые узоры», тематические инсталляции);
- итоговые публичные форматы (фестивали, парады, выставки, показы) с представлением продуктов разных видов творчества;
- традиционные музыкальные спектакли в финале каждой смены.

Результат: каждый ребёнок получает опыт творческого самовыражения и ситуации успеха, формируется чувство причастности к общему праздничному событию.

Интеллектуальное и рефлексивное направление

Формы работы:

- планирование мини-проектов и фиксация шагов к результату (по принципу раскадровки — как при создании мини-мультфильмов в смене «Мультэкспресс „Союзмультфильм“» или «Карты мечты»);

- кейс-практики с нравственным выбором;
- рефлексивные круги и экспресс-форматы осмысления (метод незаконченного предложения, цветопись, «Тайный журнал»);
- защита замыслов с аргументацией идеи;
- итоговые практики осмысления личного вклада («Какой результат я уношу с собой?»).

Результат: развивается осознанность и проектное мышление, ребёнок учится формулировать цели, анализировать свой опыт и видеть связь личного действия с общим результатом.

3.3. Информация об оздоровительно-образовательных сменах

1 смена 2026 года «Гора самоцветов»

Сроки реализации: 24 июня – 7 июля 2026 года

Легенда смены

В давние времена, когда мир был полон чудес, существовала Великая Гора Самоцветов. Это было не просто нагромождение камней, а живой, дышащий музыкальный инструмент мира и центр притяжения для десятков видов искусств. В её недрах переплетались голоса, двигались узоры, оживали ткани и звучали мелодии десятков народов.

Каждый самоцвет на её склонах был не просто камнем. Это был «Ключ» – хранитель одной из древних сказок, ритма, танца или орнамента. Сияние Горы питалось силой этих историй, которые веками передавались из уст в уста.

Но однажды что-то пошло не так. Истории стали звучать реже. Люди забыли старые сказки, перестали петь колыбельные и танцевать народные танцы. Связь с прошлым истончилась. И Гора начала терять свой свет. Её сияние угасло, самоцветы потускнели, рассыпались и раскатились по миру, а их голоса перемешались в хаотичный, тихий гул.

Миссия участников («Хранителей Света») – собрать рассыпанные самоцветы, «оживить» их через творчество и вернуть на Гору, чтобы пробудить её сияние. Финал — фестиваль «Симфония Десяти Народов»: каждый отряд представляет свой сектор Горы, а кульминацией становится «пробуждение» (визуально – подсветка, акустически – общая композиция из ритмов и мелодий отрядов).

Игровая модель

- Гора Самоцветов – Живой мультижанровый центр искусств и великий музыкальный инструмент мира. Она молчит, потому что её самоцветы рассыпались и потеряли голоса. Задача смены – вернуть ей сияние.
- Хранители Света – Участники смены (дети), объединенные в Гильдии Мастеров. Их миссия – собирать самоцветы и оживлять Гору.
- Гильдия Мастеров (Отряд) – Основная игровая единица. Команда, которая носит имя, имеет свой узор-символ и своего талисмана.
- Самоцвет – Главная ценность и валюта смены. Это не просто камень, а «ключ» к одному из искусств (ритм, мелодия, образ, линия), хранящий голос народа.
- Сияние – Общая энергия смены. Чем больше самоцветов собрано и «оживлено», тем ярче сияет Гора.

Экономика игры

Самоцвет – физическая фишка (заготовка), ценность которой определяется размером и цветом:

- Размер: малый (1 карат) – за участие, средний (3 карата) – личный успех, большой (5 карат) – командный успех.
- Цвет: отражает направление («Свет»): красный – спорт/движение, синий – знания/квесты, жёлтый – творчество, фиолетовый – дружба/эмоциональный климат, зелёный – экология/природные материалы.

Игровые Элементы

- Заготовка – «Сырое» сердце самоцвета (пустая фишка), которую отряд получает за достижение.
- Оживление – Процесс превращения заготовки в самоцвет (наклеивание «Символа дня»).
- Символ дня – Наклейка с узором или образом, связанная с народом дня.
- Узор Гильдии – Уникальный знак-отпечаток каждого отряда.
- Клеймо Мастера – Процесс нанесения узора гильдии на самоцвет (выполняет вожатый).
- Сектор Горы – Часть каркаса Горы определённого цвета для крепления самоцветов.

Сборка Горы (визуальный трекер прогресса)

Гора – физический каркас в общелагерном месте, разделённый на цветовые сектора. Каждый вечер отряды торжественно крепят «оживлённые» самоцветы на соответствующие сектора. Цвет сектора = «Свет» направления, узор Гильдии = принадлежность отряда. Эффект: дети видят, как из малых усилий рождается общий результат.

- Сектор Горы – выделенная часть каркаса Горы определённого цвета, куда отряды крепят самоцветы своего направления. Цвет сектора соответствует «Свету» (направлению деятельности): красный – спорт/движение, синий – знания/квесты, жёлтый – творчество, фиолетовый – дружба/эмоциональный климат, зелёный – экология/природные материалы.
- Сборка Горы – ежедневный вечерний ритуал: отряды торжественно крепят «оживлённые» самоцветы на соответствующие сектора. Визуализирует общий прогресс и мотивирует видеть результат коллективного труда.
- Пробуждение» (утренний ритуал) – начало игрового дня: просмотр серии мультфильма, объявление темы дня (народ и «ключ»), выдача «Символа дня». Погружает в легенду и задаёт фокус активностей.

- «Оживление и Укрепление Горы» (вечерний ритуал) – завершение игрового дня: в отрядном кругу дети «оживляют» заготовки, вожатый ставит клеймо, затем следует торжественное шествие к Горе и крепление самоцветов на сектора. Включает короткую рефлекссию.

Символ дня

Каждое утро после просмотра серии мультфильма отряд получает «Символ дня», связанный с народными традициями и темой дня. Днём символ используется для «оживления» самоцветов (наклеивание), вечером – как маркер вклада в Гору.

- Символ дня – наклейка с узором или образом, связанная с народом и темой конкретного дня. Выдаётся отрядам утром после просмотра серии мультфильма. Обязательный элемент «оживления» самоцвета.

Рейтинг Гильдий (соревнование)

Вожатые ведут учёт по двум показателям:

- Общий счёт: сумма карат всех самоцветов отряда.
- Счёт по цветам: количество самоцветов каждого цвета (позволяет выявить лидеров по направлениям).

Победители определяются в 10 номинациях «Десять Корон Мастеров» (абсолютный лидер, универсалы, лидеры по направлениям, рост активности, пасхалки, зрительские симпатии).

Логика реализации программы смены (этапы)

- Организационный этап (дни 1–2): «Призвание Хранителей»
Цель: погружение в легенду, знакомство с правилами, распределение по Гильдиям, формирование командного духа.
Особенности: из-за позднего заезда (11:00) день 1 сфокусирован на адаптации и знакомстве.
- Основной этап (дни 3–12): «Великие Дела Хранителей»
Цель: сбор и «оживление» самоцветов, изучение культур, подготовка творческих номеров.
Формат: ежедневный цикл «Пробуждение» → активности → вечерний ритуал «Оживления».
- Заключительный этап (дни 13–14): «Симфония Десяти Народов»
День 13: интенсивная подготовка финала, монтаж и украшение Горы, генеральная репетиция.
День 14: фестиваль «Пробуждение Горы», награждение в номинациях «Десять Корон Мастеров». Из-за раннего отъезда (14:00) церемония и сборы – в первой половине дня.

Предполагаемые результаты программы

- Личностные: рост уверенности в себе, проявление инициативы, умение договариваться и распределять роли в команде.
- Творческие: освоение 2–3 техник народного творчества, создание индивидуального и коллективного продукта (артефакт, номер, инсталляция).
- Социальные: опыт самоуправления отряда, участие в межотрядных проектах (Совет дела, клубы по интересам).
- Культурные: знакомство с традициями 10 народов России, понимание ценности многообразия культур.
- Количественные: каждый отряд представит 1 сектор Горы (не менее 15–20 «оживлённых» самоцветов), финальный спектакль объединит 10 отрядов; не менее 80% детей примут участие в КТД.

Ключевые дела смены

Ключевые дела являются точками наивысшего напряжения сюжета и объединяют усилия всех участников.

- Ежедневный ритуал «Оживление и Укрепление Горы»
 - *Суть:* вечернее событие, где отряды торжественно крепят свои «оживлённые» самоцветы на каркас Горы.
 - *Значение:* визуализация общего прогресса смены. Гора становится всё больше и ярче, что мотивирует детей видеть результат своего труда.
- Финальное событие: Фестиваль «Симфония Десяти Народов»
 - *Суть:* грандиозный спектакль-концерт на фоне готовой Горы Самоцветов.
 - *Значение:* игровая кульминация. Каждый отряд представляет свой сектор Горы. Финальный аккорд – включение подсветки внутри Горы, символизирующее её пробуждение.
- Церемония награждения «Десять Корон Мастеров»
 - *Суть:* торжественное подведение итогов рейтинга Гильдий.
 - *Значение:* определение победителей в десяти номинациях (например, «Великая Гильдия», «Мастера Мудрости», «Душа Горы»). Награждение стимулирует разностороннее развитие отрядов и признание достижений каждого участника. В условиях 14-дневной смены с ранним отъездом эта церемония проводится в день закрытия, 14-го числа.

2 смена 2026 года «Экоград: строим будущее вместе!»

Сроки реализации: 11 июля – 24 июля 2026 года

Легенда смены

Современный мир ставит перед обществом новые вызовы – сохранение природных ресурсов, формирование ответственного отношения к окружающей среде и развитие культуры осознанного потребления. Особенно важно закладывать эти ценности в детском возрасте, когда восприятие наиболее открыто, а творческие способности и желание менять мир к лучшему проявляются особенно ярко.

Программа смены «Экоград: строим будущее вместе!» создана как пространство, где экология перестаёт быть абстрактным понятием и становится живой практикой – через игру, творчество, командную работу и реальные проекты. В её основе лежит идея, что каждый ребёнок способен стать созидателем: не просто узнать о проблемах окружающей среды, а предложить своё решение, воплотить его в макете, испытать на практике и защитить перед сообществом.

Программа построена так, чтобы каждый участник, независимо от возраста и склонностей, нашёл своё место в общем деле: кто-то раскроет себя как архитектор или эколог, кто-то проявит таланты в театре, рукоделии или организации процессов.

Ключевой продукт смены – единый макет Экограда, собранный из районов, созданных каждым отрядом. Это не просто творческий объект, а модель города будущего, в котором учтены принципы устойчивого развития: переработка, ресурсосбережение, зелёная инфраструктура, комфортная среда для людей и природы. Работа над макетом объединяет все виды деятельности: от экспериментов в экологической лаборатории до театральных постановок, от экономических симуляций до полевых исследований.

«Экоград: строим будущее вместе!» – это возможность для детей не только узнать об экологии, но и прожить её как ценность, почувствовать себя авторами перемен и поверить: будущее начинается с их идей.

Игровая модель

Игровая модель построена как сюжетно-ролевая проектная игра с элементами экономики, кооперации и соревнования. Дети – «юные специалисты», выигравшие тендер на застройку Экограда. Их задача – за 14 дней создать свой район и доказать, что именно их команда лучше всех понимает, каким должно быть экологичное будущее.

- Игровая модель «Экоград»: каждый отряд – экоманда, строящая свой район города.
- Экономика участия: валюта «экоины» мотивирует на активное участие, добрые дела и сотрудничество между отрядами.
- Биржа ресурсов и экопочта: развивают навыки переговоров, обмена, эмпатии и неформального общения.

- Тайные миссии Архитектора Солнца: добавляют элемент сюрприза и поощряют инициативу «от чистого сердца».
- Интеграция разных видов деятельности: конструирование, дизайн, театр, мода, спорт, исследовательская работа.
- Финальный продукт: единый макет Экограда и церемония передачи города, символизирующая личную ответственность каждого ребёнка.

Ролевая структура и распределение ролей внутри отряда

Каждый отряд – это экокоманда, которая строит свой район. Внутри отряда дети распределяют роли (роли можно менять раз в 3–4 дня):

- Мэр района – координатор, следит за сроками, помогает команде принимать решения, представляет район на общелагерных советах.
- Архитектор – отвечает за концепцию и композицию макета, баланс объектов, визуальную гармонию.
- Эколог – следит, чтобы в проекте были реализованы экологические принципы (переработка, экономия, защита природы).
- Экономист – ведёт бюджет района, решает, на что тратить экоины, участвует в бирже ресурсов.
- Пресс-секретарь – оформляет «Уголок отряда», ведёт дневник района, готовит короткие презентации и новости для общелагерной газеты.
- Мастер-технолог – организует работу с материалами, помогает делать объёмные элементы, следит за техникой безопасности при работе с ножницами, клеем и т. п.

Для младших отрядов (6,6 - 9 лет) роли даются в упрощённой форме («главный помощник», «главный художник», «хранитель чистоты»), для средних (10 - 13 лет) предусмотрены более сложные задачи и самостоятельное распределение ролей, для старших (14 - 16 лет) – повышенная ответственность, включая кураторство младших отрядов и организацию мини-мероприятий.

Экономика игры: экоины и биржа ресурсов

Экоины – внутренняя валюта Экограда. Они не выдаются «просто так», а зарабатываются за конкретные действия, которые имеют ценность для лагеря и экологии.

За что начисляются экоины

- Победы в общелагерных конкурсах и эстафетах – от 10 до 30 экоинов отряду.
- Дисциплина и чистота – ежедневно по 5 - 10 экоинов за соблюдение правил и поддержание порядка в комнате и на территории.
- Участие в экологических акциях (сбор крышечек, макулатуры, уборка территории) – от 5 до 20 экоинов.

- Добрые дела и помощь другим отрядам – по 3 - 5 экоинов за подтверждённое действие (например, помогли собрать рассыпавшиеся детали, поделились материалом).
- Инициатива и предложения – если отряд придумал и реализовал свою идею (мини-субботник, оформление уголка, экокеллендж), начисляется бонус 15 - 25 экоинов.

Биржа ресурсов

Биржа – это площадка обмена материалами между отрядами. Работает по принципу: «У нас есть лишнее, вам нужно – обменяемся».

- Правила биржи: обмен только равноценный или с доплатой экоином; нельзя «выкупать» все редкие материалы, чтобы лишить других отрядов.
- Контроль: вожатые и ответственный за экономику следят за справедливостью сделок и фиксируют крупные обмены.
- Цель: научить детей договариваться, планировать, учитывать интересы других, а также рационально использовать ресурсы.

Экомаркет (в финальные дни)

В 12-й день открывается Экомаркет, где можно купить редкие элементы для макета:

- фонари, деревья, фигурки животных, арт-объекты;
- специальные бонусы (например, «дополнительное время в мастерской», «помощь мастера», «эксклюзивный материал»).

Цены заранее известны, чтобы отряды могли планировать бюджет.

Логика реализации программы смены (этапы)

- Подготовительный этап (до смены): вожатые готовят реквизит (фанера, материалы, валюта, печати), обучаются игровой модели, формируют сценарии тайных миссий.
- Организационный этап (1-й день): знакомство с легендой, распределение ролей, получение стартового капитала, первые задания, создание «Уголка отряда».
- Основной этап (дни 2 - 12): реализация тематических дней, выполнение миссий, работа над макетом, участие в конкурсах, биржа ресурсов, экопочта, накопление экоинов.
- Заключительный этап (дни 13 - 14): финальная стройка, выставка-предпросмотр, церемония закрытия, объединение макетов в единый Экоград, вручение символических ключей и писем.

Интеграция тематических направлений в игровую механику

Каждое направление реализуется через конкретные игровые действия:

- Охрана природы и ресурсов: участие в акциях, учёт «экологического следа» отряда (сколько собрали вторсырья, сколько сэкономили воды/света).
- Чистый воздух и вода: квесты по поиску «источников загрязнения» и способов их устранения, мини-лектории с практическими советами.
- Цикличность ресурсов: мастерская «Вторая жизнь вещей», где из вторсырья создаются объекты для макета.
- Разумное потребление: игра-симуляция «Бюджет района», где дети учатся планировать расходы и выбирать приоритеты.
- Эколингвистика и экообщение: правила «чистого общения» в отряде, тренинги по бесконфликтному взаимодействию, ролевые игры на тему переговоров.
- Охрана популяций животных и растений: квест по территории лагеря с поиском и описанием местных видов, создание «Красной книги района».

Система оценки и награждения

Оценка идёт по нескольким направлениям, чтобы учесть разные типы активности:

- Командные номинации: «Самый экологичный район», «Самый дружный», «Лучший офис», «Лучший проект будущего», «Самый творческий район».
- Индивидуальные номинации: «Экогерой смены», «Лучший житель», «Сердце Экограда».
- Критерии: качество макета, оригинальность идеи, соблюдение экологических принципов, командная работа, активность в бирже и экопочте, участие в тайных миссиях.

Финальное событие – объединение всех макетов в один огромный Экоград Солнца. Каждый ребёнок получает символический ключ города и письмо с посланием о личной ответственности за экологию.

3 смена 2026 года «Мультэкспресс: Союзмультфильм»

Сроки реализации: 28 июля – 10 августа 2026 года

90 - летию легендарной студии посвящается

Легенда смены

На легендарной киностудии «Союзмультфильм» сегодня особенный день: готовится грандиозная премьера – «Фестиваль лучших историй». Все

мультфильмы должны выйти на экран, чтобы дарить радость, учить доброте и напоминать о самом важном: о дружбе, смелости, заботе и вере в чудо.

Но прямо перед стартом съёмочного дня случается беда. В аппаратную пробирается Серый Экран – дух скуки и забвения. Он терпеть не может, когда кто-то смеётся, дружит, переживает и мечтает. Его главная сила – стирать из памяти хорошие истории: чем реже их вспоминают, тем сильнее он становится.

Серый Экран похищает Чемодан Историй – не просто коробку с плёнками, а настоящий хранитель души анимации. В нём лежат не только кадры мультфильмов, но и самое ценное – Ценности: Дружба, Смелость, Забота, Доброта, Справедливость, Воображение, Поддержка, Радость, Честность, Надежда. Каждая ценность – это маленький светящийся предмет: браслет, ключик, кристалл, значок. Без них мультфильмы теряют смысл.

В этот момент на студию врывается режиссёр Мультэкспресса – весёлый, энергичный, немного суетливый, но очень ответственный. Он смотрит на пустые катушки, на потухшие огоньки Чемодана и понимает: без помощи юных кинематографистов не обойтись.

И тогда звучит главная команда: «Мотор! Камера! Поехали!»

Мультэкспресс отправляется в Большое путешествие по станциям Союзмультмира. На каждой станции детей ждут испытания, которые проверяют одну из Ценностей. Пройдя испытание, отряд не просто получает кусочек киноплёнки – он возвращает в мир мультфильма одну из утраченных Ценностей и тем самым восстанавливает сюжет.

Каждый отряд становится съёмочной группой своего мультфильма. Их задача – не только собрать кадры, но и заново наполнить историю смыслом: показать, как герои проявляют дружбу, смелость, заботу. А ещё – помочь создать новый мультфильм о спасении: на станциях дети собирают реквизит, рисуют раскадровки, придумывают реплики, записывают звуки и даже пробуют себя в роли операторов и режиссёров.

К финалу Чемодан Историй снова светится: все Ценности на месте, сюжеты восстановлены, а в руках у детей не только собранные плёнки, но и собственный мультфильм о том, как они спасали Союзмультфильм.

На Фестивальной площади звучит последняя команда: «Мотор! Камера! Премьера!» – и на большом экране оживает новый мультфильм, в котором каждый ребёнок – соавтор, герой и настоящий кинематографист.

Игровая модель

Ролевая структура и распределение

- Дети – юные кинематографисты, съёмочные группы, пассажиры Мультэкспресса. Каждый отряд – отдельная съёмочная группа своего мультфильма. Внутри отряда формируются микрогруппы по «кинопрофессиям»: режиссёры, операторы, художники-декораторы, сценаристы, актёры, звукорежиссёры.
- Вожатые и педагоги – проводники Мультэкспресса, персонажи мультфильмов, специалисты киностудии (в т. ч. Почтальон Печкин), эпизодические герои из мультфильмов.
- Серый Экран – антагонист, появляется эпизодически, устраивает «серые диверсии», оставляет записки-загадки, в финале проигрывает.
- Режиссёр Мультэкспресса (старший вожатый) – главный координатор легенды, ведёт ключевые линейки, даёт глобальные задания, запускает крупные события.

Основные игровые механики

- Путешествие по станциям Союзмультмира. Каждый день посвящён одной «станции» (Сказок, Смеха, Дружбы, Музыки и т. д.). На станции отряд проходит испытания, связанные с одной из Ценностей, и получает предмет для Чемодана Историй + фрагмент киноплёнки (карточку-кадр).
- Чемодан Историй. У каждого отряда свой чемодан. В него складываются «Ценности» (символические предметы: браслет, ключик, кристалл и т. п.) и карточки-задания. К финалу чемодан должен быть наполнен: это доказательство, что отряд вернул в мир мультфильма важные смыслы.
- Киноплёнка (сбор кадров). Отряды собирают карточки-кадры (ламинированные фрагменты в стиле плёнки). У каждого отряда своя «плёнка» из 12 кадров. Когда все кадры собраны, сюжет мультфильма «восстанавливается». Последние 2 кадра выдаются только на закрытии.
- Монтажный стол. Центральный стенд лагеря. У каждого отряда – своя полоска-плёнка. Туда крепятся полученные кадры. Это даёт наглядный прогресс, азарт и соревновательный элемент.
- Билеты успеха. Индивидуальные жетоны, которые ребёнок получает за личные достижения (смелость, помощь, креатив, инициативу). Накопленные билеты можно обменять на бонусы: роль в финальной сцене, право выбрать задание, дополнительный реквизит, место в съёмочной группе.
- Почта Печкина. Ежедневная механика связи между отрядами. Дети пишут письма, открытки, «телеграммы» с заданиями/подсказками.

Почтальон (вожатый в образе) развозит их на велосипеде. Это поддерживает межотрядное взаимодействие и эмоциональный контакт.

- **Проделки Серого Экрана. Регулярные «события-помехи»:**
 - серые записки-загадки (находят в неожиданных местах);
 - «серая диверсия» (отмена одного мероприятия и замена его испытанием от злодея);
 - финальное появление Серого Экрана с условием: если лагерь сделает что-то вместе (например, хором скажет фразу или споёт куплет), он проигрывает.
- **Создание мультфильма. Проектная механика.** Отряды снимают/готовят сцены по расписанию. Итоговый продукт – аппликационный или сценарный мультфильм о спасении Союзмультфильма. Каждый ребёнок участвует: в мизансцене, озвучке, создании декораций, подборе музыки, монтаже.

Логика реализации программы смены (этапы)

Подготовительный этап (до заезда)

- Подготовить реквизит: чемоданы, кадры, билеты успеха, значки профессий, предметы-ценности.
- Оформить «Монтажный стол» и уголки-купе отрядов (в стилистике вагонов Мультэкспресса и киностудии).
- Распределить роли вожатых, отрепетировать появление Серого Экрана и Почтальона Печкина.
- Составить расписание съёмок и бассейна (с интервалом 10 - 15 минут между отрядами, без пересечений), учесть режим дня (подъём, приёмы пищи, тихий час и т. д.) и вместимость локаций.

Основной этап (13 дней)

- Каждый день – новая станция и новая Ценность (например: День Дружбы, День Смелости, День Заботы и т. д.).
- Утром на линейке – легенда дня, глобальное задание, выдача подсказок, актуализация «проделок» Серого Экрана.
- Днём – мастерские и кружки, отрядные дела, съёмки по графику, работа с Чемоданом Историй, Почта Печкина, биржа творческих ресурсов (обмен заготовками/реквизитом), полевые «киноэкспедиции».

- Вечером – клубное мероприятие в стилистике кино (шоу «Маска» в образах героев мультфильмов, «Один в один» с пародиями на персонажей, мини-премьеры отрядных сцен), подведение итогов, обновление «Монтажного стола».
- Регулярно – проделки Серого Экрана, почта, индивидуальные бонусы, фиксация личных и отрядных достижений.

Заключительный этап (дни 13 - 14)

- Финальное испытание от Серого Экрана (общее действие лагеря: массовая реплика, песня, флешмоб).
- Подготовка и премьера мультфильма (показ на «большом экране», стилизованный под кинофестиваль).
- Награждение, вручение грамот, «титрование» участников (каждый ребёнок упомянут в титрах с «киноролью»).
- Рефлексия: что запомнилось, чему научились, что создали вместе; итоговая «пресс-конференция» с отрядами в роли съёмочных групп.

Интеграция тематических направлений в игровую механику

- Художественное творчество и дизайн. Связано с воссозданием «стёртых» сцен и созданием визуальной части мультфильма. Каждая «станция» задаёт художественный язык дня (например, «Станция Сказок» – стилизация под народные орнаменты, «Станция Смеха» – гротеск и шарж).
- Рукоделие и прикладное творчество. Реализуется через создание реквизита, костюмов, предметов-ценностей, деталей для макета киностудии.
- Хореография и сценическое движение. Встроена в «воссоздание сцен» и подготовку финального показа. Танцевальные элементы трактуются как «язык героев» мультфильма.
- Театр и актёрское мастерство. Ключевая механика: каждый отряд «оживляет» сюжет, восстанавливает «стёртые» эпизоды, репетирует роли.
- Медиа и кинопроизводство. Лежит в основе всей легенды: отряды учатся простым приёмам съёмки, монтажа, озвучки.
- Исследовательская и проектная деятельность. Проявляется в поиске «следов Серого Экрана», расшифровке загадок, анализе сюжетов.

- Коммуникация и детское самоуправление. Поддерживается через ролевую структуру, межотрядные механики и систему поручений.
- Спорт и двигательная активность. Переосмысливается в формате «киноэкспедиций», «съёмочных дублей» и эстафет-квестов.
- Экологическая и ресурсосберегающая тематика. Интегрируется через бережное отношение к реквизиту, повторное использование материалов и «экономику съёмок».
- Музыкальное творчество. Работает на атмосферу и становится частью финального продукта.

Система мотивации и наград

Отрядные награды

- Кадры киноплёнки и предметы-Ценности для Чемодана Историй.
- Бонусы на «Монтажном столе» (полоски прогресса, спецэффекты на отрядной плёнке).
- Номинации на закрытии: «Самый дружный отряд», «Самый творческий», «За верность героям», «Лучшая киноэкспедиция», «Лучший сценарий дня».
- Право на «эксклюзивную локацию» для съёмки в один из дней.

Индивидуальные награды

- «Билеты успеха» за личные проявления Ценностей (помощь, инициатива, креатив).
- «Значки кинопрофессий» (режиссёр, оператор, художник и т. д.), которые можно «повышать» по мере освоения навыков.
- Роли в ключевых номерах и финальной премьере.
- Право выбора задания или дополнительного ресурса (реквизит, время в мастерской).
- Упоминание в титрах мультфильма с персональной «киноролью».

Общий стимул

- Финальная премьера мультфильма, где каждый ребёнок – соавтор. Это делает усилия осязаемыми и ценными.
- «Титры» как символический итог: каждый участник видит своё имя и вклад, что усиливает чувство причастности и ответственности за общий результат.

3.4. Система детского самоуправления

Общая логика и принципы

- **Добровольность + проба ролей.** Ребёнок не «назначается навсегда», а пробует разные роли через систему поручений и временных проектов.
 - **«Сверстник – сверстнику».** Старшие участники становятся наставниками для младших в творческих мастерских и съёмках; вожатый – координатор и «режиссёр процесса», а не единственный источник решений.
 - **Видимый результат.** Каждое дело завершается артефактом (афиша, кадр мультфильма, письмо поддержки, титры) или отметкой на общей карте.
 - **Безопасность и режим.** Самоуправление не отменяет правила безопасности, дежурства и тихий час, но встраивает их в сюжет.
- Возрастная дифференциация.** Роли и сложность задач адаптируются под группы 6,6 - 9, 10 - 13, 14 - 16 лет.

Уровни самоуправления

Отрядный уровень (микрокоманды)

Вместо абстрактного актива отряд делится на группы по ключевым направлениям программы. Например: театр, анимация, ДПИ, хореография, звук, медиа.

Роли в отряде:

- **Капитан мечты (командир отряда).** Координирует группы, ведёт «Дневник мечты отряда» (что получилось, что помешало, какая мечта дня сбылась), представляет отряд на общелагерных сборах.
- **Группа творчества и реквизита.** Отвечает за костюмы, декорации, афиши, оформление «Уголка мечты» в стилистике смены.
- **Группа съёмок и монтажа.** Готовит сцены, снимает, делает простые заготовки, собирает черновые фрагменты.
- **Группа звука и музыки.** Подбирает шумы/мелодии, репетирует песни, готовит звуковые эффекты.
- **Медиа студия.** Делает репортажи, истории, «трейлеры дня», оформляет афиши и «мечта-карточки».
- **Группа добрых дел («Почта мечты»).** Организует письма поддержки, «Тайного друга», мини-акции, например, «Подари улыбку».
- **Группа порядка («Миссия чистоты»).** Следит за порядком, готовит инвентарь, помогает с расстановкой реквизита на творческих проектах.

Межотрядный уровень («Гильдия мастеров» / «Киностудия»)

Здесь дети учатся договариваться между отрядами и видеть общую картину смены

Органы и роли:

- **Совет капитанов мечты.** Встреча раз в 3 - 4 дня с педагогом-организатором. Обсуждают общие дела, договариваются о совместных акциях, получают задания на межотрядные события (фестиваль, квест, гала-концерт).
- **«Почта мечты».** Дети пишут открытки-пожелания, «билеты возможностей» (обещание помочь другому отряду), мини-задания. Почтальоны (старшие отряды) разносят письма по расписанию.
- **Творческие инициативные группы (временные).** Формируются под конкретные дела: подготовка фестиваля, съёмка общего ролика, оформление лагеря. В них входят дети разных возрастов и отрядов.
- **Отряд мастеров.** Старшие участники курируют мастерские, проводят мини-мастер-классы для младших (например, «Как сделать маску», «Как записать звук»), выступают ассистентами вожатых на съёмках.

Органы самоуправления:

- **Сбор лагеря (высший орган).** Проходит в начале (знакомство с правилами самоуправления и «законами мечты»), в середине (корректировка плана по детским предложениям) и в конце (подведение итогов). Решения фиксируются на «Стене решений».
- **Совет дела.** Временная группа из представителей отрядов, которая готовит одно крупное событие (фестиваль, квест, гала-концерт). Дети распределяют зоны ответственности, составляют мини-план, проводят репетиции и отвечают за результат.
- **Экспертный совет (старшие дети).** Участники 14 - 16 лет выступают кураторами станций, ведущими мастер-классов, ассистентами по свету/звуку/монтажу. Это аналог проекта «Помощники вожатых», но в игровой стилистике программы.

Возрастная дифференциация ролей (с опорой на ваш опыт по возрастным группам)

- **Младшие (6,6 - 9 лет).** Игровые роли с чётким алгоритмом: «Помощники-мастера» (помогают в мастерских), «Почтальоны мини-писем», «Дизайнеры мечта-карточек», «Хранители улыбок».

Задания короткие (15 - 30 минут), с зримой наградой (значок, жетон, строчка в «Дневнике мечты»).

- **Средние (10 - 13 лет).** Берут на себя больше ответственности: ведут мини-проекты внутри отряда, становятся ведущими станций для младших, участвуют в Совете капитанов, готовят афиши и репортажи. Им важно иметь «продукт» и публичное признание (упоминание на линейке, роль в общем номере).
- **Старшие (14 - 16 лет).** Могут быть кураторами направлений, организовывать межотрядные дела, вести мастер-классы, помогать в технической части (свет, звук, монтаж), быть «наставниками мечты» для младших. Для них значимы самостоятельность и реальный вклад в общий результат (титры, монтаж, режиссура фрагментов).

Интеграция с игровой моделью и итоговым продуктом

Самоуправление напрямую работает на создание итогового продукта (мультфильм/спектакль/фестиваль), как это было в ваших проектах по «Союзмультфильму» и театральной смене.

- **«Карта мечты лагеря».** Отряды предлагают и голосуют за локации и станции (например, «Поляна смелых идей», «Мастерская чудес», «Аллея добрых дел»). Каждая реализованная идея отмечается значком на карте.
- **Подготовка итогового события.** Дети через Совет дела решают формат гала-концерта (мюзикл, парад мультфильмов, фестиваль талантов), распределяют номера, выбирают ведущих.
- **Создание «Книги мечтаний».** Отряды пишут короткие истории-мечты (3 - 5 предложений) и иллюстрируют их. Старшие помогают верстать, младшие рисуют. Книга становится памятным артефактом.
- **Титры и признание.** В итоговом видеоролике указываются имена детей, которые были организаторами, ведущими, кураторами. Это усиливает ощущение реального вклада – как в вашей концепции творческой лаборатории-отряда.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Нормативно-правовое обеспечение программы

Международные конвенции и соглашения:

- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);

Федеральные законы:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Федеральный закон от 28 декабря 2024 г. № 543-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», который вступил в силу с 1 апреля 2025 года.
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
- Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации».
- Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ "О российском движении детей и молодежи".
- Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
- План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р).
- Федеральный закон № 465-ФЗ от 28.12.2016г. «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей».

Приказы и постановления министерств и ведомств РФ:

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Минпросвещения России от 15.04.2022 №СК-295/06 "Об использовании государственных символов Российской Федерации".

Законы Свердловской области:

- Закон Свердловской области от 15.06.2011г. №38-03 «Об организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в Свердловской области» (с изменениями на 29 июля 2021 года).

Постановления и распоряжения Администрации Полевского муниципального округа

Постановление Администрации ПМО от 12.02.2026г. №125 «Об организации отдыха, занятости детей и подростков Полевского муниципального округа Свердловской области в 2026 году».

4.2. Информационно - методическое обеспечение программы

Информационное сопровождение деятельности в ЗСС ДОЛ «Городок солнца» будет производиться через страницу на официальном корпоративном сайте ПАО «ТМК», официальную группу лагеря в ВКонтакте, видеосюжеты «11 канала» городского телевидения, телеканала, городские газеты «Рабочая правда» и «Диалог»;

Методическое обеспечение представляет собой систему организационных и содержательных мероприятий, направленных на подготовку и помощь педагогическому составу, ответственному за проведение смен. Оно обеспечивает условия для успешного выполнения целей и задач программы, способствует профессиональному развитию сотрудников и повышает эффективность воспитательного процесса.

Основные формы методического сопровождения:

- **Нормативно-правовая база:** разработанные локальные акты лагеря, планы работы, приказы и распоряжения руководства, регулирующие работу сотрудников.
- **Инструктивно-методические мероприятия:** проведение вводных инструктажей, собраний и совещаний для обсуждения и согласования основных направлений работы смены.
- **Практико-ориентированные занятия:** тренинги, деловые игры, мастер-классы для формирования практических навыков у сотрудников.
- **Аналитика и обратная связь:** регулярный мониторинг качества реализации программы, обсуждение успехов и недостатков, составление предложений по улучшению работы.
- **Работа с инновациями:** организация исследований, экспериментальных площадок, апробации современных форм и методов воспитательной работы.
- **Профессиональное развитие:** курсы повышения квалификации, участие в конкурсах, публикация методических разработок, посещение обучающих мероприятий.

Этапы организации методического сопровождения:

- **Планирование:** определение целей, задач, сроков и этапов реализации методического сопровождения, утверждение плана-графика работы.
- **Реализация:** непосредственное проведение запланированных мероприятий, осуществление контроля за качеством выполнения работ.
- **Анализ итогов:** обобщение опыта, оформление выводов и рекомендаций, представление аналитических докладов руководству лагеря.

Руководитель лагеря играет ключевую роль в процессе методического сопровождения. Его обязанности включают:

- разработку документации,
- консультирование сотрудников по вопросам методики воспитательной работы,
- систематизацию и распространение лучшего опыта.

Эффективность воспитательной программы зависит от грамотно организованной системы методического сопровождения, которая помогает создавать благоприятные условия для личностного роста детей и профессионально-педагогического развития сотрудников лагеря.

4.3. Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение реализации воспитательной программы ЗСС ДОЛ «Городок солнца» охватывает широкий спектр компонентов инфраструктуры, оборудования и технических средств и направлено на создание необходимых условий, которые обеспечивают комфортное проживание, здоровое питание, всестороннее развитие и безопасность детей во время лагерной смены.

Все материальное оснащение соответствует установленным санитарно-гигиеническим нормам и обеспечивает полноценную реализацию воспитательной программы.

Элементы материально-технического обеспечения:

- **Строительная инфраструктура:**

Жилые корпуса: оборудованы мебелью (кроватями, местами для хранения личных вещей (тумбочками, шкафчиками), сушильными шкафами), постельными принадлежностями (матрасы, на матрасники, подушки, пледы, одеяла, простыни, наволочки, полотенца), системами отопления и освещения, санитарными комнатами.

- **Административные здания:** кабинеты администрации, комнаты хранения инвентаря.
- **Общежития и столовые:** столовая имеет достаточное количество посадочных мест, обеденных зон, кухню с необходимым оборудованием для приготовления пищи.
- **Зона медицинского обслуживания:** медицинский пункт, оборудованный кабинетом первичного приема, кабинетом врача, изолированными боксами для инфекционных, кишечных и респираторных больных с тамбур-шлюзами, процедурным кабинетом с необходимым медицинским оборудованием, медикаментами и инструментами.
- **Спортивная зона:** спортплощадки, 2 футбольных поля, волейбольные и баскетбольные площадки, теннисный зал, спортивный зал, бассейн.
- **Досугово-воспитательные пространства:** клуб, творческие мастерские, летняя эстрада, библиотека.
- **Комнаты для личной гигиены:** туалетные комнаты.
- **Территория рекреации:** зеленые насаждения, кедровая аллея, зоны отдыха с лавочками, беседки, спортивные сооружения, веревочный городок, костровая поляна, детские игровые зоны.

Коммунально-эксплуатационная система:

- **Электричество и водоснабжение:** бесперебойная подача электроэнергии, чистой воды, канализации, централизованного горячего водоснабжения.
- **Отопление:** обогрев жилых корпусов и общественных зданий.
- **Охранная система:** забор вокруг территории, ворота, видеонаблюдение, тревожные кнопки, охранники, патрулирование территории.
- **Система пожарной безопасности:** автоматическая мотопомпа для пожаротушения, летний водопровод, оповещение, наличие достаточного количества огнетушителей, знаков эвакуации.

Организационный транспорт и коммуникации:

- **Автотранспорт:** автобус для перевозки сотрудников, экстренных случаев.
- **Средства связи:** телефоны, рации, точки беспроводного интернета, подключение к глобальной сети.

Оснащённость техническими средствами:

- **Оборудование для столовой:** плиты, духовые шкафы, пароконвекционная печь, посудомоечные машины, холодильники, термопоты.

- **Медицинское оборудование:** аптечки первой помощи, термометры, аппарат для измерения давления, перевязочный материал.

Образовательные ресурсы: компьютер, ноутбук, проекторы, печатающие устройства, музыкальный центр, программное обеспечение. Игрушки, настольные игры, конструкторы, сценические костюмы, декорации, оборудование для гончарной мастерской.

- **Физкультурно-спортивное оборудование:** спортивный инвентарь для веселых стартов, мячи, ракетки, скакалки, гимнастические снаряды.
- **Творческое оборудование:** музыкальная аппаратура, световое оборудование, реквизит для спектаклей, художественные материалы.
- **Информационное оснащение:** Интернет-подключение, Wi-Fi сети, телефонная связь. Средства аудиовизуальной фиксации и трансляции (видеокамеры, фотоаппаратура, звукозаписывающая аппаратура).

Медикаментозное и продовольственное обеспечение:

- **Продуктовое снабжение:** Полноценное питание детей и сотрудников: трехразовое горячее питание, дополнительные перекусы (полдник и второй ужин), питьевой режим.
- **Хранение продуктов питания:** складские помещения, холодильники, морозильные камеры.
- **Фармакологическое обеспечение:** лекарства, дезинфицирующие растворы, антисептики, витамины, бинты, марлевые повязки, шприцы.

Гигиенические нормы и правила эксплуатации:

- Ежедневная уборка помещений, дезинфекция поверхностей, соблюдение правил личной гигиены.
- Наличие медперсонала для своевременного выявления заболеваний.
- Контроль соблюдения норм поведения детьми и персоналом.

Комплексная реализация указанных пунктов Материально-технического обеспечения позволяет ЗСС ДОЛ «Городок солнца» успешно реализовывать свою программу, создавая оптимальные условия для отдыха, укрепления здоровья, социального общения и творческого самовыражения детей.

4.4. Финансовое обеспечение программы осуществляется за счет:

- средств балансодержателя ПАО «ТМК»

4.5. Кадровое обеспечение

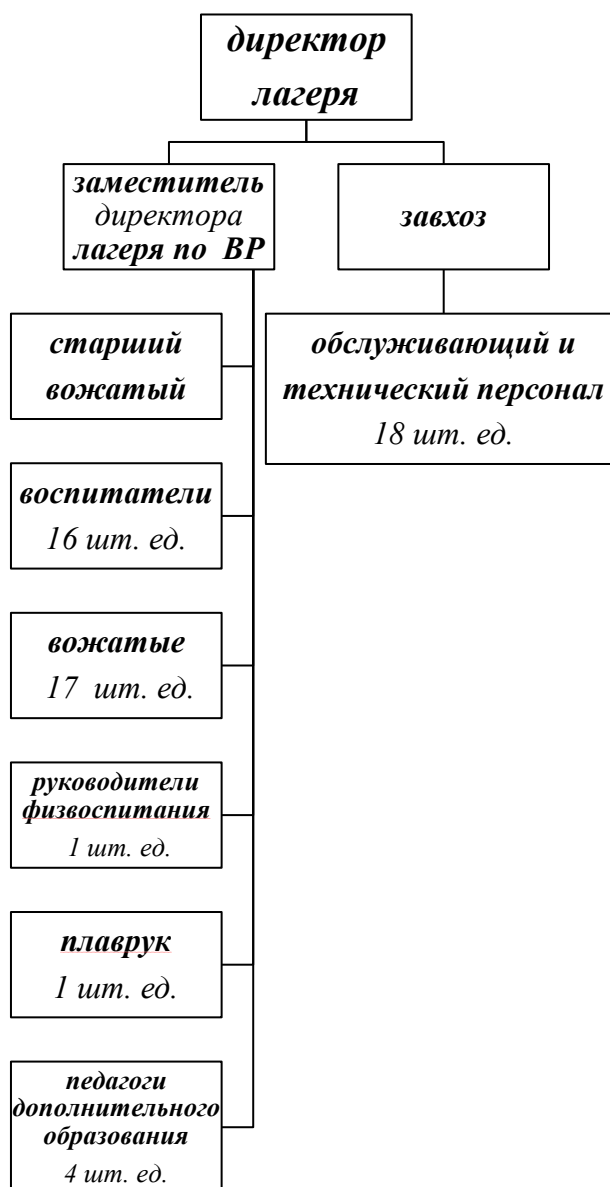
Механизм кадрового обеспечения ЗСС ДОЛ «Городок солнца», направленный на достижение высоких стандартов качества и эффективности в области воспитательной работы с детьми. Кадровое обеспечение реализации воспитательной программы ЗСС ДОЛ «Городок солнца» является одним из ключевых факторов успеха всего воспитательного процесса. Правильная подборка и подготовка кадров определяют атмосферу в коллективе, уровень доверия между взрослыми и детьми, степень вовлечённости ребят в образовательную и досуговую деятельность.

Документы и должностные инструкции определяют обязанности и полномочия каждого работника:

Руководитель лагеря	Ответственность за жизнь и здоровье детей и подростков. Курирование воспитательной программы. Взаимодействие со службами лагеря, материально-техническое и финансовое обеспечение реализации программы. Выдача разрешений на перемещение детей и персонала за территорию лагеря.
Заместитель руководителя по ВР	Подготовительное и актуальное планирование программы, координация работы вожатых и воспитателей, консультирование вожатых, контроль над реализацией программы. Составление графиков выходных.
Старший вожатый	Подготовительное и актуальное планирование программы, координация работы вожатых, консультирование инструкторов и вожатых, контроль над реализацией программы.
Воспитатель	Ответственность за жизнь и здоровье детей, обеспечение выполнения распорядка дня, составление всех необходимых документов по отряду, выстраивание коммуникации с родителями, ответственность за выполнение воспитательной программы внутри отряда, ответственность за санитарно-эпидемиологическое состояние корпуса и прилегающей территории, создание и поддержание благоприятного психологического климата в отряде, помощь отряду в организации и проведении развлекательных и спортивных мероприятий. Выставление баллов в соответствии с рейтинговой системой лагеря.
Вожатый	Ответственность за жизнь и здоровье детей, организация жизни отряда согласно правилам и распорядку дня, организация вечерних мероприятий, подготовка отряда к участию в общелагерных мероприятиях, организация ежедневной рефлексии (вечерние отрядные свечки), создание и поддержание благоприятного психологического климата в отряде, организация и проведение развлекательных и спортивных мероприятий. Выставление баллов в

	соответствии с рейтинговой системой лагеря, контроль над ведением рейтинга в отряде.
Физрук	Ответственность за жизнь и здоровье детей на спортплощадках. Планирование и проведение утренней гимнастики и часов здоровья. Подготовка и проведение спортивных командных и личных турниров.
Плаврук	Ответственность за жизнь и здоровье детей в бассейне. Планирование и проведение спортивных соревнований по плаванию и играм на воде.
Педагоги дополнительного образования	Ответственность за жизнь и здоровье детей во время занятий в мастерских. Реализация внеотрядных образовательных программ дополнительного образования.
Помощник воспитателя	Помощь в организации жизни отряда согласно правилам и распорядку дня, организация вечерних мероприятий, подготовка отряда к участию в общелагерных мероприятиях, организация и проведение развлекательных и спортивных мероприятий. Выставление баллов в соответствии с рейтинговой системой лагеря, контроль над ведением рейтинга в отряде.

Согласно штатному расписанию лагерь укомплектован:



Основные этапы кадровой политики ЗСС ДОЛ «Городок солнца»:

- **Комплектование штата:** набор и отбор специалистов по профессиональным качествам, опыту работы, личным характеристикам.
- **Повышение квалификации:** организация различных видов обучения и переподготовки, наставничество опытных коллег.
- **Оценка эффективности работы:** регулярные аттестации, анализ отзывов детей и родителей, самооценка сотрудников.
- **Стимулирование и мотивация:** премирование лучших сотрудников, награждение грамотами, дипломами, моральное поощрение.

- **Оптимизация рабочего процесса:** распределение нагрузки, установление оптимального режима работы, использование эффективных форм сотрудничества.

Особенности подбора кадров для детской сферы:

Особенное внимание уделяется следующим критериям отбора:

- Профильное образование и опыт работы с детьми.
- Личностные характеристики кандидата: доброжелательность, ответственность, терпеливость, умение находить контакт с ребёнком.
- Здоровье и физическая выносливость.
- Отсутствие судимости и вредных привычек.
- Грамотно подобранный и подготовленный кадровый ресурс обеспечит качественную реализацию воспитательной программы, создаст условия для полноценного физического, интеллектуального и нравственного развития детей, способствуя формированию здоровой личности.

5. МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Оценка эффективности реализации программы «Время исполнять мечты» осуществляется на основе системы критериев, показателей и диагностических методов, позволяющих объективно определить степень достижения поставленной цели и задач, уровень удовлетворённости участников, а также качество организуемой деятельности.

Критерии оценки эффективности реализации программы:

Личностное развитие и самореализация

- **Доля участников, реализовавших хотя бы одну персональную творческую задачу** (мини-проект, сольный номер, авторская поделка, роль в спектакле и т. п.). Показатель считается по количеству детей, у которых есть зафиксированный индивидуальный результат.
- **Динамика уверенности в самовыражении:** сравнение вводного и итогового мини-интервью/анкеты (шкала 1 - 5: «боюсь выступать» → «готов показать результат»).
- **Количество зафиксированных «личных побед»** по системе отрядных «свечей» или доски достижений (например, «я впервые станцевал», «сделал сложную поделку», «выступил перед всеми»).
- **Наличие индивидуальных траекторий:** сколько детей получили задания/роли, адаптированные под их склонности (по наблюдениям вожатых и педагогов мастерских).

Вовлечённость и командная работа

- **Регулярность участия в ключевых событиях:** процент детей, которые стабильно вовлечены в утренние активности, мастерские и вечерние мероприятия (не пропускали более 1-2 дней без уважительной причины).
- **Качество межотрядного взаимодействия:** наличие совместных проектов между отрядами (коллаборации, обмен мастер-классами, совместные репетиции), количество таких инициатив.
- **Уровень кооперации внутри отряда:** по наблюдениям педагогов — доля детей, которые брали на себя роли «помощник», «организатор мини-задачи», «хранитель правил» хотя бы раз за смену.
- **Индекс «ситуации успеха»:** сколько раз за смену каждый отряд пережил опыт общего достижения (победа в КТД, успешная премьера, завершённая инсталляция), где успех ощутим для всех.

Творческая продуктивность и качество результатов

- **Количество завершённых творческих продуктов на отряд** (эскизы, костюмы, декорации, хореографические этюды, мини-спектакли, арт-объекты, музыкальные номера). Важно именно «завершённость» (есть финальный вид, пригодный для показа/выставки).
- **Разнообразие жанров и техник:** охват направлений, заявленных в программе (театр, хореография, рукоделие, дизайн, музыка, уличные инсталляции).
- **Публичность результатов:** число мероприятий, где дети демонстрировали итоги работы (отрядные презентации, фестиваль, гала-концерт, выставка, «день открытых дверей» для родителей).
- **Экспертная оценка качества** (если есть профильные педагоги): соответствие возрастным возможностям, оригинальность, целостность образа/номера/поделки, уровень исполнения.

Игровая модель и погружение в легенду

- **Понимание и принятие легенды смены:** по итогам короткой беседы/викторины в середине и конце смены – процент детей, способных связно рассказать суть легенды и свою роль в ней.
- **Использование игровых механик в повседневной жизни отряда:** насколько дети сами иницируют игровые элементы (жетоны, рейтинги, «квестовые» поручения, ритуалы), а не просто выполняют задания «по указке».
- **Соответствие режимных моментов и сюжета:** насколько органично ключевые события (зарядка, «дневной движ», мастерские, бассейн, вечерние клубные мероприятия) встроены в легенду (фиксируется по плану-сетке и наблюдениям).
- **Эмоциональная вовлечённость в сюжет:** по дневникам вожатых и «экранам настроения» – частота упоминаний игровых образов/событий в разговорах детей.

Оздоровление и режим дня

- **Соблюдение режима и норм нагрузки:** отсутствие системных срывов по ключевым точкам (приём пищи, тихий час, отбой), корректное чередование активных и спокойных блоков.
- **Участие в оздоровительных мероприятиях:** процент детей, регулярно посещающих зарядку, спортивные игры, бассейн (с учётом медицинских допусков).

- **Динамика самочувствия:** по отметкам медработника и «экрану настроения» – снижение количества жалоб на усталость/перегрев/стресс к концу смены.
- **Баланс «интенсивность – восстановление»:** наличие в плане-сетке «тихих» активностей (рисование, настольные игры, чтение, релаксация) в периоды пиковой нагрузки.

Социально-психологический климат

- **Индекс удовлетворённости сменой:** итоговое анкетирование детей (шкала 1–10) по вопросам «мне было интересно», «я нашёл друзей», «я чувствовал себя в безопасности», «я смог проявить себя».
- **Частота и характер конфликтов:** количество зафиксированных серьёзных конфликтов и процент их конструктивного разрешения силами отряда/вожатых (без привлечения администрации).
- **Включённость «тихих» и новых детей:** сколько детей из группы риска (новички, застенчивые, дети с низкой активностью) хотя бы раз стали заметными участниками общего дела.
- **Качество обратной связи:** полнота и искренность дневников/«листочков откровений», процент детей, оставивших осмысленные комментарии (не «всё круто», а с примерами).

Организационная и методическая эффективность

- **Выполнение плана-сетки:** процент запланированных мероприятий, проведённых в срок и в полном объёме.
- **Гибкость программы:** количество корректировок плана из-за погоды/логистики и их качество (были ли замены равноценными по смыслу и нагрузке).
- **Согласованность работы служб:** отсутствие значимых накладок по бассейну, мастерским, сцене, питанию (важно при работе с несколькими локациями и интервалами).
- **Методическая оснащённость:** наличие у вожатых понятных сценариев, чек-листов, карточек ролей/заданий, соответствие их легенде и возрасту отрядов.

Итоговые и «фестивальные» результаты

- **Готовность итогового продукта:** наличие завершённого общего события (спектакль, фестиваль, выставка, парад), соответствующего заявленной концепции.

- **Масштаб участия:** процент детей, задействованных в финальном мероприятии хотя бы в одной роли (артист, художник, помощник за сценой, ведущий, администратор площадки).
- **Обратная связь от «внешних зрителей»** (родители, гости, приглашённые эксперты): оценка по критериям «эмоциональный отклик», «качество исполнения», «узнаваемость концепции».
- **Перенос опыта:** наличие идей/практик, которые отряды/вожатые готовы использовать в будущем (фиксируется на «огоньке прощания» или в итоговой анкете).

Инструменты сбора данных

Чтобы критерии работали на практике используются:

- **Ежедневные «экраны настроения»** (цветовые шкалы, смайлики, короткие подписи).
- **Отрядные «свечи» и анализ дня** с фиксацией 1–2 ярких примеров по ключевым критериям.
- **Листки откровений** и мини-анкеты (2–3 вопроса в день, 5–7 вопросов в конце).
- **Чек-листы вожатых** по выполнению режимных моментов, безопасности и вовлечённости.
- **Портфолио отряда** (фото, эскизы, афиши, видеозаписи репетиций, фрагменты сценариев).

6. ФАКТОРЫ РИСКА

В процессе реализации программы «Время исполнять мечты» возможны различные риски, способные повлиять на качество её проведения и достижение заявленных результатов. Ниже представлены предполагаемые факторы риска и способы их минимизации:

Категория риска	Конкретный риск	Способы преодоления
Организационно-логистические	Сбой расписания, наложение активностей (в т. ч. бассейн, мастерские, репетиции)	Чёткая план-сетка с буфером 10–15 мин; координаторы потоков; параллельные площадки; визуальная навигация (флажки, цветовые коды)
	Нехватка инвентаря/материалов для мастерских	Чек-лист с запасом 20–30 %; резервный набор «быстрых альтернатив»; система межотрядной взаимопомощи; блок «заготовки» накануне ключевых событий
Погодные/внешние	Дождь/жара/ветер срывают уличные активности	«Дождевой сценарий» для каждой ключевой активности с переносом в залы без потери смысла; зонирование по локациям; тенты/навесы, запас дождевиков и головных уборов; пик жары — спокойные мастерские в зале
Творческие/игровые	Дети не погружаются в легенду, воспринимают механику как «обязаловку»	Ритуал «входа в мир мечты» в день заезда (роль/символ); прозрачная «экономика мечты» (жетоны/баллы → реальные возможности); ежедневные 5–7-минутные ритуалы связи мастерской с легендой
	Дисбаланс жанров: часть детей остаётся без значимой роли	Принцип «обязательное + выбор»; перекрёстные роли (осветители, костюмеры, ведущие и т. п.); ротация мастерских каждые 2–3 дня
Психолого-педагогические	Конфликты, буллинг, изоляция «тихий» детей	Система детского самоуправления с понятными ролями; ежедневные «свечи» и «экраны настроения»; тренинг вожатых по медиации; игры на сплочение по 5–10 мин в начале дня
	Страх публичного выступления	Ступенчатая система (отряд → межотряд → фестиваль); варианты «без сцены» (за кулисами, свет/звук, афиши); ритуалы поддержки («круг аплодисментов», «три добрых слова»)
Оздоровительные/режимные	Перегрузка и усталость из-за высокой интенсивности	«Тихие окна» после активных блоков; дифференциация нагрузки по возрасту; мониторинг самочувствия («экран настроения», шкала усталости 1–5)
	Нарушение режима (тихий час, отбой) из-за	Жёсткие таймеры и обратный отсчёт; резерв времени на «успешные авралы»; правило:

Категория риска	Конкретный риск	Способы преодоления
	затянувшихся репетиций	репетиции не сдвигают ключевые режимные точки
Ресурсно-кадровые	Недостаточная подготовка вожатых к творческим/игровым механикам	Предсменный интенсив (легенда, сценарии, отработка ролей); «папка вожатого» с готовыми карточками игр/ритуалов/чек-листами; наставничество и ежедневные планерки
	Выгорание вожатых	Сбалансированная нагрузка с «окнами» отдыха; поддержка психолога, супервизии; ритуалы восстановления (15 минут тишины после вечернего мероприятия)
Итоговые события	Срыв/низкое качество финального продукта из-за неравномерной готовности отрядов	Промежуточные мини-премьеры каждые 3–4 дня; технический прогон за 1–2 дня; план «Б» по формату (замена номера на близкий по смыслу)
	Низкая вовлечённость части детей в итоговый продукт	«Карта участия» с 2–3 конкретными задачами на каждого; церемония признания всех ролей (в т. ч. «за кулисами»)

7. СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Система обратной связи программы «Время исполнять мечты»

Система обратной связи выстроена так, чтобы давать оперативную картину по вовлечённости, самочувствию и качеству погружения в смену, а данные использовать для ежедневной корректировки плана работы.

Уровни сбора обратной связи

Уровень / кто даёт	Что фиксируем	Как собираем	Периодичность	Кто обрабатывает
Дети (индивидуально)	Самочувствие, усталость, интерес к конкретным мастерским/репетициям, страхи (в т. ч. сцена), личные «маленькие победы»	«Экран настроения» (цветовые метки/смайлы), шкала усталости 1–5, «листок откровений» (2–3 вопроса), «карта участия» (какие задачи взял)	Ежедневно: утром (настрой), днём (усталость), вечером (итог)	Вожатые и воспитатели отрядов;
Дети (отрядно)	Динамика сплочённости, конфликты, понимание легенды, готовность к итоговым событиям	Отрядная «свеча», мини-интервью по кругу («1 успех, 1 трудность, 1 просьба»), голосование за активность дня	Ежедневно вечером; раз в 3 дня — углублённый разбор	Вожатые
Дети (межотрядно/событийно)	Впечатления от ключевых событий (мастерские, бассейн, репетиции, уличные активности), понятность игровых механик	Короткие стикеры-отзывы у выхода с площадки, голосование жетонами («куда хочу завтра»)	После каждой ключевой активности; раз в 2–3 дня — общий срез	Старший вожатый
Вожатые	Сложности с реализацией игровых механик, перегруз детей, узкие места логистики, идеи по адаптации легенды	Утренняя/вечерняя планерка, «лист быстрых фиксаций» (что сработало/что нет), карточки-сигналы (жёлтый/красный)	Ежедневно; экстренные сигналы — сразу	Старший вожатый, заместитель по ВР
Педагоги мастерских / профильные специалисты	Качество вовлечённости по направлениям (театр, рукоделие, хореография), готовность итогового продукта, нехватка материалов	Чек-листы готовности, «карта навыков» (что освоил ребёнок), мини-отчёт по мастерским	Ежедневно после блока; раз в 3–4 дня — промежуточный срез	Руководители мастерских
Родители	Ожидания, тревожность, впечатления от промежуточных результатов (фото/видео, короткие отчёты)	Еженедельный опрос (5 вопросов), чат-бот с быстрой оценкой «насколько ребёнок вовлечён», очные мини-встречи/онлайн	1 раз в неделю; экстренные обращения — по факту	Руководитель, воспитатели

8. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Научно-методическая и учебная литература (по задачам программы)

1. Григорьева Е. И. *Современные технологии социально-культурной деятельности*. Учебное пособие. – Тамбов: Першина, 2004. – 284 с.
2. Куприянов Б. В. и др. *Организация досуговых мероприятий*. Учебник. / под ред. Б. В. Куприянова. – М.: Академия, 2014. – 288 с. (даёт рабочие форматы активностей, которые можно адаптировать под игровые механики смены).
3. *Социальное воспитание в учреждениях дополнительного образования детей*. Учебное пособие / под ред. А. В. Мудрика. – М.: Академия, 2004. – 240 с. (полезно для проработки детского самоуправления и групповой динамики).
4. Давлетчин И. Л. *Развитие культуры досуга подростков в социально-культурной деятельности детского оздоровительного лагеря*. Диссертация. – Челябинск, 2015. – 203 с. (конкретика по досуговым практикам именно в лагере).
5. Таран Ю. Н. *Социально-педагогические ориентиры лета: опыт профильных смен*. Научно-методическое пособие. – Липецк, 2002. – 176 с. (реальные кейсы профильных смен, пригодится при формировании тематических мастерских).
6. Попова И. Н. *Развивающий детский отдых: методики и технологии организации*. Методическое пособие. – М.: Русское слово, 2018. – 200 с. (практические технологии, хорошо ложится на мультижанровые форматы).
7. Соколова Л. В., Молчанова А. В. *Организация воспитательной работы в детском оздоровительном лагере дневного пребывания*. Учебно-методическое пособие. – М.: КноРус, 2020. – 162 с. (структура дня, логика воспитательных событий – релевантно для вашей детализированной план-сетки).
8. Лопачева К. М., Штанько И. В. *Организация работы детского оздоровительного лагеря дневного пребывания при образовательном учреждении*. Учебно-методическое пособие. – М.: АСОУ, 2019. – 92 с. (логистика, режим, локальные события).
9. «Кипарис-7» (коллективно-творческие дела, инсценировки, праздники, игры, сценарии). Учебное пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 192 с. (готовые игровые заготовки для мастерских и вечерних дел).

10. Щуркова Н. Е. *Лекции о воспитании*. – М.: Центр «Педагогический поиск», 2009. – 208 с. (методика воспитательных ситуаций, работа с ценностями – хорошо встраивается в легенду смены).
11. Титова Е. В. *Если знать, как действовать: разговор о методике воспитания*. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1993. – 190 с. (понятные приёмы работы с детским коллективом).
12. Синицына Ю. А. *Первичные формы работы с детским коллективом // Дополнительное образование и воспитание*. – 2020. – № 1. – С. 18–22. (конкретные техники на старте смены и для поддержания динамики).
13. Григорьев О. А., Стеблецов Е. А. *Организация физкультурно-оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере*. Учебное пособие. – М.: Юрайт, 2020. – 260 с. (научно обоснованная дозировка нагрузок, чередование активностей).
14. Кравченко А. В., Петров С. В. *Безопасность детского лагеря. Настольная книга вожатого*. Учебное пособие. – М.: МПГУ, 2025. – 176 с. (профилактика рисков, алгоритмы действий – важно для быстрой эскалации сигналов).
15. Методические рекомендации по составлению программ педагогической деятельности по организации отдыха детей и их оздоровления / Л. Г. Белоногова, А. Б. Крамар. – Южно-Сахалинск, 2020. – 44 с. (шаблоны структуры программы, которые можно использовать как каркас).

Публикации и материалы

16. Методическая разработка психологического занятия «*От мечты к цели*». (практические упражнения для перевода желаний в действия; можно адаптировать для отрядных «свечей»).
17. Большая психологическая игра-тренинг «*Путешествие к мечте*». (готовая игровая логика, которую можно масштабировать на всю смену).
18. Конспект НОД «*Мечты сбываются*». (конкретные творческие техники, включая арт-терапию; хорошо ложится на мастерские).
19. Конспект ООД «*За мечтой*». (набор приёмов для бесед и рефлексии по теме мечты).
20. Проект «*Маршрут добра „Время исполнять мечты“*» (Фонд Тимченко). (социальный контекст и атмосфера поддержки; даёт идеи, как строить «ситуации успеха»).

21. Выставка «*Время исполнять мечты*» (проект «Московское долголетие»).
(истории реализации – можно использовать как мотивационные примеры в начале/середине смены).

Интернет-ресурсы (практика, сценарии, оперативная методичка)

1. **nsportal.ru.**

2. **b17.ru.**

3. **Вожатый.RU** ( <http://www.vozhatyj.ru/>).

4. **Планерочка** ( <http://planerochka.org/>).

5. **Летний лагерь** ( <http://summercamp.ru>).

6. **Российское движение детей и молодёжи «Движение Первых»** ( <https://будьвдвижении.рф>).

План-сетка 1 смены 2026 года «Гора самоцветов» сроки реализации: 24 июня – 7 июля 2026 года

День смены	Утро	День	Вечер
День 1 (24.06, ср). Заезд «Призвание Хранителей»	12:30: заезд, расселение, инструктажи; 12:30–13:00: игры на знакомство, формирование актива отряда	16.30: мини-задание «Узел дружбы» (плетение браслета-оберега); 18:45: КТД «Карта легенд» (рисование сектора Горы, оформление отрядного уголка)	20:00–20:45: ритуал «Оживление» (наклеивание «Символа дня» на стартовые камни, шествие к Горе); 21:00–21:45: вечерний огонёк «Имена и искры»
День 2 (25.06, чт). «Секреты узора»	09:25: зарядка «Ритмы Севера»; 10:15–11:00: просмотр серии мультфильма, получение «Символа дня» («Древо жизни»)	11:00–13:00: мастерские «Вышивка-оберег» и «Мозаика из круп»; 16:45–18:45: эстафета «Узоры на бегу»	20:00–20:45: ритуал «Оживление Горы», рефлексия «Что значит линия?»; 21:00–21:45: клубные мероприятия
День 3 (26.06, пт). «Голос мелодии»	10:15–11:00: просмотр серии, символ дня (курай/свирель)	11:00–13:00: мастерская «Живая музыка: оркестр из ничего»; 16:45–18:45: музыкальный квест «Найди потерянный звук»	20:00–20:45: «Оживление Горы» + мини-концерт «Первые звуки»; 21:00–21:45: подготовка номеров
День 4 (27.06, сб). «Танец единства»	10:15–11:00: просмотр серии, символ дня (хоровод)	11:00–13:00: танцевальная мастерская (разучивание элементов, постановка мини-связки); 16:45–18:45: игра «Танцуй, как народ»	20:00–20:45: «Оживление Горы» + флешмоб «Круг дружбы»; 21:00–21:45: репетиции
День 5 (28.06, вс). «Образ и театр»	10:15–11:00: просмотр серии, символ дня (маска)	11:00–13:00: театральная мастерская (образы, костюмы, грим-эскизы); 16:45–18:45: мини-фестиваль «Театр на поляне» (показ 2-минутных сценок)	20:00–20:45: «Оживление Горы» + рефлексия «Кто я в этой истории?»; 21:00–21:45: работа над финальным спектаклем
День 6 (29.06, пн). «Ремесло земли»	10:15–11:00: просмотр серии, символ дня (глиняный сосуд)	11:00–13:00: мастерская «Гончарная мастерская: Земля-матушка» (лепка); 16:45–18:45: эко-дизайн (панно из сухоцветов/камней)	20:00–20:45: «Оживление Горы» + выставка «Дары земли»; 21:00–21:45: доработка творческих продуктов
День 7 (30.06, вт). «Вкус дружбы»	10:15–11:00: просмотр серии, символ дня (блюдо/ложка)	11:00–13:00: практикум «Кухни народов России» (приготовление мини-порций); 16:45–18:45: квест «Тайны застолья» (загадки о блюдах, сервировка)	20:00–20:45: «Оживление Горы» + «Пир на весь мир» (дегустация/фотозона); 21:00–21:45: репетиции

День смены	Утро	День	Вечер
День 8 (01.07, ср). «Юный ювелир и оберег»	10:15– 11:00: просмотр серии, символ дня (монисто/бусина)	11:00– 13:00: мастерская «Юный ювелир: Монисто и обереги»; 16:45–18:45: шоу «Парад украшений»	20:00–20:45: «Оживление Горы» + обмен «Искра за оберег»; 21:00–21:45: отработка финальных номеров
День 9 (02.07, чт). «Архитектура и город мастеров»	09.00 зарядка 10:15– 11:00: просмотр серии, символ дня (купол/башня)	11:00– 13:00: конструирование «Город мастеров» (картон/Лего); 16:45– 18:45: квест «Город на ладони» (поиск архитектурных знаков)	20:00–20:45: «Оживление Горы» + мини-выставка макетов; 21:00–21:45: репетиции
День 10 (03.07, пт). «Слово и письмо»	09.00 зарядка 10:15– 11:00: просмотр серии, символ дня (буква/узел)	11:00– 13:00: мастерская «Каллиграфия и леттеринг»; 16:45– 18:45: литературная гостиная «Мастера-сказители» (инсценировки сказок)	20:00–20:45: «Оживление Горы» + чтение «Сказок Горы»; 21:00–21:45: финальные штрихи к выступлениям
День 11 (04.07, сб). «Игра предков»	09.00 зарядка 10:15– 11:00: просмотр серии, символ дня (мяч/бита)	11:00– 13:00: игротка «Сила в единстве» (лапта, городки и др.); 16:45– 18:45: командные эстафеты «Игры народов»	20:00–20:45: «Оживление Горы» + награждение «За силу и ловкость»; 21:00–21:45: репетиции
День 12 (05.07, вс). «Батик и ткань»	09.00 зарядка 10:15– 11:00: просмотр серии, символ дня (платок/узор)	11:00– 13:00: мастерская «Батик по-русски: Узоры на ткани»; 16:45–18:45: дефиле «Платки единства»	20:00–20:45: «Оживление Горы» + фотозона «Тканая история»; 21:00–21:45: генеральная подготовка к финалу
День 13 (06.07, пн). Генеральная репетиция Финал	09.00 зарядка 10:15– 11:00: просмотр серии, символ дня (нота/свет)	11:00– 13:00: генеральная репетиция «Симфония Десяти Народов»; 16:45– 18:45: монтаж и украшение Горы (финальные детали, подсветка)	20:00–20:45: финальное «Оживление Горы» + «Круг мастеров» (рефлексия); 21:00–21:45: последние приготовления фестиваль «Пробуждение Горы» (спектакль, парад костюмов, включение подсветки Горы); общее фото;
День 14 (07.07, вт). Отъезд	09:45– 10:45: торжественная линейка; , финальные штрихи, построение отрядов	11:00– 13:30: церемония награждения «Десять Корон Мастеров»; общее фото; 13:30– 14:00: завершение мероприятий, финальный круг, сборы перед отъездом	14:00: отъезд

План-сетка 2 смены 2026 года «Экоград: строим будущее вместе!» сроки реализации: 11 июля – 24 июля 2026 года

День смены	Утро	День	Вечер
День 1 (заезд). «Город ждёт своих строителей»	12:30: заезд, расселение, инструктажи по безопасности	13:30– 14:10: линейка открытия «Город ждёт своих строителей», вручение фанерных основ, паспортов районов и стартового капитала (50 экоинов); 14:30– 16:20: распределение ролей в отрядах (мэр, архитектор, эколог и др.), создание «Уголка отряда» (название района, палитра, ценности); старт экопочты (письма соседним районам)	20:00–20:40 Отрядный огонек знакомств (1–2-минутные презентации экоманд: девиз, символ, цель района); 21:00–21:45: отрядный круг, первые идеи по концепции района
День 2. «Проектируем район: от идеи к плану»	09:00–09:25: зарядка 10:15– 11:00: обсуждение концепции района (ценности, «фишка» экологичности, отличительные черты)	11:00– 13:00: мастерская «Вторая жизнь вещей»: разметка основы макета, первые заготовки; мини-лекция «Что такое устойчивое развитие» (в игровой форме); 16:45– 18:45: первая биржа ресурсов (обмен материалами), фиксация сделок в «Уголке отряда»	20:00–20:45: тайная миссия Архитектора Солнца 21:00–21:45: огонёк «О чём мечтает мой район»
День 3. «Чистый воздух и вода: спасаем город»	09:00– 09:25: зарядка с дыхательными практиками («дышим как деревья», «ветер и листья»); 10:15–11:00: ввод в тему дня	11:00– 13:00: квест «Найди и исправь» (поиск «источников загрязнения» на территории и их устранение: краны, свет, раздельный сбор); эколаборатория: мини-опыт по фильтрации воды; 16:45– 18:45: работа над макетом — создание объектов «чистоты» (ветряки, солнечные батареи, водоёмы, зелёные зоны)	20:00– 20:45: дискуссия «Каким воздухом мы хотим дышать?» (младшие — рисуют «воздух мечты», средние — чек-лист «что я могу сделать», старшие — короткие выступления); 21:00– 21:45: доработка макетов и «Уголков отряда»
День 4. «Цикличность ресурсов: вторая жизнь вещей»	09:00–09:25: зарядка; 10:15– 11:00: напоминание принципов переработки и повторного использования	11:00– 13:00: мастерская «Вторая жизнь вещей»: создание арт-объектов для макета (фонари, лавочки, мосты) из вторсырья; 16:45– 18:45: продолжение работы над макетом, покупка дополнительных элементов за экоины, биржа ресурсов	20:00– 20:45: мини-выставка «Что можно сделать из ненужного» (каждый отряд показывает 1–2 объекта, рассказывает про технологию); 21:00– 21:45: репетиции и планирование завтрашних задач
День 5. «Разумное потребление: управляем бюджетом района»	09:00–09:25: зарядка; 10:15– 11:00: актуализация темы разумного потребления (энергия, вещи, пища)	11:00– 13:00: игра-симуляция «Бюджет района» (планирование расходов экоинов, выбор приоритетов: игровые площадки vs солнечные батареи); 16:45– 18:45: создание объектов мобильности и экономии (игровые площадки, велодорожки, остановки)	20:00– 20:45: экодискотека «Модный эковорот» (дефиле образов из природных и переработанных материалов); 21:00– 21:45: подведение итогов дня, планирование завтрашнего тренинга
День 6. «Эколингвистика и культура общения: строим добрые отношения»	09:00–09:25: зарядка; 10:15– 11:00: введение правил «чистого общения» в отряде	11:00– 13:00: тренинг по бесконфликтному общению, ролевые игры «Как договориться на бирже ресурсов»; 16:45– 18:45: работа над макетом и оформление «Уголка отряда» (новости, рейтинг экоинов, этап стройки)	20:00– 20:45: литературный вечер «Сказки о бережном отношении к природе» (короткие инсценировки с реквизитом из вторсырья); 21:00– 21:45: рефлексия «Как общение помогает строить город»
День 7. «Охрана популяций животных и растений: создаём Красную книгу района»	09:00–09:25: зарядка; 10:15– 11:00: постановка задачи дня, краткий обзор местных видов	11:00– 13:00: экскурсия-квест по территории лагеря (поиск и описание растений и животных, сбор фактов); 16:45– 18:45: изготовление фигурок животных для макета, обсуждение мер защиты природы	20:00– 20:45: «Ночь историй» о животных и растениях, которые нужно беречь; 21:00– 21:45: оформление «Красной книги района» (рисунки, подписи)

День смены	Утро	День	Вечер
День 8. «Инновации и транспорт: создаём город будущего»	09:00–09:25: зарядка; 10:15–11:00: погружение в тему «транспорт будущего» и экологических технологий	11:00–13:00: мастерская «Транспорт будущего» (модели из картона и вт орсырья, презентация идей); 16:45–18:45: «Великая гонка Экограда» (демонстрация и испытание мод елей, оценка по креативности и экологичности)	20:00–20:45: подведение итогов дня, начисление экоинов за командную работу; 21:00–21:45: планирование тайных миссий на завтра
День 9. «Тайные миссии и добрые дела: город становится лучше»	09:00–09:25: зарядка; 10:15–11:00: выдача конвертов с тайными миссиями Архитектора Солнца	11:00–13:00: выполнение миссий (мини-субботники, незаметная помощь другим отрядам, фиксация примеров экономии ресурсов); 16:45–18:45: обмен опытом между отрядами, обсуждение влияния добрых дел на климат Экограда, выпуск спецновостей от пресс-секретарей	20:00–20:45: свободный творческий час (доработка макетов, репетиции); 21:00–21:45: рефлексия «Что я сделал для города сегодня»
День 10. «Экономика и сотрудничество: развиваем город вместе»	09:00–09:25: зарядка; 10:15–11:00: анонс расширенной биржи ресурсов и задач дня	11:00–13:00: расширенная биржа ресурсов (продажа/обмен излишков, договорённости о совместных проектах); 16:45–18:45: стратегическая сессия «Как сделать район лучше» (анализ бюджета, перераспределение ресурсов, план финальных дней)	20:00–20:45: командные игры на навыки переговоров и сотрудничества; 21:00–21:45: подготовка к предпросмотру и финалу
День 11. «Подготовка к финалу: последние штрихи»	09:00–09:25: зарядка; 10:15–11:00: проверка чек-листа обязательных элементов макета (главное здание, символ, карта, девиз, ценности)	11:00–13:00: интенсивная работа над макетом (финальные детали, покраска, оформление); 16:45–18:45: репетиции презентаций районов, подготовка к выставке, финальные выпуски «Новостей района»	20:00–20:45: предпросмотр районов (показ друг другу, обратная связь по формату «что понравилось / что улучшить»); 21:00–21:45: финальные штрихи и распределение ролей на церемонию закрытия
День 12. «Финальная стройка и Экомаркет»	09:00–09:25: зарядка «Город просыпается»; 10:15–11:00: мотивация на финальный рывок, правила Экомаркета	11:00–13:00: финальная стройка Экограда, работа Экомаркета (покупка редких материалов и бонусов), усиленная биржа ресурсов; 16:45–18:45: выставка-предпросмотр «Город оживает» (каждый отряд представляет район, рассказывает о ценностях и инновациях)	20:00–20:45: показ музыкального спектакля театральной мастерской «Эк осказки»; 21:00–21:45: свободное время, последние штрихи перед закрытием
День 13. «Репетиции и финальные штрихи: готовимся к передаче города»	09:00–09:25: зарядка; 10:15–11:00: уточнение сценария церемонии закрытия	11:00–13:00: репетиции церемонии, финальные доработки макетов, оформление паспортов жителей Экограда (печати за участие); 16:45–18:45: индивидуальные и отрядные консультации с вожатыми, решение последних вопросов	20:00–20:45: вожатский концерт; 21:00–21:45: прощальные огоньки в отрядах («Ночь погасших свечей»), обмен впечатлениями
День 14. «Передача города: Экоград живёт в каждом из нас»	08:30–09:45: финальная зарядка «Город просыпается», построение отрядов, последние приготовления к церемонии; 10:00–12:00: церемония закрытия: вручение паспортов почётных жителей, награждение по номинациям («Самый экологичный район», «Самый дружный», «Лучший офис» и др.), объединение макетов в Экоград Солнца	12:00–13:30: символические ритуалы (вручение каждому ребёнку ключа города и письма с посланием), общий флешмоб «Мы — жители Экограда!», общее фото; 13:30–14:00: завершение мероприятий, финальный круг, сборы непосредственно перед отъездом	14:00: отъезд

План-сетка 3 смены 2026 года «Мультэкспресс: Союзмультфильм» сроки реализации: 28 июля – 10 августа 2026 года

День	Утро	День	Вечер
День 1. «Отправление Мультэкспресса»	12.00 заезд, игры на знакомство, 10:30–12:30:	16.00: знакомство с легендой, распределение отрядов по «вагонам», оформление уголков-купе; выдача «Чемоданов Историй» и «Паспортов вагона»; игра на знакомство «Поезд дружбы»; экскурсия по лагерю в формате «станции депо расселение» 18:45: клуб «Карта Союзмультмира»: отряды собирают пазл-карту лагеря, получают первый предмет для чемодана (золотой ключик)	19:30: ужин; 20:00–21:30: отрядные круги, первые идеи по съёмкам; 21:45: вечерние ритуалы, свечка «Какие мультфильмы я люблю и почему»
День 2. Станция Сказок	08:45–09:05: зарядка «Герои сказок идут в поход» (игровые движения); 09:10–09:40: линейка: анонс станции, легенда дня, Почта Печкина привозит «10:30–12:30: мастер-класс «Как рождается сказка» (фольклор и адаптация для экрана); творческая мастерская: создание «сказочного предмета» (волшебное зеркало, клубок, перо Жар-птицы) в технике аппликации/лепки; срочную телеграмму» с подсказкой	16:45–18:45: эстафета «Теремок» (командная постройка из модулей), мини-спектакли по мотивам сказок (по 3–5 минут на отряд)	20:00–21:30: клуб: показ мини-спектаклей, пополнение Чемодана Историй («волшебный клубок»), обновление «Монтажного стола»; 21:45: свечка «Какая сказочная черта характера есть у меня»;
День 3. Станция Смеха	08:45–09:05: зарядка «Цирк улыбок» (клоунские этюды, пантомима); 09:10–09:40: линейка: легенда дня, появление «серой записки-загадки» от Серого Экрана 10:30–12:30: квиз «Чей смех?»: угадывание персонажей по смеху и репликам; конкурс «Самый смешной рассказ» от отряда;	14:30–16:20: спокойный блок: создание афиши «Самый смешной кадр дня» (младшие — сон, средние — коллаж, старшие — вёрстка); 16:30: полдник; 16:45–18:45: подвижная игра «Река забвения» (переправа по картону), репетиции смешных сценок	20:00–21:30: клуб: мини-концерты «Смех спасает мир», пополнение Чемодана (красный нос), раздача «Билетов успеха»; 21:45: свечка «Что меня сегодня рассмешило»;
День 4. Станция Дружбы	08:45–09:05: зарядка «Цепочка дружбы» (движения в сцепке); 09:10–09:40: линейка: обсуждение ценности «Дружба», Почта 10:30–12:30: дискуссия «Что такое дружба?» с примерами из мультфильмов; акция «Письмо другу» (дети пишут послания другим отрядам); командные задания «Немой художник» и «Язык зверей»; Печкина разносит письма между отрядами	14:30–16:20: работа над декорациями для сцен о дружбе средние — объёмные элементы, старшие — каркасные детали); 16:45–18:45: «Театр дружбы»: короткие сценки на тему поддержки и помощи	; 20:00–21:30: клуб: обмен письмами, показ сценок, пополнение Чемодана (браслет дружбы), обновление «Монтажного стола»; 21:45: свечка «Кому сегодня я помог»;
День 5. Станция Музыки	08:45–09:05: зарядка «Танцуем как герои мультфильмов» (связки из известных танцев); 09:10–09:40: линейка: старт музыкальной темы, Почта Печкина приносит «нотную телеграмму»; 10:30–12:30: музыкальный квиз «Угадай мелодию» (фрагменты песен из мультфильмов); репетиции «Битвы хоров» (каждый отряд готовит песню из своего мультфильма);	12:45–13:30: обед; 14:30–16:20: мастерская по сценическому образу: простые движения, работа с ритмом; 16:45–18:45: съёмки коротких музыкальных зарисовок, подготовка реквизита для «Музыкального ринга»	20:00–21:30: клуб «Музыкальный ринг»: отряды представляют модернизированную версию песни (рэп/рок/диско); пополнение Чемодана (нота), раздача «Билетов успеха»; 21:45: свечка «Какая песня у меня ассоциируется с дружбой»;

День 6. Станция Тайн	08:45–09:05: зарядка «Детективы на задании» (игры на внимание); 09:10–09:40: линейка: квест «Похищение века», появление «серой диверсии» от Серого Экрана (замена одного блока на испытание); 10:30–12:30: интеллектуальный квиз «Тайна третьей планеты» (раунды «Чей голос?», «Пропущенное слово», «Что спрятано?»); станция «Загадки Кота Учёного» (логические задачи);	14:30–16:20: создание «карты тайн» отряда (средние — составляют маршрут, старшие — делают мини-квест для другого отряда); 16:30: полдник; 16:45–18:45: клуб «Детективная история»: отряды разыгрывают мини-детективы, используют реквизит из мастерских	20:00–21:30: подведение итогов квеста, пополнение Чемодана (лупа), обновление «Монтажного стола»; 21:45: свечка «Какое задание было самым сложным и почему»;
День 7. Станция Творчества	08:45–09:05: зарядка «Творческая разминка» (этюды на воображение); 09:10–09:40: линейка: лекция «Как делают мультфильмы» (этапы: сценарий, раскадровка, анимация, озвучка); распределение мизансцен между 10:30–12:30: мастерские: декорации, костюмы, реквизит; начало работы над сценарием; отрядами (1–2 сцены на отряд);	12:45–13:30: обед; 14:30–16:20: тихий час/подготовка материалов (нарезка фетра, картона, сортировка бусин для костюмов); 16:30: полдник; 16:45–18:45: продолжение мастерских, первые пробы съёмки (стоп-моушн с бумажными героями)	; 20:00–21:30: клуб: презентация первых заготовок (декорации/костюмы), пополнение Чемодана (кисточка), раздача «Билетов успеха»; 21:45: свечка «Что у меня лучше всего получается в кино»;
День 8. Станция Света и Тени	08:45–09:05: зарядка «Тени и силуэты» (движения с имитацией теней); 09:10–09:40: линейка: погружение в тему света/тени, Почта Печкина доставляет «тёмную подсказку» 10:30–12:30: мастерская «Театр теней» (простые силуэты, работа с фонариком); фото-челлендж «Поймай момент» (кадры в стиле стоп-моушн)	14:30–16:20: спокойные мастерские: изготовление силуэтов героев (, средние — вырезание сложных форм, старшие — создание мини-ширм); 16:45–18:45: Форт Боярд в стиле «Ёжик в тумане»: сбор «светлячков», движение «паровозиком», замирание при свете «Филина»	20:00–21:30: клуб: показ мини-теней от отрядов, пополнение Чемодана (фонарик), обновление «Монтажного стола»; 21:45: свечка «Какой образ тени мне запомнился»;
День 9. Станция Экстрасенсов	08:45–09:05: зарядка «Тренируем интуицию» (игры на слушание и наблюдение); 09:10–09:40: линейка: «Битва экстрасенсов Союзмультфильма», появление «серых записок» 10:30–12:30: туры «Читаем ауру», «Предмет памяти», «Карта злодея», «Финальное испытание»; упражнения на эмпатию и внимание;к	14:30–16:20: подготовка реквизита для «Шоу Маска» (средние — декор, старшие — полумаски); 16:30: полдник; 16:45–18:45: репетиции «Шоу Маска — мультяшное издание», отработка мимики и жестов	20:00–21:30: клуб: «Шоу Маска», пополнение Чемодана (кристалл), раздача «Билетов успеха»; 21:45: свечка «Чему я научился сегодня в общении»;
День 10. Станция Талантов	08:45–09:05: зарядка «Парад талантов» (каждый показывает мини-номер); 09:10–09:40: линейка: анонс «Союзмультфильм – «Великий талант», Почта Печкина раздаёт «билеты на премьеру»; 10:30–12:30: «Союзмультфильм «Великий талант»»: выступления детей с номерами, связанными с мультфильмами; работа мастерских по подготовке к съёмкам (декорации, реквизит, костюмы);	14:30–16:20: доработка костюмов и реквизита, репетиции финальных сцен; 16:45–18:45: репетиции финального спектакля и мультфильма, распределение ролей в общих номерах	20:00–21:30: клуб: лучшие номера, пополнение Чемодана (звезда), обновление «Монтажного стола»; 21:45: свечка «Какой талант я открыл в себе»;
День 11. Станция Съёмки	0; 08:45–09:05: зарядка «Актёры на съёмочной площадке» (разминка для голоса и тела); 09:10–09:40: линейка: расписание съёмок по отрядам, напоминание про «серые диверсии»; 10:30–12:30: съёмки сцен по расписанию (отряды по очереди); озвучка,	14:30–16:20: доработка декораций и костюмов, запись звуковых эффектов; 16:45–18:45: продолжение съёмок и монтажа, финальные штрихи по реквизиту	20:00–21:30: просмотр первых смонтированных фрагментов, пополнение Чемодана (киноплёнка), раздача «Билетов успеха»; 21:45: свечка «Что было самым трудным на съёмках»;

	подбор музыки, простой монтаж (на планшете/ноутбуке);		
День 12. Станция Репетиций	08:45–09:05: зарядка «Генеральная репетиция» (ритмические движения); 09:10–09:40: линейка: финальные прогоны, Почта Печкина приносит «хлопушку-подсказку»; 09:45–10:15: 10:30–12:30: генеральные репетиции номеров для фестиваля; прогоны сцен, корректировка тайминга; завтрак	14:30–16:20: оформление «Монтажного стола» и уголков-купе к финалу, создание афиш фестиваля; 16:45–18:45: финальные репетиции, отладка переходов между номерами, проверка звука/света	; 20:00–21:30: общий прогон ключевых моментов фестиваля, пополнение Чемодана (хлопушка), обновление «Монтажного стола»; 21:45: свечка «Что я больше всего жду на фестивале»;
День 13. Станция Волнения и Радости	08:45–09:05: лёгкая зарядка «Дышим спокойно» (дыхательные практики); 09:10–09:40: линейка: настрой на финал, Почта Печкина разносит «письма поддержки»; 10:30–12:30: творческие мастерские, время на доработку; мини-концерты, дружеские встречи между отрядами;	14:30–16:20: индивидуальные доработки костюмов/реквизита	20.00 Торжественная церемония проведения фестиваля Ночь погасших свечей. Королевская ночь
День 14. Станция Прощальная	10.45 Торжественная линейка закрытия смен. Подведение итогов. Вручение наград	14.00 - отъезд	