



**ДЕТСКИЙ ЗАГОРОДНЫЙ  
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ  
«ТИРУС»**

**ПАО «Корпорация  
ВСМПО-АВИСМА»  
Город Верхняя Салда**

# ЛЕТО-2016



## Месторасположение о/л:

Живописный уголок на берегу реки Салда в 5 км от города Верхняя Салда в сосновом бору

Общая площадь 7,5 га

Количество смен: 4

Количество детей:

185 детей каждую смену

Всего – 740 детей

от 6 до 15 лет

Продолжительность смен:

21 день





**спальный двухэтажный  
корпус  
(108 мест)**

- **четырёхместные номера**  
( умывальные комнаты, туалеты, душ – для каждого отряда)
- **библиотека ( 1000 экземпляров)**
- **спортивный зал (теннис, бильярд, аэрохоккей)**
- **кабинет психолога**
- **зимний сад**
- **игровой холл**
- **холлы для отрядной работы**



# КОРПУС-ПРОФИЛАКТОРИЙ (77 МЕСТ)



- 3-х,4-х –местные номера
- Умывальные комнаты, туалеты, душ для каждого отряда
- кабинет для оказания первой помощи
- процедурный кабинет
- отрядные холлы
- зал ЛФК
- кружковые комнаты
- изолятор на 6 мест
- пост медицинской сестры



## **Здание клуба-столовой**

- два обеденных зала на 520 посадочных мест
- караоке-бар
- зрительный зал для показа кинофильмов и проведения концертно-развлекательных мероприятий на 200 посадочных мест
- игровая комната
- пресс-центр лагеря

## **Административный корпус**

- кабинет директора
- администраторы
- душевые

## **Спортивные площадки и сооружения**

- поле для футбола
- волейбольная площадка
- баскетбольная площадка
- корт для большого тенниса
- автодром
- электрическая железная дорога
- качели, карусели, малые спортивные формы
- поляна сказок
- костровое поле



# БЫТОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ

## Объекты хозяйственно-бытового назначения

- **Прачечная**
- **Котельная**
- **Столярная мастерская**
- **Швейная мастерская**
- **Централизованное водоснабжение и канализация**
- **Автотранспорт коммунального назначения (2 трактора)**
- **Круглосуточное дежурство машины «Скорой помощи»**

## Обеспечение безопасности детей

- **Металлический забор**
- **Охрана ЧОП «Гранит» с 17.00 до 08.00**
- **Контрольно-пропускной пункт**
- **Наличие кнопки тревожной сигнализации (КТС) на 5-ти объектах**
- **Имеется автоматическая звуковая пожарная сигнализация с выводом в комнату дежурного персонала и на центральный пульт ВСМПО-ППО**
- **Укомплектованность первичными средствами пожаротушения**
- **Имеется противопожарный водоем, установлено 6 пожарных гидрантов на территории**
- **Имеется укомплектованный пожарный автомобиль**



# СВЕДЕНИЯ О ШТАТНОЙ ЧИСЛЕННОСТИ

Штатная численность организации, в том числе:	Количество (чел.)		Образовательный уровень		
	по штату	в наличии	высшее	средне- специальное	среднее
Педагогические работники	30	30	22	6	3
Медицинские работники	21	21	1	20	
Работники пищеблока	37	37	1	20	16
Административно- хозяйственный персонал	89	89	5	20	64



# ДАННЫЕ ПО ВОЗРАСТУ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОСТАВА

	18 лет	19-22	23-30	31-40	Свыше 40	Всего
<b>1 смена</b>	3	9	5	6	7	30
<b>2 смена</b>	3	8	5	6	8	30
<b>3 смена</b>	2	7	6	6	9	30
<b>4 смена</b>	2	9	7	3	9	30





# ДАННЫЕ ПО СТАЖУ РАБОТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОЛЛЕКТИВА

	0 лет	1 год	2 года	3 года	4 года	5 лет и более	Всего
<b>1 смена</b>	6	4	4	2	2	12	30
<b>2 смена</b>	7	5	2	2	2	12	30
<b>3 смена</b>	7	3	3	2	2	13	30
<b>4 смена</b>	7	3	3	4	2	11	30



# ПЕДСОСТАВ-2015



**«ТИРУС.NET»**

**«ТИРУС.NET-**

**Интересная**

**Реальность**

**Увлеченных**

**Сорванцов»**



# ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

СОЗДАНИЕ СИСТЕМЫ ИНТЕРЕСНОГО, РАЗНООБРАЗНОГО ПО ФОРМЕ И СОДЕРЖАНИЮ ОТДЫХА  
И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ В УСЛОВИЯХ ЛАГЕРЯ,  
РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИ АКТИВНОЙ ПОЗИЦИИ ЛИЧНОСТИ.

## ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

Как можно меньше зрителей, как  
можно больше участников!

### ИДЕИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- - каждый ребенок талантлив
- - доброта – основа взаимоотношений
- - учет способностей ребенка в каждой конкретной ситуации
- - посеешь поступок – пожнешь привычку, посеешь привычку – пожнешь характер
- - дари радость людям
- - сотрудничество, партнерство, взаимодействие, творчество

## ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

на основе понимания проблем  
современного ребенка

### ПРОБЛЕМЫ:

- - стремление детей к самовыражению, самореализации, выделении своего я, добиться уважения
- - ранняя сексуальная просвещенность, извращенность, излишняя заинтересованность
- - материальная зависимость и социальные расслоения, неуверенность в себе, агрессивность, потеря духовных ценностей
- - ухудшение здоровья, слабая физическая подготовка
- - недостаток родительской заботы, предоставление самому себе
- - неумение выстраивать отношения со сверстниками и организовывать свой досуг
- - непригодность ребенка в экстремальных условиях



# ОСНОВНАЯ ИДЕЯ:

ЧЕРЕЗ ЯЗЫК ИГРЫ, ПОНЯТНЫЙ И ИНТЕРЕСНЫЙ ДЕТЯМ, УБЕДИТЬ РЕБЕНКА, ЧТО САМОЙ ЗНАЧИМОЙ ЦЕННОСТЬЮ ДЛЯ КАЖДОГО ЧЕЛОВЕКА ЯВЛЯЕТСЯ **НЕ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, А ОН САМ**, ЕГО СОБСТВЕННЫЙ ВНУТРЕННИЙ МИР: ЕГО ЭМОЦИИ И ЧУВСТВА, ЕГО РАЗУМ, ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ, ЕГО ЗДОРОВЬЕ.

## ЦЕЛИ:

- создание условий для развития индивидуальных способностей
- пропаганда здорового образа жизни
- развитие ценностной ориентации ребенка
- создание условий для адекватного самовыражения
- развитие коммуникативных навыков
- развитие умений самосохранения

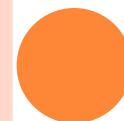
## ЗАДАЧИ:

- создание положительного эмоционального климата в коллективе лагеря, способствующего успешной реализации личности,
- создание такой системы взаимодействия в коллективе лагеря, которая становится практикой социализации и воспитания личности.
- создание игровой модели, включающей разнообразие видов и форм деятельности, и позволяющей наиболее полно развить ребенка.
- формирование основ активной жизненной позиции через создание ситуаций, рождающих личную ответственность и образцы поведения.



# ЧАСТНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

ЯЗЫК ИГРЫ	ИГРОВЫЕ ЗВАНИЯ	ИГРОВАЯ АТТРИБУТИКА
<p><b>Сайты</b> – отряды <b>Логин и пароль сайта</b> – название и девиз отряда <b>Браузер</b> – пресс-центр <b>Бан</b> – штраф сайту-отряду <b>Аккаунт</b> – открытие смены <b>Веб-страница</b> – отрядный уголок <b>Домен-корпус</b> <b>Чат</b> - утренняя линейка <b>Форум</b> - мероприятия <b>Прокси-сервер</b> – центральные ворота <b>Удаление спама</b> – уборка территории <b>Ссылки</b>- выезд в город <b>Блоги</b> – кружки <b>Зеркало сайта</b> – отрядное место <b>Портал</b> - клуб <b>Сервер</b>- столовая <b>Трафик</b> – распорядок дня <b>Торрент</b> – библиотека <b>Дефрагментация</b> – банный день</p>	<p><b>Пользователи</b> - дети <b>Веб-мастер</b>- вожатый <b>Провайдер</b> – директор <b>Администратор сайта</b> - воспитатель <b>Модераторы</b> – творческие работники <b>Интерфейс</b> – лидер сайта <b>Антивирусник</b> – врач</p>	<p><b>БРАУЗЕР</b> ТИРУС.NET (пресс-центр лагеря) <b>ФОРУМ САЙТОВ</b> <b>СПОРТИВНЫЙ ПОРТАЛ</b> <b>ЗЕРКАЛО САЙТОВ.</b> <b>ЭКРАН ЧИСТОТЫ.</b> <b>БАРОМЕТР НАСТРОЕНИЯ</b> на вчера <b>СКИНЬ НА МЫЛО...</b> (почта вожатым и воспитателям) <b>ВАЛЮТА</b> – Тирюлька.</p>



# ЧАСТНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

СОСТЯЗАТЕЛЬНАЯ ИНТРИГА	ЗАКОНЫ ИГРЫ	ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ
<p>1. Система поощрений (бонусов) и штрафов (банов)</p> <p>2. Организация работы Совета интерфейсов (лидеров сайтов)</p> <p>3. Коллективная система поощрения:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Премия «Лучший домен»</li><li>- Оранжевый Кубок</li><li>- Орден Разума</li><li>- Мастер настроения</li><li>- Премия Точь-в-точь</li><li>- Медаль Радуги</li><li>- Звезда ТИРУС.NET</li></ul> <p>4. Индивидуальная система поощрения:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Продвинутый пользователь</li><li>- Активный блогер</li><li>- WEB-звезда</li><li>- Покоритель интеллекта</li><li>- Почетный пользователь</li></ul>	<p>Закон правды</p> <p>Закон чести</p> <p>Закон заботы</p> <p>Закон добра</p> <p>Закон милосердия</p> <p>Закон свободы</p> <p>Закон сюрпризов</p> <p>Закон окружающего мира</p> <p>Закон поднятой руки</p> <p>Закон ВВВ</p> <p>Закон территории</p> <p>Закон единства</p> <p>Закон ноль-ноль</p>	<p>Цель каждого сайта – проявить себя в каждом из пяти тематических блоков, получая цветные ленточки и специальные премии, получив звание - Звезда ТИРУС.NET .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- диагностика и коррекция</li><li>- увлечения по интересам</li><li>- коллективно-творческие дела</li><li>- психологическая помощь</li><li>- работа в малых группах</li><li>- организация разноплановых дел</li><li>- активное использование средств массовой информации</li><li>- спортивные и туристические состязания</li><li>- трудовая деятельность</li><li>- самоуправление</li><li>- система поручений – подпрограмма «Активные пользователи»</li></ul>



# ТЕМАТИЧЕСКИЕ БЛОКИ ПРОГРАММЫ

- ▣ **Творческий блок. Красные дни.**  
Фантазия. ru
- ▣ **Блок чувств и эмоций. Желтые дни.**  
Эмо. ru.
- ▣ **Интеллектуальный блок. Синие дни.**  
Интел. ru.
- ▣ **Блок здоровья. Оранжевые дни.**  
Здоров.ru.
- ▣ **Блок экологии. Зеленые дни.**  
Эко.ru.





# Творческий блок. Фантазия. ru

**Цель:** развитие творческих способностей ребенка, его воображения и фантазии путем реализации различных видов деятельности – креативной, коммуникативной, спортивной, интеллектуальной.

## **Идея блока:**

Мир фантазий, фантазеров и фантастических открытий и идей. Каждый ребенок задает сотни вопросов взрослым и себе – Что? Как? Зачем? и Почему? Но порой взрослые даже не пытаются дать на них ответ.

Известный детский писатель К.И. Чуковский говорил: «Мы все к двадцатилетнему возрасту были бы великими химиками, математиками, ботаниками, зоологами, если бы детское жгучее любопытство ко всему окружающему не ослабевало в нас по мере накопления первоначальных, необходимейших для нашего существования знаний.»

Следовательно, задачей блока является не только вовлечение ребенка в деятельность, но и развитие любознательности, интереса ко всему, что его окружает.

## **Предполагаемые основные мероприятия:**

«Кто вытирает пыль со звезд?» — нетрадиционный кинофестиваль.

Все слоны – они с Луны? – «День малиновых СЛОНов» - день наоборот на основе сюжетно-ролевой игры.

С кем водятся волшебники? – Большая игра -квест.

«Вернисаж летних Фантазий»- Арт-проект

Квартирный вопрос

# Блок чувств и эмоций. Эмо. ru.

**Цель:** развитие сенсорного восприятия, наблюдательности и воображения.

**Идея блока:** Заглянув в свой собственный внутренний мир, мы понимаем, что большое место в нем занимают наши чувства и эмоции. Доказано, правда не наукой, что человек обладает не шестью чувствами – зрением, слухом, осязанием, обонянием, вкусом - а большим колоритом чувств.

**Основные мероприятия:**

Прикоснись к Лету- «В игре чувств» – вожатские сюрпризы, раскрывающие тематику программы.

Вдохни Лето- «Его Высочество Аромагия» – кругосветка

Прислушайся к Лету -«Еврослышание»-конкурсная программа

«Ты видишь ЭТО?» – игра-квест.

Посмотри на это Лето - «Да здравствует Глазария!» – творческие викторины, конкурсы, посвященные глазам и зрению.

«Попробуй лето» –Конкурсная шоу-программа

Почувствуй Лето - Путешествие в Давно-не-Скоро – ролевая игра.

Фотоконкурс «Лучшее фото любимого места в лагере»

# Интеллектуальный блок. Интел. Ру.

**Цель:** расширить возможности ребенка развития собственного интеллекта.

## **Идея блока:**

Основным фактором выделения человека из мира животных является высокое развитие головного мозга. Но сегодня не всегда в школе и дома уделяется достаточно внимания развитию памяти и логики, речи и мышления, кругозора и наблюдательности. Все в детстве любили собирать мозаику и строить дома, разгадывать загадки из спичек и искать на картинках десять отличий. Но далеко не всем детям удастся сохранить эту любознательность, терпение и интерес к познанию.

Блок «Интеллект. РазУм» предлагает открыть детям новые «сайты» нашего мозга – «Внимательность.RU», «Фантазия.RU», «Воля.RU», «Логика.RU».

В синие дни дети комплектуют «папку» своих достижений – результаты тестов и рисунков, различные бонусы – в качестве отчета в ходе открытий своих «сайтов».

## **Основные мероприятия:**

«Интел.Марафон» – поуровневая интеллектуальная игра в различной творческой форме.

«Мозголомы» – игра квест

«Виртуальна-Я реальность» – гала-концерт.

«Версиада» - интеллектуальная игра

# Блок здоровья. Здоров.ги.

**Цель:** развитие физической активности, повышение интереса к собственному здоровью и здоровому образу жизни.

**Идея блока:**

Следующей составляющей собственного «Я» является наше здоровье – пожалуй, самое дорогое, что есть у каждого человека, но не каждый взрослый, а уж тем более ребенок задумывается о состоянии своего здоровья, о своем образе жизни. Сохранить здоровье следующего поколения – это актуальная проблема не только для всей страны, для всей нации, но и, в первую очередь для каждого из нас.

**Основные мероприятия:**

Каждое утро дети встречают новый день тематической оранжевой зарядкой: «Держи команду!», «Обними воздух!», «Почувствуй ритм!» и т.д.

«Кто вперед?» – игровой ажиотаж

«Не дай себе засохнуть!» - игра - акция

«Дерево здоровья» - игра –диспут

«Большие гонки» - спортивные состязания

«Оранжевый мяч» -Спортивные состязания

«День УО!» - День современной молодежной культуры хип-хопа, включающий такие направления, как брейк-данс, рэп, граффити.

Посещение бассейна

# Блок экологии. Эко.гу.

Наряду с обязательным вниманием к экологическим мероприятиям, хотелось бы сделать акцент на **туристском направлении**.

Это направление позволяет в сочетании с физкультурно-оздоровительными мероприятиями создать хорошее, эмоционально-окрашенное настроение у детей, развивать у них такие физические качества, как ловкость, быстрота, выносливость, а коллективные игры – еще и способствуют воспитанию дружбы.

## **Основные формы проведения:**

Турэстафеты;

Игра «Поиски клада»;

Туристская игротека;

Туристские походы, экскурсии.

Уборка спама – уборка территорий

Курсы оказания первой медицинской помощи

Программа «Последний герой»

# ПОДПРОГРАММА

## « АКТИВНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ »

- **Цель подпрограммы:** Включение всех участников программы в процесс организации интересной и насыщенной жизни в лагере.
- **Задачи подпрограммы:**
  - - Формирование ответственного отношения к порученному делу;
  - - Развитие новых навыков и умений;
  - - Раскрытие творческого потенциала;
  - - Развитие навыков работы в команде;
- **Идея подпрограммы:**
  - «Активные пользователи» – это система чередующихся поручений для отрядов, которые меняются ежедневно.
  - Качество выполняемого поручения оценивается, в рамках специальной бонусной программы, ежедневно, на утренней линейке.
- **Примерные поручения:**
  - - Киностудия
  - - Зеленый патруль
  - - Желтая пресса
  - - Ночной дозор
  - - Мини аниматоры
  - - Команда «Сюрприз»
  - - Папарацци
  - - Полиция нравов



# БОНУСНАЯ ПРОГРАММА

## □ **Идея бонусной программы:**

- В игровую программу вводится номинал «тирюлька», который вручается пользователю (ребенку) или сайту(отряду), в случае начисления специальных баллов.
- В случае массового участия или победы, отряду начисляются баллы, которые постоянно отражаются в специальной таблице.
- В конце смены можно на заработанные тирюльки приобрести материальные или нематериальные ценности, которые будут предложены в специальном бонусном прейскуранте.
- Приобретения могут быть индивидуальными, а так же могут суммироваться и выкупаться на весь отряд.

## □ **Примерный бонусный прейскурант:**

- Ночная игра – 500
- Фотосессия личная – 150
- Фотосессия отрядная – 650
- Личный аниматор на день – 200
- Аниматор на отряд – 500
- Подарок сюрприз – 700
- Управление лагерем на день – 1000
- Ужин от веб-мастера (вожатого) – 180
- Посиделки у костра – 550
- Суд над вожатыми – 800
- Фейерверк – 1100



# РАБОТА КРУЖКОВ

- «АРТ-ИДЕЯ» (квиллинг, скрап-букинг, батик)
- «БЕРЕСТЯНОЕ ЧУДО»
- «ЦИРКОВОЙ»
- «ВДОХНОВЕНИЕ»  
(хореография)
- «ВОЛШЕБНОЕ КОЛЕСО»





# А ЕЩЁ...

- ▣ **Поездки в бассейн**
- ▣ **Посещение планетария**
- ▣ **Выезды в музей**
- ▣ **У нас в гостях музей  
военной техники**
- ▣ **Игра в страйкбол**



# ТРАДИЦИОННО

- ▣ Межлагерный фестиваль «Дети лета»
- ▣ Межлагерная спартакиада
- ▣ Проект «Танцы с вожатыми»
- ▣ Проект «Голос Тируса»
- ▣ Выборы президента лагеря
- ▣ Проект «Тирус-фишка»
- ▣ Кулинарные поединки
- ▣ Аэрофорум
- ▣ День самоуправления
- ▣ Акция «Свеча памяти»



# ВПЕРВЫЕ

- ▣ Открытие киностудии «Тирус-фильм»
- ▣ Закладка аллеи «звезд» Тируса
- ▣ Булгаковский БАЛ
- ▣ Родительский день в новом формате



# ТИПУС

