



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное автономное учреждение

дополнительного образования

Калининградской области

**«Спортивная школа олимпийского резерва
по игровым видам спорта»**

236001, г. Калининград, ул. Согласия, дом 39

тел. (4012) 537-236, тел./факс (4012) 537-236, e-mail:

sportigra_kd@mail.ru

ОГРН 1123926004487, ИНН/КПП 3906256409/390601001

УТВЕРЖДАЮ



Директор ГАУ ДО КО «СШОР
по игровым видам спорта»

А.Г. Осипов

20__ г.

ПРОГРАММА

летней оздоровительной смены

«Игровая вселенная»

для детей от 6 до 18 лет

срок реализации: 21 день

Автор составитель:

Амосова В.В.

Калининград, 2026

ВВЕДЕНИЕ

Современная концепция организации детского отдыха и оздоровления рассматривает летний отдых детей и подростков в специализированных учреждениях не только как отдельную педагогическую структуру, но главным образом как важный компонент воспитания, охватывающую всестороннее развитие детей и подростков посредством естественного освоения основных жизненных принципов.

Летние каникулы представляют собой особый временной промежуток, эффективность которого определяется многообразием методов воспитательно-образовательной деятельности и активным взаимодействием детей и взрослых. Наиболее распространённой формой организации летнего отдыха остаются загородные детские оздоровительные лагеря.

Сегодня на территории Калининградской области активно внедряются разнообразные доступные формы каникулярного отдыха, основанные на опыте разработки и реализации программ летних мероприятий и досуговых занятий.

Цель данной программы заключается в решении ключевых задач текущего периода: соблюдение федеральных и региональных норм в сфере образования и работы с молодежью, содействие личностному развитию учащихся путём формирования представлений о патриотизме, духовных и культурных традициях, общепринятых социальных и культурных нормах российского общества, а также воспитание активной социальной позиции детей.

Особенно значимо пребывание в загородных лагерях для детей, живущих в городах, где ограничен уровень физической активности. Чередование различных видов деятельности в лагере способствует созданию условий для интересного и содержательного пребывания.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Летняя оздоровительная смена «Игровая вселенная» — это пространство возможностей, открытий и личных достижений, где каждый ребенок становится участником увлекательного путешествия, наполненного смыслом, знаниями и яркими эмоциями. Программа смены направлена на всестороннее развитие личности, гармонично сочетая отдых, оздоровление и образовательную деятельность.

В основе программы лежит интеграция активного досуга с современными форматами дополнительного образования. Такой подход позволяет не только разнообразить отдых, но и создать условия для формирования у детей актуальных знаний, практических навыков и ключевых компетенций, необходимых в современном мире.

Содержание смены выстроено по нескольким направлениям, каждое из которых раскрывает потенциал ребенка:

Естественно-научное направление помогает участникам понять законы окружающего мира, развивает исследовательское мышление и интерес к науке через практические эксперименты и экологические проекты.

Техническое направление способствует развитию инженерного мышления, знакомит с современными технологиями и формирует базовые навыки в области цифровых решений и конструирования.

Художественное направление раскрывает творческий потенциал детей, формирует эстетическое восприятие и дает возможность самовыражения через различные виды искусства.

Социально-гуманитарное направление направлено на развитие коммуникативных навыков, эмоционального интеллекта, формирование гражданской позиции и понимание культурных ценностей.

Спортивное направление укрепляет здоровье, развивает физические качества, формирует привычки здорового образа жизни, а также навыки командной работы и лидерства.

Таким образом, программа смены создает условия не только для полноценного отдыха и оздоровления, но и для активного познания, раскрытия индивидуальных способностей и формирования устойчивого интереса к саморазвитию, помогая каждому участнику сделать шаг к своему будущему.

Актуальность

Актуальность настоящей программы обусловлена комплексом взаимосвязанных факторов. В настоящий момент существует высокий социальный запрос. Наблюдается устойчивый спрос со стороны родителей (законных представителей) на качественную и организованную систему отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков.

Программа способствует укреплению физического здоровья отдыхающих и формированию у них осознанной потребности в ведении здорового образа жизни как неотъемлемой части общего развития.

Программа направлена на обеспечение непрерывности образовательного и воспитательного процесса в условиях круглогодичного функционирования системы дополнительного образования, позволяя расширить кругозор детей и получить новые знания вне учебного года.

При формировании содержательного наполнения программы были учтены исторически сложившиеся традиции и материально-техническая база центра, уровень профессиональной компетентности педагогического и вожатского состава, результаты

анализа запросов детей и их родителей (законных представителей), а также многолетний опыт успешной организации летнего отдыха.

Представленная программа является комплексной по своей направленности, объединяющей разноплановые виды деятельности, интегрирующие направления оздоровления, рекреации и воспитания обучающихся, с учетом специфики месторасположения учреждения.

Особую тематическую целостность программе придаёт концепция смены «Игровая вселенная». В рамках данной идеи участники ежедневно «перемещаются» между различными вымышленными мирами, вдохновлёнными российскими и советскими мультфильмами, фильмами, книгами и играми. Такой формат обеспечивает глубокое погружение в единую сюжетно-ролевую игровую модель, поддерживает устойчивую мотивацию к участию в программе, развивает познавательный интерес, творческий потенциал, коммуникативные навыки и умение работать в команде, а также помогает каждому участнику осознать свой вклад в общий результат.

Ключевым содержательным элементом смены остаётся активно организованная досуговая деятельность, направленная на эффективную физическую и психоэмоциональную разгрузку детского организма. Регулярная смена игровых «вселенных», видов активности и форм взаимодействия способствует полноценному восстановлению, развитию и эмоциональному благополучию участников, а также соответствует требованиям Федеральной программы воспитательной работы.

Отличительные особенности и методы организации деятельности программы летней оздоровительной смены «Игровая вселенная»

Уникальность программы заключается в том, что участники смены становятся героями масштабного межвселенского путешествия. По легенде, существует Игровая вселенная — пространство, объединяющее миры, знакомые каждому ребёнку: вселенные российских и советских мультфильмов, фильмов, сказок, книг и игр. Однако баланс между этими мирами нарушен, и переходы между ними стали нестабильными.

Чтобы восстановить гармонию, участникам предстоит стать «путешественниками по вселенным» — командами, которые будут ежедневно перемещаться из одного мира в другой, знакомиться с его особенностями, выполнять задания и помогать восстанавливать порядок.

Каждый день смены — это новая вселенная, новое пространство со своими законами, героями и испытаниями. Тематическое наполнение смен строится на основе известных российских и советских сюжетов и включает такие направления, как:

- приключения и сказочные миры
- наука и технологии
- творчество и искусство
- спорт и командное взаимодействие
- дружба, взаимопомощь и коммуникация

Проходя испытания, участвуя в играх, мастер-классах и проектах, участники не просто знакомятся с разными «мирами», но и собирают особые символические элементы — «энергию вселенных», необходимую для восстановления общего баланса.

Ключевая идея заключается в том, что каждая вселенная существует благодаря своим героям, а значит, именно участники смены становятся теми, кто способен сохранить, объединить и оживить эти миры через свои знания, творчество и командную работу.

В финале смены участники объединяют накопленную «энергию вселенных» и восстанавливают Игровую вселенную как единое пространство дружбы, развития и взаимодействия. Главный смысл финала — осознание того, что ценность каждого мира раскрывается через вклад каждого участника.

Все мероприятия смены объединены сквозной тематической линией. Сквозная линия построена на основе сюжетно-ролевой игры, где каждое событие является частью общего межвселенского путешествия.

На протяжении всей смены участники объединяются в команды-путешественники, каждая из которых проходит маршрут через разные «вселенные» (тематические дни или модули). Каждый такой этап представляет собой отдельный мир со своей атмосферой, задачами и формами активности.

В рамках сквозной линии:

каждый день смены имеет уникальную тематику и соответствует определённой «вселенной»;

все мероприятия (игры, мастер-классы, конкурсы, образовательные модули) интегрированы в сюжет и выступают как миссии или задания внутри выбранного мира;

участники получают символические достижения (баллы, артефакты, элементы «энергии»), отражающие их вклад в общее дело;

предусмотрена система личных и командных достижений, стимулирующая активность, инициативу и взаимодействие;

вожатые и педагоги выступают в роли проводников между мирами, наставников и хранителей «порталов», сопровождающих участников на протяжении всего путешествия.

Сюжетная линия развивается от этапа «погружения» (знакомство с концепцией Игровой вселенной и формирование команд) через серию путешествий и испытаний к финальному событию — объединению всех «миров» в единую систему.

Кульминацией смены становится итоговое мероприятие, в ходе которого участники демонстрируют приобретённые знания, навыки и достижения, а также осознают значимость командной работы и личного вклада. Финал закрепляет основную идею смены: разнообразие, развитие и успех возможны через сотрудничество, открытость новому и активное участие.

Таким образом, сквозная линия обеспечивает целостность программы, повышает вовлечённость участников и создаёт единое воспитательное пространство, в котором каждая деятельность становится частью большого игрового путешествия.

Это обеспечивает органичное включение каждого участника в общую канву событий и предоставляет возможности для реализации индивидуальных интересов и способностей.

Методологическая основа программы предусматривает ежедневное вовлечение участников в разнообразные виды деятельности, способствующие всестороннему развитию личности.

1. Образовательная деятельность:

Акцент программы смены сделан на проектной деятельности, которая становится ключевым инструментом включения участников в сюжет межвселенского путешествия. В ходе смены обучающиеся не только получают новые знания, но и применяют их на практике, выполняя командные и индивидуальные проекты, связанные с освоением различных «вселенных». Проектная работа способствует развитию навыков самостоятельного исследования, критического мышления, инициативности и ответственности за результат.

Каждое направление деятельности интегрировано в общую сюжетную линию и представлено как часть миссии по изучению и восстановлению баланса Игровой вселенной:

- Техническая направленность реализуется через создание моделей, игровых механизмов и технических решений, необходимых для «открытия порталов» и взаимодействия с разными мирами. Участники развивают инженерное мышление, осваивают основы конструирования и современные технологии.

- Социально-гуманитарная направленность направлена на формирование навыков эффективного взаимодействия внутри команд-путешественников, развитие лидерских качеств и коммуникативных компетенций. В рамках смены участники знакомятся с культурными особенностями различных российских и советских «вселенных», учатся понимать их ценности и смыслы.

- Естественно-научная направленность способствует формированию научного мировоззрения через проведение практических исследований и экспериментов, связанных с изучением законов, по которым «работают» разные миры, а также с пониманием окружающей среды и принципов равновесия.

- Художественная направленность обеспечивает творческое осмысление путешествий по вселенным: участники создают арт-объекты, образы, костюмы и творческие проекты, вдохновлённые известными персонажами и сюжетами, развивая воображение и эстетическое восприятие.

- Спортивная направленность интегрирована в формат командных испытаний, квестов и приключенческих игр, где участники развивают физические качества, выносливость и умение действовать сообща при прохождении «уровней» и выполнении миссий в разных вселенных.

Таким образом, каждое направление не существует изолированно, а становится частью единого образовательного и игрового пространства, в котором знания преобразуются в реальные действия, а каждый участник ощущает свою значимость в общем межвселенском путешествии.

2. Спортивно-оздоровительная деятельность:

Направлена на формирование устойчивой культуры физического здоровья, развитие интереса к занятиям спортом и мотивации к активному образу жизни. В рамках концепции смены спортивная деятельность представлена как прохождение «испытаний» в различных вселенных, каждая из которых требует от участников проявления силы, ловкости, выносливости и командного взаимодействия.

Комплексное воздействие физических нагрузок, пребывания на свежем воздухе, а также участие в спортивно-массовых и приключенческих мероприятиях способствует созданию позитивного физиологического и психологического фона. Погружение в игровые миры делает спортивную активность эмоционально насыщенной и повышает вовлечённость участников.

3. Творческая деятельность:

Организуется как на общелагерном, так и на отрядном уровнях и является важной частью «путешествий» по вселенным. Включает разнообразные формы: интерактивные занятия, конкурсы (рисунков, вокала, хореографии), создание тематических плакатов, театрализованные программы, фестивали и мастер-классы.

Каждая творческая активность связана с конкретной «вселенной» и её особенностями: участники создают образы персонажей, разрабатывают элементы мира, проживают сюжеты через сценические и игровые формы. Получение новых знаний в процессе подготовки к мероприятиям (викторины, конкурсы, квесты) способствует расширению кругозора, развитию воображения и формированию положительных поведенческих моделей.

Ключевые методы организации деятельности:

- **Игровой метод:** использование разнообразных форм игр (сюжетно-ролевых, подвижных, интеллектуальных), выстроенных как элементы путешествия между вселенными.
- **Метод состязательности:** реализуется в формате межкомандных «испытаний» в разных мирах, стимулируя активность, целеустремлённость и стремление к результату.
- **Проектная деятельность:** направлена на создание участниками собственных идей, моделей и решений, связанных с освоением и «восстановлением» игровых вселенных.
- **Коллективная творческая деятельность (КТД):** обеспечивает совместное проживание сюжетов, развитие навыков сотрудничества и принятия командных решений.
- **Метод погружения:** создание иммерсивной среды, в которой каждый день участники оказываются в новой вселенной с её атмосферой, правилами и задачами.
- **Исследовательский метод:** стимулирует познавательную активность через изучение особенностей разных миров, поиск решений и проведение мини-исследований.
- **Метод моделирования:** использование игровых и творческих моделей для воссоздания сюжетов, ситуаций и объектов из различных вселенных.
- **Рефлексивные практики:** ежедневное осмысление опыта «путешествий», анализ достижений, эмоций и командной работы.

Данный комплексный подход, основанный на интеграции различных методов и направлений деятельности, обеспечивает эффективность программы, создаёт условия для гармоничного развития личности и делает процесс отдыха насыщенным, осмысленным и увлекательным.

Адресат программы

Программа разработана для детей в возрасте от 6 до 18 лет. Отряды формируются в соответствии с возрастными категориями (Младшая — 7–8 лет; средняя младшая — 8–9 лет; средняя — от 10 до 14 лет; старшая — от 14 до 18 лет.). При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, из семей, находящихся в социально опасном положении, детям, состоящим на различных видах учета и находящимся в трудной жизненной ситуации, детей сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, а также детям, участников специальной военной операции.

Согласно постановлению Правительства Калининградской области «О квотах для детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья в государственных и муниципальных организациях отдыха детей и их оздоровления в Калининградской области», установленная квота для загородных и палаточных детских лагерей – 1% от общего количества мест.

Общее количество отрядов – 9.

Общее количество участников смены 252.

Продолжительность программы.

Программа является краткосрочной и реализуется в течение лагерной смены (21 день). Всего за время летней оздоровительной кампании запланировано проведение 3 смен, общее количество детей и подростков – 756 человек.

Место реализации программы

Цель и задачи программы

Цель: Обеспечение всестороннего развития личности обучающихся, включающего их оздоровление, совершенствование интеллектуально-креативных способностей и формирование ключевых компетенций (коммуникативных, исследовательских), в соответствии с задачами Федеральной образовательной программы воспитания.

Задачи образовательно-оздоровительной программы смены «Смена первых: Тайна янтарной звезды»

Реализация программы направлена на достижение поставленной цели через решение комплекса взаимосвязанных задач, соответствующих требованиям Федеральной программы воспитательной работы и направленных на всестороннее развитие личности отдыхающих.

I. Образовательные задачи:

- **Формирование компетенций в области безопасности жизнедеятельности:** приобретение участниками знаний и навыков безопасного поведения как в реальной жизни, так и в «игровых вселенных», включая правила цифровой безопасности и ответственное поведение в сети интернет.
- **Основы технического моделирования и конструирования:** освоение базовых технологий через создание игровых моделей, механизмов и «порталов» для перемещения между мирами, развитие технического мышления.
- **Инженерно-техническое мышление и программирование:** развитие умений решать практические задачи, связанные с «функционированием» различных вселенных, освоение основ программирования и логики.
- **Изучение истории России:** знакомство с историей и культурным наследием страны через погружение в российские и советские вселенные (фильмы, мультфильмы, книги), формирование исторического сознания и гражданской идентичности.

II. Развивающие задачи:

- **Создание благоприятных условий для активного отдыха:** организация смены как череды насыщенных «путешествий» по вселенным, способствующих физическому и эмоциональному восстановлению.
- **Инновационные формы организации деятельности:** использование современных игровых, иммерсивных и проектных форм, позволяющих сделать каждую «вселенную» уникальным опытом.
- **Развитие инициативы и самостоятельности:** стимулирование активности участников в освоении новых миров, выполнении миссий и создании собственных проектов.
- **Когнитивное развитие:** развитие внимания, логического и критического мышления через решение игровых задач, квестов и исследовательских заданий.
- **Формирование культуры безопасности:** воспитание осознанного отношения к личной и командной безопасности в различных игровых и жизненных ситуациях.
- **Продвижение здорового образа жизни:** формирование устойчивой мотивации к активному и здоровому образу жизни через участие в динамичных игровых и спортивных активностях.

III. Воспитательные задачи:

- **Трудовое воспитание:** формирование ответственного отношения к общим задачам в процессе выполнения командных миссий и проектов в разных вселенных.

- **Гражданско-патриотическое воспитание:** развитие уважения к истории, культуре и героям отечественных произведений через погружение в российские и советские миры, формирование чувства гордости за страну.
- **Духовно-нравственное воспитание:** развитие ценностных ориентиров через проживание сюжетов, отражающих дружбу, взаимопомощь, честность и справедливость.
- **Воспитание коллективизма и командной работы:** формирование сплочённости команд-путешественников, навыков взаимодействия, поддержки и достижения общих целей.
- **Эстетическое воспитание:** развитие творческого потенциала и художественного вкуса через создание образов, связанных с различными вселенными.
- **Профориентационная работа:** знакомство с различными видами деятельности и профессиями через игровые роли и задачи внутри разных миров.

IV. Оздоровительные задачи:

- **Обеспечение полноценного отдыха на свежем воздухе:** активное использование природной среды как пространства для «приключений» и игровых перемещений между вселенными.
- **Укрепление здоровья и физической формы:** включение регулярных физических нагрузок в формат игровых испытаний и командных заданий.
- **Формирование навыков здорового образа жизни:** закрепление полезных привычек через режим дня, активность и участие в оздоровительных практиках.

V. Социализирующие задачи:

- **Расширение социального опыта:** взаимодействие участников в рамках разных «вселенных», формирование новых социальных связей.
- **Развитие коммуникативных компетенций:** совершенствование навыков общения через выполнение командных миссий, обсуждение и принятие решений.
- **Формирование навыков командной работы:** освоение распределения ролей и ответственности в процессе прохождения «уровней» и выполнения задач.
- **Социальная адаптация:** развитие способности адаптироваться к новым условиям и «мирам», формирование уверенности в различных социальных ситуациях.

Система контроля и оценки результативности программы

- **1. Модуль: «Сюжет и роль»**
 - Целевой результат: развитие навыков ролевого поведения и креативного мышления.
 - Измерение: участие в сюжетно-ролевых играх.
 - Итоговый замер: театрализованное представление.
- **2. Модуль: «Конструкторы игровых миров»**
 - Целевой результат: создание технических и игровых продуктов (модели, механизмы, элементы «порталов»).
 - Измерение: оценка проектной деятельности, наблюдение, командная работа.
 - Итоговый замер: защита проектов, выставка «Мастерская вселенных».
- **3. Модуль: «Культурные вселенные России»**
 - Целевой результат: расширение знаний о российской и советской культуре через игровые миры.
 - Измерение: участие в викторинах, квестах, творческих заданиях.
 - Итоговый замер: тематическая игра, проекты («Герои и миры»).
- **4. Модуль: «Мир профессий»**
 - Целевой результат: знакомство с профессиями через игровые роли (инженер, исследователь, герой и др.).

- Измерение: участие в тематических днях.
- Итоговый замер: защита мини-проектов «Моя роль в мире».
- **5. Модуль: «Игрок команды»**
 - Целевой результат: развитие инициативы, самостоятельности и лидерства.
 - Измерение: карта активности, самооценка, наблюдение.
 - Итоговый замер: портфолио, рейтинг команд.
- **6. Модуль: «Уровни силы и выносливости»**
 - Целевой результат: повышение физической активности и интереса к ЗОЖ.
 - Измерение: участие в активностях, самонаблюдение.
 - Итоговый замер: спортивные испытания, тестирование.
- **7. Модуль: «Герои и ценности»**
 - Целевой результат: формирование гражданской позиции и ценностных ориентиров.
 - Измерение: участие в тематических событиях, наблюдение.
 - Итоговый замер: рефлексия, участие в итоговом событии.
- **8. Модуль: «Командный квест»**
 - Целевой результат: развитие навыков сотрудничества.
 - Измерение: наблюдение, оценка командных проектов, социометрия.
 - Итоговый замер: повторная диагностика, анализ взаимодействия.
- **9. Модуль: «Арт-пространство вселенных»**
 - Целевой результат: развитие творческих способностей.
 - Измерение: участие в конкурсах, мастер-классах.
 - Итоговый замер: концерт/выставка «Фестиваль миров».
- **10. Модуль: «Ресурс игрока»**
 - Целевой результат: укрепление физического и эмоционального состояния.
 - Измерение: медицинское наблюдение, самоконтроль.
 - Итоговый замер: анализ показателей, опрос.
- **11. Модуль: «ЗОЖ в игре»**
 - Целевой результат: формирование полезных привычек.
 - Измерение: наблюдение, игровые формы контроля.
 - Итоговый замер: диагностика привычек.
- **12. Модуль: «Коммуникация без границ»**
 - Целевой результат: расширение круга общения.
 - Измерение: социометрия, участие в делах.
 - Итоговый замер: анализ социальных связей.
- **13. Модуль: «Диалог миров»**
 - Целевой результат: развитие коммуникативных навыков.
 - Измерение: наблюдение, участие в тренингах.
 - Итоговый замер: опрос, анализ динамики.

Основные формы, методы и технологии реализации программы

Организационная форма: программа реализуется преимущественно в групповом формате, что обеспечивает условия для коллективной деятельности, формирования навыков межличностного общения и командной работы, ориентированными на социализацию и развитие коммуникативных компетенций.

Учебный процесс строится на основе сочетания теоретических и практических занятий. Такая структура позволяет обеспечить как фундаментальное усвоение знаний, так и их непосредственное применение, что способствует формированию устойчивых компетенций.

При реализации программы активно применяются современные образовательные технологии, направленные на активизацию познавательной деятельности и развитие личности обучающихся:

- Технологии развивающего обучения: стимуляция самостоятельности, инициативности и творческого подхода к обучению.

- Игровая технология: использование игровых форм как инструмента мотивации, вовлечения и закрепления материала, что соответствует рекомендациям Федеральной программы воспитательной работы по формированию позитивного опыта обучения.

- Модульная технология: структурирование материала по модулям для последовательного и логичного освоения, позволяющее отслеживать индивидуальный прогресс.

- Квест-технология: применение игровых сценариев с элементами поиска, решения задач и командной работы, способствующих развитию критического мышления, логики и навыков кооперации.

- Технология развития критического мышления: формирование навыков анализа информации, аргументации своей позиции, самостоятельного выбора и оценки решений.

Методика обучения предусматривает увлекательную подачу теоретического материала с обеспечением его доступности для целевой аудитории. Теоретические блоки тесно интегрированы с практическими заданиями, что обеспечивает максимально эффективное усвоение программы. Особое внимание уделяется рефлексивным практикам: в конце каждого дня проводится подведение итогов, анализ результатов общей и индивидуальной работы, что способствует закреплению достигнутого и мотивирует на дальнейшее развитие. Данный подход формирует у отдыхающего осознанное отношение к своему обучению и развитию.

Методы реализации содержания программы:

Методы активизации познавательной деятельности:

- Частично-поисковый, поисковый и проблемный методы стимулируют самостоятельность обучающихся в добывании знаний, формируют навыки решения нестандартных задач.

- Игровой метод используется как универсальный инструмент вовлечения, мотивации и закрепления материала.

Вербальные (словесные) методы:

- Беседа, дискуссия, обсуждение (в парах, малых группах) способствуют развитию коммуникативных навыков, умения аргументировать свою позицию, слушать и слышать других, что соответствует задачам Программы воспитательной работы по формированию культуры общения и коллективизма.

Наглядные методы:

- Демонстрация объектов, предметов, опытов, изобразительных материалов облегчают восприятие сложной информации, способствуют формированию целостного представления о предмете изучения.

Практические методы:

- Практические действия, опыты, моделирование, конструирование: обеспечивают закрепление теоретических знаний через непосредственное применение, формирование практических навыков и умений.

Данный комплекс методов и технологий обеспечивает комплексное развитие обучающихся, охватывая образовательный, развивающий и воспитательный аспекты, в соответствии с задачами Программы воспитательной работы.

Партнерское взаимодействие

Управление Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека по Калининградской области
 Управление МВД России по Калининградской области
 Общероссийское общественно-государственное движение «Движение первых»
 ГАУ КО «Стадион «Калининград»
 Всероссийское детско-юношеское военно-патриотическое общественное движение «Юнармия»
 ДОСААФ – региональное отделение «Добровольное общество содействия авиации, армии и флоту КО»
 ГАУКОДО «Калининградский Детско-юношеский центр экологии, краеведения и туризма Калининградской области» (Экостанция, Кванториум)
 ФГБУ «Национальный парк «Куршская коса»;
 Государственное бюджетное учреждение здравоохранения «Центр общественного здоровья и медицинской профилактики Калининградской области
 Общероссийская общественная организация «Российский Красный Крест»
 Учреждения культуры, образования и спорта (ДЮЦ, Дома творчества, спортивные школы, библиотеки, организации культуры)

№ п/п	Наименование партнерской организации	Мероприятие	Форма сотрудничества
1.	Общероссийское общественно-государственное движение «Движение первых»	Открытие и закрытие смены «Смена первых: Тайны янтарной звезды»; Дни первых.	Выездная
2.	ГАУКОДО «Калининградский Детско-юношеский центр экологии, краеведения и туризма Калининградской области»	Мастер-классы	Интеллектуальная
3.	ФГБУ «Национальный парк «Куршская коса»	Экскурсия	Выездная
4.	Общероссийская общественная организация «Российский Красный Крест»	Курсы первой помощи	Интеллектуальная
5.	Учреждения культуры, образования и спорта (ДЮЦ, Дома творчества, спортивные школы, библиотеки, организации культуры)	Выступления творческих коллективов, театральных трупп или проведение мастер-классов по актерскому мастерству и вокалу.	Гастрольные мероприя

Формы сотрудничества:

Организации культуры (Музеи, библиотеки, театры)
 - Выездные («мобильные») экспозиции: Организация временных выставок музейных экспонатов на территории лагеря.
 - Интеллектуальные десанты: Проведение библиотеками тематических квестов, литературных вечеров или мастер-классов по реставрации книг.

- Гастрольные мероприятия: Выступления творческих коллективов, театральных трупп или проведение мастер-классов по актерскому мастерству и вокалу.

Спортивные организации и федерации

- Учебно-тренировочные сборы (УТС): Прием спортивных отрядов, которые интегрируют свои тренировки в общую канву лагерной смены.

- Мастер-классы от чемпионов: Приглашение известных спортсменов региона для проведения разовых тренировок и мотивационных встреч («Встречи на все 100»).

- Судейская поддержка: Привлечение профессиональных судей из спортивных школ для проведения лагерных спартакиад и соревнований.

Ведомства и государственные службы (МЧС, МВД, ГИБДД, Минздрав)

- Профилактические десанты: Проведение «Дней безопасности». МЧС привозит спецтехнику, демонстрирует работу пожарных, проводит обучение по ОБЖ. МВД проводит беседы о правовой ответственности.

- Обучающие модули: Курсы первой помощи от Красного Креста или специалистов медицины катастроф.

- Юнармейские и военно-патриотические блоки: Сотрудничество с военными частями или центрами «Авангард» для организации строевой подготовки, стрельб и тактических игр.

Общественные организации и волонтерские движения

- Экологическое партнерство: Совместные акции с РЭО (Российский экологический оператор) или местными эко-движениями по разделному сбору мусора и эко-просвещению.

- Молодежные движения: Интеграция повестки «Движения Первых» или «Навигаторов детства» в программу смены (проведение тематических дней, участие в федеральных проектах).

Особенности организации образовательного процесса

В структуру программы лагеря включаются общеобразовательные общеразвивающие программ дополнительного образования:

№	Название модуля	Направленность	Содержание модуля	Формы работы	Ожидаемые результаты	Формы контроля
1	Сюжет и роль	Художественно-социальная	Освоение ролевого поведения, проживание сюжетов игровых миров	Сюжетно-ролевые игры, театрализация	Развитие креативности и ролевых навыков	Театрализованное представление
2	Конструкторы игровых миров	Техническая	Создание моделей, механизмов и элементов «порталов»	Проектная деятельность, мастер-классы	Развитие инженерного мышления	Защита проектов, выставка
3	Культурные вселенные России	Социально-гуманитарная	Изучение культуры через мультфильмы,	Квизы, квесты, творческие задания	Расширение кругозора	Викторины, проекты

№	Название модуля	Направленность	Содержание модуля	Формы работы	Ожидаемые результаты	Формы контроля
			фильмы, книги			
4	Мир профессий	Профориентационная	Знакомство с профессиями через игровые роли	Тематические дни, игры	Формирование представлений о профессиях	Защита мини-проектов
5	Игрок команды	Социальная	Развитие лидерства и инициативы	КТД, проекты	Лидерские качества	Портфолио, рейтинг
6	Уровни силы и выносливости	Спортивная	Развитие физической активности	Эстафеты, соревнования	Повышение активности	Спортивные испытания
7	Герои и ценности	Воспитательная	Формирование ценностей через образы героев	Беседы, акции	Гражданская позиция	Рефлексия
8	Командный квест	Социальная	Развитие командного взаимодействия	Игры, проекты	Навыки сотрудничества	Социометрия
9	Арт-пространство во вселенных	Художественная	Творческое самовыражение через миры	Мастер-классы, конкурсы	Креативность	Концерт, выставка
10	Ресурс игрока	Оздоровительная	Поддержание физического и эмоционального состояния	Самоконтроль, наблюдения	Улучшение самочувствия	Медконтроль, опрос
11	ЗОЖ в игре	Оздоровительная	Формирование полезных привычек	Игры, беседы	Навыки ЗОЖ	Анкетирование
12	Коммуникация без границ	Социализирующая	Расширение общения	Совместные дела	Социальные связи	Социометрия
13	Диалог миров	Социализирующая	Развитие коммуникативных навыков	Тренинги, ролевые игры	Улучшение общения	Опрос

Участие обучающихся в работе кружков осуществляется на добровольной основе, с учетом их индивидуальных интересов и предпочтений. Оптимальное количество обучающихся в одной группе составляет от 10 до 15 человек, что обеспечивает эффективность образовательного процесса.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов определяется направленностью образовательной программы. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 30 и 45 минут, в зависимости от возраста отдыхающих.

Механизм реализации программы

Реализация поставленных целей и задач обеспечивается через системно-деятельностный подход, объединяющий два взаимодополняющих содержательных компонента: инвариантный (базовый) и вариативный (тематический) блоки. Данная структура позволяет достичь планируемых личностных результатов воспитания, заложенных в Программе воспитательной работы.

1. Инвариантный (базовый) блок

Реализуется на протяжении всей смены и направлен на решение ключевых задач оздоровления, социализации и личностного развития участников через включение в сюжетно-ролевую и проектную деятельность в формате «путешествия по Игровой вселенной».

Содержание блока интегрировано в общую игровую концепцию и соотносится с основными направлениями воспитания.

Основные направления:

Гражданско-патриотическое и духовно-нравственное направление

Реализуется через осмысление ценностей дружбы, справедливости, взаимопомощи и ответственности, транслируемых через образы героев российских и советских «вселенных». Формируется уважение к культурному наследию, традициям и социальной роли личности.

Модули: «Герои и ценности», «Культурные вселенные России»

Эстетическое и культурно-творческое направление

Направлено на развитие творческого самовыражения через участие в художественных и сценических практиках, связанных с различными игровыми мирами и их персонажами.

Модули: «Арт-пространство вселенных», «Сюжет и роль»

Физкультурно-оздоровительное направление

Обеспечивает системную двигательную активность, укрепление здоровья и формирование культуры здорового образа жизни через формат игровых испытаний и «уровней».

Модули: «Уровни силы и выносливости», «Ресурс игрока», «ЗОЖ в игре»

Социально-коммуникативное направление

Ориентировано на развитие навыков взаимодействия, командной работы и самоуправления через участие в командах-путешественниках.

Модули:

- «Командный квест»
- «Игрок команды»
- «Коммуникация без границ»
- «Диалог миров»

Экологическое направление

Реализуется через формирование осознанного отношения к окружающей среде как части различных «игровых миров», развитие экологического мышления и участие в практических природоохранных делах.

Модуль: интегрирован в проектную деятельность и игровые задания смены.

Педагогический инструментарий базового блока обеспечивает:

- формирование устойчивых навыков социального взаимодействия в системе «личность — команда — сообщество»;
- развитие механизмов детского самоуправления через распределение ролей в командах и игровых сюжетах;
- включение в проектную и коллективную деятельность как основу воспитательного процесса;
- создание условий для позитивного психологического климата и эмоционального благополучия участников;
- сопровождение индивидуального развития через систему рефлексии и личных достижений.

2. Вариативный (тематический) блок

Реализуется через систему специализированных образовательных модулей, встроенных в сюжет смены и обеспечивающих углубление интересов участников через погружение в различные «вселенные».

Основные модули вариативного блока:

- «Конструкторы игровых миров» (техническая направленность)
- «Мир профессий» (профориентационная направленность)
- «Культурные вселенные России» (социально-гуманитарная направленность)
- «Арт-пространство вселенных» (художественная направленность)
- «Уровни силы и выносливости» (спортивная направленность)
- «Сюжет и роль» (игровая и театральная направленность)

Содержание вариативного блока (мероприятия по направлениям):

I. Гражданско-патриотическое и ценностное развитие

1. «Код героя: ценности и выбор»

Цель: формирование ценностных ориентиров через образы героев различных вселенных.

Форма: дискуссии, игровые ситуации, командные задания, рефлексия.

Результат: развитие гражданской позиции, понимание ценностей.

II. Научно-техническое и познавательное развитие

2. «Лаборатория миров»

Цель: развитие исследовательских навыков через изучение «законов» разных вселенных.

Форма: эксперименты, наблюдения, мини-исследования.

Результат: формирование научного мышления.

3. «Инженер порталов»

Цель: развитие технического мышления и конструкторских навыков.

Форма: моделирование, проектирование, решение задач.

Результат: создание технических и игровых решений.

III. Творческое развитие

4. «Арт-код вселенной»

Цель: развитие творческого потенциала.

Форма: мастер-классы, арт-проекты, оформление пространства.

Результат: создание творческих продуктов.

5. «Сцена миров»

Цель: развитие артистических и коммуникативных способностей.

Форма: театрализация, постановки, выступления.

Результат: самовыражение и уверенность.

IV. Физическое развитие и ЗОЖ

6. «Игровые испытания»

Цель: развитие физической выносливости и командного духа.

Форма: эстафеты, соревнования, квесты.

Результат: укрепление здоровья, развитие командности.

V. Экологическое и практико-ориентированное развитие

7. «Экология миров»

Цель: формирование экологического мышления.

Форма: акции, наблюдения, практические дела.

Результат: ответственное отношение к природе.

VI. Социально-коммуникативное развитие

8. «Команда игроков»

Цель: развитие навыков взаимодействия.

Форма: тренинги, командные игры, проекты.

Результат: формирование сотрудничества.

9. «Лидер уровня»

Цель: развитие лидерских качеств и инициативности.

Форма: проектная деятельность, защита идей.

Результат: активная позиция и самостоятельность.

Данная структура обеспечивает гибкость программы, её адаптивность под интересы участников и целостность реализации концепции «Игровой вселенной», где каждый ребёнок становится активным участником большого сюжетного путешествия.

Основные формы и методы реализации тематического блока

Реализация тематического блока осуществляется через интеграцию образовательных модулей в сюжетно-ролевую и проектную деятельность, обеспечивающую активное включение участников в процесс «путешествия по Игровой вселенной» и восстановления баланса между мирами.

- Игровые технологии выступают ведущим методом организации деятельности, обеспечивая погружение участников в сюжет смены. Через ролевые, командные и приключенческие игры моделируются ситуации взаимодействия в различных «вселенных», развиваются навыки принятия решений и регулируется эмоциональное состояние участников (модули: «Командный квест», «Коммуникация без границ», «Диалог миров», «Сюжет и роль»).

- Проектный метод является ключевым инструментом реализации программы. В рамках модулей «Конструкторы игровых миров» и «Игрок команды» участники разрабатывают и реализуют практико-ориентированные проекты, направленные на

создание элементов игровых миров, решение сюжетных задач и развитие командного взаимодействия.

- Метод мастер-классов и практических лабораторий направлен на освоение прикладных навыков и развитие компетенций в различных областях: технической, художественной и социально-гуманитарной (модули: «Конструкторы игровых миров», «Арт-пространство вселенных», «Культурные вселенные России», «Мир профессий»).

- Исследовательские и познавательные методы реализуются через наблюдения, эксперименты и решение проблемных задач, связанных с особенностями различных «вселенных», способствуя формированию научного мышления и познавательной активности (модули: «Конструкторы игровых миров», «Культурные вселенные России», элементы проектной деятельности).

В соответствии с задачами программы, ежедневный план работы представляет собой комплекс взаимосвязанных воспитательных и образовательных событий:

- Интеллектуально-познавательные мероприятия: квизы, исследовательские задания, проектные сессии, направленные на изучение игровых миров (модули: «Конструкторы игровых миров», «Культурные вселенные России»).

- Ценностно-ориентированные и воспитательные практики: тематические события, обсуждения и рефлексии, формирующие представления о ценностях через образы героев (модуль: «Герои и ценности»).

- Коллективные творческие дела (КТД): общелагерные и отрядные мероприятия, направленные на развитие креативности, инициативности и командного взаимодействия (модули: «Арт-пространство вселенных», «Сюжет и роль», «Командный квест»).

- Физкультурно-оздоровительные мероприятия: спортивные игры, соревнования и активные форматы, представленные как «испытания» в различных мирах (модули: «Уровни силы и выносливости», «Ресурс игрока», «ЗОЖ в игре»).

- Рефлексивные практики и коммуникативные тренинги: обсуждения, обратная связь, анализ опыта «путешествий», развитие навыков общения и самопознания (модули: «Диалог миров», «Коммуникация без границ»).

Таким образом, реализация программы обеспечивает создание целостного образовательного пространства, в котором игровая, проектная и воспитательная деятельность взаимосвязаны, а каждый участник становится активным участником межвселенского взаимодействия, личностного роста и командного развития в рамках единой сюжетной линии смены.

Планируемые результаты реализации программы летней оздоровительной смены «Игровая вселенная»

По итогам освоения программы участники смены достигают следующих результатов:

I. Предметные результаты

- **Социально-культурная компетентность:**

сформировано представление о культурных ценностях, традициях и значении героев российских и советских «вселенных»; понимание роли личности в команде и значимости вклада каждого участника (модули «Культурные вселенные России», «Герои и ценности»).

- **Технические и проектные компетенции:**

приобретены навыки проектирования, моделирования и создания игровых и

технических продуктов (модели, элементы «миров», механизмы) в рамках командной деятельности (модуль «Конструкторы игровых миров»).

• **Основы безопасного поведения и исследовательской деятельности:**

сформированы знания и навыки безопасного поведения в различных жизненных и игровых ситуациях, а также базовые исследовательские умения (реализуется в рамках проектной и игровой деятельности смены).

• **Творческие компетенции:**

развиты навыки художественного, сценического и ролевого самовыражения через участие в создании образов, сюжетов и творческих проектов (модули «Арт-пространство вселенных», «Сюжет и роль»).

• **Физическая подготовка и ЗОЖ:**

укреплено физическое здоровье, сформированы базовые представления о здоровом образе жизни и ценности физической активности (модули «Уровни силы и выносливости», «Ресурс игрока», «ЗОЖ в игре»).

II. Метапредметные результаты

Регулятивные:

- проявляют самостоятельность и инициативу в игровой и проектной деятельности (модуль «Игрок команды»);
- умеют ставить цели, планировать и оценивать результаты своей деятельности;
- демонстрируют ответственное отношение к выполнению командных задач.

Познавательные:

- умеют находить, анализировать и применять информацию в процессе освоения «игровых миров»;
- проявляют исследовательский и творческий подход при решении задач (модули «Конструкторы игровых миров», «Культурные вселенные России»);
- развивают навыки критического мышления и решения проблемных ситуаций.

Коммуникативные:

- эффективно взаимодействуют в команде, распределяют роли и функции (модули «Командный квест», «Коммуникация без границ»);
- развивают навыки конструктивного общения и разрешения конфликтов (модуль «Диалог миров»);
- участвуют в совместной деятельности, презентации и защите проектов.

III. Личностные результаты

• **Развитие лидерских и организаторских качеств:**

участники проявляют инициативу, берут на себя ответственность за результат (модули «Игрок команды», «Герои и ценности»).

• **Формирование ответственности:**

демонстрируют ответственное отношение к своей деятельности, команде и личному развитию.

• **Социальная активность:**

проявляют активную позицию в коллективе, участвуют в общих делах и событиях смены.

• **Развитие коммуникативной культуры:**

формируют уважительное отношение к окружающим, навыки сотрудничества и взаимопомощи.

• **Культура здорового образа жизни:**

осознают значимость здоровья, формируют полезные привычки (модули «Ресурс игрока», «ЗОЖ в игре», «Уровни силы и выносливости»).

Функциональное значение программы

• **Социально-коммуникативная функция:**

обеспечивает включение участников в систему взаимодействия через командные «путешествия» и совместные проекты (модули «Командный квест», «Коммуникация без границ»).

• **Воспитательная функция:**

способствует формированию ценностей, гражданской позиции и личной ответственности через образы героев и сюжеты игровых миров (модуль «Герои и ценности»).

• **Развивающая функция:**

создаёт условия для раскрытия потенциала, развития креативности, инициативности и самостоятельности (модули «Арт-пространство вселенных», «Сюжет и роль»).

• **Обучающая функция:**

обеспечивает освоение практических знаний и навыков через проектную, игровую и исследовательскую деятельность (модуль «Конструкторы игровых миров»).

• **Рекреационная функция:**

создаёт условия для полноценного отдыха через смену «игровых миров», событийную и приключенческую деятельность.

• **Оздоровительная функция:**

направлена на укрепление здоровья и формирование культуры здорового образа жизни (модули «Уровни силы и выносливости», «Ресурс игрока», «ЗОЖ в игре»).

Критерии оценки эффективности реализации программы

1. Достижение результатов и динамика развития

- соответствие целей и задач особенностям смены и возрасту участников;
- наличие измеримых результатов по каждому модулю;
- положительная динамика развития компетенций участников;
- успешность реализации проектной деятельности и достижения командных результатов.

2. Вовлечённость и психологический климат

- высокий уровень включённости участников в сюжет и деятельность смены;
- позитивная эмоциональная атмосфера и поддерживающая среда;
- активное участие в командной и проектной деятельности.

3. Удовлетворённость участников

- положительная оценка содержания и форм работы;
- удовлетворение потребностей в отдыхе, развитии и общении;
- наличие регулярной обратной связи (рефлексия, анкеты).

4. Сотрудничество и субъектность участников

- развитие детского самоуправления и распределение ролей в командах;
- участие детей в принятии решений и реализации проектов;
- эффективное взаимодействие всех участников образовательного процесса.

Оценка по данным критериям позволяет комплексно определить эффективность программы, степень достижения планируемых результатов и вклад смены в развитие личности участников в рамках сюжетной и проектной модели «Игровая вселенная»

Измеримые показатели результативности

Для объективной оценки достижения поставленных задач применяется система количественных и качественных показателей.

Количественные показатели:

- Доля детей, освоивших образовательные модули — целевой показатель не менее 85%
- Количество реализованных детских проектов — целевой показатель не менее 1 проекта на 3 детей
- Уровень участия в ключевых мероприятиях — целевой показатель не менее 90% детей в каждом мероприятии
- Количество социальных контактов, установленных детьми — целевой показатель рост на 40% по сравнению с началом смены
- Динамика физических показателей — целевой показатель положительная динамика у 80% детей

Качественные показатели:

- Удовлетворенность детей программой — целевой показатель не менее 4,5 балла по 5-балльной шкале
- Удовлетворенность родителей качеством программы — целевой показатель не менее 4,5 балла
- Уровень сформированности ключевых компетенций — целевой показатель положительная оценка по портфолио достижений

Методы итогового замера:

1. Педагогическое наблюдение с фиксацией в индивидуальных картах развития
2. Анкетирование и тестирование (входное и выходное)
3. Анализ продуктов деятельности (проекты, творческие работы)
4. Рефлексивные практики (дневники, итоговые эссе, "свечки")

5. Экспертная оценка независимыми специалистами

Система мониторинга и диагностических мероприятий

Комплексная диагностика в рамках реализации программы направлена на оценку эффективности воспитательного процесса, мониторинг достижения планируемых личностных результатов и своевременную коррекцию педагогического воздействия.

1. Входящий мониторинг и стартовая диагностика (1–2 день смены)

Направлена на выявление исходного уровня сформированности компетенций, ценностных установок и ожиданий участников.

- Анкетирование «Мои ожидания»: изучение образовательных и досуговых запросов детей, уровня их мотивации к участию в тематических модулях смены.

- Стартовое тестирование (определение базового уровня по предложенным программам дополнительного образования).

2. Итоговая диагностика (за 1–2 дня до окончания смены)

Направлена на оценку итоговых результатов реализации программы и степени достижения личностных и метапредметных результатов.

- Заключительное анкетирование «Мои итоги смены»: оценка уровня удовлетворенности участников содержанием программы, формами работы и качеством межличностного взаимодействия.

3. Методический анализ (пост-программный этап)

- Готовится методическая справка и презентация итогов смены, которые представляются в ресурсный центр организации отдыха и оздоровления (адрес rsosgw@yandex.ru) с пометкой «Итоги смены».

5. Итоговая диагностика результатов реализации программы (проводится в последние 2 дня смены)

Область оценки: образовательные результаты

- Инструменты диагностики: тестирование по модулям, защита проектов, выставка работ

- Критерии успешности: усвоение не менее 70% материала, защита не менее 80% проектов, положительная экспертная оценка

Ответственные: педагоги дополнительного образования, воспитатели

Область оценки: личностные результаты

- Инструменты диагностики: Методика "Пьедестал успеха", анкета "Мой рост", "Карта личных достижений"

- Критерии успешности: положительная самооценка у 85% детей, выявление новых умений у 90% детей, формулировка личных целей на будущее

Ответственные: психолог, воспитатели

Область оценки: социальные результаты

- Инструменты диагностики: социометрия (повторная), опрос "Мои друзья", наблюдение за групповой динамикой

- Критерии успешности: увеличение социометрического статуса у 70% детей, резкое снижение изолированных детей, положительные отзывы о команде

Ответственные: психолог (при наличии), старший воспитатель

Область оценки: оздоровительные результаты

- Инструменты диагностики: медицинский осмотр, анкета "Самочувствие", анализ активности

- Критерии успешности: положительная динамика у 80% детей, снижение заболеваемости, рост физической активности

Ответственные: медицинский работник, инструктор по физической культуре

Область оценки: удовлетворенность программой

- Инструменты диагностики: анкета "Итоги смены" (дети), анкета "Оценка родителями", педагогический анализ

- Критерии успешности: удовлетворенность не ниже 4,5/5 баллов, желание вернуться у 85% детей, положительные отзывы 90% родителей

Ответственные: администрация, методист

Формы итогового контроля:

1. Публичная защита проектов с приглашением родителей и партнеров
2. Творческий отчет-концерт "Наши достижения"
3. Выставка-презентация работ по всем направлениям
4. Спортивный фестиваль с демонстрацией умений
5. Церемония закрытия с награждением по номинациям

Обработка результатов:

Все данные сводятся в Итоговый аналитический отчет, который включает:

- Сравнительный анализ входной и выходной диагностики
- Выводы по достижению каждой задачи
- Рекомендации по совершенствованию программы
- Планирование преемственности для следующих смен

Этапы реализации программы летней оздоровительной смены «Игровая вселенная»

Реализация программы осуществляется в четыре этапа, каждый из которых имеет свою содержательную специфику и логически встроены в сюжет «путешествия по Игровой вселенной» и восстановления баланса между мирами.

I. Подготовительный этап

(период до начала смены)

Цель: создание организационно-методических, кадровых и материально-технических условий для реализации программы.

• Проектирование программы:

разработка концепции смены «Игровая вселенная», формирование сюжетной логики перемещения между мирами, определение целей, задач и планируемых результатов с учётом модульной структуры.

• Методическая подготовка:

разработка содержания образовательных модулей («Конструкторы игровых миров», «Сюжет и роль», «Культурные вселенные России» и др.), сценариев тематических дней и системы проектной деятельности.

• Ресурсное обеспечение:

подготовка оборудования для технической, творческой и спортивной деятельности, оформление территории лагеря в формате различных «игровых миров».

• Кадровая подготовка:

проведение инструктажей и методических сборов педагогического коллектива, распределение ролей (наставники, проводники «вселенных», кураторы команд).

II. Организационный этап

(1–3 дни смены)

Цель: адаптация участников, погружение в концепцию смены и формирование команд.

- **Введение в сюжет смены:**

знакомство с идеей Игровой вселенной, объяснение миссии — восстановление баланса между мирами.

- **Обеспечение безопасности:**

проведение инструктажей, освоение правил поведения, включение в игровые ситуации безопасного взаимодействия.

- **Формирование команд и самоуправления:**

создание отрядов-команд, распределение ролей, запуск модулей «Командный квест» и «Игрок команды».

- **Стартовая диагностика:**

выявление интересов участников, уровня коммуникативных и лидерских навыков.

- **Презентация модулей:**

знакомство с направлениями деятельности и возможностями участия в проектах и «путешествиях по мирам».

III. Основной этап

(4–18 дни смены)

Цель: реализация содержания программы через модули, проектную деятельность и сюжет «путешествий по вселенным».

- **Образовательный блок:**

реализация модулей:

«Конструкторы игровых миров»,
«Культурные вселенные России»,
«Мир профессий»,
«Сюжет и роль».

Организация проектной деятельности, направленной на создание и «восстановление» игровых миров.

- **Развивающий и воспитательный блок:**

реализация модулей «Герои и ценности», «Командный квест», «Коммуникация без границ», «Диалог миров», направленных на развитие личности, ценностных ориентиров и навыков общения.

- **Оздоровительный блок:**

реализация модулей «Уровни силы и выносливости», «Ресурс игрока», «ЗОЖ в игре», включающих спортивные события, активный отдых и формирование здорового образа жизни.

• **Творческая и событийная деятельность:**

проведение коллективных творческих дел, конкурсов, фестивалей и театрализованных программ (модули «Арт-пространство вселенных», «Сюжет и роль»).

• **Рефлексивная деятельность:**

ежедневные обсуждения, анализ «пройденных миров», обмен впечатлениями и опытом.

• **Социально-значимая деятельность:**

участие в командных проектах, игровых миссиях и практических делах, направленных на развитие ответственности и инициативности.

IV. Заключительный этап

(последние дни смены)

Цель: подведение итогов, завершение сюжетной линии и фиксация результатов.

• **Итоговая диагностика:**

оценка достижения планируемых результатов, анализ личностного роста участников.

• **Презентация результатов:**

защита проектов (модуль «Конструкторы игровых миров»), творческие выступления и выставки (модули «Арт-пространство вселенных», «Сюжет и роль»).

• **Финал сюжетной линии:**

объединение результатов «путешествий» и символическое восстановление Игровой вселенной как единого пространства взаимодействия.

• **Рефлексия:**

подведение личных и командных итогов, осмысление полученного опыта.

• **Торжественное закрытие:**

награждение участников, признание достижений, подведение итогов работы команд.

• **Методический анализ:**

оценка эффективности реализации программы, анализ результатов и подготовка отчётных материалов.

Распорядок дня в загородном лагере обеспечивает систематизированную и гармоничную жизнь ребят, позволяя эффективно распределять нагрузки и обеспечивать полноценный отдых.

Такой режим позволяет детям полноценно отдыхать, развиваться физически и творчески, укрепляет дружбу и дисциплину, создавая комфортные условия для детского оздоровления и развлечений.

Младший возраст	Старший возраст	Расписание
08.00	08.00	Подъем
08:00 – 08:25	08:00 – 08:25	Утренняя гигиена
08:30	08:30	Ритуал поднятия Государственного флага и исполнение гимна РФ

08:30 – 08:50	08:30 – 08:50	Зарядка
09:00 – 10:00	09:00 – 10:00	Завтрак
10:00 – 10:30	10:00 – 10:30	Уборка корпуса
10:30 – 12:00	10:30 – 12:00	Занятия по программам дополнительного образования (кружковая деятельность)
12:00 – 13:00	12:00 – 13:00	ТЕМАТИЧЕСКИЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПО ПЛАНУ
13:00 – 14:00	13:00 – 14:00	Обед
14:00 – 16:00	14:00 – 16:00	Тихий час
16:10 – 16:30	16:10 – 16:30	Полдник
16:30 – 19:00	16:30 – 19:00	ТЕМАТИЧЕСКИЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПО ПЛАНУ
19:00 – 19:30	19:00 – 19:30	Ужин
19:30 – 20:30	19:30 – 20:30	ТЕМАТИЧЕСКИЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПО ПЛАНУ
20:30 – 21:00	20:30 – 21:00	Второй ужин
21:00 – 21:20	21:00 – 21:20	Вечерняя линейка
21:20 – 21:45	21:20 – 22:00	Отрядная свечка (рефлексия)
21:45 – 22:00	22:00 – 22:30	Вечерняя гигиена
22:00	22:30	Отбой

Принципы, которыми необходимо руководствоваться при реализации программы:

При реализации программы летней оздоровительной смены педагогический коллектив руководствуется системой принципов, приведенных в соответствие с актуальными стратегическими ориентирами государственной политики в сфере образования.

1. Ценностно-ориентированные принципы

- Принцип опоры на традиционные российские духовно-нравственные ценности предполагает, что воспитательный процесс базируется на общероссийской гражданской идентичности, патриотизме, приоритете духовного над материальным, гуманизме, милосердии и справедливости (согласно Указу Президента РФ № 809).

- Принцип культуросообразности воспитания основывается на общечеловеческих ценностях и нормах национальной культуры, учитывая историческое наследие и культурное многообразие народов России в рамках тематики «История государства Российского».

- Принцип патриотической направленности обеспечение условий для формирования у обучающихся чувства гордости за свое Отечество, преемственности поколений и готовности к служению интересам общества и государства.

2. Личностно-ориентированные принципы

- Принцип индивидуализации и субъектности: учет возрастных, психологических и физиологических особенностей, а также личных интересов и потребностей каждого ребенка. Ребенок рассматривается как активный субъект собственной деятельности.

- Принцип вариативности и свободы выбора: предоставление обучающимся права самостоятельного выбора видов деятельности, профильных модулей и способов самовыражения, что способствует формированию ответственности за принятые решения.

- Принцип креативности и созидательной активности: создание стимулирующей среды для самореализации детей через коллективную и индивидуальную творческую деятельность, поощрение нестандартных решений и инициативы.

3. Организационно-педагогические принципы

- Принцип системности и единства воспитательного пространства обеспечивает согласованность целей, задач, методов и форм работы на всех уровнях реализации программы, создавая целостную среду развития личности.

- Принцип сотрудничества (педагогики сотрудничества): переход от субъект-объектных к субъект-субъектным отношениям, предполагающим равноправное партнерство, доверие и конструктивное взаимодействие между взрослыми и детьми.

- Принцип событийности: организация воспитательного процесса как совокупности ярких, эмоционально насыщенных и значимых для ребенка событий, имеющих глубокий педагогический смысл.

- Принцип деятельностного подхода: воспитание и обучение осуществляются в процессе активной практической деятельности (исследовательской, технической, спортивной, трудовой), что обеспечивает переход знаний в личный опыт.

4. Принципы устойчивого развития и безопасности

- Принцип природосообразности и экологической ответственности: формирование у детей гармоничных отношений с окружающей средой и осознания ценности жизни как высшего блага.

- Принцип непрерывности развития предполагает постоянное совершенствование педагогических технологий, форм и методов работы с учетом динамично меняющихся социальных процессов и научно-технического прогресса.

- Принцип управленческой эффективности и мониторинга: наличие прозрачной системы контроля, анализа и коррекции деятельности на каждом этапе, что гарантирует достижение планируемых результатов и обеспечение безопасности (физической и психологической) участников смены.

- Принцип инклюзивности: создание условий для успешной социализации и интеграции детей с различными образовательными потребностями и возможностями здоровья в единое пространство лагеря.

Данная система принципов обеспечивает методологическую целостность программы и гарантирует её высокое качество в соответствии с современными образовательными стандартами Российской Федерации.

Игровая модель программы

Игровая модель (легенда) смены «Игровая вселенная» представляет собой концептуальную основу, которая объединяет все виды деятельности участников в единый сюжет межвселенского путешествия. Реальная деятельность (обучение, творчество, спорт, повседневная жизнь) преобразуется в последовательность игровых событий, где каждый участник становится героем и активным участником происходящего.

В рамках данной модели дети выступают в роли **путешественников по игровым вселенным**, которым предстоит исследовать различные миры, вдохновлённые российскими и советскими мультфильмами, фильмами, книгами и играми. Каждый день смены — это новая «вселенная» со своими законами, героями и испытаниями, а все события объединены общей миссией — восстановлением баланса между мирами.

Игровая модель позволяет участникам не просто включаться в деятельность, а проживать её через роли, взаимодействие и сюжет, становясь исследователями, создателями и героями собственных историй.

Цель игровой модели

Создание мотивирующей, эмоционально насыщенной и безопасной игровой среды, способствующей максимальному раскрытию творческого, интеллектуального и социального потенциала ребёнка через включение в сюжет «путешествия по Игровой вселенной».

Задачи игровой модели

1. Образовательные и развивающие задачи:

- **Повышение познавательного интереса:** освоение знаний и навыков через выполнение игровых миссий, квестов и заданий в различных «вселенных».
- **Стимулирование творческой активности:** создание условий, в которых участники находят нестандартные решения в рамках сюжетных ситуаций.
- **Развитие воображения и навыков моделирования:** формирование способности входить в роль, проживать игровые образы и моделировать различные ситуации взаимодействия в разных мирах.

2. Воспитательные и социализирующие задачи:

- **Сплочение коллектива:** формирование общей цели — восстановление баланса Игровой вселенной, достижение которой возможно только при совместных усилиях.
- **Отработка социальных ролей:** распределение игровых ролей (лидеры, навигаторы, создатели, исследователи), позволяющее участникам примерить разные модели поведения и ответственности.
- **Формирование системы ценностей:** трансляция норм и правил через образы героев и «кодексы» различных миров, соотносящиеся с реальными нравственными ценностями.
- **Снятие психологических барьеров:** игровая форма помогает участникам свободнее проявлять себя, преодолевать страхи и неуверенность.

3. Организационные и управленческие задачи:

- **Упорядочивание жизнедеятельности:** использование игровой терминологии (например, «переход в новую вселенную», «миссия дня», «совет команд»), что делает режимные моменты частью общего сюжета.
- **Система мотивации:** внедрение системы достижений (баллы, «энергия миров», артефакты, уровни), которые участники получают за активность, успехи и вклад в командную работу.
- **Обеспечение целостности смены:** объединение всех мероприятий (игр, кружков, соревнований, творческих событий) в единую сюжетную линию путешествия по Игровой вселенной.

Таким образом, игровая модель обеспечивает целостность программы, усиливает вовлечённость участников и превращает каждое событие смены в часть большого приключения, где обучение, развитие и отдых становятся естественным и увлекательным процессом.

Ключевые события смены «Игровая вселенная»

1. Инвариантные блоки «Мир. Россия. Человек»

В рамках смены реализуется модель воспитательной работы «Мир. Россия. Человек», интегрированная в сюжет «путешествия по Игровой вселенной».

Данная модель помогает участникам осмыслить себя как часть команды, общества и культуры через призму игровых миров.

Блок «МИР»

(познавательный и исследовательский вектор)

Цель: развитие познавательного интереса, формирование целостного представления о мире через игровые вселенные.

В логике смены данный блок раскрывается как изучение и «открытие» новых миров.

Формы реализации:

- **Исследовательские и познавательные активности:**

прохождение игровых миссий, эксперименты, квесты (модули «Конструкторы игровых миров», «Сюжет и роль»).

- **Интеллектуальные игры и квизы:**

задания по мотивам известных российских и советских вселенных (модуль «Культурные вселенные России»).

- **Творческая интерпретация миров:**

создание собственных игровых пространств, постановки, арт-объекты (модуль «Арт-пространство вселенных»).

- **Встречи и тематические программы:**

игровые «порталы», дни вселенных, интерактивные события и шоу-программы.

Блок «РОССИЯ»

(гражданско-патриотический вектор)

Цель: формирование уважения к культурному наследию России через знакомство с отечественными игровыми и художественными вселенными.

В рамках смены раскрывается через образы героев, сюжетов и ценностей, представленных в российской и советской культуре.

Формы реализации:

- **Торжественные ритуалы:**

поднятие флага РФ, исполнение гимна на ключевых мероприятиях смены.

- **Тематические дни и события:**

дни, посвящённые российским мультфильмам, фильмам, книгам и играм.

- **Формат «Живые истории»:**

погружение в образы героев, анализ их поступков и ценностей.

- **Акции и патриотические мероприятия:**

игровые программы, посвящённые истории и культуре страны.

- **Социально-значимая деятельность:**

командные проекты и полезные дела, встроенные в сюжет смены.

Блок «ЧЕЛОВЕК»

(личностный и оздоровительный вектор)

Цель: развитие личности участника, формирование культуры здоровья, безопасности и ответственности.

В логике смены рассматривается как развитие «ресурса игрока» и его личных качеств.

Формы реализации:

- **Практики безопасности:**

инструктажи, игровые ситуации, моделирование поведения (модуль «ЗОЖ в игре»).

- **Физкультурно-оздоровительная деятельность:**

ежедневная активность, спортивные события, игровые испытания (модули «Уровни силы и выносливости», «Ресурс игрока»).

- **Социально-личностные активности:**

развитие общения, эмоционального интеллекта (модули «Коммуникация без границ», «Диалог миров»).

2. Интеграция ключевых событий в игровую модель смены

Интеграция осуществляется на нескольких уровнях:

1. Уровень концепции:

- смена построена как путешествие по Игровой вселенной;
- участники — команды игроков/героев;
- каждое событие — новая «локация» или миссия.

2. Уровень организации:

- использование игровой терминологии (миры, порталы, миссии, уровни);
- система достижений (баллы, «энергия миров», артефакты).

3. Уровень содержания:

- все модули взаимосвязаны;
- знания и навыки применяются через игровые задачи и роли.

3. Система ключевых творческих событий смены

I. Открытие смены — «Запуск портала»

Цель: погружение в сюжет, формирование команд, раскрытие потенциала участников.

Форма: презентации отрядов как «команд игроков».

Особенности:

- активная роль вожатых;
- помощь в распределении ролей;
- включение всех участников.

Педагогическая задача:

создание ситуации успеха и комфортной адаптации.

II. Срединное событие — «Битва миров»

Цель: развитие самостоятельности, креативности и командного взаимодействия.

Форма: творческие выступления, театрализация, игровые проекты.

Особенности:

- частичная самостоятельность команд;
- выбор формата выступления;
- развитие командных ролей.

Педагогическая задача:

поддержка взаимодействия и развитие ответственности.

III. Закрытие смены — «Объединение вселенных»

Цель: подведение итогов и завершение сюжетной линии.

Форма: итоговое творческое событие — фестиваль миров.

Особенности:

- максимальная самостоятельность участников;
- вожатые — координаторы;
- участие всех детей.

Педагогическая задача:

осознание личного вклада и значимости командного результата.

4. Физкультурно-оздоровительные события

Реализуются как игровые «уровни» и испытания.

Форматы:

- командные игры и эстафеты;
- «Игровые олимпиады» лагеря;

- квесты и стратегические игры («захват территории», миссии);
- нестандартные игровые соревнования.

Педагогический эффект:

- развитие физических качеств;
- формирование дисциплины;
- укрепление командного взаимодействия.

5. День «Движения Первых»

Цель: знакомство участников с ценностями и возможностями участия в движении.

Формы реализации:

- интерактивные игровые площадки;
- командные задания и проекты;
- презентации направлений;
- включение в социально значимую деятельность.

Особенность:

ценности движения интегрированы в сюжет Игровой вселенной и раскрываются через образы героев и команд.

Педагогический эффект реализации ключевых событий

- формирование целостной воспитательной системы;
- развитие личности через активное участие;
- повышение мотивации и вовлечённости;
- развитие коммуникативных и лидерских навыков;
- создание насыщенного и осмысленного образовательного пространства, где каждый участник становится частью большого игрового мира.

Образовательные форматы

Программа смены «Игровая вселенная» включает в себя 13 основных образовательных курса:

1. Техническая направленность (включает в себя программы, направленные на получение, применение новых знаний для решения технологических, инженерных, экономических, социальных, гуманитарных и иных проблем, обеспечение функционирования науки, техники и производства как единой системы, нацеленные на создание условий для разнообразной индивидуальной практической, проектной и исследовательской деятельности, формирование и развитие у детей способностей к восприятию технической информации и овладению техническими профессиями.)

2. Художественная направленность (включает в себя программы, ориентированные на развитие художественно-эстетического вкуса, художественных способностей и склонностей к различным видам искусства, творческого подхода, эмоционального восприятия и образного мышления, подготовки личности к постижению мира искусства, самореализацию в творческой деятельности.)

3. Естественно-научная (включает в себя программы, способствующие формированию целостной научной картины мира и удовлетворению познавательных интересов обучающихся в области естественных наук (биология, химия, физика, математика, география, экология и т.д.), развитию интереса к изучению и исследованию окружающей среды и объектов живой и неживой природы,

взаимосвязей между ними, а также приобретению практических умений в области охраны природы и рационального природопользования.)

4. Социально-гуманитарная (включает в себя программы, помогающие детям социализироваться и самореализоваться в обществе, способствующие освоению гуманитарных знаний, развитию и совершенствованию коммуникативных навыков, организаторских способностей и лидерских качеств на основе формирования нового уровня социальной компетентности.)

5. Туристско-краеведческая (включает в себя программы, нацеленные на постижение обучающимся природных и культурных особенностей среды проживания (региона, страны), познание истории нашей Родины, судеб соотечественников, семейных родословных средствами экскурсионной, экспедиционной, музейной, архивной деятельности, освоение основ безопасного образа жизни, навыков ориентирования, преодоления препятствий на местности, выживания в экстремальных условиях.)

6. Спортивная (Включает в себя программы, направленные на физическое совершенствование детей, укрепление здоровья, приобщение к ЗОЖ и спорту, формирование морально-волевых качеств и системы ценностей с приоритетом жизни и здоровья.)

Материально-технические ресурсы

Базой для реализации программы является детско-юношеский спортивно-оздоровительный центр им. Голикова, расположенный в г. Зеленоградске Калининградской области.

Условия проживания и быта: круглосуточное пребывание детей в благоустроенных корпусах, размещение в комнатах с необходимой мебелью, обеспечение санитарно-гигиенических условий, организация пятиразового сбалансированного питания, наличие медицинского сопровождения и круглосуточного контроля со стороны педагогического и обслуживающего персонала.

На территории расположены:

жилые корпуса, столовая, медицинский пункт, спортивные площадки (футбольное поле, волейбольные и баскетбольные площадки), открытые пространства для проведения мероприятий, актовый зал/сцена, помещения для кружковой и образовательной деятельности, зоны отдыха, а также прилегающая природная территория, позволяющая реализовывать экологические и исследовательские активности.

Для реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

1. Флаг Российской Федерации (стандартного размера) – 1 шт.
2. Флагшток (стационарный или переносной) – 1 шт.
3. Аудиоаппаратура (колонки, микрофоны, микшерный пульт) – комплект
4. Мультимедийное оборудование (проектор, экран, ноутбук) – комплект
5. Канцелярские принадлежности (бумага, маркеры, фломастеры, клей, ножницы и др.) – по количеству участников
6. Расходные материалы для творческой деятельности (краски, кисти, картон, декоративные материалы) – комплект

7. Оборудование для технического творчества и проектной деятельности (конструкторы, наборы для моделирования, простые технические наборы) – комплект
8. Спортивный инвентарь (мячи, скакалки, обручи, эстафетное оборудование и др.) – комплект
9. Атрибутика для проведения игр и квестов (карты, реквизит, игровые элементы, символика смены) – комплект
10. Костюмы и реквизит для творческих выступлений – комплект
11. Аптечка первой помощи (укомплектованная) – по нормам
12. Средства обеспечения безопасности (огнетушители, планы эвакуации, сигнальные средства) – в соответствии с требованиями
13. Полиграфическая продукция (раздаточные материалы, бланки анкет, диагностические карты) – комплект
14. Наградная продукция (грамоты, дипломы, сертификаты, символические призы) – комплект

Календарный план воспитательной работы лагеря

Календарный план воспитательной работы в лагере составлен в соответствии с Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 года № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».

2026 год объявлен Годом науки и технологий (продолгация приоритетов научно-технологического развития Российской Федерации);

2026 год в России объявлен Годом детского отдыха и оздоровления (в рамках государственной политики развития системы отдыха и оздоровления детей);

Особое внимание в программе смены уделяется региональному компоненту: 80-летию образования Калининградской области, что находит отражение в содержании образовательных модулей, проектной деятельности и ключевых событий смены.

Календарный план включает в себя мероприятия посвященные следующим знаменательным событиям и датам:

Июнь

- 1 июня - День защиты детей
- 6 июня - День русского языка
- 12 июня - День России
- 22 июня - День памяти и скорби
- 29 июня - День молодёжи

Июль

- 4 июля - День Калининградской области
- 8 июля - День семьи, любви и верности
- 28 июля - День Военно-морского флота

Август

12 августа - День физкультурника
22 августа - День государственного флага РФ
27 августа - День российского кино

Список литературы:

- Конституция Российской Федерации от 1993 года (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- 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 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
- Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации».
- Федеральный закон от 30.03.1999 г. № 52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.);
- План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р).
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Правительства РФ ОТ 23.09.2020 №1527 «Об утверждении Правил организованной перевозки группы детей и молодежи»

**ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ ЛЕТНЕЙ СМЕНИ
«Игровые вселенные»**

Организационный этап

День	Тема дня	Мероприятия
1 день	«Вход в Игровую вселенную»	09:00–13:00 – Встреча и размещение детей 16:30–18:40 – Общелагерное мероприятие «Активация портала» (командообразование) 19:30–21:00 – Отрядное мероприятие «Мы — команда игроков» (знакомство, анкетирование)
2 день	«Правила игры»	10:30–12:00 – Кружковая деятельность (презентация модулей) 12:00–13:00 – Отрядное мероприятие «Кодекс игрока» 16:30–19:00 – Общелагерное мероприятие «Сбой системы: сигнал из вселенных» 20:00–21:00 – Отрядное мероприятие «Распределение ролей» 21:20–21:45 – «Свечка»
3 день	«Формирование команды»	10:30–12:00 – Кружковая деятельность 12:00–13:00 – Отрядное мероприятие «Наша команда — наш мир» 16:30–19:00 – Квест «Первые порталы» 20:00–21:00 – Подготовка к открытию смены 21:20–21:45 – «Свечка»

Основной этап

День	Тема дня	Мероприятия
4 день	«Открытие вселенной»	10:30–12:00 – Кружковая деятельность 16:30–19:00 – Торжественное открытие смены (презентации команд как игровых миров) 20:00–21:00 – Рефлексия

День	Тема дня	Мероприятия
5 день	«Мир знаний»	10:30–12:00 – Модуль «Конструкторы игровых миров» 16:30–19:00 – Интеллектуальная игра «Код вселенных» 20:00–21:00 – Отрядное обсуждение
6 день	«Уровень безопасности»	10:30–12:00 – Модуль «ЗОЖ в игре» 16:30–19:00 – Практикум «Школа выживания в мирах» 20:00–21:00 – Викторина
7 день	«Командный режим»	10:30–12:00 – Тренинг «Командный квест» 16:30–19:00 – Спортивная игра «Испытания уровней» 20:00–21:00 – Рефлексия
8 день	«Культурные миры России»	10:30–12:00 – Образовательный модуль 16:30–19:00 – Творческая программа «Герои и вселенные» 20:00–21:00 – Отрядное мероприятие
9 день	«День Движения Первых»	10:30–12:00 – Образовательные площадки 16:30–19:00 – Общелагерное мероприятие «Миссия: быть первым» 20:00–21:00 – Рефлексия
10 день	«Эко-вселенная»	10:30–12:00 – Экологический модуль 16:30–19:00 – Акция «Эко-миссия» 20:00–21:00 – Обсуждение
11 день	«Спортивный уровень»	10:30–12:00 – Спортивные занятия 16:30–19:00 – Игровые Олимпийские игры 20:00–21:00 – Подведение итогов
12 день	«Арт-вселенные»	10:30–12:00 – Модуль «Арт-пространство вселенных» 16:30–19:00 – Подготовка к экватору 20:00–21:00 – Репетиции
13 день	«Экватор: Битва миров»	16:30–19:00 – Общелагерное мероприятие «Битва миров» 20:00–21:00 – Рефлексия
14 день	«Герои и лидеры»	10:30–12:00 – Модуль «Герои и ценности» 16:30–19:00 – Деловая игра «Лидер мира» 20:00–21:00 – Обсуждение
15 день	«Истории миров»	10:30–12:00 – Модуль «Культурные вселенные России» 16:30–19:00 – Игра «Истории героев» 20:00–21:00 – Отрядное мероприятие

День	Тема дня	Мероприятия
16 день	«Создатели миров»	10:30–12:00 – Проектная деятельность 16:30–19:00 – Работа над проектами 20:00–21:00 – Подготовка
17 день	«Финальный челлендж»	16:30–19:00 – Игра «Захват портала» 20:00–21:00 – Рефлексия
18 день	«Подготовка финала»	10:30–12:00 – Завершение проектов 16:30–19:00 – Репетиции 20:00–21:00 – Подготовка

Заключительный этап

День	Тема дня	Мероприятия
19 день	«Презентация миров»	16:30–19:00 – Защита проектов «Миры игроков» 20:00–21:00 – Рефлексия
20 день	«Объединение вселенных»	16:30–19:00 – Закрытие смены (итоговое событие) 20:00–21:00 – Прощальный вечер
21 день	«Выход из игры»	09:00–12:00 – Сборы и отъезд