

I Пояснительная записка.

Программа имеет художественную направленность.

1.1. Обоснование актуальности программы

Летний лагерь позволяет ребёнку:

- переключиться с учёбы;
- получить реальный видимый результат за 1 день;
- попробовать разные техники без долгосрочных обязательств.

1.2. Отличительные особенности программы

каждая поделка завершается за одно занятие;

минимум теории – максимум практики.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 16.04.2022);
2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
1. Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
2. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей»;
3. Информационные материалы к паспорту Национального проекта «Образование», Федеральный (региональный проект) «Успех каждого ребёнка»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
5. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов на 2015-2020 годы (утверждена Президентом Российской Федерации 3 апреля 2012 г. № Пр-827) и комплекс мер по ее реализации (утвержден Правительством Российской Федерации 27 мая 2015 г. № 3274п-П8);
6. Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи от 28.09.2020 № 28

1.3. Идея программы

1. **Секрет лета»»** — это летний профильный лагерь дневного пребывания, где дети 7–14 лет за 9 дней превращаются в юных умельцев, осваивая разнообразные техники декоративно-прикладного творчества.
2. Каждый день — новая «улица» города и новый мастер-класс: работа с бумагой, тканью, природными материалами, фоамираном, пластилином, солёным тестом, роспись камней и создание театральных масок.
3. Игровая легенда и система квестов («Похитители кистей», «Тайна старого сундука», «Последний ключ мастера» и другие) превращают каждое занятие в увлекательное приключение с поиском подсказок и талисманов.
4. Результат каждого дня — готовая поделка, которую ребёнок забирает домой, а итогом смены становится выставка-ярмарка, торжественное посвящение в «Мастера» и море положительных эмоций.
5. Программа решает задачи творческого развития, полезной занятости в каникулы, сплочения детского коллектива и знакомства с народными ремёслами в современном, доступном и радостном формате.

1.4. Цель программы

Создание условий для развития творческих способностей, мелкой моторики и технологической грамотности детей через освоение различных видов декоративно-прикладного творчества в формате летнего лагеря.

1.5. Задачи программы

Образовательные:

познакомить с 4–5 видами рукоделия / ремёсел;

•обучить работе с бумагой, фоамираном, тканью, природными материалами;

сформировать навыки работы с ножницами, клеем, проволокой

Развивающие:

воспитать уважение к народным ремёслам;

сформировать привычку к порядку на рабочем месте;

создать положительный эмоциональный фон летнего отдыха.

Воспитательные:

развить воображение, композиционное мышление;

развить аккуратность, терпение, глазомер;

развить умение работать в малой группе.

1.6. В программе использованы следующие образовательные технологии:

Личностно-ориентированная технология.

Данная технология обращается к личности ребенка, к его индивидуальности и неповторимости, к его внутреннему миру, где таятся способности и возможности, желание свободы и справедливости, добра и счастья. Личностно-ориентированная технология базируется на принципах: доверительные отношения с ребенком; общение с ребенком на равных; уважение личности и достоинства ребенка; построение обучения таким образом, чтобы учитывались индивидуальные особенности каждого ребенка.

Игровая технология.

Данная технология позволяет раскрыть личностные способности детей через актуализацию познавательного опыта в процессе игровой деятельности. Основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес. Кроме этого игра выполняет другие функции: коммуникативная (освоение диалектики общения); терапевтическая (преодоление возникающих в других видах жизнедеятельности трудностей); диагностическая (самопознание в процессе игры); коррекционная (улучшение личностных показателей); социализация (усвоение норм человеческого общежития).

1.7. Участники программы

Обучающиеся МУ ДО "ЦДТ Прионежского района", МОУ Ладвинская СОШ № 4. МОУ «Нововилговская СОШ № 3». Комплектование групп осуществляется по желанию детей и заявлению родителей (законных представителей). Количество участников: 30 человек.

1.8. Сроки реализации и режим работы

Смена реализуется в период летних каникул:
с 01 июня по 11 июня 2026 года (9 дней). Режим работы: с 09:00 до 14.30 (пребывание дневное).

. II Этапы реализации смены

1. **Организационный этап** (День 1): Формирование коллектива, знакомство с правилами лагеря, создание доброжелательной атмосферы, игровые тренинги на знакомство и сплочение, открытие смены.
2. **Основной этап** (Дни 2-8): Практическая деятельность. Проведение мастер-классов по ДПИ, театральным часам, игр с вожатыми, выездное мероприятие в ДК. Работа над созданием творческих работ и театральных образов.
3. **Итоговый этап** (День 9): Презентация творческих результатов (выставка работ, ярмарка мастеров), рефлексия, награждение, торжественное закрытие смены.

III. Формы работы

1. Мастер-класс (Пошаговое изготовление поделки под руководством педагога)
2. Свободная мастерская (повторение или доделка)
3. Мини-выставка (экспонирование готовых работ на доске, на столе, на верёвке с прищепками)
4. Выставка-ярмарка (дети презентует свои работы друг другу, обмениваясь впечатлениями)
5. Коллективная работа (одна большая поделка от отряда – панно или инсталляция)
6. Игры на сплочение («Паутинка», «Глухой телефон», «Общий рисунок», «Комплимент»)
7. Дефиле / театрализация (демонстрация масок, костюмов, готовых изделий в образе)
8. Тематическая зарядка («Весёлые инструменты», «Мастерская проснулась» — с имитацией движений).

IV Планируемые результаты

Личностные результаты:

1. У детей будет сформировано ценностное отношение к творчеству и совместной деятельности.
2. Повысится уровень самооценки и уверенности в своих силах через публичное выступление (итоговый показ).

3. Будут укреплены дружеские связи внутри временного детского коллектива.

Метапредметные результаты:

1. Развитие навыков эффективного общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми (вожатыми, педагогами).
2. Умение планировать свои действия, анализировать свою деятельность и деятельность товарищей (рефлексия).
3. Умение работать в команде для достижения общего творческого результата.

Предметные результаты:

1. Обучающиеся познакомятся с элементами актерского мастерства, попробуют себя в роли актеров, гримеров.
2. Освоят технологию изготовления поделок из фоамирана и бумаги на пасхальную тематику.
3. Примут активное участие в театрализованной деятельности (этюды, импровизации, итоговое представление) и выставке декоративно-прикладного творчества.

V Критерии эффективности реализации программы

1. Высокая степень вовлеченности детей в мероприятия смены.
2. Положительный эмоциональный фон в коллективе (по итогам ежедневной рефлексии).
3. Востребованность программы (полный охват мест).
4. Удовлетворенность родителей (по итогам анкетирования/отзывов).
5. Качественный творческий продукт (готовые поделки, итоговое представление).

VI Материально-техническое обеспечение

1. Помещения МУ ДО "ЦДТ Прионежского района" (игровые комнаты, актовый/спортивный зал, кабинеты для мастер-классов).

2. Материалы для творчества (фоамиран, цветная бумага, картон, клей, ножницы, проволока).
3. Театральный реквизит, элементы костюмов, краски для грима (аквагрим).
4. Спортивный инвентарь для подвижных игр и зарядки.
5. Настольные игры.