



Общество с ограниченной ответственностью

«Ребус»



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Территория движения»
социально-гуманитарной направленности
комплексная программа «МастерКлассные каникулы»
24.10.2026-01.11.2026

Авторская группа:

Вихарева Тамара Владимировна;

Ложкин Александр Георгиевич;

Самохвалов Алексей Александрович;

Утешева Наиля Кямильевна

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	3
Актуальность программы	3
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ.....	5
ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ И НОВИЗНА	7
Краткая характеристика участников программы	7
Задачи программы	7
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	8
Критерии и способы оценки реализации программы	9
Содержание программы.....	10
Материально-техническое обеспечение программы	16
Кадровое обеспечение.....	16
Список литературы.....	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Территория движения» является частью комплексной программы «МастерКлассные каникулы», которая имеет рецензию доцента, кандидата педагогических наук Н.А. Жуковой.

Миссия программы: расширить знания ребят об активных видах спорта, возможностях активного отдыха и формирование здорового образа жизни

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Программа «Территория движения», — пространство для тех, кто любит активный отдых, новые впечатления и не боится пробовать себя в новом. Современный образ жизни часто связан с высокой статической нагрузкой из-за учёбы, активного использования гаджетов и компьютеров. В этом контексте активные виды спорта и досуга становятся не просто желательными, а жизненно необходимыми для гармоничного развития. Участникам предстоит пройти спортивные и командные испытания, познакомиться с современными направлениями, научиться работать в команде, принимать решения и воплощать свои идеи в жизнь. Движение здесь — это больше, чем спорт. Это энергия, открытия, уверенность в себе и возможность увидеть, на что ты способен. Каждый день смены станет новым вызовом, яркими эмоциями и шагом к собственным достижениям. Регулярная физическая активность критически важна для гармоничного развития растущего организма. Она способствует укреплению костно-мышечной системы и правильному формированию скелета, развитию выносливости, силы, гибкости и координации, улучшению работы сердечно-сосудистой и дыхательной систем, профилактике заболеваний. По рекомендациям ВОЗ, детям и подросткам (5–17 лет) необходимо не менее 60 минут физической активности умеренной или высокой интенсивности ежедневно, причём большая часть должна приходиться на аэробные нагрузки. Физическая активность положительно влияет на психическое здоровье: снижает уровень стресса и тревожности, улучшает качество сна, стимулирует когнитивные функции, способствует формированию позитивной самооценки и уверенности в себе. Командные виды спорта учат сотрудничеству, развивают навыки коммуникации и взаимодействия со сверстниками. Это помогает подросткам легче находить друзей, чувствовать принадлежность к группе и осваивать нормы социального поведения. Регулярные занятия спортом воспитывают самодисциплину, силу воли и ответственность. Они помогают вырабатывать полезные привычки, которые могут сопровождать человека всю жизнь.

В рамках программы предусмотрены увлекательные мастер-классы, где дети смогут попробовать свои силы в различных видах игрового спорта и активного отдыха, попробуют свои силы в техническом творчестве.

Важным аспектом программы будет оздоровление и формирование привычек занятий если не спортом, то ежедневной двигательной активностью.

Цель нашей программы – создать условия для максимального раскрытия потенциала и всестороннего развития личности, эти аспекты играют важную роль в развитии ребят и помогают им успешно справляться с вызовами современного мира.

Данная программа разработана с учетом нормативно-правовых документов:

- «Конвенция ООН о правах ребенка» (Сборник международных договоров СССР, выпуск XLVI 1993);

- Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

- Письмо Минобрнауки №09-260 от 26.10.2012 Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 14.07.2022 № 261-ФЗ О российском движении детей и молодежи»;

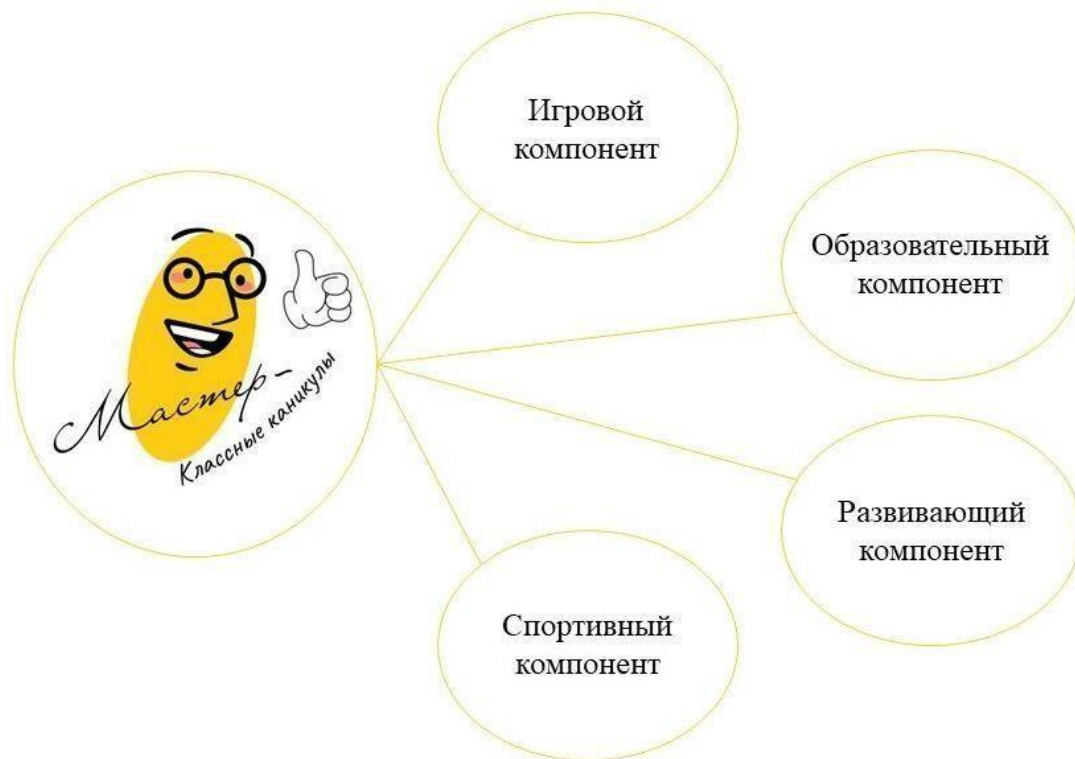
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации»;

- ФЗ №85-ФЗ от 18.04.2018 о внесении изменений в ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ».

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Программа поможет ребёнку оценить собственные коммуникационные, интеллектуальные, спортивные навыки и расширить свой потенциал за счет мероприятий смены. Для этого педагогический коллектив использует различные формы и методы передачи общечеловеческих ценностей путем сочетания двух элементов: диалога и деятельности.

Комплексная программа «МастерКлассные каникулы» состоит из четырех компонентов:



Педагогические задачи программы реализуются за счет:

1. Игровой компонент;
2. Образовательный компонент;
3. Развивающий компонент;
4. Спортивный компонент.

Игровой компонент смены

В основе дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, которые пишутся на основе комплексной программы «МастерКлассные каникулы», своя игровая модель. Легенда смена раскрывается с помощью ключевых мероприятий, которые являются разноплановыми и отражают содержание основных направлений деятельности.

Образовательный компонент смены

В зависимости от миссии программы на смене выбираются направления образовательного компонента. Этот компонент раскрывается за счет деятельности мастерских. Прово-

димые мастер-классы направлены на получение новых углубленных знаний или актуализацию уже имеющихся. Во всех мастерских предполагается индивидуальный или групповой проект. Таким образом, каждый участник смены прокачает уже имеющиеся или формирует новые навыки проектной деятельности.

Участники программы изучают все предложенные направления, но имеют возможность выбрать дополнительные занятия по тому направлению, которое заинтересовало его больше остальных. Таким образом, выстраивается индивидуальный образовательный маршрут для каждого ребенка.

В ходе работы мастерских реализуются следующие идеи:

- ✓ Диалогизация образовательного процесса (активное взаимодействие педагога и учащихся в процессе общения)
- ✓ Индивидуализация обучения (учет индивидуальных особенностей ребенка).
- ✓ Персонификация обучения (получаемые знания должны иметь личностный смысл).
- ✓ Интеграция знаний и умений (компетентностный подход).
- ✓ Диалоговая технология.

В этой смене образовательный компонент, раскрывает основные идеи и миссию программы. Реализуется в виде цикла мастер-классов в мастерских:

1. Мастерская «Лаборатория движения» — здесь дети познакомятся с современными спортивными направлениями, освоят основы безопасного движения, разовьют координацию, ловкость и уверенность в себе через соревнования, командные испытания и спортивные челленджи.
2. Инженерная мастерская — дети будут конструировать, изучать работу механизмов, собирать модели и искать технические решения, превращая идеи в реальные проекты.

Развивающий компонент

Этот компонент направлен на развитие психических познавательных процессов у детей – ощущения, восприятие, представление, внимание, воображение, память, мышление, речь, сознание. Развитие познавательных процессов происходит и совершенствуется через речевую коммуникацию с другими детьми и взрослыми, включенную в контекст взаимодействия в конкретных ситуациях. Этот компонент реализуется за счет кружковой работы.

На смене каждому ребенку будет предложен индивидуальный маршрут для развития своих интеллектуальных, творческих способностей. Это будут кружки – декоративно-прикладной направленности.

Спортивный компонент

Целью организации процесса физического воспитания является объединение детей разных возрастов, воспитание чувства взаимного уважения, потребности в стремлении к духовности и физическому совершенству. Этот компонент включает общую физическую подготовку, оздоровление детей средствами физической культуры, спорта, развитие их двигательных качеств, ловкости, быстроты и силы, привитие им потребности к физическому совершенствованию, здоровому образу жизни.

Для этого на смене проводятся ежедневные зарядки, спортивные соревнования, конкурсы.

На смене пройдут чемпионаты по шашкам, шахматам, пионерболу ежедневная зарядка, подвижные игры в спортивном зале и на свежем воздухе, ежедневные спортивные часы в каждом отряде спортивно-развлекательные игры.

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ И НОВИЗНА

Особенностью программы является интеграция оздоровительного блока программы с образовательными занятиями и комплексом массовых мероприятий детского оздоровительно-образовательного лагеря, в ходе которых ребята получают возможность применить на практике полученные теоретические знания.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ

Характеристика участников программы: дети в возрасте от 6,5 до 17 лет, обучающиеся в детских центрах дополнительного образования и юные спортсмены из ДЮСШ и спортивных клубов.

Цель программы

Знакомство детей и подростков с активными видами спорта и возможностями развития самостоятельной двигательной активности средствами спортивной и творческой деятельности.

Задачи программы

Обучающие:

1. Расширить знания ребят об активных видах спорта.
2. Познакомить детей с здоровой физической активностью необходимой для оптимального развития организма

Развивающие:

1. Формировать навыки командной работы и сотрудничества при участии в спортивных мероприятиях и коллективной творческой деятельности.

Воспитательные:

1. Способствовать развитию навыков безбарьерного общения через участие в игровых видах спорта, КТД и программу психологического сопровождения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Ребята расширили кругозор об активных видах спорта.
2. Получат знания о здоровой физической активности необходимой для оптимального развития организма
3. Ребята стали участниками спортивных соревнований, коллективно творческих дел.
4. Программа позволила ребятам развить навыки безбарьерного общения.

КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОЦЕНКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Критерии	Методы диагностики	
		от 6 до 10 лет	от 11 лет
1	Знания о активных видах спорта	Олимп: Битва умов (КВИЗ)	Олимп: Битва умов (КВИЗ)
2	Знания о здоровой физической активности необходимой для оптимального развития организма	Создание «Карта моих побед»	Создание «Карта моих побед»
3	Критическое мышление	«Анаграммы» А. З.Зака, тест «Закончи рисунок» Э. П. Торренса	«Тест критического мышления» Ю. Ф. Гущина, «Диагностика коммуникативной социальной компетентности» Н. П. Фетискина, В. В. Козлова, Г. М. Мануйлова.
4	Навыки общения и сотрудничества при работе в коллективе	Методика «Рукавички» Г.А.Цукерман, методика оценки уровня психологического климата коллектива (А.Н.Лутошкин)	Поведение в конфликте (Модификация методикиК.Томаса)
5	Умение работать в команде	Методика «Ваза с яблоками» модифицирована Ж.Пиаже, методика «Ковёр» Р.Овчаровой	Опросник «Социальный интеллект» (методика Н.Холла в модификации Г.В.Резапкиной)

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Легенда:

Добро пожаловать в «Академию Адаптации»! Вы — кандидаты в отряд экстремальных агентов. В 2065 году человечество перешло в виртуальную реальность — все спорят, соревнуются и живут в симуляции. Но случился сбой: «Цифровой артефакт» стёр из базы данных информацию о том, как двигаться в реальном мире.

Агенты, которые выходят на поверхность, не умеют бегать, их мышцы атрофированы, они спотыкаются на ровном месте. Ваша миссия — вспомнить, загрузить и протестировать 5 базовых протоколов движения:

Протокол «Терра» (бег и прыжки), Протокол «Аква» (плавание и координация), Протокол «Гравитация» (баланс), Протокол «Взрыв» (сила) и Протокол «Ритм» (танцы/синхронность).

Каждый день вы будете проходить «калибровку тела» — физические тренировки, челленджи активности и творческие квесты. Кто успешно пройдет все 5 протоколов и сдаст «нормативы живого человека» — получит статус Реального Агента и доступ к самым крутым спортивным приключениям!

Система мотивации и стимулирования

Во время смены участники зарабатывают баллы в нескольких категориях: пунктуальность, дружелюбие, креативность, достижения в мероприятиях, чистота, а также за активное участие в мастер-классах. По ходу смены ребята будут находить «ключи» — небольшие знаки, которые помогут продвинуться в миссии. Это могут быть записи в дневниках, зашифрованные послания или даже необычные предметы, добытые в испытаниях.

Но есть важный нюанс: просто выполнять задания мало. Чтобы миссия была по-настоящему успешной, нужно научиться работать в команде, принимать решения и не бояться пробовать новое. Именно в этом и кроется главный вызов: подросток должен сам увидеть свои сильные стороны и поверить в себя.

Словарь смены:

Вызов дня — главное испытание суток: спортивное, творческое или командное. Это то, ради чего все собираются утром и о чём говорят вечером.

Ключ энергии — символический предмет или знак, который отряд получает за выполнение важного задания. Может быть реальным (брелок, значок) или условным (запись в «Дневнике движения», отметка на общей карте). Ключи нужны, чтобы собрать «Полный заряд» к финалу смены.

«Карта моих побед» — личный маршрут участника на смену: что он хочет попробовать, чему научиться, какой страх преодолеть. Траекторию обсуждают в начале, корректируют по ходу и подводят итоги в финале. Это способ показать, что важен не только общий результат, но и личный прогресс.

Зона смелости — задание или активность, где нужно выйти за привычные рамки: выступить перед всеми, попробовать новый вид спорта, предложить нестандартное решение. Важно, что «зона» не про риск, а про осознанный шаг: каждый сам решает, насколько далеко готов зайти.

КЛЮЧЕВЫМИ МЕРОПРИЯТИЯ:

1 день «Двигаемся вместе» (игра на знакомство)

Цели:

1. Развитие командного духа: способствовать взаимодействию и сотрудничеству между участниками, обучая их работать вместе для достижения общей цели.
2. Развитие логического мышления: стимулировать умение решать задачи и головоломки, развивая критическое мышление и креативность.
3. Физическая активность: включить элементы движения и физической активности, чтобы дети могли развивать координацию и ловкость.

Краткое описание игры. В игре «Двигаемся вместе» участники выполняют различные задания Совета старейшин на территории лагеря. Каждая команда стремится набрать максимальное количество баллов за выполненные задания.

2 день «Время рекордов» (игра на знание территории)

Цели:

1. Формирование командного духа отряда.
2. Закрепить знание территории лагеря (расположение ключевых объектов: столовая, спортплощадка, медпункт, корпуса, сцена и т. п.).
3. Научить ориентироваться по карте-схеме и условным обозначениям.
4. Познакомить с историей и символикой лагеря в рамках игровой легенды.

Краткое описание игры. Это увлекательная программа захватывающих испытаний которые сможет выполнить только сплоченная команда, объединенная общими достижениями и яркими впечатлениями. Каждый участник получает не только эмоциональный заряд, но и ценный опыт взаимодействия с коллективом.

3 день Стань легендой (квест на территории)

Цели:

1. Расширить кругозор участников об активных видах спорта
2. Развить командное взаимодействие;

3. Стимулировать креативность и нестандартное мышление при выполнении творческих заданий

Краткое описание игры. Захватывающее приключение, где каждый участник становится частью команды легендарных спортсменов. Ребята проходят серию спортивных испытаний, вдохновленных известными видами спорта. Квест помогает детям не только познакомиться с различными видами спорта, но и научиться работать в команде, поддерживать друг друга и достигать общих целей.

4 день Олимп: Битва умов (интеллектуальный квиз)

Цели игры:

1. Развитие критического мышления и логики: Научить участников анализировать информацию, выявлять причинно-следственные связи и строить убедительные аргументы.
2. Совершенствование ораторского мастерства: Развить навыки импровизированной публичной речи, четкого структурирования мыслей и эффективной коммуникации.
3. Расширение кругозора: Стимулировать интерес к знаниям о спортивных достижениях и олимпийских играх.
4. Формирование культуры конструктивного спора: Научить уважать мнение оппонента, вести полемику по правилам, работать в команде и находить компромиссы.

Краткое описание игры:

Это интеллектуальная игра, в которой участники делятся на команды отвечающие на различные вопросы о спорте и спортсменах. Этапы игры подразумевают разные вопросы – музыкальные, двигательные, креативные и конечно интеллектуальные.

5 день Карта приключений (станционная игра)

Цели игры:

1. Развитие навыков командного взаимодействия: Стимулировать эффективное распределение ролей, совместное планирование и принятие решений в условиях ограниченного времени.
2. Повышение наблюдательности и скорости реакции: Развить умение быстро находить информацию, считывать коды и головоломки в окружающей обстановке.
3. Сплочение коллектива через динамичный активный формат: Создать условия для неформального общения, взаимопомощи и получения общего позитивного опыта в движении.
4. Активизация знаний в игровой форме: Вовлечь участников в решение разнообразных интеллектуальных и творческих задач на точках-«станциях».

Краткое описание игры:

Это динамичное командное приключение, где карта лагеря превращается в схему гигантского спортивного комплекса, а ключ к победе — ваш интеллект, скорость и стратегия. Команды получают «карты болельщика» с маршрутом: им предстоит «пройти» от «»спортивной площадки» к другой, выполняя на каждой уникальное задание — головоломку, ребус, логическую задачу или творческий челлендж.

6 день Арт-Актив (веселые старты)

Цели игры:

1. Привлечь ребят к физической активности.
2. Заложить основы здорового образа жизни.
3. Воспитывать чувство коллективизма, товарищества, взаимовыручки

Краткое описание игры:

Ребятам предстоит пройти ряд веселых и энергичных испытаний направленных не только на развитие физических навыков , но и сплочение команды.

8 день Бери заряд (финальный квест)

Цели:

1. Тренировать логическое мышление через решение шифров, головоломок и задач на дедукцию.
2. Развивать навыки командной работы: распределение ролей, совместное принятие решений, взаимопомощь.
3. Совершенствовать коммуникацию: четкое формулирование идей, слушание партнеров, согласование действий.
4. Стимулировать креативность при поиске нестандартных решений в ограниченных условиях.

Краткое описание игры: командный квест в стиле экшена, где каждая команда должна собрать недостающий заряд и отнести на Совет Старейшин чтобы запустить энергию «Территории движения»

Дополнительное образование

«КЛУМБА», направленная деятельность - проект направлен на развитие и воспитание трудолюбия и уважительного отношения к труду. Проект позволяет вовлекать ребят в интересную и полезную деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социальнозначимые знания, получить опыт участия в социальнозначимых делах. «КЛУМБА» – это не участок, на котором выращивают декоративные растения, это место где происходит приобщение детей к доступной им трудовой деятельности.

Направленная деятельность на смене будет представлена кружками –декоративно-прикладным и художественным.

1. Психолого-педагогическое сопровождение

Основное направление личностно-ориентированного сопровождения- направлено на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Погружая ребенка в атмосферу лагеря, психолог дает ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости; познакомить с целостной системой нравственных ценностей и культурных традиций, раскрыть весь свой потенциал возможностей.

Занятия проводятся психологом по программе «Познай себя».

ДОК «Буревестник»
Осенняя смена ДОК «Буревестник»

«Территория движения»

24.10.2026 1 день	25.10.2026 2 день Протокол «Взрыв»	26.10.2026 3 день Протокол «Гравитация»	27.10.2026 4 день	28.10.2026 5 день Протокол «Аква»	29.10.2026 6 день Протокол «Терра»	30.10.2026 7 день Протокол «Ритм»
У: В движении жизнь (заезд, медосмотр) Кружки, процедуры Д: Двигаемся вместе (игры на знакомство) В: Дискотека	У: Начало путешествия (торжественная линейка открытия смены) Кружки, процедуры Д: Время рекордов (веревка) В: Кино «Легенда 17» Огонь историй (свечка)	У: Витамин бодрости (зарядка) Кружки, процедуры Д: Стань легендой (квест на территории) В: Территория движения в действии (представление отрядов)	У: Витамин бодрости (зарядка) Кружки, процедуры Д: Олимп: Битва умов (интеллектуальный КВИЗ) В: Марафон настроения (музыкальное лото)	У: Витамин бодрости (зарядка) Кружки, процедуры Д: Соревнования по плаванию Карта приключений (станционная игра) В: Смотр отрядных уголков Дискотека	У: Витамин бодрости (зарядка) Д: Арт-Актив (веселые старты) В: Фильм-сказка «Огниво» (фотосессия с главной героиней у Русского дома)	У: Витамин бодрости (зарядка) Д: Веселые рекорды (шоу программа) В: Зажигай (танцевальный конкурс)
31.10.2026 8 день	01.11.2026 9 день					
У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Финальный квест «Бери заряд» В: Концерт от вожаков Костер Прощальная дискотека Отрядные свечи	Отъезд					

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Клубные помещения
2. Спортивный зал
3. Бассейн
4. Мега предметы
5. Точки доступа Wi-fi

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Должность	Количество штатных единиц
Вожатый	один на отряд
Воспитатель	один на отряд
Педагог-психолог	1
Ведущие мастер-классов	3
Инструктор по спорту	1
Руководитель программы	1

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основные источники:

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 2004.
2. «Педагогика физической культуры» С. Д. Неверковича. – М., 2001.
3. «Подвижные и спортивные игры в учебном процессе и во внеурочное время» П. А. Киселёва. – М. Союз, 2023
4. «Мишка-Топтыжка» Бориса Заходера
5. «Спорт. Детская энциклопедия» (Ольга Жаховская, Анастасия Батищева).
6. Борис Алмазов «Самый красивый конь» (сборник).