

*Управление образования
Администрации города Ижевска
Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная
школа № 8»*



*Ижкар Администраци
Дышетонъя кивалтонни
Огъядышетонъя 8-ти номеро
шоръёзо школа
дышетонъя муниципал
ужсьюрт*

*ул. Воткинское шоссе, д. 48, г.Ижевск, 426039, тел. 44-09-44, факс 44-09-44
E-mail: sc008@IZH-SHL.UDMR.RU*

Утверждаю
Директор МБОУ «СОШ №8»

Проект летнего школьного лагеря с дневным пребыванием детей «Джуманджи: зов джунглей»

Номинация: «Летняя лаборатория здоровья»
Категория: обучающиеся 7-15 лет.

Автор: Токарева Татьяна Анатольевна,
Заместитель директора
по воспитательной работе

**Ижевск, Устиновский район
2025 год**

Структура проекта

Пояснительная записка

Лето для школьников – это период, когда смена впечатлений, открытие нового, общение с природой помогают снять психологическое и физическое напряжение после года учебы, оценок и домашних заданий.

Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени школьников, поэтому организация этого времени очень важна - не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых. Целостное развитие личности возможно при гармоничном развитии духовного и физического здоровья, что даёт основу для социального здоровья, адаптации личности в обществе и формирования активной жизненной позиции.

Организация летних оздоровительных лагерей на протяжении долгого времени выполняет важную миссию оздоровления и воспитания детей. Лагерь способствует формированию у ребят не подавляющего личность коллективизма, коммуникативных навыков. Летний отдых сегодня – это не только социальная защита, это еще и полигон для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка. Ежегодно для учащихся проводится оздоровительные смены в лагере дневного пребывания на базе 2 корпуса МБОУ «СОШ №8».

2 корпус МБОУ «СОШ №8» находится в спальном новом районе города Ижевска, расположен среди домов многоэтажной застройки. Территория школы – это комплекс современных сооружений и конструкций для безопасного и увлекательного отдыха детей.

Для многих детей летний пришкольный лагерь - хороший вариант отдыха и оздоровления, поскольку не все родители по тем или иным причинам могут отправить ребенка в загородный лагерь, да и детям младшего возраста комфортнее находиться в знакомой обстановке, не отрываясь надолго от дома. Особенно актуально это для детей из многодетных и малообеспеченных семей, которые составляют около 30-ти процентов контингента лагеря.

Актуальность программы

Как уже отмечалось ранее, летние каникулы позволяют снизить и устранить накопившуюся напряженность после долгого учебного года, что, бесспорно, очень важно для здоровья детей, поэтому летнее времяпровождение должно включать в себе максимально разноплановую деятельность, позволяющую детям проявить себя в различных областях. Помимо этого, знакомство с новыми общественными объединениями в летнее время, свободное от занятий и загруженной школьной жизни, может благоприятно повлиять на желание ребенка участвовать в жизни школы в учебном году.

Нельзя не отметить тот факт, что в современном обществе положение детей в разных семьях на различном уровне - многие родители самоустранились от воспитания, меняются общепринятые нормы поведения. Участниками лагерных смен являются дети, разные по состоянию здоровья, с различными творческими

способностями, успеваемостью, социальным опытом. А потому, во время летних каникул необходимо обеспечить полноценный организованный отдых детей с разными особенностями и моделями поведения, т. е. сделать его занимательным, насыщенным, полезным для физического и психологического здоровья каждого ребенка.

Стоит отметить, что на отрядах, помимо педагогического состава школы, стоят ученики 7-10 классов, активисты школьного самоуправления. Для ребят школьный лагерь – это возможность попробовать себя в новом деле, развить коммуникативные и творческие навыки, а также познакомиться с различными школьными общественными объединениями.

Описываемая программа «Джуманджи: зов джунглей» разработана с учетом разных особенностей детей, включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря. В программе присутствуют мероприятия, направленные на повышение физического, интеллектуального, коммуникационного, творческого уровня, чтобы каждый школьник смог попробовать себя в различных сферах и открыть для себя новые увлечения.

Выбранная тематика заинтересует школьников разных возрастов, ведь в ней присутствует атмосфера загадочности и таинственности, преодоления препятствий, каждый ребенок может попробовать себя в необычных сюжетных ролях.

При составлении программы учитывались традиции и возможности школы, уровень подготовки педагогического коллектива, пожелания и интересы детей и родителей, опыт прошлых лет по организации летнего оздоровительного отдыха (модернизацией старых форм работы и введением новых), а также опыт, накопленный другими лагерями.

Цель: создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организации досуга учащихся во время летних каникул, развития творческого и интеллектуального потенциала личности, ее индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учетом собственных интересов, наклонностей и возможностей.

Задачи:

- Создать условия для организованного отдыха детей.
- Приобщить ребят к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления.
- Сформировать основные навыки культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры.
- Создать благоприятных условий для укрепления здоровья детей.
- Организовать среду, предоставляющую ребенку возможность для самореализации в индивидуальном и личностном потенциале.
- Сформировать у ребят навыки общения и толерантности.
- Познакомить участников смены с детскими общественными объединениями

Целевая аудитория проекта

Участниками, для которых предназначен данный проект, являются учащиеся школы 7-15 лет, набор детей в отряды ведется на основе заявления родителей (законных представителей).

Содержание программы

Тематика смены «Джуманджи: зов джунглей» направлена на разностороннее развитие детей в рамках выполнения совместных ежедневных заданий, связанных сюжетно-ролевой игрой. Жизнь лагерной смены моделирует жизнь секретной лаборатории по созданию формулы яркой жизни.

«Джуманджи: зов джунглей» - это, своего рода, игра, как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. В течение всей смены, участники и организаторы, программы живут согласно уже сложившимся законам и традициям лагеря, и действуют согласно своим ролям.

Каждый отряд лагеря – это команда игроков компьютерной игры, задача которой – пройти все испытания и выбраться из компьютерной игры в реальную жизнь.

В первый день смены все участники программы попадают в компьютерную игру про джунгли «Джуманджи». На третий день проводится полное раскрытие сюжета и постановка игровой цели ребятам. Происходит это в театральной форме на конкурсе визиток. Ребята знакомятся с героями компьютерной игры, узнают историю каждого из них.

Им предстоит решить нелегкую задачу — победить могущественную силу игры, пройти немислимые препятствия и одержать победу над силами магии.

В течение смены командам нужно разгадать код, чтоб выбраться из игры. Получить части кода можно лишь пройдя испытания на дружбу, поддержку, сплоченность, смелость.

На 21 день происходит развязка сюжета. Все части кода собраны, а это значит, что победа над силами магии становится возможным! Отряды, в ходе квеста «Потерянная эпоха» способны соединить все части кода и выбраться из компьютерной игры!

В большинстве случаев задания проходят с использованием социальных сетей и дистанционных технологий для выявления победителей, где школьники, их родители голосуют за понравившееся задание (например, фотографию, видеоролик в рамках конкурсов). Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни, в которые проводится ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня.

В конце каждого дня ребята отмечают свое настроение в уголке. (Красный цвет – классный день! Оранжевый – очень хороший день! Желтый – день как день и т.д....) Воспитатели учитывают эти итоги в своей работе.

В течение смены проводится диагностика, которая направлена на выявление степени удовлетворённости детьми от пребывания в лагере и изучение удовлетворённости педагогов собственной деятельностью в летнем лагере.

Качество дела (дня) определяется по двум критериям:

1. Оценка качества дела педагогами.
2. Оценка дела детьми.

Каждый критерий состоит из нескольких диагностических параметров, которые оцениваются индивидуально каждым взрослым и ребёнком по цветовой шкале. Получив «картинку» качества прошедшего дела (дня), можно при подготовке следующего уделить повышенное внимание качественному изменению уровня тех параметров, которые были недостаточно высоко оценены.

Параметры для оценки педагогов:

1. Организация работы.
2. Содержательная насыщенность.
3. Эмоциональность.
4. Включённость детей.
5. Качество.

Параметры для оценки детей:

1. Важно.
2. Интересно.
3. Дружно.
4. Полезно.
5. Впервые

В конце смены наглядно видно насколько плодотворной была работа педагогического состава лагеря и над чем необходимо работать. Этот «Экран настроения» укажет на состояние психологического климата в течение смены (как комфортно было детям), их настроение и впечатления будут зрительно представлены.

Помимо этого, в течение смены ведётся работа по выявлению различных способностей и интересов ребят, изучаются их личностные особенности. Когда отмечаются достижения отдельных детей, они получают «супер силу» в виде животных (например: если конкурс был на силу, то ребенок получает медведя, скорость – тигр и т.д.). Так, у каждого ребенка есть возможность завоевать звание «Самый активный», что еще больше мотивирует ребят участвовать в мероприятиях.

Легенда смены.

В 2005 году подросток получает в подарок от отца игру «Джуманджи», которую тот нашёл на пляже. Но Алексу неинтересны настольные игры, он — фанат видеоигр. Поэтому игра отправляется на полку. Неожиданно ночью Алекс слышит звук барабанов из «Джуманджи», открывает её и находит внутри картридж с игрой. Он вставляет его в приставку и... исчезает.

Спустя 20 лет четверо одноклассников за разные провинности оказываются в кабинете директора, и тот отправляет ребят разбирать школьный подвал. Здесь они находят старый телевизор и приставку с игрой «Джуманджи». Они включают её и приглашают всех развлечься. Сразу после выбора персонажей вся четвёрка исчезает из реального мира и оказывается внутри игры в телах своих игровых аватаров. Чтобы вернуться, им надо изучить местные правила и свои новые тела и пройти игру до конца.

Словарь смены **СЛОВАРЬ СМЕНЫ**

Территория лагеря	Джунгли
Ребенок	Персонаж компьютерной игры
Отряд	Отряд
Кабинет отряда	База
Капитан отряда	Капитан отряда
Вожатый, воспитатель	Путеводитель
Педагоги дополнительного образования, организаторы	Мастер игры
Административный кабинет	Штаб управления игры

Кадры проекта

ФИО	Функционал	Квалифика ция	Предварите льная подготовка
Начальник лагеря-	Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся, которые находятся в лагере, оперативно извещает директора о каждом несчастном случае, принимает меры по оказанию первой доврачебной помощи, устанавливает контакты с внешними организациями, способными оказать содействие школьному лагерю.	Первая \высшая квалифика ционная категория	Прохожден ие учебы, экзамен по СанМиним уму
Культ.организа- тор-	Несет ответственность за соблюдение распорядка дня, организацию и содержание оздоровительно-воспитательной и досуговой деятельности, работу органов самоуправления и проведение досуговых мероприятий в рамках программы, анализирует деятельность отрядов.	Первая \высшая квалифика ционная категория	Прохожден ие учебы, экзамен по СанМиним уму
Физкульт.органи- затор-	Отвечают за содержание деятельности спортивных мероприятий, результативность работы и привлечение ребят к спортивной деятельности.	Первая \высшая квалифика ционная категория	Прохожден ие учебы, экзамен по СанМиним уму
Воспитатели	Несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение плана учебно-воспитательной работы, проведение отрядных и общелагерных дел.	Первая \высшая квалифика ционная категория	Прохожден ие учебы, экзамен по СанМиним уму
Руководители кружков .	Отвечают за содержание деятельности кружков, результативность работы и привлечение ребят к деятельности, участвуют в подготовке общелагерных мероприятий.	Первая \высшая квалифика ционная категория	Прохожден ие учебы, экзамен по СанМиним уму
Фельдшер	Действуют в соответствии со своими должностными обязанностями.		

Материально-техническое обеспечение проекта

Школьные помещения: кабинеты для отрядов и штаба лагеря, спортивный зал школы, кабинет музыки, изобразительного творчества, столовая, медицинский кабинет, школьный стадион.

Технические средства: интерактивная доска с проектором, компьютер, принтер, ксерокс, музыкальный центр, фортепиано, фотоаппарат.

Информационные ресурсы: актовый зал, школьная библиотека, кабинет информатики, музеи, выставки города, театры, кинотеатры, цирк, зоопарк и др.

Ожидаемые результаты и методика их оценки.

В результате реализации Программы ожидается охват 350 детей - учащихся школы в возрасте 7-15 лет. Из них часть детей из малообеспеченных семей.

Предполагаемые результаты:

-Приобретенные обучающимися умения в социально-направленной и культурно-исследовательской деятельности, декоративно-прикладной деятельности, спортивных достижений, актерской деятельности.

Способ оценки

-Внедрение эффективных форм организации отдыха, оздоровления и занятости детей. Способы оценки – итоговое анкетирование, наблюдение.

-Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном пространстве лагеря. Способ оценки - итоговое анкетирование, методика «Чудо – дерево», наблюдение.

-Укрепление здоровья воспитанников. Способ оценки - анализ включенности каждого участника в работу творческих мастерских.

-Привлечение родителей (законных представителей) оценки результатов деятельности лагеря. Способ оценки - итоговое анкетирование, сбор отзывов.

Примерный план (план-сетка)

1 день	1.Орг. мероприятия по приёму и распределению детей по отрядам. 2. Инструктаж по технике безопасности 3.Игровая программа «Знакомство с секретной территорией». Формат: квест по территории ключевых мест школьного лагеря. Знакомство с легендой смены. 4.Фокусы	Актальный зал, отрядные комнаты	Начальник лагеря, воспитатели
2 день	1.Оформление отрядных уголков и уголка лагеря Формат: стенгазета, отражающая название отряда, капитана отряда (главного агента), законов и т.д. 2.Посещение бассейна 3. Народные игры	Отрядные комнаты Территория школы	Воспитатели, вожатые
3 день	1.Посещение театра оперы и балета 2.Квест «Джуманджи»	Отрядные комнаты, актовый зал	Воспитатели, вожатые

4 день	1.Посещение бассейна 2.Посещение парка космонавтов 3. Веселые старты «Поймай шпиона» 4. Фотоконкурс «Фотокросс» Создать фото-путешествие по территории джунглей. Знакомство с жителями, законами города. Формат: Фотографии на заданные темы: «Как выглядят джунгли», «Главный мастер игры», «Наши законы и порядки». Форма сдачи: готовые фотографии выкладываются в социальную сеть, где общим голосованием выявляется самый популярный отряд.	Бассейн Отрядные комнаты Территория школы	Воспитатели, вожатые
5 день	1. Ленточное шоу 2. Конкурс рисунков 3. Интеллектуальная игра «Секретный мир вокруг нас»	Отрядные комнаты	Воспитатели
6 день	1.Батут 2.Спортивная игра «Муравейник» 3.Конкурс рисунков на асфальте «За ЗОЖ»	Территория школы	Воспитатели, вожатые
7 день	1.Посещение национального театра 2. Квиз «Закодированные данные»	Удмуртский национальный театр, Отрядные комнаты	Воспитатели, вожатые
8 день	1. Шоу мыльных пузырей 2.Шоу «Самый везучий» Общелагерное мероприятие, направленное на развитие коммуникационных навыков между ребятами отряда. Формат: ведущий вытягивает на листе имя ребенка и задание, которое он должен выполнить. Задача остальных – написать, получится ли у участника справиться с заданием и поставить определенное количество баллов. Если участник справляется, баллы команды удваиваются, если нет – списываются. Победитель – отряд, набравший больше баллов. 3.Мастер-класс	Территория школы	Воспитатели, вожатые
9 день	1.Посещение бассейна 2.Мастер-класс «Заколдованные часы»	Отрядные комнаты	Воспитатели, Вожатые, Организаторы

	3. Спектакль «Правила пожарной безопасности»		
10 день	1.Интерактивный спектакль «Шагая по планете детства» 2.Игра «Вокруг света за 21 день!» Формат: Квест-игра по станциям.	Территория школы	Воспитатели, Вожатые, Организаторы
11 день	1. Посещение бассейна 2. Посещение Парка космонавтов 3. Мастер-класс танцы «Голливуд»	Отрядные комнаты	Воспитатели
12 день	1.Посещение КИДО-парка 2.Отрядная караоке-битва	Территория школы	Воспитатели, вожатые
13 день	1.Посещение бассейна 2.Мастер-класс	Отрядные комнаты	Воспитатели, вожатые
14 день	1.Конкурс военной песни 2.Викторина на тему «Великая отечественная война» 3. Конкурс рисунков на асфальте 4.Показ мультфильма 5.Посещение музея	Территория школы	Воспитатели, вожатые, фельдшер
15 день	1.Квест «Зарница» 2. Азотное шоу	Отрядные комнаты	Воспитатели, вожатые
16 день	1.Посещение бассейна\парк космонавтов 2.Народные игры 3.Спортивные игры	Территория школы	Воспитатели, вожатые
17 день	1.Шоу «Интуиция» 2.Робототехника 3. Создание открыток для друзей	Отрядные комнаты	Воспитатели, Вожатые, Организаторы
18 день	1.Посещение музея 2.Квест «Поиски секретной карты» 3.Робототехника 4.Веселые старты	Территория школы, отрядные комнаты	Воспитатели,
19 день	1.Посещение зоопарка\кино 2.Спектакль ПДД	Отрядные комнаты	Вожатые, Организаторы
20 день	1.Квест «Разгадка главного секрета» 2. Отрядная игра «Запомни меня»	Территория школы	Воспитатели, вожатые, начальник лагеря
21 день	1. Концерт «Разгадка кода»	Отрядные комнаты	Воспитатели