

ООО «ВОИП КОННЕКТ»
Детский ИТ-лагерь «АйДаКемп»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ООО «ВОИП КОННЕКТ»
_____ В.В. Афанасьев
«___» _____ 2026 г.

ПРОГРАММА ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

детского ИТ-лагеря «АйДаКемп»

на 2026 год (сезон июнь–август)

Разработана в соответствии с Федеральной программой воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления (Приказ Минпросвещения РФ от 17.03.2025 № 209)

Москва, 2026

1. Нормативная база

Настоящая Программа разработана на основании следующих нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»
3. Приказ Минпросвещения РФ от 17.03.2025 № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления»
4. Приказ Минпросвещения РФ от 14.03.2025 № 201 «Об утверждении примерной структуры официального сайта организации отдыха детей и их оздоровления»
5. Приказ Минпросвещения РФ от 11.02.2023 № 75 «Об утверждении Порядка организации отдыха детей»
6. Постановление Правительства РФ от 15.04.2021 № 605 «Об организации отдыха и оздоровления детей»
7. СанПиН 2.4.4.3172-24 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и отдыха детей»
8. Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»
9. Устав и локальные акты ООО «ВОИП КОННЕКТ»

2. Целевой раздел

2.1. Направленность программы

Программа является профильной (IT-тематика) с комплексным охватом направлений: познавательного, гражданско-патриотического, духовно-нравственного, физкультурно-оздоровительного, творческого.

Профильная направленность реализуется через практическое обучение программированию (Python, Minecraft, AI-инструменты), проектную деятельность и финальный хакатон. IT-образование рассматривается как инструмент формирования системного мышления, трудолюбия и уважения к созидательному труду — ценностей, закреплённых Конституцией РФ и Указом Президента № 309.

2.2. Актуальность

Стремительное развитие цифровых технологий делает IT-компетентность необходимым условием успешной социализации ребёнка. Летние каникулы — наиболее благоприятный период для интенсивного погружения в профессиональную среду в игровой и проектной форме. Программа отвечает государственному запросу на формирование технологически грамотного поколения, способного обеспечить технологический суверенитет страны.

2025 год объявлен Годом детского отдыха в Российской Федерации. Настоящая программа разработана с учётом этого статуса и предусматривает максимальную насыщенность смены позитивным опытом, дружбой и совместным творчеством.

2.3. Адресат программы

| Параметр | Значение |
|-------------------------|---|
| Возрастная категория | 7–14 лет |
| Наполняемость смены | до 60 детей |
| Продолжительность смены | 7, 10, 13 или 14 дней |
| Режим пребывания | Круглосуточный (с проживанием) |
| Место проведения | ЛОК «Изумруд», Московская область, Наро-Фоминский городской округ |
| Период | 30 мая – 31 августа 2026 г. |

2.4. Цель и задачи

Цель: создание условий для разностороннего развития личности ребёнка, формирования гражданской идентичности, российских традиционных ценностей и цифровых компетенций в период летнего отдыха.

Задачи:

10. Формировать патриотизм, гражданскую ответственность, уважение к истории и культуре России.
11. Развивать навыки коллективного взаимодействия, лидерства и взаимопомощи.
12. Содействовать физическому и психологическому оздоровлению детей.

13. Формировать цифровые компетенции: программирование, алгоритмическое мышление, работа с AI.
14. Развивать способность к самостоятельному целеполаганию, планированию и доведению проекта до результата.
15. Создать безопасную, дружелюбную среду, исключая буллинг и дискриминацию.

2.5. Ожидаемые результаты

По окончании смены каждый участник:

- Создал собственный ИТ-проект (игру, программу или интерактивное приложение).
- Приобрёл опыт работы в команде, принятия решений и публичной защиты результата.
- Укрепил физическое здоровье (спорт, бассейн, режим дня, питание).
- Пополнил знания о России, её истории, культуре и достижениях в области науки и технологий.

3. Содержательный раздел

3.1. Блоки «Россия», «Мир», «Человек» (инвариантные модули)

В соответствии с Приказом № 209 программа реализует три обязательных сквозных блока:

Блок «Россия»

Мероприятия, направленные на формирование гражданской идентичности и патриотизма:

- «День России в ИТ» — занятие о российских разработках и ИТ-компаниях (Яндекс, 1С, Касперский, Positive Technologies).
- Просмотр и обсуждение документального контента об отечественных учёных и изобретателях.
- Тематический квиз «Россия: факты и достижения».
- Поднятие государственного флага РФ в начале каждой смены.

Блок «Мир»

Мероприятия, расширяющие кругозор и формирующие уважение к многообразию культур:

- «Разработчики мира» — интерактивное занятие о международном ИТ-сообществе, open-source проектах, глобальных технологических компаниях.
- Игра-симуляция «Стартап из гаража» — от идеи к продукту.
- Дискуссия «Этика в ИТ: как технологии влияют на мир».

Блок «Человек»

Мероприятия, направленные на личностное развитие, самопознание, ценности:

- «Моя история успеха» — ежедневные рефлексивные 5-минутки в группах.
- Тренинг «Как давать и принимать обратную связь» (soft skills).
- «Чемпионат по добру» — ежедневный учёт добрых дел, инициатив, помощи другим.
- Церемония награждения по итогам смены.

3.2. Профильный модуль «ИТ-погружение» (вариативный)

Основное содержание смены — ежедневные занятия по программированию с проектным результатом:

- 7–9 лет: создание игры на Scratch/Pygame — персонаж, движение, счёт, простые механики.
- 10–12 лет: Python-проект с уровнями, логикой, системой взаимодействия персонажей.
- 13–14 лет: проекты с элементами AI: вариативное поведение, генерация событий, основы machine learning.

Итог каждой смены — Хакатон: публичная защита проекта перед всем лагерем.

3.3. Оздоровительный модуль

- Ежедневная утренняя зарядка (30 мин.).
- Занятия в бассейне 3–4 раза в неделю.

- Спортивные соревнования: «Олимпиада лагеря» (волейбол, футбол, плавание, настольный теннис).
- 5-разовое питание по утверждённому меню.
- Тихий час / отдых после обеда для младших групп.

3.4. Система внутренней экономики лагеря («Экранное время»)

В лагере действует прозрачная система поощрения, формирующая навыки ответственного отношения к ресурсам:

- Мобильные телефоны при заезде сдаются на хранение.
- Экранное время (свободное использование устройств) зарабатывается: за участие в мероприятиях, инициативу, помощь другим участникам, победы в соревнованиях.
- Накопленное время можно использовать, сохранить или «инвестировать» в дополнительные возможности.

Данная система формирует понимание ценности труда, самодисциплину и опыт принятия осознанных решений — ключевые личностные компетенции.

4. Организационный раздел

4.1. Структура смены

| Период | Дни смены | Содержание |
|-----------------|-----------------|---|
| Организационный | 1–2 | Знакомство, диагностика, формирование групп, вводные занятия, установка правил лагеря |
| Основной | 3–(N-2) | Ежедневные занятия по программированию, спорт, тематические мероприятия блоков «Россия»/«Мир»/«Человек» |
| Итоговый | Последние 2 дня | Хакатон (финальная защита проектов), церемония закрытия, награждение, подведение итогов |

4.2. Распорядок дня

| Время | Мероприятие |
|-------|--|
| 08:00 | Подъём, личная гигиена |
| 08:30 | Утренняя зарядка |
| 09:00 | Завтрак |
| 09:30 | Первый учебный блок — программирование, работа над проектом |
| 12:00 | Физические активности: спорт, бассейн, соревнования |
| 13:30 | Обед |
| 14:30 | Тихий час / свободное время (для групп 7–9 лет — сон) |
| 15:30 | Второй учебный блок — продолжение проекта |
| 18:00 | Ужин |
| 19:00 | Вечернее мероприятие (тематическое по плану блоков «Россия»/«Мир»/«Человек») |
| 21:00 | Свободное время, заработанное экранное время |
| 22:00 | Отбой |

4.3. Кадровое обеспечение

Реализацию программы обеспечивает педагогический коллектив лагеря:

- Директор лагеря — общее руководство, организация безопасности.
- Педагоги-программисты (2–3 чел.) — проведение учебных блоков, сопровождение проектной деятельности.
- Вожатые (2–4 чел. в зависимости от наполняемости) — организация режима дня, воспитательных мероприятий, сопровождение детей.
- Медицинский работник (медсестра) — круглосуточное дежурство, контроль здоровья детей.

- Административный персонал — питание, проживание, безопасность территории.

4.4. Взаимодействие с родителями

- Групповой чат смены в мессенджере: ежедневные фотоотчёты.
- Возможность связи с ребёнком через заработанное телефонное время (не менее 1 раза в день).
- Финальный хакатон — открытое мероприятие, на которое приглашаются родители.
- Анкета обратной связи по итогам смены.

4.5. Материально-техническое обеспечение

- Учебный кабинет: ноутбуки (1 на участника), идентичная конфигурация, сброс ОС за 15 секунд.
- Спортивные объекты ЛОК «Изумруд»: бассейн, волейбольная и футбольная площадки, теннисный стол.
- Жилые корпуса: комнаты на 3–4 человека, санузел в корпусе.
- Столовая: 5-разовое питание, утверждённое меню.
- Медицинский кабинет с набором первой помощи и дежурным медработником.

5. Примерный календарный план воспитательной работы (на смену 14 дней)

Конкретные даты устанавливаются для каждой смены отдельным приказом директора. Ниже — типовой план по дням.

| День | Учебный блок | Воспитательное мероприятие | Вечернее мероприятие / блок |
|------|--|---|--|
| 1 | Знакомство с оборудованием. Тест-погружение. | Открытие смены. Поднятие флага. | «День России в ИТ» — российские разработки (блок «Россия») |
| 2 | Выбор проекта. Постановка цели. | Знакомство: «Расскажи о себе за 60 секунд» | Тренинг «Как работать в команде» (блок «Человек») |
| 3 | Первые шаги: персонаж, движение. | «Чемпионат по добру» — старт | Кино-вечер: документалка об ИТ-изобретателях России |
| 4 | Механики взаимодействия. | Спортивные соревнования (бассейн) | Квиз «Россия: технологии и наука» (блок «Россия») |
| 5 | Отладка. Первая рабочая версия. | Рефлексия «Чего я достиг за 5 дней?» | «Стартап из гаража» — игра-симуляция (блок «Мир») |
| 6 | Усложнение проекта. Уровни/логика. | Волейбольный чемпионат | Творческий вечер: «Придумай персонажа» |
| 7 | Промежуточная презентация. | Выход-экскурсия (природа, прогулка) | Дискуссия «Этика в ИТ» (блок «Мир») |
| 8 | Работа над ошибками по результатам презентации. | Мастер-класс: «Как рисуют игровых персонажей» | «Моя история успеха» — вечер историй (блок «Человек») |
| 9 | Добавление финального функционала. | Футбольный матч «Вожатые vs Дети» | «Технологии будущего: что будет через 20 лет?» |
| 10 | Полировка. Тестирование другими группами. | Спортивная олимпиада лагеря | Церемония «Лучший тест-инженер смены» |
| 11 | Предфинальная версия. Подготовка презентации. | «Письмо себе через год» | Тренинг «Как защищать проект» (блок «Человек») |
| 12 | Репетиция хакатона. | Прощальный костёр / чаепитие | Свободное время + заработанное экранное время |
| 13 | ХАКАТОН — финальная защита проектов (первая половина). | Церемония награждения | Хакатон — вторая половина + объявление победителей |
| 14 | Подведение итогов. Сборы. | Закрытие смены. Спуск флага. | Торжественные проводы. Выдача сертификатов. |

6. Контрольно-аналитический блок

Эффективность программы оценивается по следующим показателям:

| Показатель | Метод оценки |
|--|--------------------------------|
| Доля участников, завершивших проект (целевой показатель: $\geq 85\%$) | Внутренняя статистика хакатона |
| Удовлетворённость детей (целевой показатель: $\geq 4,5/5$) | Анкета по итогам смены |
| Удовлетворённость родителей (целевой показатель: $\geq 4,5/5$) | Анкета для родителей |
| Отсутствие травматизма и санитарных нарушений | Журнал медработника |
| Количество инцидентов нарушения дисциплины (целевой показатель: 0 серьёзных) | Журнал водителя |

*Программа принята педагогическим советом ООО «ВОИП КОННЕКТ»
Протокол № ____ от «____» _____ 2026 г.*