

Государственное автономное учреждение Курганской области

«Содействие детскому отдыху»

УТВЕРЖДАЮ

Врио директора ГАУ

“Содействие детского отдыха”

Жмакин И.С.

2026 г.

ПРОГРАММА

открытой Школы Актива Кетовского муниципального округа “Код развития”

Курган 2026

Пояснительная записка

Сегодня значительное место в воспитании современной личности играет важность развития как мягких, так и твердых компетенций для участников Школы Актива. В быстро меняющемся мире успешная реализация личного и профессионального потенциала невозможна без сбалансированного развития этих двух групп навыков. Школа Актива, как платформа для формирования лидеров и активных граждан, должна уделять особое внимание этому вопросу.

В рамках программы смены зафиксирован подход развития составляющих:

- **Твердые (Hard Skills) компетенции:** Это технические навыки и знания, которые можно измерить, оценить и которым можно обучить. Примеры: знание иностранных языков, программирование, финансовый анализ, статистический анализ, работа с конкретными программами и инструментами.
- **Мягкие (Soft Skills) компетенции:** Это навыки, связанные с личностными качествами, способностью взаимодействовать с другими людьми, эффективно работать в команде, решать проблемы, адаптироваться к изменениям и управлять собой. Примеры: коммуникабельность, лидерство, критическое мышление, креативность, эмоциональный интеллект, умение решать конфликты, тайм-менеджмент.

Актуальность развития компетенций для участников Школы Актива:

- **Подготовка к будущему:** Современный рынок труда предъявляет высокие требования не только к знаниям и навыкам в определенной области, но и к способности адаптироваться, учиться новому, работать в команде, эффективно общаться и находить нестандартные решения.
- **Повышение конкурентоспособности:** Обладая развитыми мягкими и твердыми навыками, участники Школы Актива будут более востребованы на рынке труда и в различных сферах деятельности.
- **Эффективное лидерство:** Мягкие навыки играют ключевую роль в управлении командой, мотивации сотрудников, разрешении конфликтов и построении эффективной коммуникации. Лидеры, обладающие развитым эмоциональным интеллектом и умеющие находить общий язык с разными людьми, имеют больше шансов на успех.
- **Личностный рост:** Развитие мягких и твердых компетенций способствует не только профессиональному, но и личностному росту, повышению самооценки, уверенности в себе и способности к самореализации.
- **Повышение эффективности командной работы:** Обучение навыкам эффективной коммуникации, работы в команде, разрешения конфликтов

позволит командам Школы Актива достигать лучших результатов в своих проектах и инициативах.

- Улучшение навыков критического мышления и решения проблем: В современном мире информация доступна как никогда, но умение анализировать, оценивать и применять ее для решения задач становится все более важным. Развитие критического мышления и навыков решения проблем позволит участникам Школы Актива находить оптимальные решения в сложных ситуациях.

1. Цель и задачи Программы

Цель: Создание условий для развития активной, социально ответственной личности ребенка, обладающей лидерскими качествами и готовой к самореализации в обществе, с использованием полученных умений и навыков по определенному профилю.

Задачи:

- **Образовательные:**
 - Расширение кругозора и повышение познавательного интереса участников по различным направлениям;
 - Развитие коммуникативных навыков, умения аргументировать свою точку зрения, вести дискуссию;
 - Обучение основам проектной деятельности, планирования и организации мероприятий;
 - Формирование навыков самообразования и саморазвития.
- **Развивающие:**
 - Развитие лидерских качеств, организаторских способностей, инициативности.
 - Развитие творческого мышления, креативности, умения находить нестандартные решения.
 - Развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде.
 - Развитие эмоционального интеллекта, умения понимать и управлять своими эмоциями и эмоциями других людей.
- **Воспитательные:**
 - Формирование активной гражданской позиции, чувства ответственности за себя и окружающих.
 - Воспитание уважения к мнению других людей, толерантности.
 - Формирование ценностных ориентиров, основанных на принципах гуманизма, справедливости, доброты.
 - Привитие любви к Родине, уважения к истории и культуре своей страны.
- **Оздоровительные:**
 - Укрепление здоровья участников, формирование здорового образа жизни.

- Организация активного отдыха, способствующего снятию физического и эмоционального напряжения.
- Создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

1. Принципы реализации Программы:

- Добровольность: Участие в программе является добровольным и основано на личной заинтересованности ребенка.
- Активность и самостоятельность: Программа строится на активном участии детей в планировании, организации и проведении мероприятий.
- Индивидуальный подход: Учет индивидуальных особенностей, интересов и потребностей каждого участника.
- Возрастная адекватность: Содержание и формы работы соответствуют возрастным особенностям детей.
- Системность и последовательность: Программа включает в себя взаимосвязанные мероприятия, направленные на достижение поставленных целей и задач.
- Практическая направленность: Полученные знания и навыки применяются в практической деятельности.
- Безопасность: Обеспечение безопасности жизни и здоровья детей.

Особенностью данной программы является использование новых форм, методов при реализации содержания:

- "Тематическая лейка" – интеграция тематических составляющих в различные элементы программы, в результате чего участник программы постоянно сталкивается с элементами тематики смены, формирует представление о данном явлении в повседневном формате на протяжении всей смены, без специальных акцентов;
- TED-технология – получение новых знаний через презентацию в доступном для всех участников формате, с ориентацией на аудиторию, не знакомую с темой;
- Модель игрового взаимодействия - игровой сюжет на основе настольной игры, перенесенной на весь лагерь с целью дополнительной мотивации на участие в программе и различными стратегическими возможностями для конкуренции, независимо от возраста участников;
- Предметизация – использование предметов, напрямую или косвенно пересекающихся с тематикой смены, которые выступают с одной стороны как

источники информации и знакомства с явлениями, а также являются поощрительными продуктами для участников смены;

- Информационная визуализация – визуализация тематики смены через различные элементы дизайна, мерча, наглядной продукции, информационные стенды, привлекающая внимание к тематике и выступающая в качестве источника информации;
- «Возьми на себя» - технология вовлечения участников смены в реализацию программных составляющих смены через разработку и реализацию отдельных мероприятий;
- Сбор представителей отрядов – работа органа детского самоуправления на смене в качестве информационно-организационного сообщества представителей отрядов в режиме ежедневного сбора, с незафиксированным представительством, с целью повышения вовлеченности большего количества участников смены в процессы реализации программы.

Форма	Содержание	Что дает?
Словарь смены	Используя термины, связанные с тематикой смены, обозначить ключевые режимные и программные моменты смены	В процессе постоянного использования тематических терминов пополняется словарный запас и обогащается повседневный язык общения, формируется представление о значении тех или иных терминов
Ники смены	Имена участников педагогической команды заменены на имена собственные или на производные от тематических слов	Интерес к представителям педагогического общества побуждает ребенка узнавать о значении и содержании тех или иных персонажей, имен, явлений в тематике смены

Предметизация	Отряды получают не только игровые баллы за успехи в участии в программе, но и предметы, так или иначе связанные с тематикой смены, которые выступают также источниками информации. В конце смены предметы вручаются в отряде наиболее активно проявившим себя ребятам.	Возможность «прикоснуться» к тематике и увезти с собой предметы, символизирующие тематику смены, значительно повышает мотивацию ребенка на погружение в программу и дает более четкое представление о содержании тематики смены.
Тед	Презентация какого-либо тематического явления доступным языком с использованием визуализации, интерактивных форм, предметизации.	Погружение в тематику смены, рассмотрение множества аспектов тематики смены в формате разнообразных форм и источников подачи информации.
Клубы общения	Сбор желающих поговорить на ту или иную тему, напрямую или косвенно связанную с тематикой смены.	Дает возможность высказаться каждому желающему на ту или иную тему, обменяться информацией, вовлечь в программу смены и её тематику.
Мастер-классы	Практико - ориентированный метод обучения и конкретное занятие по совершенствованию практического мастерства, проводимое специалистом в определённой области творческой прикладной деятельности.	Дает возможность получить дополнительные умения и улучшить навыки посредством участия в мастер-классе , соприкоснуться с тематикой смены через кинестетический подход.

Игровая модель	Общелагерная игра, проходящая через всю смену, с возможностью конкуренции и использования различных стратегических вариантов достижения успешного результата.	Повышение мотивации к участию в программе как отдельных ребят, так и отрядов. Вовлечение в тематику посредством игры, где погружение в тематику смены не самоцель, а сопутствующий фактор игровых моментов. Создает динамику программы.
Визуализация	Использование различных элементов визуального дизайна и наглядной информации в раскрытие темы с целью дополнительного привлечения внимания и погружение в тематику смены(общелагерный стенд, значки, мерч, раздаточный материал, оформление сцены).	Усиление интереса тематике через визуальное восприятие, дополнительные способы донесения информации, понимание содержания тематик через визуальный ряд.
Возьми на себя	Вовлечение участников смены в разработку и реализацию отдельных элементов программы.	Закрепляет полученную в рамках программы информацию, умения и навыки, углубляет интерес к программе, является дополнительным элементом мотивации для погружения в тематику.

Система роста	Система общелагерного роста – правила определения уровня успешности участия в программе того или иного коллектива. Система отрядного роста – правила поощрения наиболее активных участников отряда.	Повышает уровень мотивации участия в программе смены, поощряет и создает ситуацию успеха, расширяет возможности для развития детского самоуправления.
Огоньки Рефлексии	Подведение итогов дня, периода, или раскрытие составляющих тематической части программы. Получение обратной связи после отдельных мероприятий.	Понимание успешности реализации программы, определение необходимых коррекционных действий.
Фоновые интерактивы	Разнообразные альтернативные форматы дополнительного участия в программе – викторины, дополнительные творческие задания, челленджи, творческие конкурсы для желающих.	Погружение в тематику смены наиболее заинтересованной части ребят как в отрядах, так и во всем лагере, разнообразие форм досуга и создание дополнительных условий для самореализации.
Аудио/видеоматериалы	Использование аудио и видеоматериалов по тематике с целью дополнительного источника информации, атмосферы, тематического фона.	Погружение в тематику смены через дополнительные технические возможности.

Всё это создаст положительную эмоционально-созидательную среду детского лагеря и позволит вовлечь участников смены в процесс погружения в мир устного народного творчества.

4. Содержание Программы:

Программа включает в себя комплекс мероприятий, реализуемых по различным направлениям и профилям обучения:

Видеоконтент:

- **Теория:** Настройка камеры, композиция кадра, видеомонтаж, работа со звуком, удержание внимания.
- **Практика:** Создание контент-плана, преодоление страха съемки, репортаж.
- **Продукт:** Идеи для блога, опыт съемки, знания для улучшения видео, продвижение учреждения.

Рекомендуемый возраст участников: от 12 лет.

Звукорежиссер:

- **Теория:** Основы музыкального сопровождения и диджеинга, оборудование.
- **Практика:** Resolume, оборудование, программы (AIMP, Foobar и др.), настройка света, плейлисты, микрофон, обработка звука.
- **Продукт:** Участие в звуковом сопровождении, навыки для работы звукооператором.

Рекомендуемый возраст участников: от 13 лет

Психология:

- **Теория:** Психология, отрасли, образование, трудоустройство, методы.
- **Практика:** Анализ методик, проведение опросов, работа с психологами КГУ, оборудование для разгрузки, техники релаксации.
- **Продукт:** Опросники, анкеты, техники разгрузки.

Рекомендуемый возраст участников: от 14 лет

Большая перемена:

- **Теория:** Информация о конкурсе, подготовка к участию, функциональная грамотность, креативность, аналитическое мышление, инструменты проектирования.
- **Практика:** Анализ информации, структурирование ответа, функциональная грамотность, задания в группах, разработка проекта в ролях.
- **Продукт:** Решение кейса с сайта конкурса, развитие критического и проектного мышления, публичная речь, командная работа, креативность.

Рекомендуемый возраст участников: от 12 лет

Дизайн:

- **Теория:** Инструменты (Figma, Photoshop, Illustrator), композиция (сетка, иерархия, цвет, шрифт, ритм, баланс), сторителлинг, история и тренды, дизайн в отраслях (полиграфия, сувениры, цифровая среда).
- **Практика:** Бренд отряда (название, логотип, цвета, шрифты, мудборды), контент-пак для соцсетей, демонстрация решений.
- **Продукт:** Навыки в создании брендбука. Идеи для оформления классных уголков. Умения обосновывать визуальные решения в публичных выступлениях.

Рекомендуемый возраст участников: от 13 лет

Фотографы:

- **Теория:** Базовые основы фотографии, настройка фотоаппарата и камеры телефона, виды фотосъемок, постановка кадра и интересных ракурсов, обработка фотографий, где и что фотографировать.
- **Практика:** настройка оборудования, съемка исходных материалов, обработка фотографий
- **Продукт:** портфолио (альбом) с фотографиями, идеи тематических фотосъемок, опыт съемки.

Рекомендуемый возраст участников: от 12 лет

Аниматоры-игротехники:

- **Теория:** аниматор как функция, креативность, основы сценической речи, советы по подготовке и реализации программы
- **Практика:** разработка идей событий, написание сценарных ходов, проведение, сценическое мастерство, тренинги по креативности
- **Продукт:** творческий идейный кейс для проведения событий.

Рекомендуемый возраст участников: от 13 лет

5.Формы и методы работы:

В Программе используются различные формы и методы работы, направленные на активизацию познавательной деятельности, развитие творческого потенциала и формирование лидерских качеств:

- тренинги
- мастер-классы
- деловые игры
- ролевые игры
- дискуссии
- дебаты
- квесты
- проекты
- конкурсы
- викторины
- экскурсии
- спортивные соревнования
- творческие мастерские
- тематические дни
- Интерактивные методы обучения, работа в группах, мозговой штурм, кейс-метод, метод проектов, использование ИКТ.

6.Участники Программы:

Участниками Программы являются дети и подростки в возрасте от 12 до 16 лет.

7. Содержание программы

Подготовительный этап (декабрь 2026 года)

- Разработка программы смены:
 - сюжетно - игровых моделей;
 - план сетки;
 - организационных форм
- Организация работы с руководителями смен:
 - обучающие семинары;
 - открытые методические встречи
- Обсуждение и утверждение программы на экспертно-методическом совете.
- Подготовка кадров в системе дистанционного обучения и на курсах повышения квалификации.

Организационный этап (декабрь 2026 года)

- Информирование родителей и участников смен о предстоящей смене;
- Набор и подготовка кадров для реализации данной программы

Основной этап (январь 2026 года)

- Реализация программы данной программы смен.
- Осуществление текущего контроля реализации программы данной смены;

- Мониторинг реализации программы;
- Оформление и представление отчета о реализации программы смены

Итоговый этап (январь 2026 года)

- Подведение итогов
- Вручение благодарственных писем и ценных призов.

8.Ожидаемые результаты:

- Сформировать у участников активную гражданскую позицию, чувство ответственности за себя и окружающих.
- Развить лидерские качества, организаторские способности, умение работать в команде.
- Расширить кругозор, повысить познавательный интерес и интеллектуальный уровень.
- Погрузиться в тематику профильного трека и продолжить развитие в данном направлении после смены.
- Развить творческие способности, креативность, умение находить нестандартные решения.
- Сформировать навыки самообразования и саморазвития.
- Укрепить здоровье участников, сформировать здоровый образ жизни.
- Создать благоприятную психологическую атмосферу в коллективе, способствующую личностному росту и развитию.
- Повысить уровень социализации и адаптации детей и подростков в обществе.
- Создать условия для содержательного и интересного досуга в период летних каникул.

9.Критерии оценки эффективности программы:

- Активность участия детей в мероприятиях Программы.
- Уровень развития лидерских качеств и организаторских способностей (оценка по результатам тренингов, игр, проектов).
- Удовлетворенность участников Программой (опрос, анкетирование).
- Количество реализованных проектов по профильному направлению

- Количество реализованных мероприятий
- Уровень развития коммуникативных навыков и умения работать в команде (наблюдение, отзывы педагогов)
- Положительные отзывы от родителей и педагогов.

10. Ресурсное обеспечение программы:

- **Кадровое:** Педагогический коллектив Лагеря, вожатые, специалисты по различным направлениям (указать).
- **Материально-техническое:** Помещения для занятий, спортивные площадки, игровое оборудование, технические средства обучения (компьютеры, проекторы, музыкальное оборудование, и др.), расходные материалы.
- **Информационное:** Библиотека, доступ к сети Интернет, методические материалы, пособия, разработки.

11. Система мотивации и стимулирования участников программы

Система рейтинга строится на принципе отсутствия рейтинговой агрессии.

- По итогам дня каждый ребенок имеет возможность получить тематический значок смены. Получатель значка выбирается всем отрядом. Если ребенок уже обладает значком, он может первым предложить того, кто заслуживает очередного значка.
- По итогам активности в отряде наиболее проявившие себя ребята решением всего отряда получают памятные подарки.

Проверка на ошибки и улучшения предложенного текста:

Вот исправленная и улучшенная версия вашего текста, с исправлениями орфографии, пунктуации, стилистики и некоторыми предложениями по улучшению ясности и логичности изложения:

Форма. Содержание. Что дает?

Форма	Содержание	Что дает?
-------	------------	-----------

Словарь смены	Используя термины, связанные с тематикой смены, обозначить ключевые режимные и программные моменты смены.	В процессе постоянного использования тематических терминов пополняется словарный запас, обогащается повседневный язык общения, формируется представление о значении терминов.
Ники смены	Имена участников педагогической команды заменены именами собственными или производными от тематических слов.	Интерес к представителям педагогического коллектива побуждает ребенка узнавать о значении и содержании персонажей, имен, явлений, связанных с тематикой смены.
Предметизация	Отряды получают не только игровые баллы за успехи в участии в программе, но и предметы, так или иначе связанные с тематикой смены, которые выступают источниками информации. В конце смены предметы вручаются наиболее активным участникам отряда.	Возможность "прикоснуться" к тематике и увезти с собой предметы, символизирующие смену, значительно повышает мотивацию ребенка к погружению в программу и дает более четкое представление о ее содержании.
TED (ТЭД)	Презентация тематического явления доступным языком с использованием визуализации, интерактивных форм, предметизации.	Погружение в тематику смены, рассмотрение различных аспектов через разнообразные форматы и источники информации.
Клубы общения	Сбор желающих поговорить на тему, непосредственно или косвенно связанную с тематикой смены.	Дает возможность каждому желающему высказаться, обменяться информацией, вовлечься в программу смены и ее тематику.
Мастер-классы	Практико-ориентированный метод обучения и конкретное занятие по совершенствованию практических навыков, проводимое специалистом в определенной области творчества и прикладной деятельности.	Дает возможность получить дополнительные умения и улучшить навыки, соприкоснуться с тематикой смены через кинестетический подход.

Игровая модель	Общелагерная игра, проходящая через всю смену, с возможностью конкуренции и использования различных стратегических вариантов для достижения успеха.	Повышение мотивации к участию в программе отдельных ребят и отрядов. Вовлечение в тематику посредством игры, где это не самоцель, а сопутствующий фактор. Создает динамику программы.
Визуализация	Использование элементов визуального дизайна и наглядной информации для раскрытия темы с целью привлечения внимания и погружения в тематику смены (общелагерный стенд, значки, мерч, раздаточный материал, оформление сцены).	Усиление интереса к тематике через визуальное восприятие, дополнительные способы донесения информации, понимание содержания через визуальный ряд.
"Возьми на себя"	Вовлечение участников смены в разработку и реализацию отдельных элементов программы.	Закрепляет полученную информацию, умения и навыки, углубляет интерес к программе, является дополнительным элементом мотивации для погружения в тематику.
Система роста	<i>Система общелагерного роста:</i> Правила определения уровня успешности участия в программе коллективов. <i>Система отрядного роста:</i> Правила поощрения наиболее активных участников отряда.	Повышает мотивацию участия в программе, поощряет и создает ситуацию успеха, расширяет возможности для развития детского самоуправления.
Огоньки. Рефлексии	Подведение итогов дня, периода или раскрытие составляющих тематической части программы. Получение обратной связи после отдельных мероприятий.	Понимание успешности реализации программы, определение необходимых коррекционных действий.
Фоновые интерактивы	Разнообразные альтернативные форматы дополнительного участия в программе: викторины, творческие задания, челленджи, конкурсы для желающих.	Погружение в тематику смены наиболее заинтересованной части ребят, разнообразие форм досуга и создание дополнительных условий для самореализации.

Аудио/видео материалы	Использование аудио- и видеоматериалов по тематике с целью дополнительного источника информации, создания атмосферы и тематического фона.	Погружение в тематику смены через дополнительные технические возможности.
-----------------------	---	---

Все это создаст положительную эмоционально-созидательную среду в детском лагере и позволит вовлечь участников смены в процесс погружения в мир устного народного творчества.

4. Содержание Программы:

Программа включает комплекс мероприятий, реализуемых по различным направлениям и профилям обучения:

- **Видеоконтент:**

- *Теория:* Настройка камеры, композиция кадра, видеомонтаж, работа со звуком, удержание внимания.
- *Практика:* Создание контент-плана, преодоление страха съемки, репортаж.
- *Продукт:* Идеи для блога, опыт съемки, знания для улучшения видео, продвижение учреждения.

- *Рекомендуемый возраст участников: от 12 лет.*

- **Звукорежиссер:**

- *Теория:* Основы музыкального сопровождения и диджеинга, оборудование.
- *Практика:* Resolume, оборудование, программы (AIMP, Foobar и др.), настройка света, плейлисты, микрофон, обработка звука.
- *Продукт:* Участие в звуковом сопровождении, навыки для работы звукооператором.

- *Рекомендуемый возраст участников: от 13 лет.*

- **Психология:**

- *Теория:* Психология, отрасли, образование, трудоустройство, методы.
- *Практика:* Анализ методик, проведение опросов, работа с психологами КГУ, оборудование для разгрузки, техники релаксации.
- *Продукт:* Опросники, анкеты, техники разгрузки.

- *Рекомендуемый возраст участников: от 14 лет.*

- **Большая**

перемена:

- *Теория:* Информация о конкурсе, подготовка к участию, функциональная грамотность, креативность, аналитическое мышление, инструменты проектирования.

- *Практика:* Анализ информации, структурирование ответа, функциональная грамотность, задания в группах, разработка проекта в ролях.
- *Продукт:* Решение кейса с сайта конкурса, развитие критического и проектного мышления, публичная речь, командная работа, креативность.
- *Рекомендуемый возраст участников: от 12 лет.*
- **Дизайн:**
 - *Теория:* Инструменты (Figma, Photoshop, Illustrator), композиция (сетка, иерархия, цвет, шрифт, ритм, баланс), сторителлинг, история и тренды, дизайн в отраслях (полиграфия, сувениры, цифровая среда).
 - *Практика:* Бренд отряда (название, логотип, цвета, шрифты, мудборды), контент-пак для соцсетей, демонстрация решений.
 - *Продукт:* Навыки в создании брендбуков, идеи для оформления классных уголков, умение обосновывать визуальные решения публично.
- *Рекомендуемый возраст участников: от 13 лет.*
- **Фотографы:**
 - *Теория:* Базовые основы фотографии, настройка фотоаппарата и камеры телефона, виды фотосъемок, постановка кадра и интересных ракурсов, обработка фотографий.
 - *Практика:* Настройка оборудования, съемка исходных материалов, обработка фотографий.
 - *Продукт:* Портфолио (альбом) с фотографиями, идеи тематических фотосъемок, опыт съемки.
- *Рекомендуемый возраст участников: от 12 лет.*
- **Аниматоры-игротехники:**
 - *Теория:* Аниматор как функция, креативность, основы сценической речи, советы по подготовке и реализации программы.
 - *Практика:* Разработка идей событий, написание сценарных ходов, проведение, сценическое мастерство, тренинги по креативности.
 - *Продукт:* Творческий идейный кейс для проведения событий.
- *Рекомендуемый возраст участников: от 13 лет.*

5. Формы и методы работы:

В Программе используются различные формы и методы работы, направленные на активизацию познавательной деятельности, развитие творческого потенциала и формирование лидерских качеств:

- Тренинги
- Мастер-классы

- Деловые игры
- Ролевые игры
- Дискуссии
- Дебаты
- Квесты
- Проекты
- Конкурсы
- Викторины
- Экскурсии
- Спортивные соревнования
- Творческие мастерские
- Тематические дни
- Интерактивные методы обучения, работа в группах, мозговой штурм, кейс-метод, метод проектов, использование ИКТ.

6. Участники Программы:

Участниками Программы являются дети и подростки в возрасте от 12 до 16 лет.

7. Этапы реализации программы

- **Подготовительный этап (Декабрь 2025 года):**
 - Разработка программы смены:
 - сюжетно - игровых моделей;
 - план сетки;
 - организационных форм.
 - Организация работы с руководителями смен:
 - обучающие семинары;
 - открытые методические встречи.
 - Обсуждение и утверждение программы на экспертно-методическом совете.
 - Подготовка кадров в системе дистанционного обучения и на курсах повышения квалификации.
- **Организационный этап (Декабрь 2025 года):**
 - Информирование родителей и участников смен о предстоящей смене.
 - Набор и подготовка кадров для реализации данной программы.
- **Основной этап (Январь 2026 года):**
 - Реализация программы смены.
 - Осуществление текущего контроля реализации программы.
 - Мониторинг реализации программы.
 - Оформление и представление отчета о реализации программы смены.

- **Итоговый этап (Январь 2026 года):**

- Подведение итогов.
- Вручение благодарственных писем и ценных призов.

8. Ожидаемые результаты:

- Сформировать у участников активную гражданскую позицию, чувство ответственности за себя и окружающих.
- Развить лидерские качества, организаторские способности, умение работать в команде.
- Расширить кругозор, повысить познавательный интерес и интеллектуальный уровень.
- Погрузиться в тематику профильного трека и продолжить развитие в данном направлении после смены.
- Развить творческие способности, креативность, умение находить нестандартные решения.
- Сформировать навыки самообразования и саморазвития.
- Укрепить здоровье участников, сформировать здоровый образ жизни.
- Создать благоприятную психологическую атмосферу в коллективе, способствующую личностному росту и развитию.
- Повысить уровень социализации и адаптации детей и подростков в обществе.
- Создать условия для содержательного и интересного досуга.

Конечно, вот исправленный текст с учётом ошибок и улучшений:

12. Модель самоуправления оздоровительного лагеря

- **Самоуправление на уровне лагеря:** В начале смены каждый участник знакомится с «Детским штабом», участником которого может стать любой ребёнок на смене. Каждый день, начиная со второго дня смены, на вечернем сборе отряда выбираются два самых активных ребёнка из отряда, которые на следующий день представляют свой отряд в «Детском штабе». Таким образом, за смену у большинства детей в отряде есть возможность проявить себя.
- **Формирование работы Детского штаба:**
 - «Детский штаб» формируется во второй день смены.
 - «Детский штаб» состоит из представителей всех отрядов.
 - Представители Детского штаба выбираются каждый день на вечернем сборе в каждом отряде.
- **Права и обязанности «Детского штаба»:**
 - **Имеет право на:**
 1. Создание символики, флага, «Свода законов и традиций» лагеря.

2. Разработку системы поощрения и наказания отрядов, а также контроль за её исполнением.
 3. Организацию и проведение собственных мероприятий различной направленности.
 4. Подготовку и проведение ежедневного общего сбора.
- «Детский штаб» **обязан:**
 1. Каждый участник «Детского штаба» обязан быть примером для подражания другим во всём: в поведении, общении, внешнем виде.
 2. Ежедневно доводить до руководителя результаты проведённых отрядных мероприятий.
 3. Соблюдать законы и традиции лагеря, а также контролировать исполнение их другими лицами.
 4. В установленные сроки информировать сбор представителей отрядов об итогах прожитых дней.
 5. Принимать участие в освещении смены в социальных сетях.
 - **Самоуправление на уровне отряда:** Система самоуправления на уровне отряда строится следующим образом:
 - Распределение обязанностей внутри отряда – выбор в первый день смены командира отряда.
 - Выбор ответственных за выполнение фоновых заданий дня.
 - Выбор ответственных за «Добрые дела» отряда.
 - Выбор ответственных за чистоту в отряде.
 - Выбор представителя для работы в «Детском штабе».

13. Кадровое обеспечение программы

Должность	Количество ставок	Функции
Директор	1	Общее руководство реализацией программы смены, материально-техническое обеспечение, поощрение сотрудников и участников.
Заместитель директора по воспитательной работе	1	Курирует педагогическое направление. Организует взаимодействие всех служб по реализации программ. Отслеживает результаты реализации программы, вносит коррективы. Осуществляет подбор педагогических кадров, проводит инструктивные сборы. Подбирает и разрабатывает методический материал согласно тематике

		смены. Оказывает методическую помощь педагогическому составу. Работает с родителями.
Педагог-организатор/ Руководитель смены	1	Работает по реализации программ. Разрабатывает и проводит мероприятия. Работает с органами детского самоуправления и родительским активом. Контролирует работу вожатых: организационные моменты, проведение отрядных дел и мероприятий. Следит за санитарным состоянием. Работает с родителями.
Вожатый	7	Отвечает за жизнь и здоровье детей, за соблюдение режимных моментов. Контролирует соблюдение личной гигиены детьми и подростками, техники безопасности. Разрабатывает и проводит отрядные мероприятия. Организует участие отряда в общелагерных мероприятиях. Сдаёт планы дней отряда.
Помощник вожатого	7	Разрабатывает и проводит отрядные мероприятия. Организует участие отряда в общелагерных мероприятиях. Отвечает за культурный досуг ребят.
Аниматор	1	Отвечает за тематическое наполнение программы. Консультирует вожатых и представителей отрядов при подготовке проекта.
Звукооператор	1	Отвечает за музыкальное сопровождение, аппаратуру и техническое обеспечение смены.
Фотограф	1	Отвечает за оформление, фото/видео сопровождение и ведение социальных сетей смены.

14. Информационно-методическое сопровождение программы

- Подготовлен комплект информационно-методических материалов: методических разработок, сценариев, рекомендаций, публикаций и др. по тематике смены.
- Подготовлена методическая литература в соответствии с программой смены.
- Разработано игровое поле. Разработана план-сетка лагерной смены.
- Подобран диагностический инструментарий (см. Приложение).
- Разработаны программы мастерских.
- Разработана корпоративная культура смены.

15. Финансовое обеспечение

Смена реализована за счёт областного, муниципального бюджета и средств родителей.

16. Особенности материально-технического обеспечения программы

1. Наличие помещений и площадок для реализации программы.
2. Наличие материально-технического оснащения (звуковое оборудование, световое оборудование).
3. Медиа/видеотека, библиотека.

Список литературы

1. Л. А. Охоба «Профориентационные смены в детских оздоровительных лагерях как эффективная технология профориентационной работы» - URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/83629/1/978-5-7996-2941-0_2019_53.pdf
2. Шурухина А.А.; Никитская Е.А. «Профессиональное самоопределение подростков в условиях детского оздоровительного лагеря как способ профилактики девиантного поведения» - URL: <https://science-pedagogy.ru/ru/article/view?id=1942>
3. Просветова К.А. «Возможности разработки анимационных программ в детском оздоровительном лагере» - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-razrabotki-animatsionnyh-programm-v-detskom-ozdorovitelnom-lagere>
4. Кулаченко М. П. «Актуальные технологии организации развивающего досуга детей в лагере» - URL: <http://epej.ru/article/04-05-2022>
5. Плотников К.Ю. «Место е-музыки в музыкально-оздоровительной среде детского оздоровительного лагеря» - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mesto-e-muzyki-v-muzykalno-ozdorovitelnoy-srede-detskogo-ozdorovitelnogo-lagerya>
6. Олейников А.А. «Развитие творческого потенциала детей и подростков в условиях летнего оздоровительного лагеря» - URL: <https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=901246#text>

Диагностические методики

ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА (организационный период)

Анкетирование.

Имя, фамилия _____ Возраст ____

1. Бывал(а) ли ты в других лагерях? Если да, то что тебе в них понравилось, а что нет?
2. С каким настроением ты приехал(а) в лагерь?

а)	восторженное,	активное
б)	радостное,	тёплое
в)	светлое,	приятное
г)	спокойное,	ровное
д)	грустное,	печальное

е) тревожное, тоскливое

ж) состояние крайней неудовлетворённости

3. В каких мероприятиях лагеря ты хотел(а) бы участвовать?
4. Какие у тебя интересы, увлечения, хобби?
5. Какие кружки ты хотел(а) бы посещать в лагере?
6. Что ты ждёшь от лагеря? (отметить нужное, может быть несколько вариантов)

а) найти друзей

б) приобрести новые знания, умения

в) прокачаться в направлении, на которое приехал

г) укрепить своё здоровье

д) лучше узнать и понять себя

е) просто отдохнуть, весело провести время

7. Знаешь ли ты, что такое “Школа Актива”? Если да, напиши, что это.
8. Знаешь ли ты, на какое направление “Школы Актива” приехал? Если да, напиши на какое.

ИТОГОВАЯ ДИАГНОСТИКА (заключительный период)

Вот и настало время проститься нам с тобой.

1. Что ты ожидал(а) от лагеря?
2. Что тебе понравилось в лагере?
3. Что тебе не понравилось?
4. С кем из ребят ты подружился?
5. Какого спикера ты запомнил со смены?
6. Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
7. Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
8. Понравилось ли тебе, как твои вожатые раскрывали направление твоего отряда?
9. Было ли скучно в лагере?
10. Было ли тебе страшно?
11. Жалеешь ли ты о чём-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чём?
12. Что из того, что ты получил(а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
13. Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
14. Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?

15. Что бы ты хотел(а) пожелать вожатым?
16. Самое важное событие в лагере? Было ли оно интересным твоему направлению?
17. Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?
18. Закончи предложения:

Я рад, что

Мне жаль, что

Я надеюсь, что

Заканчивается смена. В подготовке следующей нам очень поможет твоё мнение. Поэтому ответь, пожалуйста, на наши вопросы:

1. Твоя фамилия, имя, отчество, отряд?
2. Оправдались ли твои ожидания в том, каким будет твоё настроение на смене? Каким оно было чаще всего?
3. Что в жизни лагеря тебя больше всего радовало, а что огорчало? Этого ли ты ожидал(а) до заезда?
4. Что оказалось самым трудным, а что легче, чем ты думал(а)?
5. Принесла ли смена тебе пользу, а если "да", то какую?
6. Помогали ли тебе вожатые (твои, весь вожатский отряд), а если "да", то кто, как и в чём?
7. Как ты относишься к тем ожиданиям, с которыми ехал(а) в лагерь?
8. Если хочешь ещё что-нибудь сказать, пожалуйста...