

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Средняя общеобразовательная школа № 5 г. Балабаново»
структурное подразделение «IT-куб Балабаново»

Дополнительная общеобразовательная
ПРОГРАММА
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО УРОВНЯ,
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ВОЙДИ в IT»



Автор –
Гиззатуллина Е.И.,
руководитель
«IT-куб Балабаново»

ДЛЯ ЛЕТНЕГО КОМПЬЮТЕРНОГО ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ
ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ 11-14 ЛЕТ/
СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ: ИЮНЬ 2025 ГОДА

Балабаново
2025

Оглавление

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1. ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ	3
1.2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
1.3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	7
1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ	7
1.5. ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ	8
1.6. ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	10
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	11
2.1. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ ОБУЧАЮЩИХ ЗАНЯТИЙ.....	12
2.2. ПЛАН –СЕТКА ОБУЧАЮЩИХ ЗАНЯТИЙ	13
2.3. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ РАЗВИВАЮЩИХ МЕРОПРИЯТИЙ (ПО ПРОГРАММЕ РАБОТЫ ПРИШКОЛЬНОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ПОТОМКИ ГЕРОЕВ»)	15
2.4. ПЛАН–СЕТКА ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ПРОГРАММЕ ПРИШКОЛЬНОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ПОТОМКИ ГЕРОЕВ»	18
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	21
3.1. НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА	21
3.2. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА.....	23
3.3. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	25
3.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	25
4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ	26
ПРИЛОЖЕНИЯ	27

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1.ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная программа общеразвивающего уровня технической направленности «ВОЙДИ в IT»
Цель программы	Организация отдыха и обучения учащихся в летний период.
Специализация программы	Разностороннее развитие детей, приобретение навыков творческой и коллективной деятельности, сочетание освоения информационных технологий с активным отдыхом.
Краткое содержание программы	Программа содержит: мероприятия, реализующие программу; ожидаемые результаты и условия реализации; приложения.
Адрес, телефон	249000, Калужская обл, Боровский р-н, Балабаново г, Гагарина ул, здание № 43 Тел. 8(48438) 6-80-55 доб. 209
Место реализации	IT-куб Балабаново (структурное подразделение МОУ «Средняя общеобразовательная школа№5 г.Балабаново»)
Количество, возраст учащихся	30 учащихся, от 11 до 14 лет
Сроки проведения, количество смен	1 смена (21 день), июнь 2025 г.

1.2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«Уже в недалёком будущем дети будут учиться программировать
так же, как сегодня они учатся читать и писать»*

Байрон Николаидис,
Совета европейских
профессиональных ассоциаций
информатики

Современное общество стремительно меняется. Технологии, в том числе и информационные, становятся неотъемлемой частью нашей жизни.

И прежде всего это касается образования, где традиционные методы обучения постепенно дополняются инновационными подходами.

Одним из таких подходов являются компьютерные лагеря. Летний компьютерный лагерь – относительно новый формат досуга. Цифровая грамотность становится одним из ключевых навыков и поэтому такой формат организации летнего отдыха становятся всё более популярными среди детей и их родителей.

В настоящее время в Российской Федерации реализован масштабный проект в сфере дополнительного образования – это система центров цифрового образования детей «IT- куб».

Проект формирует современную образовательную экосистему и призван обеспечить освоение детьми актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационно-телекоммуникационных технологий, а также создание условий для выявления, поддержки и развития у детей способностей и талантов, их профориентации, развития математической, информационной грамотности, формирования критического и креативного мышления в рамках федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование». Он призван обеспечить освоение детьми актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационно-телекоммуникационных технологий, а

также создание условий для выявления, поддержки и развития у детей способностей и талантов, их профориентации, развития математической, информационной грамотности, формирования критического и креативного мышления.

В сентябре 2024 года в МОУ «Средняя общеобразовательная школа №5 г.Балабаново» было открыто структурное подразделение Центр цифрового образования детей «IT-куб Балабаново». Реализация образовательной программы пришкольного лагеря на базе данного центра позволит продолжить работу, которую совершает педагогическая команда «IT-куба».

Разработка данной программы организации летнего каникулярного отдыха и занятости детей была вызвана:

- ✓ Повышением спроса родителей и детей на участие в программах ЦЦО «IT-куб Балабаново»;
- ✓ Модернизацией старых форм работы и введением новых;
- ✓ Необходимостью использования творческого потенциала учащихся и педагогов в области информационных технологий.

В лагере предполагается создание 2 отрядов по 15 человек для учащихся 5-7 классов, в том числе это будут дети из семей, нуждающихся в особой защите государства: как многодетных, так и неполных. Возраст детей от 11 до 14 лет.

Успешной реализации образовательных и воспитательных программ летнего компьютерного лагеря несомненно способствуют условия, созданные в ЦЦО «IT-куб Балабаново»: учебные помещения, оснащённые современным цифровым оборудованием, зоны индивидуальной и коллективной работы, шахматная гостиная, а также инфраструктура школы – комнаты отдыха, спортивные залы, стадион, библиотека, столовая.

Компьютерный лагерь - это совершенно иной образ жизни детей. Он наиболее благоприятен для развития и совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям общества, вхождения в систему социальных связей, оздоровления. При этом дети осваивают современные

цифровые инструменты, развивает критическое мышление и приобретает важные технические компетенции.

Поэтому главным направлением в работе лагеря является педагогическая поддержка и помощь в индивидуальном развитии ребенка. В систему педагогической поддержки включается и психологическая, и социальная, и оздоровительная – поскольку все они интегрируются. А организация творческого пространства представляет возможность для учащихся реализовать свои способности, либо определиться в каком – либо направлении деятельности в сфере IT.

В тоже время многие программы лагеря включают групповые проекты, где дети учатся сотрудничать и решать задачи вместе. Участие в таких проектах требует от детей определенной дисциплины и самостоятельности.

Помимо образовательных, для ребят осуществляется весь спектр досуговых мероприятий: творческие конкурсы, спортивные состязания, экологические акции, экскурсии.

Актуальность Программы компьютерного лагеря обусловлена повышением уровня информатизации и цифровизации современного мира, возрастающим спросом в специалистах IT профиля, а также необходимостью осуществления комплекса мер по повышению уровня IT-грамотности подрастающего поколения.

Уровень Программы – общеразвивающий.

Направленность Программы – техническая . Образовательные программы носят ознакомительный, базовый характер. Занятия проводятся с понедельника по пятницу. Продолжительность одного учебного занятия – 30 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 15 минут. Наполняемость учебных групп до 15 человек.

Квалифицированные педагоги дополнительного образования совместно с вожатыми из профильного технологического класса организуют работу лагерной смены с учётом **специализация программы**: разностороннее развитие детей, приобретение навыков творческой и коллективной

деятельности, сочетание освоения информационных технологий с активным отдыхом.

1.3.ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель – создание условий для полноценного отдыха через приобщение учащихся к практико-ориентированной деятельности в сфере информационных технологий, популяризация технических профессий, увеличение охвата учащихся IT-технологиями, ранняя профессиональная ориентация.

Задачи Программы:

- ✓ Организация досуговой и образовательной активности;
- ✓ Активизация работы детей по гражданскому и патриотическому воспитанию;
- ✓ Создание благоприятных условий для укрепления здоровья детей;
- ✓ Создание условий для выявления и поддержки талантливых детей;
- ✓ Вовлечение школьников в проектную и исследовательскую деятельность;
- ✓ Организация и проведение мероприятий по тематике современных цифровых технологий,
- ✓ Обеспечение просветительской работы по цифровой грамотности, цифровой гигиене и цифровой безопасности;
- ✓ Развитие у детей навыков творческой и коллективной деятельности.

1.4.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

По итогам работы лагеря планируется достижение следующих результатов:

- ✓ Организованный отдых детей от 11 до 14 лет во время летних каникул;
- ✓ Приобретение дополнительных знаний в области информационных технологий, которые впоследствии могут быть использованы при изучении школьных предметов и в жизни;

- ✓ Приобретение первоначальных навыков и умений в сфере IT в соответствии с выбранными направлениями;
- ✓ Личное и профессиональное самоопределение детей и подростков;
- ✓ Приобретение практических навыков общения вне зависимости от их социального статуса;
- ✓ Создание творческих, проектных работ для дальнейшего использования в течение учебного года;
- ✓ Развитие социальной активности детей, в том числе гражданско-патриотическое воспитание;
- ✓ Развитие духовно-нравственных ценностей;
- ✓ Воспитание у детей ценности здорового образа жизни, формирование мотивации сохранения и укрепления здоровья, ценности безопасного поведения, профилактика вредных привычек;
- ✓ Формирование лидерских качеств и умения работать в команде.

1.5. ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ



Педагог должен:

- ✓ принять ребёнка таким, каков он есть, влиять на развитие личности, но не ломать её;

- ✓ стремиться сделать межличностные отношения гуманными;
- ✓ опираться на чувства ребёнка, воспитывать добрые чувства;
- ✓ Помнить, что бездеятельность, апатия, равнодушие не воспитывают;
- ✓ учитывать влияние среды, снижать её негативное влияние;
- ✓ прививать нетерпимость к низкопробной культуре;
- ✓ уметь видеть каждую личность и научиться обращаться к ней на особом языке;
- ✓ развивать все стороны личности в гармонии.

Для успешной реализации программы необходимо взаимодействие следующих принципов:

Принцип динамизации – предполагает повышение гибкости и вариативности процесса, а также улучшение управляемости этого процесса.

Принцип культурной обусловленности – ориентирует подростков на знание общечеловеческих норм и правил, традиций, толерантность.

Принцип индивидуализации – ориентирован на необходимость учитывать индивидуально-психологические особенности подростка и всячески содействовать его эмоциональному самовыражению.

Принцип системно-деятельностного подхода – новые знания не даются педагогом, а дети сами «открывают» эти знания в результате практической деятельности, что является необходимым условием познавательной активности детей и способствует формированию общекультурных и деятельностных способностей.

Принцип профессиональной педагогической активности – предполагает организацию совместной деятельности вожатых, педагогов дополнительного образования с детьми в целях создания ситуации успеха в коллективной и индивидуальной деятельности.

1.6.ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Этап	Сроки	Мероприятия
Подготовительный этап	Апрель – май	Проведение административных совещаний по подготовке лагерной смены
		Разработка программы деятельности летнего лагеря с дневным пребыванием детей «ВОЙДИ в IT»
		Издание приказа по Центру цифрового образования «IT-куб Балабаново» об организации лагерной смены
		Отбор и собеседование с кандидатами на роль вожатых для работы в летнем лагере
		Подготовка методических материалов педагогами дополнительного образования
		Составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.),
		Подготовка материально-технической базы Центра цифрового образования «IT-куб Балабаново»
		Проведение родительского собрания
		Проведение диагностики по выявлению интересов в области информационных технологий
		Комплектование отрядов
Основной этап	Июнь, 1-3 недели	Обучающие занятия
		Воспитательные мероприятия
		Организация мастер-классов для отрядов летнего оздоровительного лагеря города
		Организация и участие в конкурсных мероприятиях

Заключительный этап	Июнь, 4 недели	Презентации творческих работ
		Экскурсионная программа
		Подготовка обучающимися итоговых самостоятельных творческих проектов
		Подведение итогов смены Анализ предложений внесённых детьми, родителями, педагогами о деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем

Критериями эффективности программы служат:

- ✓ Реальность задач и запланированных результатов программы;
- ✓ Заинтересованность педагогов, вожатых и детей в реализации программы; Благоприятный психологический климат;
- ✓ Удовлетворенность детей и родителей предложенными формами работы.

Для оценки эффективности программы необходимы следующие диагностические мероприятия:

- ✓ Тестирование детей, отдыхающих в лагере (тесты для изучения интеллектуальных, творческих, лидерских способностей детей);
- ✓ Вводная диагностика (анкета) для изучения ожиданий детей от смены;
- ✓ Заключительная экспресс-диагностика (анкета) для изучения результативности воспитательного процесса.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа летнего лагеря дневного пребывания «ВОЙДИ в IT» учитывает, что в его отрядах обучаются и воспитываются дети с разными социальными условиями жизни и разным уровнем подготовленности по информатике. За время лагерной смены ребята получают на обучающих занятиях новые знания из области информационных технологий. При этом

данные занятия не дублируют знания, получаемые учащимися на уроках, а базируются на них. Основная идея занятий — использование и применение знаний в повседневной жизни. Кроме обучающих занятий в течение смены с участниками проводятся воспитательные мероприятия нравственно-эстетической и спортивно-оздоровительной направленности.

Обучающие занятия планируются по следующим направлениям работы ИТ-куба:

- ✓ Основы программирования в Scratch;
- ✓ Графический дизайн;
- ✓ 3D-графика и VR.

2.1. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ ОБУЧАЮЩИХ ЗАНЯТИЙ

Модуль 1: Моя страна - мои проекты: «Создаем будущее вместе»

День 1: Открытие лагеря. Знакомство. "Мы - будущее России" " Социально значимые ИТ-проекты для России".

День 2: "Экология и ИТ: Зеленое будущее России". День 3: "Развитие туризма в России с помощью ИТ". °

День 4: "Умный город: ИТ-решения для комфортной жизни" . День 5: "ИТ в медицине: Здоровье нации".

День 6: "Развитие образования в России с помощью ИТ". День 7: "Презентация проектов. Обратная связь".

Модуль 2: " "Россия - страна возможностей: История и инновации"

День 8: "История письменности»

День 9: История науки и технологий в России. "Первые шаги в ИТ".

День 10: "Цифровая безопасность: «Защита информационного пространства".

День 11: "Конкурс ИТ-проектов, посвященных России»

День 12: "Виртуальная экскурсия по историческим местам России."

День 13: "Цифровой код моей Родины: Культурное наследие России".

Модуль 3: "IT-профессии будущего: Выбор пути и развитие навыков"

День 14: "Мир IT-профессий: От разработчика до аналитика".

День 15: "Основы проектного управления. Agile-методологии".

День 16: "Развитие soft skills: Коммуникация, креативность, лидерство".

День 17: "Презентация проекта «Герои Отечества»".

День 18: "Герои Отечества в цифровом мире" экскурсии в музеи Победы.

День 19: "Виртуальная реальность. Взгляд в будущее".

День 20: «Дополненная реальность. Мой цифровой аватар»

День 21: "Заккрытие лагеря. " Мы - будущее России!"

2.2. ПЛАН –СЕТКА ОБУЧАЮЩИХ ЗАНЯТИЙ

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
26 мая	27 мая	28 мая	29 мая	30 мая
		Открытие лагеря. Презентация направлений. Экскурсия в IT- cube.	Учебное занятие: «Мой первый мультфильм». Экология и мультипликация опыт и перспективы.	Учебное занятие: «Виды анимации в мультипликации». «Путешествие по всему миру не выходя из комнаты.»
2 июня	3 июня	4 июня	5 июня	6 июня
Учебное занятие 1 (графика): Создание логотипа. Учебное занятие 2 (анимация) Основы программирования в Scratch .	Учебное занятие 1 (графика): Первый проект. Мир вокруг нас. Учебное занятие 2 (анимация) Как оживить картинку. Иллюзия движения	Учебное занятие 1 (графика): Искусство презентации. Учебное занятие 2 (анимация) Презентация проекта	Учебное занятие 1 (графика): Текстовые поля. Тени и Обрамления текста. Учебное занятие 2(анимация) Движение объектов,	Учебное занятие 1 (графика): «Шрифты и оформление текста в создании проекта» (титры, название,) Учебное занятие 2 (анимация)

	спрайта в Scratch		базовые механики.	Основная концепция управления Персонажем
9 июня	10 июня	11 июня	12 июня	13 июня
Учебное занятие 1 (графика). От эскиза к полной композиции. Учебное занятие 2 (анимация) Фоны, костюмы и спецэффекты	Учебное занятие 1 (графика): Работа с компоновкой объектов в кадре Учебное занятие 2 (анимация) Игровые механики. Путешествие по городам России.	Учебное занятие 1 (графика): Цветовые модели. Способы заливки объектов. Учебное занятие 2 (анимация) Переменные в игровых механиках День открытых дверей. Презентация лучших работ.	ДЕНЬ РОССИИ Выходной день	Выходной день
16 июня	17 июня	18 июня	19 июня	20 июня
Учебное занятие 1 (графика): 3D графика. Основные методы работы в Blender	Учебное занятие 1 (графика): Анимация графики «Живая	Учебное занятие 1 (графика) Подготовка командного проекта Учебное занятие 2	Учебное занятие 1 (графика) Подготовка командного проекта Учебное занятие 2	Учебное занятие 1 (графика) Подготовка командного проекта. Учебное занятие 2

Учебное занятие 2 (анимация) Анимация героев.	картинка» Учебное занятие 2 (анимация) Анимация графики «Живая картинка»	(анимация) Подготовка командного проекта	(анимация) Подготовка командного проекта	(анимация) Подготовка командного проекта.
23 июня	24 июня	25 июня	26 июня	27 июня
Презентация командного проекта к памятной дате в тематике «Герои Отечества в наших сердцах»	Экскурсии в музеи Победы: "Герои Отечества в цифровом мире"	Учебное занятие: В мире VR. Дополненная реальность опыты и эксперименты	Учебное занятие: В мире VR. Дополненная реальность опыты и эксперименты.	Закрытие лагеря. "Мы - будущее России!"

2.3. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ РАЗВИВАЮЩИХ МЕРОПРИЯТИЙ (ПО ПРОГРАММЕ РАБОТЫ ПРИШКОЛЬНОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ПОТОМКИ ГЕРОЕВ»)

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
Гражданско-патриотическое направление		
✓ Воспитание школьников гражданами своей Родины, знающими и уважающими свои корни, культуру, традиции своей семьи, школы, родного края; от воспитания любви к родной школе и отчужденности к	✓ Интеллектуальный конкурс «Россия – Родина моя!» ✓ Посещение городского музея, музея Г. Жукова в г.Малоярославец ✓ Подвижные народные игры (Лапта, городки); ✓ Игра-вертушка «Россия – моя	✓ личность, любящая свою большую и малую родину, готовая защищать интересы своего Отечества

формированию гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины; ✓ Презентация «Памяти павших будем достойны!» ✓ Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений. ✓ Приобщение к духовным ценностям российской истории.	страна!» Отрядные часы, расширяющие кругозор детей, помогающие ребёнку осмыслить свое место в природе и усвоить такие ценности как «Отечество», «Семья». ✓ Встречи с участниками СВО, героями нашего времени.	
Физкультурно – оздоровительное направление		
✓ Вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы; ✓ Выработка и укрепление гигиенических навыков; ✓ Расширение знаний об охране здоровья.	✓ Утренняя гимнастика (зарядка) ✓ Спортивные игры на спортивной площадке. ✓ Подвижные игры на свежем воздухе ✓ Эстафеты, спортивные мероприятия (спортивная игра «Весёлые старты», «Солнце, воздух и вода») ✓ Беседы, лекции «Мое здоровье» (с использованием ИКТ)	✓ Социально-активная личность, физически и психически здоровая, обладающая духовно-нравственными качествами
Художественно-творческое направление		
✓ Приобщение детей к посильной и доступной деятельности в	✓ Изобразительная деятельность (оформление отряда «Наш отрядный	Развитое чувство прекрасного. Умение найти себя в творчестве. Массовое

области искусства, воспитывая у детей потребность, вносить элементы прекрасного в окружающую среду, свой быт. ✓ Формирование художественно-эстетического вкуса, способности самостоятельно оценивать произведения искусства, свой труд. ✓ Развитие творческих способностей детей.	дом», конкурс стенгазет и рисунков «Лето нашей мечты») ✓ Конкурсные программы («Праздник лета») ✓ Творческие конкурсы («Лагерь – это мы!», «Законы воспитанного человека») ✓ Игровые творческие программы («Кто во что горазд») ✓ Концерты («Звездопад») ✓ Творческие игры на занятиях в кружках ✓ Выставки, ярмарки	участие в культурном досуге.
Трудовое направление		
✓ Формирование трудовых навыков и их дальнейшее совершенствование, постепенное расширение содержания трудовой деятельности ✓ Воспитание у детей личностных качеств: привычки к трудовому усилию, ответственности, заботливости, бережливости, готовности принять участие в труде. ✓ Формирования положительных Взаимоотношений между детьми в процессе труда	✓ Бытовой самообслуживающий труд (дежурство по столовой, по отряду) ✓ Общественно значимый труд. ✓ Уборка прилегающей территории	✓ Личность, способная к свободному созидательному труду.

Познавательное направление		
✓ Расширение знаний детей и подростков об окружающем мире ✓ Путешествия по городам России ✓ Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений.	✓ Экскурсии, походы ✓ Беседы, лекции «Территория безопасности» ✓ Викторина «Край мой любимый - Калужская область»	✓ Личность, свободно общающаяся со старшими и сверстниками
Досуговое направление		
✓ Вовлечь как можно больше ребят в различные формы организации досуга. ✓ Организовать деятельность творческих мастерских.	✓ Мероприятия различной направленности ✓ Игры ✓ Проведение праздников, вечеров, конкурсов, ток- шоу и т.д. ✓ Тематические сборы и линейки.	✓ Личность, творчески проводящая свободное время.

2.4. ПЛАН–СЕТКА ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ПРОГРАММЕ ПРИШКОЛЬНОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ПОТОМКИ ГЕРОЕВ»

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
26 мая	27 мая	28 мая	29 мая	30 мая
		Прием детей по отрядам. Линейка открытия смены. Инструктаж по ТБ.	Инструктаж: «Правила поведения детей по пожарной безопасности». Занятие «Орлята	Оформление отрядных уголков, визитка. Выявление лидеров, генераторов

		Знакомство с законами лагеря. Экскурсия в IT-кубе Конкурс рисунков на асфальте «Здравствуй, лето!»с	России»: Блок "Орлёнок - Лидер" Тема 1: Я - Лидер!" Занятие в IT-кубе Квест «Сто идей для ста друзей» Подвижные игры на знакомство на свежем воздухе. КТД отрядов Урок «По следам героев»	идей. Распределение обязанностей в отряде. Игры на сплочение отряда. Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Лидер" Тема 2: "Мой Голос Важен" Занятие в IT-кубе КТД отрядов Урок «По следам героев»
2 июня	3 июня	4 июня	5 июня	6 июня
КВЕСТ «Ключи от лета» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Лидер" Тема 3: «Лидер в Команде» Занятие в IT-кубе КТД отрядов Урок «По следам героев» Танцевально-игровая программа «Точь в точь!».	Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Спортсмен" Тема 4: Спортивное мероприятие "Рекорды Орлят" Занятие в IT-кубе КТД отрядов Урок «По следам героев»	Беседа «История спорта» Веселые старты «Спортивные пирамиды» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Спортсмен" Тема 5: Беседа "Здоровый Образ Жизни - Наш Выбор" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Квест по станциям «Хорошее настроение» Инструктаж «Безопасность детей при проведении игры на местности». Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Спортсмен" Тема 6: "Спорт вокруг нас" Разучивание спортивных игр. Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	День русского языка. 224 года со дня рождения А.С.Пушкина. Викторина «Пушкинские сказки.» Просмотр фильма «Сказка о царе Салтане» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Спортсмен" Тема 7: "Туристическая тропа" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»
9 июня	10 июня	11 июня	12 июня	13 июня
Борьба с королем	Беседа по ТБ на железной	Торжественная линейка «День	ДЕНЬ РОССИИ	Выходной день

Мусором. Трудовой десант: уборка территории школы. Поделки из бросового материала. Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Эколог" Тема 8: «Сохраним природу вместе» Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	дороге. Конкурс видеоклипов о лагере. Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Эрудит" Тема 9: "Наука - это интересно!" (Хим.шоу) Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	России» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Эрудит" Тема 10: "Мир профессий" (Квест «Город профессий») Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Выходной день	
16 июня	17 июня	18 июня	19 июня	20 июня
Конкурс «День добрых дел». Игра-путешествие «По тропинкам лета». Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Эрудит" Тема 11: "В мире книг" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Конкурсная программа «Мисс и мистер лагеря». Фестиваль вееров. Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Мастер" Тема 12: "Город Мастеров" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Мастер" Тема 13: "Юный Кулинар" (интеллектуальная игра по этикету) Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев» Спортивный час Квест «Дорога к здоровью»	Велопоход Музыкальный час Конкурс «Поле чудес» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Мастер" Тема 14: "Театр своими руками" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Линейка «Памяти павших будем достойны!» Просмотр фильма «Сын полка» Конкурс «Песни Великой войны» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Мастер" Тема 15: "Музыкальная шкатулка" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»
23 июня	24 июня	25 июня	26 июня	27 июня

Создание флага и герба отряда. Представление отрядов. Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Гражданин" Тема 16: "Я - гражданин своей страны" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Игра «Утро неожиданностей». Концерт «Звездопад» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Гражданин" Тема 17: "Мой вклад в будущее" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Игровая творческая программа «Кто во что горазд.» Спортчас «Веселая эстафета» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Гражданин" Тема 18: "Мы разные, но мы вместе" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Творческий конкурс «Лагерь - это мы!» Станционная игра «Россия-моя страна!» Занятие «Орлята России»: Блок "Орлёнок - Гражданин" Тема 19: "Безопасность - это важно" Занятие в IT-кубе Урок «По следам героев»	Линейка «Прощание с лагерем!» Концерт «Фейерверк талантов» Прощальный отрядный час. Заключительное занятие в IT-кубе Награждение всех детей. Вручение подарков.
---	--	--	---	---

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1.НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере дополнительного образования:

- ✓ Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ (ред. от 05.12.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.);
- ✓ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- ✓ Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 02.02.2021) "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";

- ✓ Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226);
- ✓ Приказ Минтруда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403);
- ✓ Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 N АК-2563/05 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ");
- ✓ Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20
- ✓ «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- ✓ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242);
- ✓ Закон Калужской области от 30.09.2013 № 479-ОЗ (ред. от 07.10.2022) «Об образовании в Калужской области»;
- ✓ Постановление правительства Калужской области № 29 от 10.01.2024 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области»;
- ✓ Приказ Министерства образования и науки Калужской области №1704 от 06.12.2023г. "О реализации на территории Калужской области

федеральных проектов "Современная школа" и "Цифровая образовательная среда" национального проекта "Образование" в 2024 году";

- ✓ Устав МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 5 г.Балабаново», утвержден отделом образования администрации МО МР Боровский район 22.07.2024;
- ✓ Положение о Центре цифрового образования детей "IT-куб" на базе муниципального общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №5 г.Балабаново».

3.2.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Помещение	Применение	Источник финансирования и материальная база	Ответственные
Учебные помещения структурного подразделения IT-куб	Проведение обучающих занятий	Материальная база школы	Начальник лагеря, руководитель IT- куба, педагоги дополнительного образования, технический персонал
Зоны индивидуальной коллективной работы	Проведение мастер-классов, лекториев, квизов, экскурсий, презентаций проектов	Материальная база школы	Начальник лагеря, руководитель IT- куба, воспитатели, вожатые, технический персонал
Кабинеты 197,198,199, 1100,1101, 1105, 1106, 266, 267, Штаб к.273	Комнаты отдыха, игровые комнаты	Материальная база школы.	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал

Спортивный Зал (3 шт)	Занятия спортом, состязания, линейка (в случае плохой погоды)	Материальная база школы	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал
Школьный садик	Линейка, проведение общелагерных игр на воздухе, спартакиады, квесты, тропы, спортивные состязания	Материальная база школы	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал
Школьный двор	Отрядные дела, игры-путешествия	Материальная база школы	Воспитатели, администрация лагеря
Школьная библиотека	Литература для педагогов и детей лагеря	Материальная база школы	Библиотекарь
Школьная столовая	Завтрак, обед, полдник	Районный бюджет	Сотрудники столовой (заведующая столовой и коллектив поваров)
Комнаты гигиены	Туалеты, комнаты личной гигиены	Материальная база школы	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал

Техническое оснащение для проведения обучающих занятий:

1. Интерактивные комплексы с вычислительным блоком и мобильным креплением
2. Стационарные компьютеры
3. Ноутбуки преподавателей
4. Ноутбуки учащихся (в мобильных тележках)
5. WEB-камера (Рабочее место педагога)
6. Наушники для рабочих мест учащихся
7. Образовательные наборы по робототехнике

8. Шлем виртуальной реальности профессиональный
9. Графические планшеты
- 10.Экран для проектора с электроприводом с дистанционным управлением
- 11.Проектор
- 12.МФУ ч/б
- 13.Принтеры цветные
- 14.Флипчарты
- 15.Видеокамера

3.3.КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Один из актуальных вопросов организации работы лагеря – его кадровое обеспечение. Обучение проводят педагоги дополнительного образования ИТ-куба. Все педагоги владеют личностно-ориентированной технологией обучения, применяют на практике элементы педагогики сотрудничества, инновационные методы и приемы, учитывая личностные качества ребенка, его возрастные и индивидуальные особенности. В качестве воспитателей выступают опытные педагоги школы. В роли вожатых – учащиеся профильного технологического 10 класса. Для качественной организации отдыха в работе смены принимают участие педагог- психолог, работники столовой, технические служащие.

Все специалисты в обязательном порядке проходят инструктаж по организации работы с детьми в летний период.

3.4.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методические условия предусматривают:

- ✓ наличие необходимой документации –
 - программы и плана-сетки мероприятий лагеря
 - должностные инструкции всех участников процесса
- ✓ проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- ✓ наличие методических разработок для проведения обучающих занятий и воспитательных мероприятий в соответствии с планом работы;
- ✓ анкеты для участников смены;
- ✓ ресурсы сети Интернет;
- ✓ музыкальная фонотека;
- ✓ слайдовые презентации по темам программы лагеря.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ

1. Белобородов, Н.В. Социальные творческие проекты в школе. /Н.В. Белобородов.– М.: Аркти, 2017.
2. Большаков В.П. Основы 3D-моделирования / В.П. Большаков, А.Л. Бочков- СПб: Питер, 2013.
3. Гончарова, Е.И., Савченко, Е.В., Жиренко, О.Е. Школьный летний лагерь. 1-5 классы/ Е.И. Гончарова, Е.В. Савченко, О.Е. Жиренко.– М.: ВАКО, 2015.
4. Кайгородцева М.В. «Методическая работа в системе дополнительного образования» - Волгоград, 2009.
5. Кронистер Дж. - Основы Blender. Учебное пособие (3-е издание) v. 2.49 – 2010.
6. Лобачева С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. Москва: ВАКО, 2007.
7. Петелин А. Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2015.
8. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009.
9. Сысоева М.Е. «Азбука воспитателя, вожатого оздоровительного лагеря» - М., 1998.
10. <https://урок.рф>
11. <https://урокцифры.рф>
12. <https://digital-likbez.datalesson.ru/>
13. <https://infourok.ru>
14. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
15. <https://skillbox.ru/media/education>

РЕЖИМ ДНЯ

Понедельник – пятница		Время
Сбор, зарядка		8 ³⁰ -9 ⁰⁰
Линейка		9 ⁰⁰ -9 ¹⁵
Завтрак		9 ³⁰ -9 ⁴⁵
Работа по плану, общественно-полезный труд		9 ⁴⁵ -11 ³⁰
Мероприятия, игры, конкурсы по плану работы		11 ³⁰ -12 ⁴⁵
Занятия на свежем воздухе, оздоровительные мероприятия, спортивные праздники		12 ⁴⁵ -13 ¹⁵
Обед		13 ¹⁵ -13 ⁴⁵
Занятия по интересам		13 ⁴⁵ -14 ³⁰
Уход домой		14 ³⁰

Анкета для школьников "IT-специальности"

! Поля, отмеченные звёздочкой (*), обязательны для заполнения!

Анкета-анонимная. Очень важно заполнять ее самостоятельно, не пользуясь никакими дополнительными источниками и не списывая у соседа.

Комментарий

Номер класса *

- ☐ 5
☐ 6
☐ 7

Какие области информатики ты знаешь? (например, компьютерные сети, биоинформатика и т.д.)

Какие специальности (профессии) IT-сферы ты знаешь? *

- ☐ бизнес аналитик
☐ веб-дизайнер
☐ веб-разработчик
☐ инженер
☐ IT-менеджер
☐ программист
☐ разработчик мобильных приложений
☐ разработчик
☐ руководитель
☐ системный администратор
☐ специалист по компьютерной безопасности
☐ специалист по робототехнике
☐ тестировщик
☐ учитель информатики
☐ QA
☐ сценарист игр
☐ не знаю
☐ нет ответа

Планируешь ли ты работать в IT-сфере? *

- ☐ возможно
☐ не знаю
☐ точно нет

В твоей семье (или среди близких знакомых) есть люди, связанные с IT-сферой? *

- ☐ да
☐ нет
☐ нет ответа

АНКЕТА

«КОМПЬЮТЕР В МОЕЙ ЖИЗНИ»

1. Сколько времени Вы проводите за компьютером в день?

- ☐ 1 час ☐ 2 часа ☐ 3 часа ☐ более 3 часов

2. Соблюдаете ли Вы технику безопасности при работе с ПК: гимнастика, режим, посадка?

ДА

3. В каких случаях Вы обычно используете компьютер? (выберите, пожалуйста, все те варианты ответов, которые Вам подходят)

- ☐ Я использую компьютер для решения учебных задач
☐ Я использую компьютер для решения бытовых задач (к примеру, поиск информации, покупки через Интернет, запись к врачу и т.п.)
☐ Я использую компьютер для собственного удовольствия (игры, общение и т.п.)

4. Какие задачи Вы решаете, работая на компьютере, и как часто? (отметьте по каждому пункту)

№ п/п	Задачи, решаемые посредством компьютера	Система оценок		
		Часто	Редко	Никогда
1	Печатаю тексты	☐	☐	☐
2	Редактирую документы	☐	☐	☐
3	Занимаюсь обработкой изображений, фотографий (например, в программе Gimp)	☐	☐	☐
4	Рисую (например, в графическом редакторе Paint, программах Corel Draw, Ambient Design ArtRage или др.)	☐	☐	☐
5	Создаю макеты, эскизы (например, в программах Above Illustrator или Corel Draw)	☐	☐	☐
6	Создаю презентации (например, в редакторе PowerPoint)	☐	☐	☐
7	Произвожу вычисления (например, с помощью Excel)	☐	☐	☐
8	Занимаюсь проектированием и черчением (например, с помощью системы Компас)	☐	☐	☐
9	Выполняю поиск информации в сети интернет	☐	☐	☐
10	Отвечаю за оптимальную работоспособность компьютеров и программного обеспечения	☐	☐	☐
11	Читаю тексты (книги, рефераты, статьи)	☐	☐	☐
12	Играю в компьютерные игры	☐	☐	☐
13	Слушаю музыку, смотрю видео (ролики, клипы, фильмы)	☐	☐	☐

5. Как Вы оцениваете свои умения работать на компьютере? (поставьте галочку напротив варианта ответа, который соответствует Вашим компьютерным знаниям и умениям)

- ☐ Высокие
☐ Выше среднего
☐ Средние
☐ Низкие

6. Возникает ли у Вас желание повысить свои знания и умения работать на компьютере? (можно выбрать несколько вариантов ответа)

- ☐ Да, потому что знания и умения работать на компьютере пригодятся мне в ходе моей учебы.
☐ Да, потому что это обязательный курс в моем учебном заведении (ВУЗе, колледже, лицее и т.д.).
☐ Да, потому что мне это интересно.
☐ Да, потому что я хочу работать на компьютере на профессиональном уровне.
☐ Да, потому что мои друзья знают и умеют работать на компьютере. Я хочу достичь их уровня.
☐ Нет, потому что мне это не интересно.
☐ Нет, потому что у меня нет времени для повышения своих знаний и умений работать на компьютере.
☐ Нет, потому что у меня нет силы воли для того, чтобы повышать свои знания и умения работать на компьютере.
☐ Нет, потому что у меня нет знакомых, которые могли бы заняться моим обучением.
☐ Нет, потому что у меня нет лишних денежных средств на компьютерные курсы.
☐ Нет, потому что на моей работе знания и умения работать на компьютере мне не пригодятся.
☐ Нет, потому что знания и умения работать на компьютере мне в жизни не пригодятся.

7. Играете ли Вы в компьютерные игры?

Да ☐ Нет ☐

8. Укажите основные причины, почему Вы увлекаетесь компьютерными играми? (отвечают только те участники, кто на предыдущий вопрос ответил "Да")

- ☐ Мне нравится виртуальный мир, так как там всё красивей, интересней, чем в жизни.
- ☐ Я не общительный, поэтому мне легче играть в компьютер, чем играть в активные игры с товарищами.
- ☐ У меня вообще нет друзей. Мой друг - компьютер.
- ☐ Мне часто нечем занять себя.
- ☐ Играю даже на уроках, это намного интереснее, чем получать знания.
- ☐ В игре я часто "Герой", "Победитель", а в реальности - нет.
- ☐ Играю дома, чтобы не делать работу по дому, помогать родителям.
- ☐ Хочу получить навыки, которые могут пригодиться в учёбе, практической деятельности.
- ☐ Хочу развить в себе такие качества, как быстрота реакции, наблюдательность, внимательность.
- ☐ Хочу развить в себе такие качества, как логическое мышление, умение просчитывать свои действия.
- ☐ Просто интересно

9. Какое количество интернет-ресурсов из нижеперечисленных Вы периодически посещаете? (отметьте по каждому пункту)

№ п/п	Вид сайта	Количество посещаемых интернет-ресурсов			
		Более пяти	От трех до пяти	Два	Один
1	Форумы	☐	☐	☐	☐
2	Социальные сети	☐	☐	☐	☐
3	Чаты	☐	☐	☐	☐
4	Блоги	☐	☐	☐	☐
5	Другое (Ваш вариант)				

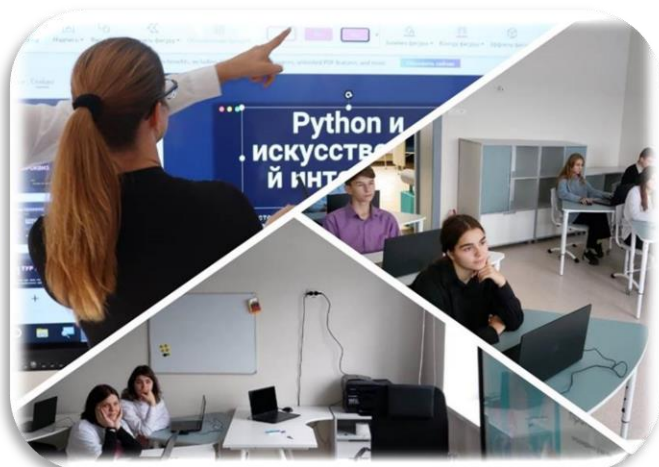
10. Какое количество сообщений в среднем Вы пишете на форумах, блогах, социальных сетях и т.п. за один раз посещения?

- ☐ Более 50 сообщений
- ☐ От 20 до 50 сообщений
- ☐ От 10 до 20 сообщений
- ☐ От 5 до 10 сообщений
- ☐ Менее 5 сообщений

11. С каким из нижеприведенных высказываний Вы согласны? (отметьте по каждому пункту)

№ п/п	Высказывания	Система оценок		
		Согласен	Не согласен	Затрудняюсь ответить
1	Знание работы на компьютере – это обязательное знание, которое должно быть получено еще в школе	☐	☐	☐
2	Знание работы на компьютере – это дополнительное знание, которым можно постепенно овладеть в ходе работы/учебы	☐	☐	☐
3	Знание работы на компьютере - это второстепенное знание, которым можно овладеть при острой необходимости	☐	☐	☐
4	Знание работы на компьютере - это знание, учиться которому не обязательно, при необходимости кто-нибудь объяснит	☐	☐	☐
5	Интернет – это мощный ресурс получения оперативной и достоверной информации	☐	☐	☐
6	Интернет – это неконтролируемое информационное пространство, где много недостоверной и даже вредной информации	☐	☐	☐
7	Интернет помогает объединению людей, упрощает их общение	☐	☐	☐
8	Интернет отвлекает людей от личного общения друг с другом	☐	☐	☐
9	Интернет – это важное явление, дающее человеку много новых и ранее недоступных возможностей, многое меняющее в нашей жизни	☐	☐	☐
10	Интернет – это просто модное увлечение, ничего существенного в жизни людей оно не меняет	☐	☐	☐

Приложение 4
Организация работы с учащимися в ЦДО детей «IT-куб Балабаново»



Приложение 5

Материально-техническая база

