

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр технического творчества и профориентации»
Нижнекамского муниципального района Республики Татарстан

СОГЛАСОВАНО

Начальник палаточного лагеря

«КвантумКемп»

«03» июня 2026г

Кирпичонок А.А.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДО «Центр технического
творчества и профориентации» НМР РТ

«03» июня 2026г.

Кирпичонок М.А.



ПРОГРАММА ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ
«ТЕХНО – КвантумКемп»
ПАЛАТОЧНОГО ЛАГЕРЯ «КвантумКемп»

Нижнекамск 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Информационная карта программы	3
Нормативное правовое обеспечение	6
Пояснительная записка	8
Концепция программы	11
Содержание программы	13
План-сетка программы	16
Условия для реализации программы	32
Мониторинг эффективности программы	34
Ожидаемые результаты реализации программы	34
Приложения	36

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Программа тематической смены стационарного палаточного лагеря МАУ ДО «Центр технического творчества и профориентации» Нижнекамского муниципального района Республики Татарстан «ТЕХНО – КвантумКемп»
Основания для разработки программы	Конституция Российской Федерации; Конвенция ООН о Правах ребенка от 20 ноября 1989г.; Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р; Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2036 года, утверждённая Распоряжением Правительства РФ от 12 ноября 2025 года № 320-р; Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденной Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 года № 1642 (ред. от 16.07.2020); Национальный проект «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16); Национальный проект «Молодежь и дети» разработан в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». ПКМ РТ № 968 от 11.10.2021 «О внесении изменений в подпрограмму «Организация отдыха детей и молодежи на 2019 – 2025 годы» государственной программы «Развитие молодежной политики в Республике Татарстан на 2019 – 2025 годы», утвержденной постановлением Кабинета Министров Республики Татарстан от 05.03.2019 № 158 «Об утверждении государственной программы «Развитие молодежной политики в Республике Татарстан на 2019 – 2025 годы»; ПКМ РТ № 346 от 29 апреля 2020 г. «Об организации отдыха детей и молодежи»; ПКМ РТ № 130 от 03.03.2015 «Об утверждении Стандарта качества государственной услуги по организации отдыха детей и молодежи и их оздоровления».
Назначение (направление)	Организация воспитательно - образовательного пространства в условиях загородного стационарного палаточного лагеря на основе вовлечения детей в

программы	проектную деятельность, в командах под руководством наставников, погружения в атмосферу военных исторических событий
Адресат программы, география	Дети 10-14 лет, участники смены палаточного лагеря «КвантумКемп» МАУ ДО «Центр технического творчества и профориентации» НМР РТ на территории с. Болгар Нижнекамского муниципального района, учащиеся образовательных учреждений Нижнекамского муниципального района Республики Татарстан
Сроки реализации	03.08.2026-09.08.2026 гг.
Количество участников	45 детей - участников смены 8 человек- педагогический состав
Условия участия в программе	Родители (законные представители) детей приобретают путевки в МАУ ДО «Центр технического творчества и профориентации» НМР РТ
Разработчики программы	Алдарева В.В., педагог дополнительного образования МАУ ДО «Центр технического творчества и профориентации» НМР РТ.
Исполнители программы	Сотрудники МАУ ДО «Центр технического творчества и профориентации» НМР РТ
Цель и задачи программы	Цель: Создание условий для стимулирования интереса молодого поколения к истории родной страны Российской Федерации, направленные на повышение уровня исторической грамотности, воспитание патриотизма, ответственности, любви к Родине, через вовлечение детей в проектную деятельность и социокультурные мероприятия. Задачи: - развить критическое мышление и умение анализировать полученную информацию; - сформировать навыки командной работы и взаимодействия в группе; - способствовать развитию творческих способностей и инициативы; - обучить практическим умениям, которые пригодятся в повседневной жизни или дальнейшей учебе; - способствовать формированию чувства взаимопомощи и поддержки в коллективе; - развивать умения слушать других и уважать их мнение; - воспитывать самодисциплины и настойчивости в достижении целей; - способствовать формированию положительного отношения к здоровому образу жизни и окружающей среде; - создать оптимальные условия для организации работы палаточного лагеря, оздоровления и отдыха детей; - формировать и развивать чувство патриотизма в каждом участнике программы; - выработать осознанное отношение к событиям Великой Отечественной войны, к героям, в том числе к героям-землякам, к необходимости сохранять и беречь мир;

	- раскрывать творческий и интеллектуальный потенциал, воспитывать чувство взаимовыручки у участников программы; - формировать у участников смены активную гражданскую позицию и навыки здорового образа жизни.
Ожидаемые результаты реализации программы	1. Апробация инновационной модели организации тематической смены стационарного палаточного лагеря; 2. проявление познавательной, социально-творческой активности; 3. внедрение эффективных форм организации военно-патриотического воспитания, оздоровления и занятости детей; 4. умение применять детьми и подростками приобретенные социальные компетенции; 5. осмысление содержания понятий «родина», «человек», «патриот», «любовь», «уважение»; 6. повышение интереса к изучению военно-исторических событий.

НОРМАТИВНОЕ ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Перечень нормативных правовых актов Российской Федерации, регулирующих сферу отдыха детей и их оздоровления:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральные законы:
 1. от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 2. от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
 3. от 21.12.1994 № 69-ФЗ «О пожарной безопасности».
 4. от 24.06.1999 № 120-ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних»;
 5. от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
 6. от 28.12.2017 № 465-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части усовершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 № 28;
- Постановления Правительства Российской Федерации:
 1. Постановление Правительства РФ от 16.09.2020 № 1479 «Об утверждении Правил противопожарного режима в Российской Федерации»;
 2. Постановление Правительства РФ от 23.09.2020 № 1527 «Об утверждении Правил организованной перевозки группы детей автобусами»;
 3. Постановление Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
 4. Постановление Правительства РФ от 02.08.2019 № 1006 «Об утверждении требований к антитеррористической защищённости объектов (территорий) Министерства просвещения Российской Федерации и объектов (территорий), относящихся к сфере деятельности Министерства просвещения Российской Федерации, и формы паспорта безопасности этих объектов (территорий)»;

Приказы:

1. Приказ Министерства Здравоохранения РФ от 13 июня 2018 № 327н

«Об утверждении порядка оказания медицинской помощи несовершеннолетним в период оздоровления и организованного отдыха»;

2. Приказ Минобрнауки РФ от 17.07.2017 № 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления»;

- Методические рекомендации:

1. Методические рекомендации по обеспечению организации отдыха и оздоровления детей (письмо Минпросвещения России от 25.11.2019 №Пз1303/06).

2. Методические рекомендации об оценке эффективности оздоровления детей и подростков в летних оздоровительных учреждениях (утвержденные руководителем Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека, Главным государственным санитарным врачом Российской Федерации от 22.05.2009 № 01/6989-9-34);

3. Методические рекомендации о порядке проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков (приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.03.2011 № 06-614).

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Стационарный палаточный лагерь действует в ЦТТиП с 2018 года. За этот период в лагере были реализованы программы различной тематической направленности, но все смены объединены общей целью оздоровления, отдыха и развития детей в каникулярное время.

Программа тематической смены палаточного лагеря «ТЕХНО – КвантумКемп» имеет воспитательную направленность и высокую социальную значимость.

Инновационность программы заключается в создании единого образовательно-воспитательно-оздоровительного пространства для детей в условиях палаточного лагеря через использование инновационного оборудования и технологий, применяемых в детском технопарке «Кванториум».

Программа лагеря объединяет три значимые тематики — год первостроителей в Нижнекамске, Год единства народов России и Год воинской и трудовой доблести — в единую смысловую канву. Их связь держится на простой и сильной идее: великое строится сообща, в единстве разных народов, на основе мужества и труда, а история города — это живая летопись таких совместных усилий. Нижнекамск здесь выступает как живой пример: молодой промышленный город, выросший трудом многих народов, вписавший свои страницы в военную и трудовую историю страны.

Организация тематических смен палаточных лагерей является достаточно эффективным методом развития систем образования, воспитания, оздоровления, досуговой и познавательной деятельности. Они являются не только местом отдыха и коммуникаций, но и решают важные социальные задачи в области духовного и патриотического воспитания.

Местом реализации программы является территория села Болгар Нижнекамского муниципального района Республики Татарстан — место с глубокой исторической памятью и ярким примером многонационального единства, которая сама по себе является благодатной почвой для патриотического воспитания детей, так как многие сельчане в годы войны были призваны или ушли добровольцами на защиту Родины и сражались на фронтах. Село органично соединяет все ключевые темы программы: Год единства народов России, Год военной и трудовой доблести и Год первостроителей — через историю совместного труда, взаимопомощи и общего вклада разных народов в развитие территории.

Идеология программы «ТЕХНО – КвантумКемп» заключается в формировании общей духовно-нравственной, патриотической культуры личности детей и подростков, личностно-значимых и социальных компетенций на основе погружения в историческую, проектную деятельность, интерактивно-образовательное воспитательное пространство, наполненное разнообразной самостоятельной творческой деятельностью, с использованием логически выстроенной системой коллективно-творческих дел по различным направлениям.

Программа имеет практическую направленность, которая определяется возможностью ее применения в практике работы детских оздоровительных лагерей. Материалы программы могут быть использованы для подготовки специалистов сферы каникулярного отдыха и дополнительного образования.

Цель программы: Создание условий для стимулирования интереса молодого поколения к истории родной страны Российской Федерации, направленные на повышение уровня исторической грамотности, воспитание патриотизма, ответственности, любви к Родине, укрепление чувства единства народов России, а также осмысление вклада первостроителей Нижнекамска в становление города и развитие региона, через вовлечение детей в проектную деятельность и социокультурные мероприятия.

Задачи:

- развить критическое мышление и умение анализировать полученную информацию;
- сформировать навыки командной работы и взаимодействия в группе;
- способствовать развитию творческих способностей и инициативы;
- обучить практическим умениям, которые пригодятся в повседневной жизни или дальнейшей учебе;
- способствовать формированию чувства взаимопомощи и поддержки в коллективе;
- развивать умения слушать других и уважать их мнение;
- воспитывать самодисциплины и настойчивости в достижении целей;
- способствовать формированию положительного отношения к здоровому образу жизни и окружающей среде;
- создать оптимальные условия для организации работы палаточного лагеря, оздоровления и отдыха детей;
- формировать и развивать чувство патриотизма в каждом участнике программы;

- выработать осознанное отношение к событиям Великой Отечественной войны, к героям, в том числе к героям-землякам, к необходимости сохранять и беречь мир;
- раскрывать творческий и интеллектуальный потенциал, воспитывать чувство взаимовыручки у участников программы;
- формировать у участников смены активную гражданскую позицию и навыки здорового образа жизни.

Адресаты программы: Программа может использоваться для работы с детьми из разных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья. Предполагаемый возраст участников программы от 10 до 14 лет.

Количество детей: 45 человек - 3 отряда по 15 человек.

Программа тематической смены «ТЕХНО – КвантумКемп» рассчитана на срок реализации 7 дней.

КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ

Воспитание гражданственности, любви к Родине и уважения к многообразию культур народов России — один из основополагающих принципов государственной политики в области образования, закреплённый в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации». Задачи патриотического и этнокультурного воспитания выдвигаются самой жизнью и признаются актуальными и государством, и обществом.

Патриотизм — это любовь и привязанность к Родине, преданность ей, ответственность за неё, желание трудиться на её благо, беречь и умножать богатства страны. В контексте Года единства народов России патриотизм раскрывается ещё и как уважение к традициям, обычаям и вкладу разных народов в общее дело развития государства, а в рамках Года первостроителя Нижнекамска — как признание героического труда и самоотверженности людей, заложивших основу города и обеспечивших его рост.

В период заезда формируются отряды, постоянно действующие в течение всей смены, и создается ситуация, позволяющая детям адаптироваться в новых бытовых и игровых условиях, познакомиться друг с другом, воспринять идею смены, включиться в творческий процесс. Перед каждым ребенком открывается возможность самоопределения и самореализации. Сюжетно-ролевой контекст задается тем, что детям предлагается включиться в сотрудничество и взаимодействие через создание команд.

Основная цель концепции смены - помочь ребятам познакомиться событиями и историей своей страны, с многонациональным наследием России и с героической страницей становления Нижнекамска как города первостроителей. Это реализуется через выполнение заданий, участие в соревнованиях и творческой деятельности, где каждый ребёнок может ощутить свою причастность к общей истории и понять, как единство разных народов и поколений создаёт силу и богатство Родины.

Помимо образовательно-воспитательной функции, смена подразумевает отдых, досуг и оздоровление детей, создавая условия для гармоничного развития личности в атмосфере дружбы, взаимопонимания и созидательного труда. По итогам смены отрядам предстоит выполнить проекты по направлениям «Биоквантум», «Геоquantум», «Промышленный дизайн», «Математическая мастерская «Цифра+». Для успешности работы с детьми предлагается применить проектный метод — основополагающую технологию в деятельности детского

технопарка «Кванториум».

Данная смена позволит детям научиться думать и реализовать свои интересы под руководством вожатых.

Принципиальные основы деятельности вожатого:

- безопасность - обеспечение безопасности ребёнка;
- компетентность - достоверность предлагаемой информации, привлечение специалистов;
- единство - организация совместной деятельности «вожатые - дети»;
- системность - продуманная, логичная система вовлечения детей и подростка в ту или иную деятельность.

Принципиальные основы деятельности ребенка:

- свобода - добровольное включение ребенка в разнообразные виды деятельности;
- индивидуальность - реализация личных способностей ребенка;
- значимость - ребенок может найти для себя виды деятельности, которые приведут к наиболее значимым для него результатам.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста.
На время смены в 7 дней.

Смена включает в себя 3 периода организации детского отдыха:

1. Организационный период (1 день):

- Знакомство детей друг с другом и с лагерем;
- Формирование органов самоуправления;
- Выявление творческого и лидерского потенциала детей;
- Знакомство с тематикой смены, законами и правилами лагеря.

2. Основной период (5 дней):

- Реализация программы смены;
- Возможность самореализоваться в творческом и личном плане каждому ребенку;

- Включение детей в различные виды деятельности, в том числе проектную;

- Вовлечение детей в различные виды коллективно-творческих дел патриотического направления.

3. Заключительный период (1 день):

- Подведение итогов смены;
- Кульминация тематики смены.

В основе программы лежит проектный подход.

Основными методами организации деятельности являются:

- Коллективная творческая деятельность;
- Игры (сюжетно - ролевые, спортивные, интеллектуально - познавательные);
- Творческие мастерские, мастер-классы;
- Состязательность (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- Проектная деятельность.

В рамках реализации программы предполагается работа по направлениям (Квантумам) детского технопарка «Кванториум» (Промдизайнквантум, Биоквантум, Геоквантум, Математическая мастерская «Цифра+»).

Последовательность этапов работы оформляется в следующую организационную схему:

1. Введение в проблематику;
2. Распределение ролей в команде;
3. Создание плана-графика реализации задуманного (в какие сроки, какие этапы, как взаимосвязана работа различных подгрупп проекта и т.п.);
4. Непосредственно реализация задуманного;
5. Оценка проектной идеи и корректировка задач (по итогам предварительной оценки экспертным сообществом на внутренней презентации в рамках смены);
6. Корректировка задач, реализация задуманного;
7. Презентация замысла перед сообществом;
8. Оценка результатов.

Система поощрения, применяемая в лагере:

- вручение дипломов, отличительных знаков, почетных грамот;
- награждение по номинациям;
- награждение «сладкими призами»;
- вручение подарков всем воспитанникам лагеря на закрытии смены.

Распорядок дня

Ежедневно все мероприятия организуются согласно четкому распорядку дня. Обязательными в распорядке дня являются: сон, не менее 9 часов, дневной отдых и пятиразовое питание для детей.

7:30 – 8:00	- Подъем, утренняя зарядка; водные процедуры;
8:00 – 8:30	- Завтрак;
8:45 – 9:00	- Утренний сбор отрядов;
9:00 – 12:00	- Работа творческих мастерских, спортивных секций, отрядная работа, проведение тематических занятий;
12:00 – 12:30	- Водные процедуры;
12:30 – 13:00	- Обед;
13:00 – 15:00	- Часы тишины;
15:30 – 16:00	- Полдник;
16:00 – 18:30	- Работа творческих мастерских, спортивных секций, отрядная работа, проведение тематических занятий;
18:30 – 19:00	- Ужин;
19:00 – 21:00	- Вечернее общелагерное мероприятие;
21:00 – 21:15	- Второй ужин;
21:15 – 21:30	- Вечерний сбор отряда;
21:30 – 22:00	- Водные процедуры,
22:00	- Отбой.

ПЛАН – СЕТКА ПРОГРАММЫ

ДЕНЬ 1. 03.08.2026	
Время	Мероприятие
Утро	1. Заезд. Распределение по отрядам. Входная диагностика ребенка 2. Общее знакомство с коллективом лагеря. Знакомство внутри отряда среди детей. Психологическая игра «Знакомимся ближе» (<i>игра на знакомство и сплочение</i>) 3. Ознакомление с территорией и правилами техники безопасности. (<i>обход территории лагеря, ознакомления с правилами техники безопасности</i>)
День	1. Подготовка к открытию (<i>подготовка творческих номеров, представление отрядных уголков</i>). Отрядные дела (<i>деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов</i>). 2. Повторное знакомство с сотрудниками лагеря, ознакомление с программой лагеря. (<i>презентация сотрудников лагеря, направлений образовательной сессии, творческих мастерских, распределение детей</i>). 3. Динамическая пауза (<i>физкультурно-оздоровительная разминка</i>). 4. Подвижно-интеллектуальная игра – квест «Разведшкола» (<i>знакомство с лагерем и своим отрядом через испытания и задания, командная работа с помощью которой можно пройти квест</i>). 5. Общее мероприятие: подготовка к открытию смены (<i>повторные репетиции и итоговый прогон</i>).
Вечер	1. Вечерняя игра на командообразования. 2. Свечка (<i>психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря</i>).
ДЕНЬ 2. 04.08.2026	
Время	Мероприятие
Утро	1. Утренняя зарядка 2. Психологическая игра «Лестница приветствий» (<i>игра на знакомство</i>). 3. Профориентационные мастер-классы в рамках образовательной сессии от педагогов по направлениям: геоквантум, биоквантум, промдизайнквантум (<i>бумажное моделирование, объёмное моделирование, декорирование готовой модели «Скворечник»,</i>

	пластическое моделирование) (образовательная сессия, работа над проектами, разделение по группам интересов). 4. Динамическая пауза (физкультурно-оздоровительная разминка). 5. Отрядные дела (деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов).
День	1. Репетиция и подготовка к открытию смены (подготовка творческих номеров, представление отрядных уголков). Отрядные дела (деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов). 2. Открытие смены «КвантумКемп» (мероприятие с выносом флагов, творческие номера, представление отряда)
Вечер	1. Дискотека «Меломан» (музыка по желанию, караоке с заданиями) 2. Свечка (психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря).
ДЕНЬ 3. 05.08.2026	
Время	Мероприятие
Утро	1. Утренняя зарядка 2. Подвижная игра «Путаница» (игра на сплочение) 3. Отрядные дела (деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов). 4. Квест - игра «ДарюДобро» (выполнение заданий по станциям). 5. Тематический день «День Первых». 6. Мастер – класс от Движения Первых г. Нижнекамск (2 часа, интерактивная игра).
День	1. Мастер – класс от городской больницы на тему «Оказание первой медицинской помощи» 2. Патриотическая акция «Письмо солдату» 3. Социальный мастер – класс от вожатых (мастер – классы на свободную тему): волонтерство. 4. Профориентационные мастер-классы в рамках образовательной сессии от педагогов по направлениям. 5. Динамическая пауза (физкультурно-оздоровительная разминка).
Вечер	1. Викторина по мультфильмам «Мульти-тайм». 2. Свечка (психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря).
ДЕНЬ 4. 06.08.2026	

Время	Мероприятие
Утро	1. Утренняя зарядка. 2. Психологическая игра «Передача чувств прикосновениями» (<i>игра на развитие умения распознавать и выражать эмоции</i>) 3. Отрядные дела (<i>деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов</i>). 4. Профориентационные мастер-классы в рамках образовательной сессии от педагогов по направлениям.
День	1. Военно – спортивная игра «Зарница». 2. Социальный мастер – класс от вожатых (мастер – классы на свободную тему): ткачество на картоне, мозаики в разных техниках, моделирование 3D-ручкой, игры со спортивным инвентарём. 3. Динамическая пауза (<i>физкультурно-оздоровительная разминка</i>). 4. Патриотический вечер «Дорога памяти» (<i>рассказ о военном оружии, демонстрация предметов военного времени с раскопок</i>).
Вечер	1. Викторина «Культурное наследие России». 2. Дискотека «ДжасДенс» (<i>повторение танца за экранными персонажами</i>). 3. Свечка (<i>психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря</i>).
ДЕНЬ 5. 07.08.2026	
Время	Мероприятие
Утро	1. Утренняя зарядка 2. Утренний сбор отрядов (<i>игра Словарик на командную работу</i>) 3. Отрядные дела (<i>деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов</i>). 4. Мастер – класс от Нижнекамского филиала АО «Сетевая компания» (<i>показ рабочей техники, экскурсия с рассказом о профессиях, связанных с электричеством</i>).
День	1. Социальный мастер – класс от вожатых (<i>мастер – классы на свободную тему</i>). 2. Динамическая пауза (<i>физкультурно-оздоровительная разминка</i>). 3. Профориентационные мастер-классы в рамках образовательной сессии от педагогов по направлениям. 4. Подготовка к закрытию лагерной смены: подготовка к защите проектов, репетиция выступлений, оформление рабочих площадок.

Вечер	1. Спортивная эстафета «Весёлые старты». 2. Кинопросмотр фильма «Чебурашка 2». 3. Свечка (<i>психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря</i>).
ДЕНЬ 6. 08.08.2026	
Время	Мероприятие
Утро	1. Утренняя зарядка 2. Отрядные дела (<i>деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов</i>). 3. Социальный мастер – класс от вожатых (мастер – классы на свободную тему). 4. Динамическая пауза (<i>физкультурно-оздоровительная разминка</i>) 5. Подготовка к закрытию лагерной смены: подготовка к защите проектов, репетиция выступлений, оформление рабочих площадок.
День	1. «Семейная ярмарка» - профориентационные мастер-классов в рамках образовательной сессии по направлениям, проводимые детьми для их родителей под руководством педагогов (<i>демонстрация готовых проектов, проведение мастер-классов, фотовыставка</i>) 2. Закрытие лагерной смены «КвантумКемп» - концертные выступления от детей и вожатых.
Вечер	1. Создание видеоролика о смене «КвантумКемп» 2. Дискотека «Прощальный костер». 3. Свечка (<i>психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря</i>).
ДЕНЬ 7. 09.08.2026	
Время	Мероприятие
Утро	1. Утренняя зарядка 3. Отрядные дела (<i>деятельность совета отрядов, деятельность совета командиров отрядов, дежурство отрядов</i>). 2. Сбор вещей. 3. Динамическая пауза (<i>физкультурно-оздоровительная разминка</i>). 4. Свечка (<i>психологическая разгрузка, рефлексия, обсуждение дня внутри отряда и лагеря</i>). Выходная диагностика ребенка 5. Отъезд участников смены.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ ПРОГРАММЫ ПАЛАТОЧНОГО ЛАГЕРЯ «ТЕХНО – КВАНТУМКЕМП»

Актуальность: заключается в том, что она помогает развивать у детей интерес к науке и технологиям, а также способствует формированию патриотизма и гражданской ответственности. Ребята изучают разные формы инженерного творчества через конструирование, нетрадиционные техники рисования, моделирование. Тем самым познают профессии: биологов, программистов, физиков, инженеров, конструкторов, художников и т.д. Применяют на практике, моделируют и конструируют, параллельно изучая историю нашей родины и мира и вклад в их развитие.

Отличительные особенности и новизна. Отличительной особенностью программы является проектная деятельность на природе, тем самым формируя у школьников способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения, четко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных группах.

Цель.

Цель программы – привлечь школьников к исследовательской, проектной, изобретательской, научно-инженерной деятельности через овладение современными представлениями о моделировании и программировании.

Срок и этап реализации.

Программа рассчитана на 1 неделю:

1 неделя обучения – общее количество академических часов – 10.

Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектный подход.

Режим занятий:

1 неделя обучения: 5 раз по 2 часа в неделю.

Продолжительность 1 занятия: 2 академических часа.

СТРУКТУРА МОДУЛЯ

1. Объем программ направлений

Объем программы направления «Биоквантум»

Срок обучения	Уровень	Количество часов
1 неделя	Вводный	10

Объем программы направления «Математическая мастерская Цифра+»

Срок обучения	Уровень	Количество часов
1 неделя	Вводный	10

Объем программы направления «Геоquantum»

Срок обучения	Уровень	Количество часов
1 неделя	Вводный	10

Объем программы направления «Промдизайнquantum» (пластическое моделирование)

Срок обучения	Уровень	Количество часов
1 неделя	Вводный	10

Объем программы направления «Промдизайнquantum» (бумажное моделирование)

Срок обучения	Уровень	Количество часов
1 неделя	Вводный	10

Объем программы направления «Промдизайнquantum» (выжигание и декорирование модели)

Срок обучения	Уровень	Количество часов
1 неделя	Вводный	10

2. Учебные планы направлений

Учебный план направления «Биоквантум»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел «Природа вокруг нас»	10	5	5	
1.	Вводный урок, инструктаж безопасности на природе. Знакомство с экосистемой.	2	1	1	Устный опрос по изученной теме
2.	Создание заготовки «травяничка». История и происхождение. Техника	2	1	1	Практическое выполнение по

	безопасности.				изученному материалу
3.	Объемные лесные зверушки из шишек. Виды шишек. Какие животные обитают на местности. Правила сбора природных материалов.	2	1	1	Практическое выполнение по изученному материалу
4.	Картина из мха и растений	2	1	1	Устный опрос по изученной теме
5.	Дети покажут свои работы, которые они сделают из полученных знаний	2	1	1	Выставка

Учебный план направления «Математическая мастерская Цифра+»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел «Создание сайта»	10	5	5	
1.	Вводный урок, техника безопасности при работе с электрическими устройствами. Структура тега HTML	2	1	1	Устный опрос по изученному материалу
2.	Форматирование текста(изменение шрифта, заливка фона страницы, а также заливка текста), добавление видеоролика, аудиозаписи, гиперссылок	2	1	1	Практическое выполнение задания по изученному материалу
3.	Форматы графических изображений, используемых в Интернет их особенности. Подготовка графических изображений к публикации. Оптимизация графики. Вставка изображений на страницу и их свойства	2	1	1	Заполнение сводной таблицы
4.	Атрибут, селектор, подключение CSS	2	1	1	Применение изученного материала в течении занятия
5.	Открытый мастер-класс от обучающихся для родителей (Дети покажут различные веб страницы, которые они сделают сами исходя из полученных знаний)	2	1	1	Показ веб-страниц родителям

Учебный план направления «Геоквантум»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел «Объёмное	10	5	5	

	моделирование»				
1.	Компас и стороны света	2	1	1	Практическое выполнение задания по изученному материалу
2.	Съедобные и ядовитые растения	2	1	1	Практическое выполнение задания по изученному материалу
3.	Узлы для выживания	2	1	1	Практическое задания
4.	Ориентация на местности	2	1	1	Практическое задания
5.	Финальный проект – Карта местности	2	1	1	Выставка

Учебный план направления «Промдизайнквантум» (пластическое моделирование)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел «Изготовление свечей. Моделирование из гипса и воска»	10	5	5	
1.	Основы моделирования. Создание гипсовой основы	2	1	1	Беседа, устное тестирование
2.	Декорирование готовой основы. Заливка шкатулки или подставки	2	1	1	Творческая работа
3.	Декорирование шкатулки или подставки	2	1	1	Самоанализ
4.	Итоговое декорирование гипсовых изделий. Составление композиции.	2	0	2	Демонстрация моделей
5.	Выставка «Народные мотивы»	2	0	2	Выставка готовых изделий

Учебный план направления «Промдизайнквантум» (роспись по дереву)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел «Роспись по дереву»	10	4	6	
1.	Знакомство с видами росписи	2	1	1	Расписать пробные элементы выбранной росписи.
2.	Выход в итоговый эскиз	2	1	1	Предоставить готовый эскиз в цвете.
3.	Эскиз переносим на деревянную поверхность	2	1	1	Перенести эскиз на деревянную поверхность.
4.	Расписываем красками	2	1	1	Расписать деревянную

	деревянную поверхность				поверхность красками.
5.	Завершение росписи и выставка работ	2	0	2	Готовая работа.

Учебный план направления «Промдизайн-квантум» (выжигание и декорирование модели)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел «Изготовление и роспись танка»	10	4	6	
1.	Подготовка материала для создания модели	2	1	1	Наблюдение, опрос, практическая работа
2.	Создание узоров, росписей	2	1	1	Наблюдение, опрос, практическая работа
3.	Работа с выжигателем	2	1	1	Наблюдение, опрос, практическая работа
4.	Работа с красками	2	1	1	Наблюдение, опрос, практическая работа
5.	Выставка готовых работ	2	0	2	Защита проектов

3. Содержание учебных планов направлений

Содержание учебного плана направления «Биоквантум»

Тема 1.

Теория: Инструктаж ТБ на природе. Создание мини – террариума в стеклянной банке.

Практика: Работа с террариумом.

Тема 2.

Теория: История создания травяничка? Что такое травяничок? ТБ при работе с ножницами и клеем.

Практика: Создание заготовки «травяничка»

Тема 3.

Теория: Виды шишек, правила сбора, краткий рассказ о животных

Практика: Сбор материалов, создание фигурки животного: ежик, белка, мишка- в зависимости от формы шишек.

Тема 4.

Теория: Работа с живым мхом, основы композиции

Практика: Создание картины

Тема 5.

Теория: Рассказ про мое направление, дети расскажут, чему научились, что узнали нового в период образовательной сессии

Содержание учебного плана направления «Математическая мастерская Цифра+»

Тема 1.

Теория: Инструктаж по ТБ при работе с техникой. Создание тега HTML

Практика: Работа с основными командами тега HTML

Тема 2.

Теория: Просмотр презентации по форматированию текста

Практика: Исходя из полученных знаний применить команды

Тема 3.

Теория: Скачивание изображение с интернета

Практика: Визуализация скаченного материала

Тема 4.

Теория: Подключение CSS

Практика: изменение параметров разных элементов веб страницы

Тема 5.

Теория: Рассказ про моё направление, дети расскажут, чему научились в период образовательных сессий

Практика: Показ веб страниц

Содержание учебного плана направления «Геоквантум»

Раздел «Картография»

Тема 1.

Теория: принцип устройства и работы компаса.

Практика: освоение техники движения по заданному азимуту.

Тема 2.

Теория: классификация растений: ядовитые и неядовитые виды.

Практика: навыки идентификации и поиска растений в природной среде.

Тема 3.

Теория: классификация и характеристики различных типов узлов.

Практика: отработка техники вязания узлов.

Тема 4.

Теория: Основы ориентации на местности.

Практика: Ориентирование в лесу.

Тема 5.

Теория: основы картографии и методика создания карт.

Практика: практическое составление карты с соблюдением картографических норм.

Содержание учебного плана направления «Промдизайнквантум» (пластическое моделирование)

Гипсовые изделия с декорированием народными элементами

Тема 1. Основы моделирования. Создание гипсовой основы

Теория: Техника безопасности. Знакомство с инструментами, материалами для работы. Изучение инструкций по моделированию из гипса.

Практика: подготовка рабочего места, сбор материалов. Обучающиеся выбирают молд для заливки гипса, обрабатывают его и после изучения всех инструкций начинают заливать гипс. После всех манипуляций в конце занятия должно получиться готовое изделие из гипса, которое отправляется на суточную сушку. При неправильном выполнении или поломки изделия, нужно залить заново.

Тема 2. Декорирование готовой основы. Заливка шкатулки или подставки

Теория: Изучение орнаментов, символов народов России для использования их в декорировании. Педагог рассказывает несколько легенд от разных народов с пояснением символов и цветов этого народа.

Практика: Подготовка рабочего места, заливка молдов покрытие выбранным узором. Сушка изделия.

Тема 3. Декорирование шкатулки или подставки

Теория: Выбор цветов для декора, детальная проработка

Практика: Шлифовка несовершенств, декорирование. После достижения нужного результата, покрытие лаком. В конце работы всё чистится и убирается застывать в безопасное сухое место.

Тема 4. Итоговое декорирование гипсовых изделий. Составление композиции.

Теория: Итоговое декорирование гипсовых изделий с покрыванием лаком. Составление композиции из подноса и шкатулки или подставки, наполнение их с целью демонстрации функционала. Подготовка краткого выступления

Практика: Педагогом подготавливается место и инструменты для итогового покрытия лаком, устранение несовершенств. Обучающиеся готовят краткое выступление, где расскажут на выставке родителям о своём выборе народа, символов и какой легендой прошлого они вдохновлялись. Выбирают предметы для показа функционала, составляют композицию.

Тема 5. Выставка «Народные мотивы»

Теория: инструктаж по общению с родителями и гостями.

Практика: подготовка выставочного места. Рассказ про проделанную работу гостям.

Содержание учебного плана направления «Промдизайн-квантум» (Роспись по дереву)

Раздел «Роспись по дереву»

Тема 1.

Теория: Знакомство с видами росписи.

Дети сами выбирают стиль росписи своего изделия. Они познакомятся с такими видами:

- мезенская

- хохломская
- урало-сибирская
- городецкая

Практика: Расписать пробные элементы на листе А4. Сначала отрисовать карандашом, а потом красками.

Тема 2.

Теория: Эскиз.

Практика: Отрисовать эскиз карандашом на листе А4, а после красками.

Тема 3.

Теория: Деревянные изделия.

Практика: Перенести эскиз карандашом на деревянную поверхность.

Тема 4.

Теория: Краски и дерево.

Практика: Красками расписать эскиз.

Тема 5.

Теория: Рассказ о выполнении работ в течение недели, а также мастер класс от детей росписи небольшая на А4.

Практика: Дети научат родителей росписи, которую изучили. Покажут отдельные элементы красками на листе А4.

Содержание учебного плана направления «Промдизайн-квантум» (выжигание и декорирование модели)

Раздел «Изготовление и роспись танка»

Тема 1. Создание заготовок

Теория: Инструктаж по технике безопасности

Практика: Шлифовка заготовок

Тема 2. Создание узоров, росписей

Теория: Виды узоров

Практика: Нанесение узора на деревянную поверхность

Тема 3. Работа с выжигателем

Теория: Правила пользования выжигателем

Практика: Выжигание по конторму

Тема 4. Работа с красками

Теория: Цветовая палитра

Практика: Нанесение красок на поверхность

Тема 5. Выставка готовых работ

Теория: Показ готовых работ. Выставка работ

Приложение 9

Методические материалы к учебному плану направления «Биоквантум»



Методические материалы к учебному плану направления «Математическая мастерская Цифра+»

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <meta charset="utf-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6      <title>*/title>
7  </head>
8  <body>
9
10 </body>
11 </html>

```

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6     <title>*/title>
7 </head>
8 <body>
9
10 </body>
11 </html>

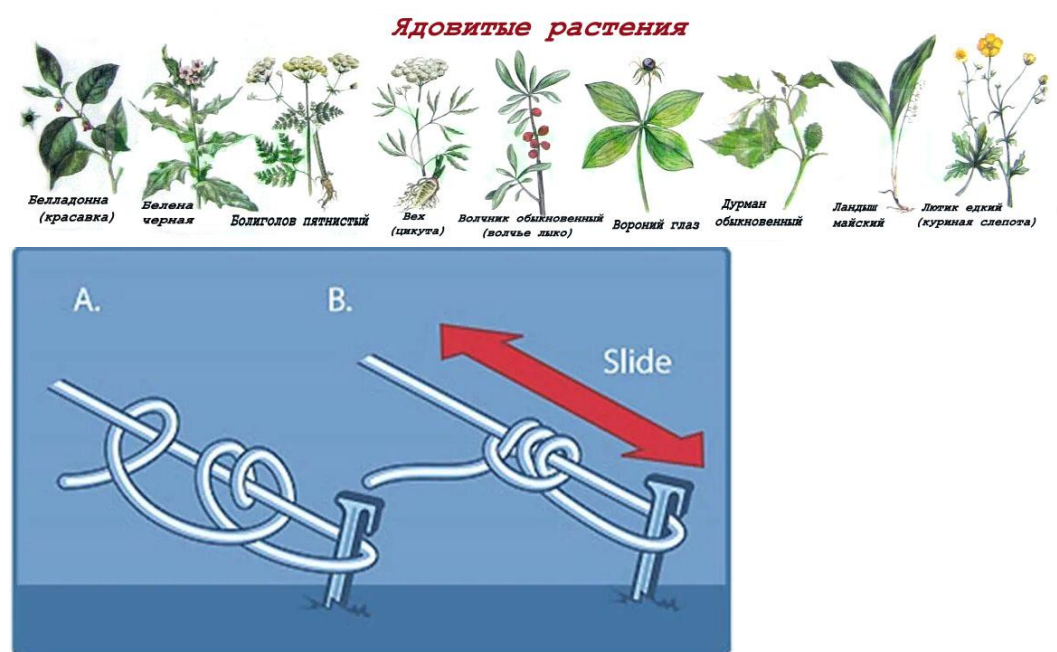
```

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6     <title>*/title>
7 </head>
8 <body>
9
10 </body>
11 </html>

```

Методические материалы к учебному плану направления «Геоквантум»



**Методические материалы к учебному плану направления
«Промдизайн-квантум» (пластическое моделирование)**



**Методические материалы к учебному плану направления
«Промдизайн-квантум» (Роспись по дереву)**

Пример оригами лошадки.



Пример росписи на деревянном изделии.



**Методические материалы к учебному плану направления
«Промдизайнквантум» (выжигание и декорирование модели)**

Пример готовой работы «Танк»



УСЛОВИЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Структура педагогического состава

1. Начальник лагеря (осуществляет общее руководство деятельностью лагеря);
2. Старший вожатый (направляет и контролирует деятельность вожатых);
3. Вожатые (организуют досуг детей, несут ответственность за жизнь и здоровье детей, организуют образовательную деятельность детей);
4. Медицинский работник;
5. Работники кухни;
6. Сотрудник охраны (осуществляют охрану территории).

Проводится распределение зон ответственности между педагогическим коллективом по подготовке и проведению мероприятий. Вожатые распределяются по отрядам на основе рекомендаций начальника лагеря. Вожатые, поставленные на один отряд, прописывают программу работы с детьми, готовят отличительные знаки, заготавливают все необходимые материалы для смены, распределяют обязанности, согласовывая свои действия с начальником лагеря.

При определении состава педагогической команды учитываются следующие параметры:

- высокий уровень профессионализма;
- знание специфики работы в детском оздоровительном лагере;
- коммуникативная культура;
- заинтересованность.

Вожатый несет ответственность за жизнь и здоровье детей в своем отряде, следит за эмоциональным состоянием, состоянием здоровья, контролирует участие в образовательно-воспитательных мероприятиях и другое.

Материально-техническое обеспечение смены

1. Место для проведения общелагерных мероприятий;
2. Спортивный инвентарь для занятий физкультурой и спортом;
3. Игровая зона с необходимым набором оборудования;
4. Кухня, столовая;
5. Площадка для организации работы технических направлений;
6. Оборудование по направлениям Биоквантум, Геоквантум,

Промдизайнquantum, Математическая мастерская «Цифра+» (доставляется при необходимости);

7. Канцелярские товары и расходный материал для изготовления макетов;

8. Ручной инструмент.

Мониторинг эффективности программы

В число критериев и показателей эффективности реализации тематической смены входят:

1. Качественные показатели:
 - изменение степени сформированности личностных качеств;
 - сохранение и развитие (угасание) устойчивого интереса к данной деятельности;
 - трансляция (использование) приобретенных знаний и опыта;
 - укрепление (развитие) социальных связей, формирование ответственности за себя, других, за свое и общее дело;
 - психологически комфортное положение всех участников смены;
 - степень включенности в активную жизнь лагеря;
 - удовлетворенность родителей и детей формами организации свободного времени;
 - ощущение удовлетворения от своего участия в работе лагеря и от достигнутых за время лагерной смены результатов.
- Количественные показатели:
 - количество участников смены, вновь стремящихся попасть в лагерь;
 - статистика количества оздоровленных детей;
 - количество охваченных детей организованными формами отдыха;
 - количество выполненных проектов (макетов исторических событий);
 - количество проведенных мероприятий различной направленности (патриотической, оздоровительной, культурной, досуговой и т.п.).

Ожидаемые результаты реализации программы

Ожидается, что по окончании реализации программы будут достигнуты следующие результаты:

- апробация инновационной модели организации тематической смены детского палаточного лагеря;
- проявление познавательной, социально-творческой активности;
- внедрение эффективных форм организации военно-патриотического воспитания, оздоровления и занятости детей;
- умение применять детьми и подростками приобретенные социальные компетенции;
- осмысление содержания понятий «Родина», «человек», «патриот», «уважение»;

- повышение интереса к изучению военно-исторических событий.
- Факторами, обеспечивающими успешную реализацию программы, являются:
 - многоуровневость в организации образовательного пространства на основе дифференциации по возрасту;
 - интерактивная среда погружения в проблематику смены, позволяющая за короткий период приобрести жизненно важный творческий и практический опыт;
 - интеграция педагогических, здоровьесберегающих, управленческих технологий, обеспечивающих позитивный результат комплексного развития личности;
 - формирование знаний у детей и подростков, обеспечивающих личностное, социальное благополучие;
 - создания условий для сотворчества детского и взрослого коллективов;
 - использование вариативности в организации жизнедеятельности участников тематической смены.

Приложение 1

Входная диагностика ребенка

№ _____

Какой Я? (напиши прилагательные, которые тебя характеризуют)

С каким настроением ты приехал(а) в лагерь

- | | |
|--|-------------------------|
| а) восторженное, активное | г) спокойное, ровное |
| б) радостное, теплое | д) грустное, печальное |
| в) светлое, приятное | е) тревожное, тоскливое |
| ж) состояние крайней неудовлетворенности | |

В каких мероприятиях лагеря ты хотел(а) бы участвовать?

Дома в свободное время я увлекаюсь (танцами, пением, литературой, прикладным творчеством, музыкой, пением, спортом, театром, туризмом, рисованием, журналистикой, робототехникой, свой вариант)

Мои ожидания от смены:

- | | |
|--|----------------------------|
| получить новые знания | лучше понять и узнать себя |
| познакомиться с новыми людьми | безопасно провести время |
| попробовать себя в самостоятельной жизни | |
| свой вариант: <i>Я приехал в лагерь, чтобы</i> | |

В своих сверстниках я ценю больше всего (отметить 3 варианта): *честность, взаимоуважение, решительность,*

взаимопомощь, чувство юмора, аккуратность, общительность, интеллект, внешние данные, сильный характер, достоинство, благородство поступков, инициативность, целеустремленность, ответственность.

Приложение 2

Выходная диагностика ребенка

№ _____

Время, проведенное в лагере, я бы оценил

У меня в лагере было чаще настроение: *хорошее/плохое*
(подчеркнуть)

В лагере у меня появились новые друзья

Мне кажется, вожатый ценит, уважает меня

• Да • Нет • Не знаю

Самым трудным для меня было

За время, проведенное в лагере, я стал (научился, изменился)

Больше всего в моих вожатых мне нравится, я бы хотел этому научиться у них

Больше всего за смену мне понравилось, запомнилось

В своих сверстниках я ценю больше всего

Уезжая из лагеря, я хотел бы сказать

Приложение 3

Анкета для родителей

ФИО ребенка

Дата рождения ребенка ____ -

Школа, класс

Ф.И.О родителей

Домашний адрес (телефон)

Ездил ли ребенок в лагерь (в какой, в каком возрасте)?

Посещает ли ребенок дополнительно кружки, секции (какие?)

Какие увлечения у Вашего ребенка?

Какие особенности здоровья у вашего ребенка (хронические, аллергия, операции)

Вредные привычки

Пожелания родителей для воспитателей и вожатых (на что стоит обратить внимание)

Индивидуальные особенности ребёнка (боязнь высоты, темноты, ношение очков, быстрая утомляемость, «сова – деятельный больше в вечернее время», «жаворонок – с утра активен», «голубь – активен в дневное время» и т.п.)

Приложение 4

Психологические игры на утренний сбор отрядов

«Подарим друг другу сердца»

Каждому участнику выдают мячик. Как только он оказывается в руках игрока, тот называет своё имя и любимый цвет (или число). Ведущий выдаёт участнику сердце с этими данными. После того как все получили сердца, вожатый собирает их в шляпу или коробку, перемешивает и раздаёт обратно. Каждый должен найти владельца своего сердца и подарить ему.

Цель: запоминание имён, развитие коммуникативных навыков, создание позитивной атмосферы.

«Передача чувств прикосновениями»

Один из участников становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением постараются передать одно из 4 чувств: страх, радость, любопытство, печаль.

Цель: развитие умения распознавать и выражать эмоции, эмпатии.

«Письмо себе через неделю»

Цель: саморефлексия, фиксация состояния, поддержка в стрессовые моменты, формирование навыка самоподдержки.

Время: 15–20 минут.

Реквизит: конверты, бумага, ручки.

Как проводить:

В начале смены (или перед важным днём) каждый пишет себе письмо: «Сейчас я чувствую... Мне важно... Если станет трудно, я могу...».

Конверт запечатывают, подписывают «Вскрыть через 7 дней» (или «Вскрыть, если грустно»).

Через неделю (или по запросу) письма вскрывают. Дети читают и делятся: «Что совпало? Что сейчас кажется смешным или странным? Что из написанного всё ещё помогает?»

Рефлексия: «Какой совет из письма оказался самым нужным? Что ты теперь можешь сказать себе в трудную минуту?»

«Лестница приветствий».

Нужно поздороваться с каждым участником в группе, используя свой жест — невербальный способ приветствия.

Игра «Путаница»

Инструкция по проведению игры:

1. Подготовка: Группа встаёт в тесный круг плечом к плечу, взявшись за руки.

2. Начало путаницы: По команде ведущего игроки начинают хаотично запутываться, перебрасываясь руками поверх голов соседей, перекрещиваясь ногами и любыми частями тела. Запутывание продолжается до тех пор, пока группа превратится в настоящий клубок тел.

3. Развязываем узел: Задача группы — аккуратно распутаться обратно в исходный круг, не разрывая рук. При этом запрещается выпускать чужие ладони из своей хватки. Если узел невозможно развязать, ведущий разрешает участникам одну попытку разъединить руки, но после первой попытки повторить ошибку нельзя.

4. Завершение игры: Когда команда снова образует ровный круг, считается, что задача выполнена успешно.

Важные моменты:

- Необходимо следить за безопасностью участников, предупреждать травмы.

- Можно добавить элементы творчества, предложив игрокам придумать веселые движения или звуки, которыми они будут сопровождать процесс распутывания.

Приложение 6

Весёлые старты

Сценарий игры

Ведущий: «Внимание, агенты! Отдел безопасности объявляет сбор. Возрастная группа: 10–14 лет — пик формы. Ваша задача — пройти испытания, но есть главный протокол: **Правило Стекло́нной Руки**».

Ведущий показывает жест (ладонь вперед).

Правила безопасности (проговариваем четко):

1. **Бегать можно, но как шпион:** огибая препятствия, а не наперегонки. Если вижу спину — сбавляю скорость.
2. **Контакт запрещен:** трогать соперника руками, ногами или плечом = дисквалификация команды. Мы не борцы, мы нейро-инженеры.
3. **Стоп-сигнал:** если я говорю: «Замри!» — все превращаются в исходную точку. Если кто-то упал (не дай бог), поднимаем всей командой, но без паники.

Ведущий: «За нарушение — штрафные баллы. За умную тактику — бонус. Погнали».

1.«Прокат с точностью» Инвентарь: 2 футбольных мяча, 6–8 кеглей. Суть: Прокатить мяч рукой (ногой бить нельзя!) так, чтобы сбить одну кеглю. У каждого — 2 попытки. Командный зачёт по сбитым кеглям.	3 футбольных мяча, 6–8 кеглей. 5 баллов
2.Переправа с мячом» Суть: Положить мяч в обруч на полу. Взять второй обруч, переложить вперёд, перекатить мяч в него. Так дойти до финиша (5–7 метров). Руками мяч не трогать — только перекачивать движением обруча.	1 баскетбольный мяч (на команду), 6 обруча на команду 5 баллов
3.«Скакалка-коридор» Суть: Растянуть скакалку параллельно на полу. Задача — пройти по скакалке, не сходя с нее, и перенести кеглю с начала в конец.	2 длинные скакалки (на команду), 4 кегли. 5 баллов
4.«Обруч-перекат» Поставить обруч вертикально. Бросить волейбольный мяч так, чтобы он отскоком пролетел через обруч, не касаясь его. У каждого 3 попытки.	Обруч (на команду), волейбольный мяч (на команду) 5 баллов
5.«Кегли и защитники» Правила: Кегли стоят в кругу из обручей. Одна команда защищает (стоят вокруг круга, ногами не пинают — только перехватывают мяч руками). Вторая команда пытается прокатить мяч рукой так, чтобы сбить кеглю. Запрещено строго: • бежать за мячом толпой • бить ногой • касаться соперника • бросать мяч выше колена Сбил кеглю — команда меняется ролями. Никто не мчится — мяч ходит медленно.	• 5 кеглей, • 1 волейбольный или футбольный мяч (лёгкий) • Обручи (на команду) 5 баллов
6.«Хвост дракона»	обруч с мячами (3–4

Все встают в круг. Ведущий называет цвет или вид мяча. Задача — шагом дойти до центра, взять мяч и шагом вернуться. Кто побежал — отдаёт мяч обратно. Можно провести 3 круга. Это весело, но без травм, потому что скорость не выше быстрого шага.	штуки). 5 баллов
7. Глухой телефон Суть: Команда встаёт в линию (расстояние 1 метр между игроками). Первому ведущий шепчет короткую фразу из 3–5 слов, например: <i>«Космонавт потерял ложку»</i> или <i>«У слонов синие коленки»</i> Фраза передаётся шепотом по цепочке. Последний громко произносит то, что услышал. Соревновательный элемент: У кого фраза ближе к оригиналу — получает балл. Побеждает точность, а не скорость	5 баллов
8. «Крокодил.» (стоя на месте) Суть: Один человек из команды получает слово или действие (например: «робот», «пингвин», «кипящий чайник»). Он должен показать только руками, мимикой и плечами — ноги на месте, корпус не наклонять. Остальные угадывают. Запрещено: • прыгать • махать ногами • использовать звуки • ходить Примеры слов: <i>утюг, зеркало, лампа, ветер, зубная щётка, банан, принцесса, пылесос</i>	5 баллов
9. «Резиновая перепрыжка. Командный зачёт» 1. Резинку натягивают на уровне щиколоток (10–15 см от пола). 2. Остальные игроки по очереди (по одному) перепрыгивают через неё с двух ног, стараясь не задеть.	5 баллов

3. После того как все перепрыгнули по одному — уровень резинки поднимается на середину голени (20–25 см). 4. Теперь игроки прыгают парами (взявшись за руки или за плечи — как договорятся, но без рывков). 5. Далее — тройками, потом четвёрками... и так, пока вся команда не перепрыгнет одновременно (если в команде 6–8 человек — финальный прыжок всем составом). Важное уточнение ведущего: «Если кто-то задел резинку — вся группа, которая прыгала в этот заход, перепрыгивает заново. Команда учится чувствовать друг друга». Зачёт: За каждый успешный уровень (все по одному, все парами, все тройками и т.д.) команда получает 1 балл. Максимум — 5 баллов (если дошли до прыжка всей командой).	
ИТОГО	45 БАЛЛОВ

Финальная речь

Ведущий:

«Отлично! Ни одного ушиба, ни одного падения — это победа. Вы показали, что спорт — это не только беготня и синяки, а ещё расчёт, терпение и умение не задеть друг друга. Правила простые: мяч катится, обруч лежит, скакалка на полу. И все довольны. В следующий раз сделаем ещё круче. А сейчас — собираем инвентарь в одну кучу».

Приложение 7

Сценарий военно-спортивной игры

«Зарница» для обучающихся начальных классов

Цель: способствование военно-патриотическому воспитанию детей, отдыхающих в палаточном лагере;

Задачи:

Образовательные

- познакомить с военно-спортивной игрой «Зарница» и правилами поведения в игре;

Развивающие:

- совершенствовать двигательные умения и навыки;
- развивать силу, ловкость, выносливость, быстроту, координацию движений;
- развивать творческое мышление.

Воспитательные:

- формировать патриотические чувства в подрастающем поколении; гражданскую ответственность, любовь и преданность своему Отечеству, на основе ярких впечатлений, полученных от игры.

План мероприятия

Возраст: 10–14 лет.

Рассчитываемое время проведения 1 час

Количество участников: 3 отряда по 15 человек.

Легенда: «Штаб получил данные о закладке “вражеского” секретного пакета. Нужно пройти 6 испытаний, собрать ключевые буквы (или фрагменты карты) и найти пакет раньше соперников».

1. Организационный этап (10 минут)

Построение. Команды получают маршрутные листы (в них указан порядок прохождения станций – каждая команда начинает с разной, чтобы избежать очередей).

СТАНЦИИ:

Станция 1. «Минное поле»

Задание: команда по очереди проходит через «заминированный» участок (15 м с разложенными кеглями/крышками от бутылок на земле).

Одному участнику завязывают глаза, остальные голосом подсказывают (правее, левее, стоп). Если наступают на «мину» – возвращаются на старт и пробует следующий участник.

Условие: за 10 минут должны пройти все члены команды.

Станция 2. «Шифровальщик»

Задание: на стволе дерева – перехваченное «вражеское» донесение в виде

символов или ребусов. Команда должна за 5 минут расшифровать фразу (ни шагу назад)

Станция 3. «Метабол-огонь»

Задание: сбить «вражеский дрон» – попасть в баскетбольное кольцо с расстояния 5 метров. У каждого участника 2 попытки. Команда должна набрать 10 попаданий (суммарно).

Станция 4. «Топографическая тропа»

Задание: судья выдает карту лагеря с отмеченным красным крестом, в отмеченном месте находится конверт с вопросом: *В каком году закончилась ВОВ?*

Станция 5. «Санитары»

Задание: один участник получает «перелом голени» (шина из двух палок и бинта). За 4 минуты команда должна наложить шину и перенести «раненого» 20 метров на носилках

Станция 6. «Секретный пакет»

Финал маршрута: команда прибегает к штабу. Судья выдает последнее задание: в радиусе 30 метров спрятан конверт.

Команда ищет пакет (не вскрывает, а приносит судье).

Судья выдает последнюю часть ребуса.

Слова для ребуса: *ОТВАГА, ПОДВИГ, БОЕВОЙ.*

ИТОГИ

Участники получают памятные подарки в зависимости от занятого места.

Ответственные за площадки:

Станция 1:

Станция 2:

Станция 3:

Станция 4:

Станция 5:

Станция 6:

Игра-квест «Дари добро» в рамках палаточного лагеря для детей от 10 по 14 лет.

Цель: Расширение и закрепление представлений подростков о доброте как о ценном качестве человека, развитие взаимопомощи, совершенствование навыков доброго общения со сверстниками.

Оборудование:

1 локация	2 локация	3 локация	4 локация	5 локация	6 локация	7 локация
				перчатки и маленькие мешки для мусора (если квест на улице).		Точилка
15 пословиц (30 частей)	Колонка		A3 лист	карта-схема Нижнекамска (можно упрощённую: центр, парк, набережная, промзона, жилые кварталы); карточки с экологическими проблемами (мусор, загрязнение воды, вырубка, шум, тепловое загрязнение и т.п.); карточки с решениями (сортировка, экотропа, кормушка, посадка, просветительский плакат и т.д.);	Цветная бумага набор	Мелки восковые
2 магнитные доски	Слова текстов		Стикеры для записей красные и розовые	Маркер	Картон	A3 лист
30 магнитиков	Ручка		Ручка	клей	Ножницы	Фломастеры

Бланк с ответами				Стикеры для записей	Коробка для открыток	Карандаши
Ручка				6 фото реальных мест Нижнекамска (парк, набережная, дворы) — распечатанные;		Стерка
Стол	Стол	Стол	Стол	Стол	Стол	Стол

Ход квеста

Этап 0. Старт: «Плакат добрых дел»

- **Место:** стартовая площадка (спортплощадка).
- **Ведущий** объясняет правила и озвучивает два ключевых условия выбора конверта:

1. Команда может оставить выбранный конверт или поменять его на конверт с усложнением.

2. Победа — не главное: ценность в том, чтобы остаться человеком и совершать добрые поступки.

- **Задание:** на большом листе бумаги команда за 5 минут рисует и подписывает 5 добрых дел, которые можно сделать прямо сейчас или в ближайшее время (например: «Помочь бабушке донести сумку», «Покормить птиц зимой», «Сделать открытку для больного ребёнка»).

- **Проверка:** ведущий оценивает полноту и аккуратность выполнения. Если все условия соблюдены, пропускает за ширму с конвертами.

Выбор пути: после проверки команда выбирает один из трёх конвертов:

- **Конверт 1:** «Путь с усложнением» (задания усложнены).
- **Конверт 2:** «Обычный путь» (стандартная сложность).
- **Конверт 3:** «Путь с облегчением» (на локациях задания упрощены).

Локация 1. «Мудрость народов»

- **Вожатый** встречает команду и предлагает собрать пазл из фрагментов пословиц и поговорок о добре из разных стран.

- **Задание:** собрать пазл (15–20 деталей), прочитать пословицы, выбрать одну, которая больше всего откликается команде, и объяснить её смысл.

- **Награда:** вожатый даёт следующую подсказку (например, направление к следующей локации).

Усложнение	0	Упрощение
Рассказать смысл 2х пословиц	Сложить пословицы	Сложить 10 пословиц

1. Доброе слово согревает три зимы, злое слово ранит на шесть месяцев (Китай).

2. Капля доброты возвращается источником (Китай).

3. Доброе дело никогда не пропадает (Индия).
4. Дерево узнают по плодам, человека — по добрым делам (Индия).
5. Сделай добро и брось его в море — рыба узнает (Сирия).
6. Доброта — язык, который понимают глухие и видят слепые (Франция).
7. Доброе слово ничего не стоит, но многое дает (Германия).
8. Делай добро и не спрашивай кому (Испания).
9. Доброе сердце — богатство без цены (Армения).
10. Даже маленькая доброта возвращается большой (Корея).
11. Доброе сердце — лучший спутник человека (Монголия).
12. Доброе слово открывает больше дверей, чем сила (Бразилия).
13. Доброта — язык, который понимает весь мир (Канада).
14. Торопись на доброе дело, а худое само приспееет (Россия).
15. На добро отвечать добром — дело каждого, на зло добром — дело отважного (Россия).

1. Доброе слово согревает три зимы,	злое слово ранит на шесть месяцев (Китай).
2. Капля доброты	возвращается источником (Китай).
3. Доброе дело никогда	не пропадает (Индия).
4. Дерево узнают по плодам, человека —	по добрым делам (Индия).
5. Сделай добро и	брось его в море — рыба узнает (Сирия).
6. Доброта — язык, который	понимают глухие и видят слепые (Франция).
7. Доброе слово ничего не стоит,	но многое дает (Германия).
8. Делай добро и	не спрашивай кому (Испания).
9. Доброе сердце —	богатство без цены (Армения).
10. Даже маленькая доброта	возвращается большой (Корея).
11. Доброе сердце —	лучший спутник человека (Монголия).
12. Доброе слово открывает больше дверей,	чем сила (Бразилия).
13. Доброта — язык,	который понимает весь мир (Канада).
14. Торопись на доброе дело,	а худое само приспееет (Россия).
15. На добро отвечать добром — дело каждого,	на зло добром — дело отважного (Россия).

Локация 2. «Мелодия доброты»

- **Вожатый** включает фрагменты песен российской эстрады о доброте, дружбе, помощи.
- **Задание:** угадать песню и исполнителя, а затем хором спеть один куплет и припев.
- **Награда:** подсказка к следующей точке.

Усложнение	0	Упрощение
Угадать 8 из 10 песен. Спеть 2 песни на выбор.	Вписать пропущенные слова в 2х песнях. Угадать 5 песен	Угадать 5 песен, спеть 1 из них.

	Барбарики	Барбарики
	Если добрый ты	(Из м/ф "День рождения кота Леопольда")
	Твори добро	Шура
	Дорогою добра	из мф «Приключения маленького Мука».
	Делать добро	Ольга Бузова
	Любовь спасет мир	Вера Брежнева
	Помогатор	Фиксики
	От улыбки	
	Песня Шапокляк	Чебурашка
	Пусть всегда будет солнце	

Локация 3. «Первым была сказка»

Всем командам нужно назвать добрые поступки из сказок.

1. **«Морозко».** Добрая девушка за трудолюбие и кротость получает от Морозко щедрые дары, а её злая мачеха и её дочь получают по заслугам из-за лени и грубости.

2. **«Сестрица Алёнушка и братец Иванушка».** Злая ведьма была наказана, Алёнушка счастливо зажила со своим мужем, а Иванушка снова превратился в мальчика.

3. **«Крошечка-Хаврошечка».** Злая мачеха и её дочери измывались над сиротой, но в конце сказки Крошечка-Хаврошечка обрела своё счастье, а зло было наказано.

4. **«Дикие лебеди» Ганса Христиана Андерсена.** Элиза спасает братьев, сплетя для них волшебные рубашки из крапивы. Когда заходит последний луч солнца, принцы вновь становятся людьми.

5. «Снежная королева» Ханса Кристиана Андерсена. Герда самоотверженно отправляется выручать брата и верит в него, даже когда кажется, что всё потеряно. Её любовь и доброта разрушают злые чары Снежной королевы.

6. «Двенадцать месяцев» Самуила Маршака. Двенадцать месяцев помогают доброй девочке, которую злая мачеха отправила зимой в лес за подснежниками для королевы.

Локация 4: «Слова поддержки»

Суть: научиться дарить добрые слова так, чтобы они реально помогали.

Задания по уровням:

- **Лёгкий:** выбрать 3 фразы-поддержки из предложенных (например, «Ты справишься», «Я рядом», «У тебя уже что-то получается») и адаптировать их под 3 разные ситуации (друг провалил выступление, младший брат плачет, одноклассник переживает из-за контрольной).

- **Средний:** придумать 5 уникальных фраз поддержки без повторов и без «не переживай». Записать на бумажных сердечках.

- **Сложный:** разыграть 2 мини-сценки: «поддержка по телефону» и «поддержка при личной встрече». В каждой сценке использовать 2 фразы из своих и 1 приём активного слушания (перефразировать: «Правильно ли я понял, что...», задать вопрос: «Что тебе сейчас важнее всего?»).

Локация 5: «Нижекамск: город, которому мы нужны»

Идея станции: показать детям, что даже небольшие действия могут менять город к лучшему, и познакомить с реальными экологическими особенностями Нижекамска (промышленный город, близость Камы, зелёные зоны). Команда не просто «делает задание», а проектирует свой маленький вклад в улучшение города.

Задания по уровням сложности

Лёгкий уровень

Задача: «Найди проблему — подбери решение».

Команда берёт 3 карточки с типичными городскими проблемами и под каждую подбирает 1 подходящую карточку-решение. Например:

- «Мусор в парке» → «Установить больше урн и проводить субботники».
- «Птицы зимой остаются без корма» → «Сделать и развесить кормушки».
- «Много одноразовых стаканчиков у киосков» → «Продвигать многоразовые кружки и скидки за свой стакан».

На карте города маркером отмечают 3 точки (парк, двор, набережная), где эти решения можно применить.

Результат: карта с 3 отмеченными точками и подписями «что делаем».

Средний уровень

Задача: «Эко-проект для одного района». Команда выбирает один район на карте (например, парк «Семья» или дворы рядом с проспектом Химиков) и делает мини-проект на листе А4:

1. **Проблема:** 1–2 предложения (коротко и понятно).

2. **Решение:** 3 конкретных шага, которые могут сделать школьники (например: «устроить 1 субботник в месяц», «сделать 5 кормушек», «развесить 10 листовок про раздельный сбор»).

3. **Результат:** что изменится через 1–3 месяца (например: «станет чище», «птицы будут сыты», «больше людей узнают про сортировку»).

К проекту прикрепляют 1 фото реального места Нижнекамска и подписывают: «Это наш район».

Результат: готовый мини-проект, который можно повесить на стенд школы или лагеря.

Сложный уровень

Задача: «Цепочка добра для города». Команда создаёт «цепочку» из 4 звеньев: личное действие → действие команды → действие школы/лагеря → действие города. Пример:

1. **Я:** беру с собой многоразовую бутылку, не покупаю одноразовый стаканчик.

2. **Команда:** устраиваем мини-субботник у школы, собираем 2 мешка мусора.

3. **Школа/лагерь:** договариваемся с администрацией о ящике для крышечек и батареек.

4. **Город:** участвуем в общегородском субботнике или в акции по посадке деревьев.

Дополнительно команда придумывает короткий слоган (5–7 слов) для продвижения своей идеи в соцсетях и оформляет его как «пост»: заголовок, 1 эмодзи, 1 хештег (например, #НижнекамскЗаботится).

Результат: схема «цепочки» и макет поста, который можно реально опубликовать (по согласованию с взрослыми).

Локация 6: «Подарок-сюрприз»

Суть: создать что-то маленькое, чтобы порадовать другого.

Задания:

Лёгкий: сделать открытку-ладошку: на бумажной ладошке написать 1 доброе пожелание и подписать «От кого». Оставить в «Коробке сюрпризов» для случайного получателя.

Средний: сделать мини-набор «3 добрых дела»: 3 бумажные полоски с короткими делами («Помоги донести рюкзак», «Скажи спасибо», «Улыбнись незнакомцу») в рамках лагеря. Упаковать в конверт.

Сложный: подготовить «Письмо-комплимент» для конкретного человека (имя можно не указывать, если хочется анонимности). В письме: 1 наблюдение

(«Я заметил, что ты...»), 1 качество («У тебя здорово получается...»), 1 пожелание («Желаю, чтобы...»).

Правило: все подарки остаются в «Коробке сюрпризов», чтобы любой участник мог взять себе один в конце квеста.