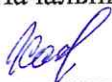


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Центр туризма
экскурсий и краеведения Муниципальный район Учалинский район Республики
Башкортостан

Детский оздоровительный лагерь «Радуга»

СОГЛАСОВАНО:

Начальник ДОЛ «Радуга»

 Р.М. Хасанов

«07» июня 2026г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАУ ДО ЦТЭИК

Р.М. Хисматуллин

«07» июня 2026г.



Программа профильной смены Цифровой направленности *1 смена*

«IT-экспедиция: Код здоровья»

Возраст детей: 7 – 17 лет

Срок реализации: 1 заезд 07.06.2026 – 27.06.2026 гг.

Учалы, 2026

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОЕКТА

1. Полное название программы: Программа детского оздоровительно-образовательного лагеря с круглосуточным пребыванием «Радуга» 2026 г. смена «IT-экспедиция: Код здоровья».

2. Цель программы - создание условий для формирования IT-компетенций и экологического мышления у детей через практическую деятельность на свежем воздухе, без вреда для физического здоровья (чередование «умных» занятий и активного отдыха).

3. Задачи:

Научить основам алгоритмики, робототехники и кибербезопасности через живые («офлайн») игры.

Снизить эффект «цифровой усталости» (глаза, осанка) за счет выноса интеллектуальных задач на улицу.

Сформировать привычку к здоровому образу жизни через спортивные квесты с AR-элементами.

4. Направление деятельности (блоки программы)

Программа делится на 3 сквозных направления:

А. «Бионика и Роботы» (Конструирование)

· Постройка роботов из природных материалов + Arduino-платы на улице (беспроводное питание).

· Соревнования «Лесные гонки дронов» (безопасное пилотирование в естественных арках из веток).

Б. «Физкультура с кодом» (Спорт + IT)

· QR-кроссфит: На деревьях развешаны QR-коды. Отсканировал — получил задание (10 отжиманий, пройти по бревну, собрать шишки). Без сканирования задание не засчитывается.

· Программируемый ориентир: Дети пишут «программу» (маршрут: 10 шагов на север, 20 на восток) для капитана, который в наушниках выполняет команды вслепую.

В. «Медиа-Лес» (Творчество и детокс)

· Аналоговый скетчинг: Сначала рисуем блок-схему похода мелом на земле или палкой на песке. Гаджеты только для фото результата раз в день.

· Ночной "Телеграм" без связи: Передача сигналов азбукой Морзе фонариками с веранды на поляну.

· Кибер-уборка: Кто соберет больше мусора, получает «жетон» для запуска квадрокоптера, который делает общее фото отряда с высоты.

Итог смены: Защита мини-проекта «Умная палатка» или «Эко-трекер шагов» (измеряем пульс до и после зарядки, строим графики на песке/бумаге).

Название отрядов: «Баги», «Скрипты».

Кричалка: «Ноль ошибок — сто побед! Кто за свежий воздух? — Наш отряд в ответ!»

5. Краткое содержание проекта:

- пояснительная записка;
- нормативно-правовая база;
- актуальность;
- цели и задачи программы;
- содержание программы;
- реализация программы. Этапы проекта;
- ресурсы;
- ожидаемые результаты;
- критерии результативности;
- список литературы.

6. Составитель: Хасанов Рафис Миратович

7. Адрес, Республика Башкортостан

г. Учалы, ул. Карла Маркса, 7

Электронная почта – turist-uchaly@mail.ru

Контактный телефон – 8(347)6-30-49

8. Место реализации:

Загородный детский оздоровительно-образовательный лагерь с круглосуточным пребыванием «Радуга».

9. Количество, возраст учащихся:

Учащиеся образовательных учреждений с 7 до 17 лет.

Количество человек – 70

10. Сроки проведения:

I смена с 07.06.26. по 27.06.26.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Мудрость воспитания гласит: "Программирование учит думать, но только спорт и природа учат действовать. Код без здоровья — это вирус. Здоровье без кода — это утопия. Наша задача — найти золотую середину"»

(К.Д. Ушинский).

Детский оздоровительный лагерь – это, прежде всего, отдых ребёнка после напряжённого учебного года, общение со сверстниками, оздоровление, а также развитие и реализация творческих способностей.

Программа направлена на создание условий для формирования ИТ-компетенций и экологического мышления у детей через практическую деятельность на свежем воздухе, без вреда для физического здоровья (чередование «умных» занятий и активного отдыха).

Принципы организации педагогического процесса в рамках программы:

- принцип взаимодействия воспитателей и воспитанников;
- принцип коллективной деятельности;
- принцип самореализации ребёнка в условиях детского лагеря;
- принцип самостоятельности.

Ориентиром в личностном развитии детей в период детства становятся: детская игра, проектно-поисковая деятельность взрослых с детьми, художественно-литературное творчество, общение, творчески-продуктивная деятельность, средства эстетического воспитания.

НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА

Программа разработана с учётом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конвенцией ООН о правах ребёнка;
- Конституцией РФ;
- Законом РФ «Об образовании»;
- Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ;
- Трудовым кодексом Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001г. № 2688.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Современные дети и подростки – цифровое поколение, родившееся в эпоху смартфонов и высокоскоростного интернета. По данным исследований (ВОЗ, Минпросвещения РФ), за последние 5 лет в 2 раза выросла доля детей с нарушениями осанки, близорукостью, синдромом дефицита внимания и тревожностью, напрямую связанными с гиподинамией и бесконтрольным использованием гаджетов. Летние каникулы часто усугубляют ситуацию: ребёнок остаётся в городской квартире, замена живого общения – соцсети, а активных игр – «стрелялки».

С другой стороны, полностью исключить технологии из жизни подростка сегодня невозможно и не нужно. Искусственный интеллект, робототехника и программирование становятся базовой грамотностью XXI века. Ключевое противоречие: как дать ребёнку востребованные ИТ-навыки, не превращая отдых в «лежку перед экраном»?

Уникальность лагеря на свежем воздухе позволяет разрешить это противоречие. Природа – мощнейший природный адаптоген. Зелёный цвет снижает утомляемость глаз после кода, кислород улучшает когнитивные способности, а физическая активность в лесу (бег, лазание, преодоление препятствий) повышает нейропластичность – способность мозга усваивать новое.

Актуальность данной программы для государственного заказа:

1. Соответствие Стратегии цифровой трансформации образования: программа не запрещает гаджеты, а учит использовать их дозированно и с пользой для здоровья.

2. Решение проблемы «синего света» и дефицита движения: мы выносим алгоритмику на поляну (роль капитана, квесты без экранов) и строго нормируем экранное время.

3. Профилактика эмоционального выгорания: смена офлайн-активности и интеллектуального труда в лесу снижает тревожность лучше любого тренинга.

4. Ранняя профориентация: в игровой форме дети пробуют роли разработчика, тестировщика, киберспортсмена (активного), оператора БПЛА.

5. Социальный запрос родителей: родители хотят, чтобы ребёнок отдохнул от школы, но при этом не потерял учебный навык. «Умный» лагерь без зубрёжки, с фокусом на логику и здоровье – это конкурентное преимущество.

Почему именно 21 день? За этот срок формируется привычка чередовать «умную» нагрузку и физкультуру. Дети перестают воспринимать отключение телефона как наказание, а начинают видеть в этом ресурс для новых побед (выиграть гонку дронов, собрать схему, пройти ночной квест).

Программа ликвидирует разрыв между виртуальной реальностью, к которой привык ребёнок, и реальной жизнью, которая оказывается не менее увлекательной, если уметь её «программировать».

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Главная цель:

Создание педагогической модели летнего отдыха, в которой формирование инженерно-цифровых компетенций у детей 7–17 лет неразрывно связано с естественным оздоровлением, двигательной активностью и социальным взаимодействием вне гаджетов.

Задачи по 4 векторам:

Вектор обучения (ИТ-грамотность)

1. Обучить основам алгоритмизации (блок-схемы, условия, циклы) через подвижные игры «Капитан-компьютер», «Лесной исполнитель».

2. Сформировать первичные навыки работы с датчиками (света, движения, звука) на базе микроконтроллеров Arduino или аналогов в полевых условиях.

3. Познакомить с принципами кибербезопасности (надёжный пароль, фишинг) через кейс-игру «ИТ-шпион на природе».

4. Обучить основам пилотирования квадрокоптеров (техника безопасности, облёт препятствий – деревья).

Вектор оздоровления (физическое и ментальное)

1. Снизить ежедневное экранное время до нормы (не более 2 часов) через переключение интереса на офлайн-активности.

2. Улучшить функциональное состояние зрения (тренировка аккомодации) с помощью специальной гимнастики «Смотри на метку, потом вдаль (лес)» перед каждым IT-блоком.

3. Повысить общую выносливость и координацию через ежедневную «Зарядку с дроном» (имитация полёта телом) и спортивные квесты.

4. Сформировать осознанное отношение к питанию и водному режиму («Код гидратации» – напоминания через звуки леса).

Вектор социализации (командообразование)

1. Научить парному программированию без планшета – работа в парах на траве (один пишет код палкой на песке, другой – контролёр).

2. Развить навык публичной презентации проекта («Демо-день у костра»: защита робота из шишек и платы).

3. Снизить уровень кибербуллинга через обучение «цифровой этикету» в офлайн-ролевых играх.

Вектор творчества

1. Стимулировать создание медиаконтента о природе (таймлапс роста цветка, карта лесных троп в виде блок-схемы).

2. Развить воображение: дорисовать недостающие детали робота на листе дерева, придумать язык жестов для передачи кода.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа состоит из 5 сквозных модулей, каждый реализуется ежедневно в разной пропорции:

1. Модуль «Алгоритмы тела» (утро): зарядка по командам, написанным детьми накануне (сделать 3 приседаний, повернуться на 90°, подпрыгнуть). Без слов – только движение по инструкции.

2. Модуль «Лесной кодер» (первая половина дня): решение логических задач природными объектами. Сортировка листьев по форме (метод пузырька), поиск клада по блок-схеме на коре дерева.

3. Модуль «Цифровая гигиена» (полдень): практикум «Один час без пикселя» – только настольные алгоритмические игры («Роботрафик», «Путь муравья»).

4. Модуль «Техно-спорт» (вторая половина дня): соревнования: гонка на радиоуправлении, лазертаг с программируемыми базами, туристическая полоса препятствий с QR-кодами.

5. Модуль «Байт-вечер»: отрядные "посиделки" с кодом – сочинение алгоритма укладывания спать (смешного) или ночное ориентирование по светодиодным маячкам.

РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Этапы проекта:

Этап 1. Организационно-подготовительный (Дни 1–3)

День 1: Заезд. Знакомство. Распределение на IT-отряды («C++», «Питоны», «Джависты»). Вводный квест «Потерянный сервер» (найти серверную поляны по подсказкам).

День 2: Диагностика. Тест «Твой цифровой след». Инструктаж по ТБ (глаза, спина, обращение с дронами). Правило лагеря: «Телефон в кейсе — спина прямая».

День 3: Создание отрядной среды: скетчинг блок-схемы отряда на ватмане, выбор голосового помощника (кричалки). Знакомство с «Азбукой Морзе леса».

Этап 2. Основной (формирующий) (Дни 4–16)

Делится на 3 цикла по 4 дня (цифра + природа):

Цикл «Алгоритм» (Дни 4–7): Игры на местности «Компьютер и пользователь» (дети ломаются, как роботы). Соревнование «Лучшая сортировка камней по размеру» за 1 минуту. Вечером: построение маршрута зарядки.

Цикл «Данные» (Дни 8–11): Сбор информации о птицах (кто чаще встречается) — построение столбчатой диаграммы палками на земле. Квест «Битва хакеров» (найти ложную тропу по условию).

Цикл «Связь» (Дни 12–16): Постройка оптического телеграфа (зеркала/фонарики). Передача шифровок через лес. Соревнование дронов «Лесная тропа» (облёт сосен). Тимбилдинг «Программируемый поезд».

Особые дни:

День 10 — «Digital Detox Day» (полное отключение любых экранов, только живое программирование роботов-тележек с пультами).

День 15 — «Ночь в стиле Киберпанк» (светящиеся браслеты, квест по координатам, переданным на светодиодных лентах).

Этап 3. Итогово-проектный (Дни 17–21)

День 17: Запуск хакатона «Эко-система будущего» (нужно придумать устройство для лагеря: автоматическая поливалка, счётчик шагов по лесу).

День 18–19: Создание проектов из подручных материалов + Arduino. Написание «кода» на бумаге для презентации.

День 20: Защита проектов «Демо-день. Анти-экранная революция». Жюри — вожатые и директор. Вручение сертификатов «Цифровой следопыт».

День 21: Рефлексия «Код завершения». Запись видео-отчёта (короткого). Костер с исполнением переделанных IT-песен («В лесу родилась ёлочка» про цикл for). Отъезд.

Что нас ждёт на смене?

«Мы рады приветствовать вас на смене «IT- экспедиция: Код здоровья» – именно с этих слов начнётся твоё пребывание в детском лагере «Радуга». Вы познакомитесь со специалистами и делами, которые для тебя и твоих новых друзей проведёт вожатский отряд. Надеемся, что каждый сможет найти занятие по душе, ведь активная жизнь – это занятие физкультурой и спортом, множество подвижных игр, творческих и научных мероприятий, туристских испытаний, походов. А на «Вечере знакомств» каждый отряд представит себя, ведь на эту смену в нашем лагере соберутся активные, целеустремлённые ребята. Познакомиться ближе с ребятами ты сможешь на огонёке знакомств «Вместе нам всегда интересней», а сбор планирования поможет вам выбрать направление своего движения в смене, понять, в чём вы хотите участвовать, чему научиться. На торжественной церемонии открытия смены «IT- экспедиция: Код здоровья» будут представлены все отряды. После того, как мы все познакомимся и узнаем, друг друга поближе, для тебя и твоих друзей откроются курсы успешности «Азбука интересного досуга», на которых ты научишься работать в команде, принимать решения, анализировать получаемую информацию и грамотно её использовать. У тебя появится опыт организации собственного досуга, проведения мастер-классов и обучающих занятий различной направленности, которые будут интересны всем. Вместе с друзьями ты составишь свою Азбуку интересных и активных дел.

А совместно разработанный Свод законов игры и жизни, в котором вы отразите положения Конвенции о правах ребёнка, законы и традиции «Радуги», а также своё мнение о том, какими должны быть отношения в вашей команде, поможет вам стать сплочённым, дружным коллективом и достичь успеха. В рамках спортивно-

оздоровительного блока игровых программ «Игры с перспективой», в который войдут «Дворовые игры», «Народные игры», ты сможешь принять участие в проведении уже известных тебе игр, а также в шахматном турнире «Битва королей», проверить свою меткость, зоркость в играх «Городки» и «Лапта».

На туристской тропе «Кольцо следопыта» каждый сможет проверить свои навыки в области туризма, а инструктора расскажут, покажут и научат тебя базовым туристским навыкам, без которых никак не обойтись в походе. На спортивном ориентировании научишься читать карты, а на спортивных часах и часах здоровья сможешь проявить свои физические качества. Также ты сможешь проверить свою физическую подготовку в рамках сдачи нормативов «ГТО».

Самым важным событием смены будет День России – 12 июня, к которому мы будем готовиться все вместе. Все вместе спланируем этот день, организуем праздничный концерт «Россия. Код единства» («Код» – это и программа, и генетический код нации. «Единство» - основа государственного праздника).

Запомнить своё лето ярким и красочным тебе поможет медиа - отряд и участие в фотокроссе «Кадр твоего лета». Проверить, получилось ли у вас за несколько дней стать командой, вы сможете на квест-испытании «Вместе». Он даст возможность лучше узнать друг друга, проявить ловкость, смелость, индивидуальные способности, выработать совместные решения, испытать себя как команду. Загадки, тайны и эксперименты будут подстергать вас в таком количестве, что справиться с ними можно будет только всем вместе.

Ты прикоснёшься к удивительному миру слова и творчества, сможешь поучаствовать в конкурсе чтецов «Энергия слова» – прочитать стихотворения своих любимых поэтов, создать вместе с друзьями театрализованные композиции на основе литературных произведений, а также выступить со своими стихотворениями. Задуматься над важными мыслями человека тебе помогут «Урок мудрости», «Урок мужества», «Урок гражданственности», «Урок ответственности» и огонёк «В каждом Человеке – Человек с большой буквы». Мероприятия по духовно-нравственному блоку:

- Урок мудрости;
- Урок ответственности;
- Урок мужества;
- Вечер легенд;
- Интеллектуальный марафон.

На «Уроке здоровья» мы будем говорить о здоровом образе жизни, начинать каждый день с приветствия озера – с утренней зарядки, лёгкой пробежки до озера. На Спортивной кругосветке тебя ждут семь препятствий, которые ты вместе со своей командой должен преодолеть.

Ярким финалом нашей с тобой смены станет удивительный гала-концерт «Мы едины», на котором ты сможешь полностью раскрыть свои творческие возможности. На линейке закрытия смены пройдёт торжественное награждение самых активных участников смены. Итог смены – открывать для себя сегодняшние возможности, созданные в «Радуге» для твоего познавательного и увлекательного отдыха.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Кадровое обеспечение:

ДОЛ «Радуга» обеспечивается кадрами согласно Типовому штатному расписанию.
Воспитатели
Вожатые
Педагог дополнительного образования.

2. Материально-технические условия:

Площадки для проведения спортивных мероприятий, для проведения творческих игр и постановок.

Спортивная площадка для проведения чемпионатов и спортивных соревнований.

Зал для проведения театрализованных представлений, акций, просмотра видеоматериалов.

Кабинеты для проведения отрядных мероприятий.

Материалы для оформления и творчества детей.

Канцелярские принадлежности.

Аудиоматериалы и видеотехника.

Призы и награды.

Столовая.

Кабинет для игры в настольные игры.

Медицинский кабинет.

3. Информационные условия:

- нормативно-правовая база
- информационный стенд для детей и взрослых
- программа летнего оздоровительного отдыха
- индивидуальные программы сопровождения детей

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. У 85% детей снизилось желание брать телефон в свободное время по сравнению с первым днём смены (по результатам анонимного опроса).

2. У 90% участников отсутствует ухудшение остроты зрения за смену (проверка по таблице Сивцева на въезде и выезде).

3. Каждый ребёнок создал минимум 1 работающий алгоритм (блок-схему) в офлайн-формате.

4. Не менее 3 команд представили действующий прототип «умного» устройства из природных материалов и электроники.

5. Среднее время использования личного гаджета в день снижено с 5 до 1.5 часов.

Качественные (педагогические)

1. Личностные: Появление привычки контролировать осанку («Ошибка 404 – спина не найдена, исправляюсь»). Умение работать в паре, аргументировать свой алгоритм.

2. Метапредметные: Освоение базовых понятий: ввод/вывод, условие, цикл, событие. Способность разбить задачу («почистить картошку») на простые команды.

3. Поведенческие: Добровольное участие детей в утренней зарядке по «запрограммированному» сценарию. Снижение конфликтов из-за телефонов.

4. Здоровьесберегающие: Сформирован навык «гимнастики для глаз» перед любым экранным временем как рефлекс.

Педагогический бонус: Родители получают фото, где ребёнок не сидит в телефоне, а бегает, создаёт, общается. Лагерь получает статус инновационной площадки по теме «Цифра и экология».

Рекомендация: на каждый этап подготовить чек-листы для вожатых (как перевести детей из режима «смотрю в экран» в режим «смотрю в лес» за 60 секунд).

Методические условия:

Одним из важнейших механизмов реализации программы является организация деятельности микрогрупп внутри разновозрастного временного коллектива, который дает возможность возрастного взаимодействия детей и подростков по вертикали. Во время работы с детьми и подростками важно придерживаться следующих принципов:

- добровольность участия;

- открытость для подростков и детей всех социальных категорий;
- активное включение каждого в деятельность по реализации программы;
- сохранение за участником программы права выбора вида деятельности в зависимости от его потребностей и интересов.

Законы лагеря.

Закон «Наше имя-отряд!» Отряд живет и работает по программе лагеря и режиму дня.

Закон «Здоровый образ жизни!» Береги свое здоровье.

Закон «Чистота и красота». Соблюдай личную гигиену, содержи личные вещи и полученное имущество лагеря в чистоте и порядке. Относись бережно к имуществу лагеря.

Закон «Уважение». Если хочешь, чтобы уважали тебя, относись с уважением к другим.

Закон «Территория». Без разрешения не покидай лагерь. Будь хозяином своего лагеря и помни, что рядом соседи: не надо мешать друг другу.

Закон «Зелень». Ни одной сломанной ветки. Сохраним наш лагерь зеленым!

Закон «Правая рука». Если вожатый поднимает правую руку – все замолкают.

Закон «Рука молчания». Если человек поднимает руку, ему необходимо сообщить людям что-то очень нужное, поэтому каждому поднявшему руку – слово!

Закон «За свой отряд». Всегда и везде старайся стоять за честь отряда. Никогда не компрометируй его в глазах окружающих. Поскольку от каждого зависит, каков будет отряд, то приложи все силы для его улучшения.

Закон «00». Время дорого у нас: берегите каждый час. Чтобы не опаздывать, изволь выполнять закон 00.

Закон «Распорядок дня». Никому в лагере нельзя нарушать распорядка (опаздывать на зарядку, общелагерные сборы)

Закон «Мотор». Долой скуку!

Закон «Выносливость». Будь вынослив.

Закон «Дружба». Один за всех и все за одного! За друзей стой горой!

Закон «Творчество». Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

КРИТЕРИИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Вводная диагностика

- входное анкетирование
- беседы в отрядах;
- планерки администрации лагеря и воспитателей.

Пошаговая диагностика

- цветодиагностика «Как прошел день»
- беседы на отрядных сборах.

Итоговая диагностика

- выходное анкетирование
- беседы в отрядах
- почта лагеря «Пожелания от всей души»

Критерии эффективности реализации программы

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Разработан механизм обратной связи.

Мониторинг-карта – форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня отряды заполняют мониторинг - карты, ежедневно вклеивая туда кружочек определенного цвета (желтый –

«Здорово! Прекрасно!», красный – «Нормально. Хорошо», синий – «Не совсем. Не очень»). В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

Дополнительно для анализа работает листок откровения. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в лагере. Листок откровений постоянно висит на территории лагеря, обновляется, сделать там запись может каждый.

Для мониторинга личностного роста используется рейтинг личностного роста участников смены. Рейтинг личностного роста – это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива.

Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где каждому участнику по итогам дня присваивается не более 2-3 - символов рейтинга.

Цветовая гамма:

красный – «лидер-организатор»

синий – «лидер-вдохновитель»

зелёный – «активный участник»

желтый – «исполнитель».

Участникам, набравшим 5-6 символов, присваивается звание, соответствующее преобладающему цвету. По итогам смены они награждаются грамотами, подарками.

ЛИТЕРАТУРА

Раздел 1. Нормативно-правовые и программные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.).

2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р).

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).

4. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI — требования к организации детского отдыха).

5. Примерная программа воспитания в организациях отдыха детей и их оздоровления (ФГБОУ ДО ФЦДО, 2021).

Раздел 2. Теория и практика детского оздоровительного лагеря

6. Камнев, А. Н. (ред.). Лагерь школе и обществу: здоровый образ жизни, здоровьесберегающие и развивающие технологии, инклюзивная культура : учебное пособие / А. Н. Камнев, С. А. Макарова, О. А. Кононова и др. ; под общ. ред. д.б.н., к.пед.н. А. Н. Камнева и д.психол.н., чл.-корр. РАО В. И. Панова. — М. : Народное образование, 2023. — 600 с.

7. Камнев, А. Н., Панов, В. И. Лагерь школе и обществу: активные, развлекательные, интеллектуальные, развивающие и коррекционные игры : учебное пособие. — М. : Народное образование, 2022. — 450 с.

8. Камнев, А. Н. Развитие субъектности подростка во взаимодействии с природной средой в детском оздоровительном лагере : монография / под ред. Т. А. Антопольской. — М. : Народное образование, 2022. — 232 с.

9. Куприянов, Б. В. Педагогический отряд как социальный организм (метафорическая репрезентация понятия) // Непрерывное образование: XXI век. — 2015. — Вып. 1 (9).

10. Гузенко, А. П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Материал авторских смен. — 2007. — 282 с.

11. Григоренко, Ю. Н., Кострецова, У. Ю. КИПАРИС : учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе. — М. : Педагогическое общество России, 2004. — 224 с.

12. Бузырева, Л. М. Копилка вожатских премудростей : методическое пособие. — М. : ЦГЛ, 2003. — 128 с.

Раздел 3. ИТ, программирование и робототехника для детей

13. Ильин, Ю. В. Робототехника от А до Я : учебник. — СПб. : Издательско-полиграфическая ассоциация высших учебных заведений, 2026. — 120 с.

14. Копосов, Д. Г. Первый шаг в робототехнику. — М. : Бином. Лаборатория знаний.

15. Арарат-Исаева, М. С. Игровые технологии в обучении информатике учащихся 3-4 классов в школьном лагере : диссертация ... кандидата педагогических наук. — М. : МГПУ, 2023. — 170 с.

16. LEGO MINDSTORMS EV3 Software. Программное обеспечение для Mindstorms EV3 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.lego.com>.

17. Интернет-ресурс по робототехнике и LEGO-конструированию в школе [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.prorobot.ru>.

Раздел 4. Педагогика, психология и методика воспитательной работы

18. Макаренко, А. С. Коллектив и воспитание личности. — М. : Педагогика, 1972. — 334 с.

19. Сухомлинский, В. А. Методика воспитания коллектива. — М. : Педагогика, 2000. — 53 с.

20. Уманский, Л. И. Личности. Организаторская деятельность. Коллектив (Избранные труды). — Кострома : КГУ, 2001. — 208 с.

21. Амонашвили, Ш. А. Личностно-гуманная основа педагогической профессии. — Минск, 1990. — 27 с.

22. Кан-Калик, В. А. Учителю о педагогическом общении. — М. : Просвещение, 1987. — 190 с.

23. Добрович, А. Б. Воспитателю о психологии и психогигиене общения. — М. : Просвещение, 1987. — 207 с.

24. Иванова, И. П. Коллективное творческое воспитание // Семья и школа. — 1989. — № 8. — С. 23–25.

Раздел 5. Организация досуга, игр и мероприятий в лагере

25. Арсенина, Е. Н. Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед. — Волгоград : Учитель, 2007.

26. Елжова, Н. В. Лето звонкое, громче пой! Сценарии праздников, конкурсов, спортивных мероприятий для школ и детских оздоровительных центров. — Ростов н/Д : Феникс, 2004. — 192 с.

27. Исаева, И. Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие. — 2-е изд., стер. — М. : ФЛИНТА, 2016. — 197 с.

28. Бабкова, Н. И. (сост.). Игры и развлечения в детском оздоровительном лагере : методические рекомендации. — Уфа : БГПУ, 2014. — 78 с.

Раздел 6. Подготовка вожатых и педагогических кадров

29. Тихонова, А. Ю., Солнцева, О. В., Петрищев, И. О. Подготовка вожатых к работе в онлайн-лагерях: от идеи к воплощению // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. — 2021. — № 3. — С. 94–99.
30. Вайндорф-Сысоева, М. Е. Основы вожатского мастерства : учебно-методическое пособие. — М. : Центр гуманитарной литературы, 2005. — 160 с.
31. Варламова, М. А. Патриотическое воспитание детей в детском лагере // Искусство, культура, образование: цифровые стратегии, инструментарий, искусственный интеллект : сб. ст. — М., 2024. — С. 60–66.
32. Григорьева, Т. Г. Основы конструктивного общения : практикум. — Новосибирск : Изд-во Новосиб. ун-та ; М. : Совершенство, 1997. — 116 с.
33. Материалы для работы вожатого в детском оздоровительном лагере : учебное пособие / сост. О. М. Чусовитина. — Омск : СибГУФК, 2015. — 151 с.

Раздел 7. Электронные ресурсы и интернет-источники

34. Программа детского оздоровительного лагеря «ВОЙДИ в IT» / авт. Е. И. Гиззатуллина. — Балабаново : IT-куб Балабаново, 2025. — Режим доступа: <https://shkola5balabanovo-r40.gosuslugi.ru>.
35. Терский, В. Н. Вожатый, ты – педагог [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibtervoz.html>.
36. Библиографический указатель «В помощь вожатому» / сост. Е. В. Попова ; Научная библиотека КГПУ им. В. П. Астафьева. — Красноярск, 2025. — 10 с.

ПЛАН- СЕТКА
работы летнего лагеря «Радуга»
Смена цифровая «IT-Экспедиция: Код здоровья»
программируем здоровье и знания на свежем воздухе
1. с 07.06. по 27.06.2026г.

	Мероприятия	Тематика дня
7.06.2026	Заезд детей в лагерь. Расселение, Загрузка системы Заезд, распределение по отрядам («С++», «Питоны», «Джависты»). Линейка. Создание отрядов, распределение обязанностей. Ознакомление детей с планом работы на сегодня и на всю смену. Проведение инструктажей по ТБ и Правилам пожарной безопасности, по правилам поведения в лагере. Знакомство с распорядком дня. Спортивные игры на воздухе, игра «Найди свой сервер». Дискотека. Вечерняя свечка «Мои ожидания от смены»..	«День знакомств».
8.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день. Оформление отрядных уголков: выбор названия, девиза, песни и эмблемы отряда. Разучивание флешмоба. Подготовка к открытию: выучить лагерную песню, подготовить 5-10 номеров с отряда. Спортивные игры на воздухе. Тренировка по сборке-разборке автомата. Квест «Потерянный код», Концерт открытия «Привет, мир!» Костер. Дискотека. Отрядные свечки.	«День открытия»
9.06.2025	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Игры «Программист-исполнитель» (на траве), создание блок-схемы зарядки отряда, вечерний квиз «Логика леса» Спортивные игры на воздухе. Дискотека. Отрядные свечки.	«День алгоритмов.
10.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день. Соревнования по туризму (полоса препятствий с QR-кодами, ориентирование, вязка узлов), Вечер разбора полётов («Ошибки в коде похода») Дискотека. Костер. Отрядные свечки	День киберспорта и туризма

11.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день. Экскурсия в с. Ахуново – Ахуновские менгиры (сбор «цифровых данных»: зарисовки, замеры, легенды), Вечером – создание инфографики на ватмане Спартакиада лагеря. Разборка - сборка автомата. Дискотека. Отрядные свечки.	День данных и музеев
12.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день. Работа клуба Патриотический релиз Концерт «Россия. Код единства», исторический квест «12 апостолов Родины», Флешмоб с флагами (построение карты РФ живыми схемами) Дискотека. Отрядные свечки.	День России
13.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день В гостях у соседей Посещение лагеря «Заря» (обмен опытом, совместные IT-старты), Вечер – дружеский костер «Байты дружбы» Просмотр кинофильма Отрядные свечки	День открытого кода
14.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день. Спортивные игры на воздухе. Работа клуба. Криптоквест «Тайна менгиров» (расшифровка посланий), Конкурс на лучший шифр отряда, Вечерняя игра «Что? Где? Когда?» на природе Дискотека Отрядные свечки	День логики и шифров
15.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день День бизнеса – ярмарка идей «IT-стартап на поляне» (презентация проектов: от умной палатки до приложения для леса), Мастер-класс «Как продать идею за 60 секунд» Дискотека Отрядные свечки	День бизнеса и стартапов
16.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Конструирование из природных материалов, Гонки «роботов-тележек» Спортивные игры на воздухе. Работа клуба. Дискотека Отрядные свечки	День роботов на траве

17.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Обновление прошивки Медосмотр «Диагностика системы», зарядка с дроном, урок «Кибергигиена тела», спортивный конкурс «Битые пиксели» Дискотека Отрядные свечи	День здоровья
18.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Вывернутый код День наоборот (дети – вожатые, вожатые – дети; завтрак – ужин, шорты – поверх футболок), вечером – юмористический «Антиконцерт» Дискотека Отрядные свечи	День «наоборот»
19.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Встреча с ветеранами СВО. Конкурс чтецов «Строки, которые не сломать» (стихи о Родине, природе, дружбе), вечерняя рефлексия Отрядные свечи.	День памяти и поэзии
20.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Соревнования по разборке и сборке автомата Съемка роликов «Как мы программируем здоровье», монтаж на планшетах, вечерний просмотр и голосование за лучшее видео Дискотека Отрядные свечи	День медиа и видеомонтажа
21.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Тело-код Туристическая эстафета с элементами ориентирования, метание, «Весёлые старты с датчиками», сдача норм ГТО (по желанию) Дискотека Отрядные свечи	День спорта
22.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Конкурс рисунков на асфальте Линейка-реквием «22 июня 41-го», акция «Свеча памяти», урок мужества (совмещение с темой защиты информации – «Безопасность важнее всего») Дискотека Отрядные свечи	День памяти и скорби

23.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Спортивные игры на воздухе. Финальная сборка Запуск хакатона «Эко-система будущего» (в командах – проекты для лагеря), консультации с вожатыми и педагогами Дискотека Отрядные свечки	День хакатона
24.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Спортивные игры на воздухе. Работа клуба. Родительский вечер (гости из города): «Праздничный концерт» Дискотека. Отрядные свечки.	День родительской сборки
25.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день Подготовка к закрытию смены Спортивные игры на воздухе. Работа клуба. Доработка проектов, репетиция закрытия, генеральная прогонка «Программы прощания» Дискотека. Отрядные свечки.	День отладки и репетиций
26.06. 2026	Инструктаж по ТБ Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги предыдущего дня и план на новый день. Спортивные игры на во Работа клуба. Выгрузка итогов Концерт на закрытие лагерной смены «ИТОГИ. КОД ЛЮБВИ», вручение сертификатов «Цифровой следопыт», Дискотека. прощальный костёр Отрядные свечки.	День закрытия
27.06. 2026	Инструктаж по ТБ. Утро начинается с зарядки. Линейка: итоги лагерной смены. Сохранение данных Отъезд детей, уборка территории, рефлексия вожатых, закрытие смены для персонала	День отъезда