

Детский оздоровительный лагерь "Ракета"

Ленинградская область, п. Смолячково

УТВЕРЖДАЮ:

Начальник управления
функционирования и развития
загородных объектов



Герасименко И.Б.

Общеобразовательная общеразвивающая программа

«Древняя Русь: хранители града»

Срок реализации: 21 день

Возраст участников 6,6-17 лет

Составитель программы:
специалист УФиРЗО Урожаева Т.В.,
специалист УФиРЗО Упкина К.Р.

Санкт-Петербург

2026

Пояснительная записка

Летний оздоровительный лагерь «Ракета» представляет собой уникальное образовательно-досуговое пространство, где каждый ребёнок получает возможность не только отдохнуть и укрепить здоровье, но и стать активным участником увлекательного исторического путешествия. В рамках программы «Ключи от времени» лагерь предлагает детям погрузиться в богатое наследие отечественной истории через интерактивные, творческие и исследовательские форматы.

Первая смена «Древняя Русь: хранители Града» открывает цикл исторических погружений в великие эпохи России. Она построена на концепции живого взаимодействия с прошлым — дети становятся не пассивными слушателями, а активными творцами, исследователями и хранителями культурной памяти. В основе смены лежит авторская легенда о «Тумане забвения», который стёр память о славном Граде, и о детях — последней надежде на его возрождение.

Программа реализуется через синтез образовательных, творческих и спортивных активностей, позволяющих участникам в игровой форме познакомиться с бытом, ремёслами, фольклором и традициями Древней Руси. Дети будут участвовать в мастер-классах по созданию оберегов и доспехов, расшифровывать древние символы, разучивать народные игры, сочинять гимны и создавать арт-объекты.

Особенностью смены является системный ритуал «Плетение нити памяти» — ежедневное действие, наглядно демонстрирующее борьбу с забвением и процесс созидания. Через него дети учатся ценить как наследие предков, так и силу коллективного творчества.

Программа направлена на формирование у детей целостного представления об истории России как о живом, непрерывном процессе, в котором каждый может внести свой вклад. Она развивает не только знания

о прошлом, но и такие важные качества, как командный дух, ответственность, креативность и умение работать с информацией.

В данном документе представлена подробная пояснительная записка к программе первой смены «Древняя Русь: хранители Града», включающая концепцию, цели и задачи, содержание деятельности, ожидаемые результаты и механизмы реализации. Программа соответствует современным требованиям к дополнительному образованию и направлена на гармоничное развитие личности ребёнка в условиях летнего оздоровительного отдыха.

Программа реализуется в рамках первой смены «Ключи от Времени», посвящённой погружению детей в эпоху Древней Руси. Концепция основана на идее исторической преемственности, роли памяти и созидания в формировании культурной идентичности. Участники становятся не пассивными слушателями, а активными творцами — «хранителями Града», чья миссия — возродить утраченное и создать новое, чтобы противостоять символическому «Туману забвения».

Программа направлена на развитие у детей исторического сознания, творческих способностей, навыков командной работы и социальной ответственности через игровые, творческие и исследовательские формы деятельности.

Цель программы:

сформировать у детей целостное представление об эпохе Древней Руси как основе русской культуры, развить чувство сопричастности к историческому наследию через активное участие в возрождении и созидании культурных ценностей

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить детей с ключевыми элементами культуры Древней Руси: бытом, ремёслами, фольклором, символикой;
- изучить основы древнерусской письменности, орнамента, обереговой культуры.

Развивающие:

- развивать творческие навыки через участие в мастер-классах, театральных постановках, создании арт-объектов;
- формировать исследовательские умения в ходе квестов, расшифровки символов, изучения артефактов.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к историческому наследию, чувство коллективной ответственности за сохранение памяти;
- формировать навыки командной работы, взаимопомощи и лидерства.

Практические:

- создать материальные результаты смены: «Сердце Града», герб, гимн, обереги, элементы костюмов;
- провести итоговый обряд «Изгнание Тумана» как символический акт возрождения памяти.

Основные направления деятельности

Историко-познавательное направление:

- лекции-беседы «Легенды Древней Руси», «Символы и знаки предков»;
- квесты «Раскопки», «Расшифровка древних свитков»;
- изучение народных игр и традиций.

Художественно-творческое направление:

- мастер-классы: создание оберегов, роспись щитов, письмо на бересте, плетение кольчужных элементов;
- театральная студия: постановка спектакля «Легенда о Граде»;

— музыкально-песенное творчество: разучивание старинных хороводов, сочинение гимна Града.

Спортивно-игровое направление:

— народные игры: «Стенка на стенку», «Казачьи разбойники», «Змей Горыныч»;

— эстафеты и командные соревнования на ловкость и смекалку;

— игра-стратегия «Захват знамени».

Ожидаемые результаты

Дети познакомятся с основными элементами культуры Древней Руси, смогут назвать ключевые символы, ремёсла, традиции, приобретут практические навыки в создании оберегов, элементов костюмов, народного творчества. Будет создан коллективный арт-объект «Сердце Града», отражающий единство отрядов и общую идею смены. Дети научатся работать в команде, распределять роли, проявлять инициативу в творческих и исследовательских задачах. Будет проведён итоговый обряд «Изгнание Тумана», символизирующий победу памяти над забвением.

Актуальность

В условиях современной глобализации и цифровизации происходит постепенное размывание культурной идентичности, особенно среди молодого поколения. Дети всё чаще воспринимают историю как набор дат и событий, лишённых эмоциональной связи и личностного смысла. Программа «Древняя Русь: хранители Града» предлагает принципиально иной подход — историю как переживание, где каждый участник становится активным субъектом исторического процесса.

Эпоха Древней Руси выбрана не случайно: это фундаментальный пласт национального самосознания, период формирования ценностных основ русской культуры — коллективизма, духовности, уважения к

предкам, связи с природой. Возвращение к этим истокам в формате игрового погружения позволяет:

- сформировать у детей осознанную культурную принадлежность;
- развить чувство гордости за историческое наследие;
- противостоять историческому нигилизму и «разрыву связи поколений».

Программа соответствует ключевым тенденциям современного образования:

- интегративность — сочетание знаний из истории, этнографии, литературы, искусства и прикладного творчества;
- практико-ориентированность — переход от пассивного усвоения информации к активному созданию продуктов (арт-объектов, перформансов, ритуалов);
- метапредметность — развитие универсальных навыков: исследовательских, коммуникативных, проектных;
- эмоциональное вовлечение — использование игровых механик, сторителлинга, символических ритуалов.

Метод «проживания истории» через легенду о «Тумане забвения» и миссию «хранителей Града» создаёт сильную мотивационную основу, превращая образовательный процесс в увлекательное приключение с ясными целями и наглядными результатами.

Для детей 6,5–17 лет характерны: потребность в героических нарративах и самоидентификации через значимые роли; активное развитие образного мышления и творческого воображения; стремление к коллективной деятельности и признанию в группе; чувствительность к справедливости, защите слабых, восстановлению порядка.

Программа учитывает эти особенности через:

- ролевую модель «хранителя-созидателя»;

- коллективные проекты с видимым результатом;
- систему символического признания (ритуал «Плетения нити памяти»);
- эмоционально насыщенный сюжет о борьбе света с забвением.

4. Соответствие государственной политике в области образования и воспитания

Программа полностью соответствует:

Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС) в части формирования гражданской идентичности, патриотического воспитания и культурного развития.

Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 года, где особое внимание уделяется:

- воспитанию уважения к истории и культуре народов России;
- развитию духовно-нравственных ценностей;
- поддержке детских инициатив и проектной деятельности.

Национальному проекту «Образование», направленному на раскрытие талантов каждого ребёнка через современные форматы обучения.

Концепции развития дополнительного образования детей, акцентирующей ценность практико-ориентированных, мотивирующих программ.

В отличие от традиционных исторических кружков или тематических смен, программа предлагает единую сквозную легенду, превращающую всю смену в целостное повествование; ритуализацию образовательного процесса через ежедневный обряд «Плетения Нити Памяти»; баланс между возрождением традиций и созданием нового — дети не просто копируют прошлое, а творчески его переосмысливают; материализацию результатов в виде «Сердца Града», коллективных арт-объектов, которые становятся символами преодоления «исторического беспомыслия».

Летний лагерь традиционно является пространством восстановления физических и психологических ресурсов ребёнка. Программа усиливает этот эффект через:

- движение на свежем воздухе в народных играх и эстафетах;
- творческую самореализацию как способ снятия стресса и раскрытия потенциала;
- коллективную деятельность как средство социальной адаптации и развития коммуникативных навыков;
- символическое «исцеление» через победу над «Туманом забвения» — метафору психологических барьеров и апатии.

Программа «Древняя Русь: хранители Града» является своевременным и педагогически обоснованным ответом на вызовы современности. Она противопоставляет историческому беспамятству через эмоциональное вовлечение, формирует осознанную культурную идентичность в условиях глобализации, развивает ключевые компетенции XXI века через исторический контент, соответствует государственным приоритетам в области воспитания и образования, предлагает уникальный синтез образования, творчества и игровой терапии.

Реализация данной программы в рамках летней оздоровительной кампании представляет собой эффективную инвестицию в будущее — формирование поколения, которое знает свои корни, ценит наследие предков и способно творчески созидать на этой основе.

Новизна

Программа предлагает принципиально новую модель взаимодействия с историческим материалом — не как с набором фактов, а как с живой тканью, которую можно и нужно восстанавливать и доплетать. Уникальность заключается в трёхслойной структуре:

- слой легенды создаёт эмоциональный каркас;

- слой реальных исторических знаний обеспечивает содержательное наполнение;
- слой коллективного творчества даёт участникам роль не реконструкторов, а соавторов истории.

Эта триада формирует у ребёнка переживание истории как открытого, незавершённого процесса, в котором он лично участвует.

Впервые в практике тематических смен вводится ежедневный сакрализованный ритуал с материальным результатом. Это не просто отчёт о проделанной работе, а визуализированная метафора борьбы с беспомощностью; коллективный арт-проект с накопительным эффектом; инструмент рефлексии и сплочения, где каждый день материально «привязывается» к общему делу.

К концу смены этот ритуал создаёт мощный символический артефакт, который становится центральным элементом финального обряда, чего нет в традиционных программах с разрозненными мероприятиями.

Новизна заключается в чётком механизме, который структурирует деятельность детей, избегая двух крайностей — сухой реконструкции и хаотичного творчества. Миссия сформулирована как конкретный квест. Этот принцип «равного диалога с прошлым» учит детей не копировать историю, а вести с ней творческий диалог.

Программа напрямую и системно работает с ключевой проблемой современного исторического воспитания — отчуждением и скукой. Она делает абстрактное понятие «забвение» главным игровым антагонистом. Изучение истории становится не самоцелью, а средством спасения. Каждое выученное правило игры или ремесленная техника — это не просто знание, а «оружие» против Тумана, акт сопротивления забвению. Финальный обряд — не концерт или линейка, а символическая победа, логичное завершение борьбы, в которой ребёнок был не зрителем, а бойцом.

Все вышеперечисленное создаёт целостное образовательно-воспитательное пространство, где познание, творчество, игра и рефлексия неразделимы, а результатом становится не только набор знаний и навыков, но и глубокое эмоционально-ценностное проживание истории как лично значимого процесса.

Педагогическая целесообразность

Программа «Древняя Русь: хранители Града» является педагогически целесообразной, так как представляет собой целостную образовательно-воспитательную модель, синтезирующую актуальные требования ФГОС, возрастные особенности детей и современные интерактивные методики. Её разработка и реализация обусловлены следующими ключевыми факторами.

1. Соответствие стратегическим целям современного образования и воспитания

Программа служит действенным инструментом для достижения национальных образовательных и воспитательных приоритетов:

Формирование российской гражданской идентичности: через погружение в фундаментальный пласт национальной культуры — эпоху Древней Руси — у детей естественным образом воспитывается чувство сопричастности к истории своего народа, гордости за его наследие и ответственности за его сохранение. Роль «хранителя Града» трансформирует абстрактное понятие «патриот» в конкретную, лично значимую миссию.

Реализация ценностного подхода: программа воплощает базовые национальные ценности, закреплённые в Концепции духовно-нравственного воспитания: патриотизм, семья, труд и творчество, искусство и литература. Эти ценности не декларируются, а проживаются детьми в деятельности.

Развитие «гибких навыков»: сквозной сюжет и система заданий целенаправленно формируют критически важные для XXI века компетенции: командную работу и коммуникацию, критическое мышление и решение задач, креативность, эмоциональный интеллект.

2. Опора на психолого-возрастные особенности целевой группы (6,5–17 лет)

Методика программы сознательно строится с учётом специфики детского восприятия и мотивации:

Доминанта игровой деятельности и образного мышления: легенда о «Тумане забвения» и миссия по спасению Града создают мощный игровой «двигатель», превращающий образовательный процесс в увлекательное приключение. Это отвечает естественной для данного возраста потребности в игре, героическом нарративе и ролевом моделировании.

Потребность в социальном признании и значимой деятельности: программа предоставляет каждому ребёнку ясную, социально одобряемую роль и возможность внести видимый вклад в общий результат. Это напрямую влияет на самооценку и социальную адаптацию.

Стремление к практическому действию и конкретному результату: сочетание теоретического познания с немедленным практическим применением соответствует потребности детей в деятельностном освоении мира. Материальный результат является важным мотивирующим фактором.

3. Интеграция образовательных областей и метапредметных результатов

Программа выходит за рамки узко исторического просвещения, реализуя принцип интеграции:

История и обществознание: изучение эпохи, социального устройства, традиций.

Филология и литература: работа с фольклорными текстами (былины, сказки), создание собственных текстов (гимн, сценарий), развитие речи.

Искусство и технология: декоративно-прикладное творчество (обереги, роспись), изобразительное искусство (герб, эскизы), театральное искусство (постановка), проектная деятельность (строительство макета).

Физическая культура: народные игры и забавы, развивающие ловкость, координацию, силу в историко-культурном контексте.

Такой подход обеспечивает целостное восприятие культуры и способствует достижению метапредметных результатов: умению ставить цели, планировать деятельность, работать с информацией и в команде.

4. Реализация принципа «образование через деятельность» и педагогики сотворчества

Программа является ярким примером деятельностного подхода, где педагог выступает не транслятором знаний, а наставником и со-участником общего дела:

Дети поставлены в позицию активных субъектов, от которых зависит исход «борьбы с Туманом».

Педагогическая задача — не дать готовые ответы, а создать условия для поиска, предоставить инструменты (знания, техники) и организовать процесс созидания.

Ключевые форматы (проектная деятельность, квест, коллективное творчество) требуют от детей самостоятельности, инициативы и сотрудничества.

5. Создание эмоционально-ценностной образовательной среды

Уникальность программы — в создании «проживаемой» образовательной среды, где когнитивные, эмоциональные и ценностные компоненты неразделимы:

Ритуализация: ежедневный обряд «Плетение нити памяти» структурирует время, задаёт рефлексивную рамку, превращает группу в общность, связанную общим символическим действием.

Эмоциональное вовлечение: сюжет о потере и обретении памяти вызывает сильный эмоциональный отклик, делая абстрактные ценности (память, традиция) лично значимыми.

Символическое пространство: создание «Сердца Града» и работа с кольцами памяти формируют особое символическое пространство лагеря, которое само по себе обладает мощным воспитательным потенциалом.

Педагогическая целесообразность программы «Древняя Русь: хранители Града» заключается в её системной способности решать комплекс задач развития, воспитания и образования современного ребёнка через аутентичные, мотивирующие и социально-значимые формы деятельности. Она не просто информирует о прошлом, а включает ребёнка в непрерывный культурный процесс, где он, опираясь на наследие предков, становится творцом новых смыслов и традиций, что полностью соответствует парадигме лично-ориентированного и ценностно-смыслового образования.

Условия реализации программы

Адресат программы: Программа рассчитана на детей и подростков 6,5 – 17 лет Санкт-Петербурга и Ленинградской области, различных социальных категорий:

- Дети из спортивных и творческих коллективов
- Дети различных социальных категорий, в соответствии с Распоряжением Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 24.12.2024 №1649-р
- Дети работающих граждан Санкт-Петербурга
-

Сроки реализации программы

21 день (летняя смена)

Цель

Целью общеобразовательной общеразвивающей программы «Древняя Русь: хранители Града» является создание целостного образовательно-воспитательного пространства, в котором через погружение в эпоху Древней Руси, игровое сюжетное взаимодействие и коллективную творческую деятельность формируется у детей осознанная историко-культурная идентичность, развиваются ключевые личностные компетенции и воспитывается ответственное отношение к культурному наследию как к живому, создаваемому процессу.

Эта цель реализуется через триединство ключевых направлений:

Направление	Содержательная суть	Конкретное воплощение в программе
1. Образовательно-познавательное	Формирование системных знаний о Древней Руси и ценностного отношения к историческому наследию.	Изучение традиций, ремёсел, фольклора; расшифровка символов; осознание роли памяти и преемственности через легенду о «Тумане забвения».
2. Развивающе-деятельностное	Развитие универсальных компетенций (soft skills) через практику и творчество.	Командная работа над проектами («Сердце Града»); развитие креативности (создание гимна, герба); решение задач в квестах; коммуникация в играх и ритуалах.

3. Воспитательно-ценностное	Воспитание гражданской идентичности, патриотизма, коллективизма и ответственности.	Проживание роли «хранителя»; коллективный ритуал «Плетение Нити Памяти»; общая миссия по возрождению «Духа Града».
-----------------------------	--	--

Итоговым результатом достижения цели станет не просто сумма полученных знаний или созданных поделок, а сформированный у ребёнка комплексный образ: он — часть большой истории, способный на основе традиций прошлого создавать значимое в настоящем и чувствующий личную ответственность за сохранение культурной памяти в будущем.

Задачи

Образовательные (познавательные) задачи направлены на формирование системы знаний, представлений и интеллектуальных умений.

1. Ознакомить участников с основными вехами, символикой, материальной и духовной культурой Древней Руси через интерактивные формы (лекции-беседы, расшифровка знаков, изучение артефактов).
2. Сформировать представление о ценности исторической памяти, культурной преемственности и роли традиций в жизни общества на примере легенды о «Тумане забвения».
3. Способствовать развитию исследовательского интереса через включение детей в деятельность по «раскопкам» утраченных знаний (квесты, работа с историческими источниками в адаптированной форме).

Развивающие (деятельностные) задачи направлены на развитие ключевых компетенций, творческих способностей и практических навыков.

1. Развивать навыки коллективного проектирования и командной работы в процессе создания общего продукта («Сердце Града») и подготовки итогового обряда.
2. Стимулировать творческое мышление и креативность через баланс реконструкции (возрождение старинного ремесла, песни) и созидания нового (сочинение гимна, разработка герба, придумывание традиции).
3. Формировать коммуникативные навыки и эмоциональный интеллект в ходе народных игр, театральных постановок, вечерних обсуждений («огоньков») и совместного выполнения миссии.
4. Совершенствовать практико-ориентированные умения (мелкую моторику, пространственное мышление) на мастер-классах по созданию оберегов, элементов костюма, макетов.

Воспитательные (ценностно-смысловые) задачи направлены на становление личностной позиции, усвоение нравственных норм и культурных ценностей.

1. Воспитывать чувство патриотизма и гражданской идентичности через осознание личной причастности к истории («Я — хранитель наследия предков»).
2. Формировать ценностное отношение к культурному наследию как к живому, нуждающемуся в защите и развитии достоянию, а не как к музейному экспонату.
3. Содействовать становлению активной жизненной позиции, инициативности и ответственности за общее дело, порученный этап работы или результат команды.
4. Воспитывать уважение к коллективному труду, взаимопомощи и традициям добрососедства на основе модели древнерусской общины, воплощённой в жизни отряда.

Социально-практические (оздоровительные) задачи направлены на социализацию, оздоровление и создание позитивной социальной среды.

1. Создать условия для позитивной социализации, мягкой адаптации в новом коллективе и преодоления коммуникативных барьеров через совместное проживание игрового сюжета.
2. Способствовать физическому оздоровлению и развитию через народные подвижные игры, эстафеты, активные квесты и мероприятия на свежем воздухе.
3. Обеспечить эмоционально-психологическую разгрузку, снятие тревожности и создание атмосферы доверия, безопасности и творческой свободы в рамках игрового пространства смены.

Итоговый педагогический результат выполнения этих задач — не сумма частных умений, а целостный образ выпускника смены: юный «Хранитель», который знает свои корни, умеет работать в команде для созидания общего блага, способен творчески мыслить и чувствует личную ответственность за сохранение и приумножение культурного достояния.

Ожидаемые результаты

№	Задача	Ребенок должен знать	Ребенок должен уметь	Ребенок должен владеть	Методики оценки результативности
1.	<p>Ознакомить с культурой Древней Руси.</p>	<p>3-5 ключевых символов/образов Древней Руси (соляные знаки, дерево жизни, птица Сирин). Названия 2-3 древнерусских ремёсел. Сюжет 1-2 изученных былин или легенд.</p>	<p>Объяснить смысл изученных символов. Рассказать о применении предмета, созданного на мастер-классе (оберег, берестяная грамота). Пересказать сюжет изученной былины.</p>	<p>Базовой исторической терминологией по теме (былина, оберег, ремесло, орнамент). Навыком поиска информации в предложенных источниках (адаптированные тексты, карточки-артефакты).</p>	<p>Викторина «Сокровища Града». Анализ продуктов творчества (правильность использования символики в поделке). Наблюдение за участием в обсуждениях и беседах.</p>

2.	<p>Сформировать представление о ценности исторической памяти.</p>	<p>Причины и последствия «исторического беспамятства» на примере легенды смены. Что такое культурная традиция и преемственность.</p>	<p>Приводить примеры связи прошлого и настоящего (как старинная игра похожа на современную). Аргументировать, почему важно помнить традиции.</p>	<p>Навыком рефлексии, способностью связать личный вклад с общим делом («моя лента в Кольце Памяти»).</p>	<p>Рефлексивные беседы («Огоньки»). Анкетирование (входное/итоговое) на тему отношения к истории и традициям. Анализ дневника отряда/«летописи» смены.</p>
3.	<p>Развивать навыки коллективного проектирования и командной работы.</p>	<p>Правила эффективной работы в группе (распределение ролей, уважение мнения другого). Этапы создания общего проекта.</p>	<p>Работать в команде над общей задачей (строительство «Сердца Града», подготовка спектакля). Находить компромисс при возникновении разногласий в отряде.</p>	<p>Навыками базового планирования небольшого этапа работы. Техниками презентации группового результата.</p>	<p>Наблюдение за процессом групповой работы (ведение карты наблюдений педагогом). Защита проектов (презентация отрядом своего вклада в общее дело).</p>

4.	<p>Стимулировать творческое мышление и креативность.</p>	<p>Отличия между реконструкцией (точным воссозданием) и творческой переработкой традиции.</p>	<p>Создавать новый продукт (эскиз, текст, танец), вдохновляясь историческими образцами. Предлагать оригинальные идеи для решения поставленной творческой задачи.</p>	<p>Навыками работы с различными художественными материалами и техниками (роспись, моделирование, сочинительство). Способностью к импровизации в заданных рамках (народная игра, театральная этюд).</p>	<p>Конкурс творческих работ (гимн, герб, элемент спектакля) с критериями оригинальности и связи с темой. Экспертная оценка продуктов деятельности (педагогами, приглашёнными).</p>
5.	<p>Воспитывать чувство патриотизма и гражданской идентичности.</p>	<p>Понятия «малая родина», «культурное наследие», «патриот-хранитель». Примеры проявления патриотизма в мирное время (забота о памяти, языке, традициях).</p>	<p>Проявлять уважительное отношение к государственной и исторической символике. Бережно относиться к объектам культурного</p>	<p>Чувством личной сопричастности к истории и культуре страны. Осознанной позицией «я — хранитель», способностью транслировать её в</p>	<p>Метод незаконченных предложений («Быть хранителем для меня значит...») Наблюдение за участием в ритуалах и обрядах смены (глубина включения, эмоциональный отклик).</p>

			<p>наследия (в т.ч. созданным своими руками).</p>	<p>повседневном поведении.</p>	
<p>6.</p>	<p>Воспитывать уважение к коллективному труду и взаимопомощи.</p>	<p>Правила и ценности жизни в коллективе (справедливость, взаимовыручка, общая ответственность).</p>	<p>Эффективно взаимодействовать с членами своего отряда и другими отрядами для достижения общей цели. Бесконфликтно сотрудничать в ходе игр и совместных активностей.</p>	<p>Навыками оказания помощи и поддержки сверстникам. Способностью брать на себя ответственность за порученный участок работы в коллективном деле.</p>	<p>Метод социометрического наблюдения (включенность ребенка в группу). Анализ ситуации решения конфликта или совместного преодоления трудности.</p>

7.	Создать условия для позитивной социализации и адаптации.	Основные правила жизни в лагере и погms поведения в детском коллективе.	Знакомиться, выстраивать доброжелательные отношения со сверстниками и взрослыми. Адаптироваться к новым условиям и распорядку дня.	Навыками самоорганизации в условиях временного детского коллектива. Навыками разрешения простых бытовых и коммуникативных ситуаций.	Методика «Цветопись» (ежедневное отслеживание эмоционального состояния). Наблюдение за динамикой включенности ребенка в жизнь отряда.
8.	Способствовать физическому оздоровлению и развитию.	Основные правила безопасности во время подвижных игр и на мастер-классах. Пользу активного отдыха на свежем воздухе для здоровья.	Выполнять комплексы утренней зарядки, разминки. Участвовать в народных подвижных играх, соблюдая их правила.	Навыками безопасного обращения с инструментами на мастер-классах (ножницы, клей). Навыками самоконтроля физического состояния (сообщить водителю о недомогании).	Наблюдение за уровнем двигательной активности. Медицинский мониторинг (контрольные замеры в начале и конце смены).

9.	<p>Реализовать сквозной проект смены — подготовить и провести обряд «Изгнание Тумана».</p>	<p>Последовательность ключевых действий в финальном обряде и их символический смысл.</p>	<p>Внести свой вклад в общее дело на одном из этапов (творческом, организационном, исполнительском). Слаженно действовать в команде во время проведения итогового события.</p>	<p>Навыками публичного выступления (если задействован) или уверенного действия в массовом мероприятии. Пониманием личной роли в достижении общего значимого результата.</p>	<p>Экспертная оценка итогового события (комиссией). Самооценка и групповая рефлексия после проведения обряда. Анализ достижения цели квеста (Туман изгнан — память возрождена).</p>
----	--	--	--	---	---

Легенда смены

Пролог: туман, который крадет время

Давным-давно, на месте, где сейчас стоит наш лагерь, существовал великий и славный Град. Его златоверхие терема были видны за тридевять земель, а звонкие голоса его жителей слагали былины, которые пели даже птицы. Город славился не стенами, а Духом — силой, которая рождалась из памяти предков, мастерства рук и песен, что передавались из уст в уста, от отца к сыну.

Но пришла беда, тихая и серая, как пепел. Пришёл Туман Забвения. Он не рушил стены, не сжигал дома. Он был страшнее. Он крал самое ценное — память. Он стирал слова из старинных книг, делал бессмысленными узоры на прялках, заставлял забывать мелодии колыбельных и имена былинных героев. От бывшего величия остались лишь немые камни да тени преданий. Дух Града угас. Теперь это просто место — красивое, но пустое, затянутое холодной, молчаливой пеленой.

Глава первая: последняя искра

И вот в эти безмолвные руины пришли вы. Новые жители. Последняя надежда.

Вы не видели Град во славе. Вы не помните его песен. Но в ваших сердцах, самих того не ведая, теплится искра — та самая, которой не смог коснуться Туман. Искра любопытства, смелости и желания творить. Вы ещё не знаете, что именно вы — Хранители, те, кому суждено написать новую страницу этой истории. Ваша миссия — не вернуть прошлое, а возродить Дух, сделав его сильнее, чем когда-либо.

Ваша тропа хранителя делится на три пути:

1. Путь Памяти (возрождение): вам предстоит стать археологами духа. Искать обрывки утраченных сокровищ: расслышать отзвук старой былины в шелесте листьев, расшифровать символ на древнем камне, восстановить движения забытого хоровода. Каждое

найденное знание — это нитка, вытянутая из серого Кольца Забвения.

2. Путь Сердца (созидание): на основе найденного вам нужно создать новые сокровища. Сочинить гимн своего отряда, который станет частью гимна нового Града. Придумать и нарисовать его герб — символ ваших общих ценностей. Установить свою традицию, которой будут следовать будущие поколения хранителей. Каждое такое творение — это яркая лента, вплетаемая в цветное Кольцо Памяти.

3. Путь Воли (единение): в одиночку с Туманном не справиться. Ваша сила — в общем деле. Вместе вы построите «Сердце Града» — большой арт-объект, который станет физическим воплощением вашего союза, вашей общей воли и возрождённого Духа.

Глава вторая: плетение нити

Каждый ваш день будет подчинён великому ритуалу — «Плетению Нити Памяти».

Каждый вечер у двух больших деревянных колец будет собираться весь лагерь.

Одно кольцо, опутанное серыми и чёрными нитями — «Кольцо Забвения». Это власть Туманна сегодня.

Второе кольцо, пока ещё пустое, — «Кольцо Памяти». Это ваше будущее.

И каждый отряд будет давать отчёт-дар:

«Что мы ВОЗРОДИЛИ сегодня?» — рассказ об одном утраченном знании, которое вы откопали (например, правило старинной игры «Гуси-лебеди»).

«Что мы СОЗДАЛИ сегодня?» — демонстрация одного нового сокровища, рождённого вами (например, первой строчки вашего гимна).

И тогда произойдёт магия действия:

1. За каждый возрождённый фрагмент — серая нить с Кольца Забвения будет срезана и брошена в огонь.

2. За каждое созданное сокровище — яркая шёлковая лента цвета вашего отряда будет завязана на Кольце Памяти.

С каждым днем Туман будет слабеть, а ваше общее цветное полотно — крепнуть и сиять.

Эпилог: изгнание тумана

И настанет итоговый день. «Сердце Града» будет завершено. Яркое, пёстрое Кольцо Памяти будет готово.

Тогда все Хранители, взявшись за руки, окружают «Сердце Града». Кольцо Памяти будет водружено на него, как величайший оберег. В едином порыве, силой всех возрождённых песен, всех расшифрованных символов, всех созданных гимнов и традиций, вы совершите великий обряд.

Вы не просто прокричите слова. Вы вернёте Солнце. Вы изгоните Туман не силой оружия, а силой ожившей памяти и нового творчества.

И тогда поймёте главное: величайшее сокровище, которое вы спасли, — это не старинный город, а ваша способность помнить, творить и быть едиными. Этот Дух — сильнее любого забвения.

Хранители, ваше время пришло. Град ждёт.

Механизм реализации

Механизм реализации программы представляет собой последовательную систему организационных, педагогических и содержательных действий, структурированных по этапам и обеспечивающих достижение поставленных целей.

I. Организационно-подготовительный этап (до заезда детей)

Цель этапа:	Создание содержательных, методических и материальных условий для успешного старта смены.
-------------	--

Сроки:	2-4 недели до начала смены.
Ключевые мероприятия:	<p>1. Формирование команды и целеполагание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проведение установочного семинара для педагогического состава (вожатых, методистов, руководителей кружков). • Изучение концепции, легенды, целей и задач смены. • Распределение ролей в рамках легенды (Мудрые Наставники, Летописцы, Хранители Знаний). <p>2. Содержательно-методическая подготовка:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка детального сценарного плана смены (сетка дня, сценарии ключевых событий: открытие, обряды, финал). • Подготовка «Легендарного фонда»: создание реквизита (свитки с «обрывками» былин, карточки-артефакты), написание сценариев квестов, подбор музыки и визуального ряда. • Разработка материалов для ритуала «Плетение Нити Памяти»: изготовление Колец Забвения и Памяти, заготовка серых нитей и цветных лент. <p>3. Создание предметно-пространственной среды:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Оформление территории и корпусов лагеря в стилистике Древней Руси (гербы, стилизованные указатели, «Княжеская площадь» для общих сборов). • Организация творческих мастерских («Палата Ремёсел», «Скрипторий»). • Подготовка площадок для народных игр и проведения обрядов.

II. Организационный (стартовый) этап(1-2 день смены)

Цель этапа:	Погружение в легенду, формирование отрядов-«дружин», принятие общей цели, запуск ритуальной деятельности.
-------------	---

Сроки:	Дни 1-2.
Ключевые мероприятия:	<p>1. Торжественное открытие смены «Прибытие Хранителей»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Театрализованное представление-пролог о Граде и Туманне Забвения. • Вручение каждой «дружине» (отряду) свитка с первой частью миссии и отличительного знака (цветная лента, значок). <p>2. Формирование «дружин» и установление правил:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство, выбор «князя» (старосты) и «воевода» (физорга), распределение ролей внутри отряда (летописец, мастер, сказитель). • Коллективное создание «Устава дружины» (законы жизни отряда) и его торжественное принятие. <p>3. Первый ритуал «Плетение Нити Памяти»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Объяснение смысла ритуала и демонстрация Колец. • Первое внесение вклада: представление названия, девиза и первого малого дела отряда.

III. Основной (содержательный) этап (3-19 день смены)

Цель этапа:	Реализация содержания программы через систему ежедневных активностей, последовательное выполнение миссии по возрождению и созиданию.
Сроки:	Дни 3-19.

<p>Ключевые мероприятия:</p>	<p>1. Ежедневный алгоритм дня («День Хранителя»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Утро: Зарядка-разминка «Богатырская сила». Планирование дня в отряде. • Первая половина дня: Блок «Возрождение» (образовательно-познавательный). Мастер-классы, квесты, лектории по темам: ремёсла, фольклор, письменность, символы. • Вторая половина дня: Блок «Созидание» (творческо-деятельностный). Работа над проектами: создание гимна, герба, элементов «Сердца Града», подготовка к спектаклю. • Вечер: Ритуал «Плетение Нити Памяти» (рефлексивно-оценочный). Отчёт отрядов, манипуляции с Кольцами, «Огонёк» в отряде. <p>2. Сквозные ключевые события:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Большие Игрища»: Еженедельные спортивно-игровые программы на основе народных забав («Стенка на стенку», «Царь горы»). • «Сказ на ночь»: Вечерние чтения былин и легенд у импровизированного «костра» (с использованием проектора). • Проектная работа «Сердце Града»: Поэтапное создание общего арт-объекта (макета крепости, дерева, ворот) каждой дружиной. <p>3. Контроль и корректировка:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ежедневные планерки педагогического состава для анализа процесса и решения текущих задач. • Ведение «Летописи смены» (фото, видео, заметки) для фиксации динамики.
------------------------------	--

IV. Итоговый этап (20-21 день смены)

<p>Цель этапа:</p>	<p>Обобщение и демонстрация достигнутых результатов, символическое завершение легенды, рефлексия и прощание.</p>
--------------------	--

Сроки:	Дни 20-21.
Ключевые мероприятия:	<p>1. Подготовка к финалу:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Генеральная репетиция итогового обряда. • Завершение работ над «Сердцем Града» и презентациями отрядов. • Подготовка выставки творческих работ «Сокровищница Града». <p>2. Итоговое событие «Изгнание Тумана»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Театрализованное шествие отрядов к месту проведения обряда. • Торжественное соединение всех элементов «Сердца Града». • Коллективное проведение обряда: произнесение клятв Хранителей, «сжигание» остатков серых нитей, водружение готового цветного Кольца Памяти на «Сердце Града». • Концерт-презентация достижений отрядов (исполнение гимна, инсценировка). <p>3. Рефлексия и закрытие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Торжественная линейка закрытия смены, награждение отрядов и самых активных «Хранителей» (грамоты, значки). • Проведение итогового «Огонька» «Что я уношу с собой?». • Заполнение детьми итоговых анкет обратной связи («Свиток отзывов»).

V. Аналитический этап (после смены)

Цель этапа:	Анализ эффективности программы, оценка результатов, формулирование выводов и рекомендаций для последующих проектов.
Сроки:	В течение 2 недель после смены.

<p>Ключевые мероприятия:</p>	<p>1. Обработка данных:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Анализ анкет обратной связи от детей и родителей. • Изучение материалов «Летописи смены». • Оценка достижения показателей по таблице ожидаемых результатов. <p>2. Подведение итогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проведение итогового педагогического совета с анализом успехов и трудностей. • Составление аналитического отчёта по реализации программы. • Формулировка методических рекомендаций. <p>3. Сохранение наследия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Систематизация лучших разработок (сценариев, мастер-классов) в методическую копилку лагеря. • Оформление материалов для публикации или участия в профессиональных конкурсах.
------------------------------	---

Данный механизм обеспечивает системность, преемственность этапов и создаёт целостное образовательно-игровое пространство, в котором каждый день ребёнка является логичным шагом на пути от забвения к возрождению Духа Града.

Система мотивации и стимулирования

1. Групповая система мотивации: «Честь дружины»

Данная система направлена на формирование командного духа, коллективной ответственности и осознания общей цели через визуализацию достижений «дружины» (отряда) в рамках легенды о возрождении Града.

Элемент системы	Описание и смысл в легенде	Механизм реализации	Ключевой результат
-----------------	----------------------------	---------------------	--------------------

<p>1. Общелагерный артефакт «Кольцо Памяти»</p>	<p>Символ победы над Туманном Забвения. Яркость и наполненность Кольца — наглядный показатель общего прогресса всех дружин.</p>	<p>Ежевечерний ритуал. За каждое выполненное задание отряд привязывает к Кольцу ленту своего цвета.</p>	<p>Визуализация общего успеха. Каждый видит, как его вклад материально увеличивает общий артефакт.</p>
<p>2. Карта возрождения Града</p>	<p>Большая стилизованная карта (ватман, флипчарт) в холле, изображающая Град, затянутый серыми участками Тумана.</p>	<p>За успешное прохождение этапа (квеста, выполнение недельного проекта) отряд «расчищает» на карте свой сектор — заклеивает серый участок цветным стикером со своим символом.</p>	<p>Осознание роли отряда в общем деле. Карта становится яркой к финалу смены.</p>
<p>3. «Сокровищница дружины» (Отрядный уголок)</p>	<p>Личная ценность и история каждого отряда. Место для хранения заработанных «сокровищ».</p>	<p>Оформляется в первый день. В неё помещаются: Грамота-Хартия отряда (с правилами), жетоны-«дирхемы» за daily-задачи, особые артефакты за победы в крупных событиях.</p>	<p>Формирование групповой идентичности и истории.</p>

4. Титулы и звания отряда	Признание особых заслуг дружины перед Градом.	Присваиваются по итогам ключевых событий и фиксируются в «Сокровищнице». Примеры: «Дружина Мастеровых» (лучшие на мастер-классах), «Хранители Слова» (лучшие сказители), «Щит и Меч Града» (победители в Игрицах).	Подчеркивание уникального вклада каждой команды в общее дело.
5. Система групповых привилегий	Право на малые, но значимые для детей «бонусы» как признание заслуг.	Начисляются за крупные достижения. Примеры: право первым выбрать тему для творческого вечера, дополнительные 15 минут на подготовку к общему делу, особое место на торжественной линейке.	Усиление социального статуса отряда, повышение мотивации к достижениям.

Принцип работы групповой системы: Все элементы взаимосвязаны. Жетоны за ежедневные дела копятся в «Сокровищнице», победы в событиях отмечаются на Карте и титулами, а всё вместе материализуется в общем Кольце Памяти. Это создаёт «эффект домино» успеха.

2. Индивидуальная система мотивации: «Путь хранителя»

Эта система учитывает личные интересы, рост и вклад каждого ребенка, позволяя ему видеть собственную траекторию развития в рамках смены.

Элемент системы	Описание и смысл в легенде	Механизм реализации	Ключевой результат
1. Личный «Свиток Достижений»	Дневник личного роста Хранителя. Ребенок не просто участник, а творец своей истории.	Бланк в стиле древнерусской грамоты. В него ребенок (с помощью вожатого) вписывает свои ежедневные/еженедельные «малые победы»: «Научился плести оберег», «Предложил идею для герба», «Помог товарищу».	Развитие навыков саморефлексии, фиксация личного прогресса.
2. Система знаков отличия и «дирхемов»	«Монеты» Града — материальное свидетельство личного вклада в его возрождение.	Базовые «дирхемы» (жетоны, стикеры) выдаются за активность на мастер-классах, помощь в организации, добрые поступки. Особые значки/брелоки вручаются за особые успехи (например, значок «Умелые Руки», «Золотое Сердце»).	Осязаемое, быстрое поощрение, формирование «валюты» личных достижений.

<p>3. Уровни личного статуса («Посвящение в Хранители»)</p>	<p>Путь от новичка до истинного Хранителя Града, чей дух сильнее Тумана.</p>	<p>3 ступени: 1. «Искатель» (стартовый статус). 2. «Творец» (после первого внесенного в общее дело элемента). 3. «Хранитель» (высший статус, присваивается на финальном обряде за весомый личный вклад). Переход отмечается в «Свитке» и небольшим ритуалом.</p>	<p>Четкая траектория роста, ощущение личного посвящения в большую идею.</p>
<p>4. Персональные миссии и роли</p>	<p>Личный вклад в общее дело, основанный на сильных сторонах и интересах ребенка.</p>	<p>В начале смены или в ходе игр ребенку может быть присвоена почетная роль: «Летописец дружины» (ведет фото/дневник), «Хранитель ремесла» (помогает на мастер-классах), «Вестник» (отвечает за оперативные объявления в легендарном стиле).</p>	<p>Повышение самооценки, чувства нужности и личной ответственности.</p>

5. «Совет Мудрейших» и публичное признание	Высшая форма признания заслуг перед общиной (отрядом, лагерем).	На итоговом «Огоньке» или линейке вожатый (или сами дети) отмечает не очевидные победы, а сильные личные качества, проявленные ребенком: «за смелость первой идеи», «за терпение в обучении других». Награда — не предмет, а «Благодарственная грамота» с персональной формулировкой.	Укрепление эмоциональной связи, признание ценности личности, а не только результата.
--	---	---	--

Принцип работы индивидуальной системы: От быстрого поощрения «дирхемом» → к фиксации достижений в «Свитке» → к осознанию своего роста через уровни статуса и персональные роли → к итоговому, глубоко личному признанию на «Совете Мудрейших».

3. Связь групповой и индивидуальных систем

Обе системы работают не изолированно, а усиливают друг друга, создавая целостную мотивационную экосистему:

1. Индивидуальный вклад копит групповой капитал: Личные «дирхемы» и активность ребенка напрямую влияют на успех его дружины в командных соревнованиях и на наполнение Кольца Памяти.
2. Групповые победы признают индивидуальные заслуги: При присуждении отряду титула «Хранители Слова» обязательно отмечают дети, внесшие наибольший вклад в это достижение.

3. Личный рост укрепляет команду: Получив персональную роль «Хранителя ремесла», ребенок становится опорой для всей дружины на соответствующих мастер-классах, повышая общий результат.

Система мотивации превращает смену в единое игровое поле, где личный успех выгоден команде, а командные победы создают почву для личного признания и роста каждого «Хранителя Града».

Система самоуправления

Система самоуправления в рамках программы «Древняя Русь: хранители Града» выстроена как модель древнерусской общественной организации, адаптированной для детского коллектива. Она носит название «Вече Града» и ставит своей целью развитие у детей лидерских качеств, ответственности, навыков коллективного принятия решений и управления общим делом в рамках игровой легенды.

Структура и роли

Система имеет двухуровневую структуру: общелагерный уровень («Вече Града») и отрядный уровень («Совет Дружины»).

Уровень 1: «Вече Града» (Общелагерный совет)

Должность / Орган	Роль и обязанности в легенде	Функции и реальные задачи	Механизм избрания / назначения
Князь (Княгиня) Града	Глава Града, символ единства. Не правит единолично, а обеспечивает исполнение решений Вече.	<ul style="list-style-type: none"> • Председательствует на общих сборах («Вече»). • Представляет лагерь на официальных мероприятиях. • Координирует работу «посадников». 	Выборы на общем Вече в начале смены (тайное голосование по кандидатурам от дружин). Срок — на всю смену.

<p>Посадники (2-3 человека)</p>	<p>Старейшины, отвечающие за ключевые «уделы» (направления) жизни Града.</p>	<p>Каждый курирует одно направление:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Посадник Труда и Порядка: дежурства, чистота территории, организация трудовых дел. • Посадник Праздника и Творчества: помощь в подготовке вечерних мероприятий, творческих конкурсов. • Посадник летописи: ведение общей летописи смены (фото, видео, стенгазета). 	<p>Назначаются Князем по согласованию с вожатыми и одобрению Вече из числа наиболее активных ребят.</p>
<p>Вече (Общее собрание)</p>	<p>Высший орган власти в Граде, собрание всех жителей-дружин.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Принимает ключевые решения (название сменного города, выборы Князя, утверждение законов). • Заслушивает отчеты Князя и посадников. • Разрешает спорные вопросы между дружинами. 	<p>Собирается 1-2 раза в неделю и по необходимости. Право голоса имеют все участники смены. Вожатый — мудрый «старец-наставник», который направляет дискуссию, но не навязывает решения.</p>

Уровень 2: «Совет Дружины» (Отрядный совет)

Должность / Орган	Роль и обязанности в легенде	Функции и реальные задачи
Воевода Дружины	Военный лидер, отвечающий за сплоченность, дух и защиту интересов дружины.	<ul style="list-style-type: none"> • Организует жизнь отряда, отвечает за дисциплину и настроение. • Представляет дружину на «Вече Града». • Координирует работу «урядников».
Урядники (специалисты)	Помощники Воеводы, отвечающие за конкретные сферы.	<ul style="list-style-type: none"> • Урядник Очага: отвечает за дежурство в корпусе, уют, сохранность имущества. • Урядник Грамоты: отвечает за участие в интеллектуальных викторинах, ведение отрядного дневника. • Урядник Здравья: отвечает за участие в спортивных мероприятиях, утреннюю зарядку. • Урядник Смеха: отвечает за досуг, организацию малых игр внутри отряда.
Круг Дружины (Отрядный сбор)	Главный орган самоуправления в дружине.	<ul style="list-style-type: none"> • Решает внутренние вопросы отряда (распределение обязанностей, подготовка к общелагерным делам). • Выбирает Воеводу и урядников (или утверждает кандидатуры). • Поддерживает идеи и инициативы каждого члена дружины.

Принципы и механизм работы

1. Принцип выборности и ротации: ключевые должности (Князь, Воевода) являются выборными. Должности урядников и посадников могут быть ротационными (смена ответственных каждые 3-5 дней), чтобы дать попробовать себя большему числу детей.
2. Принцип «совета и вече»: ни одно ответственное лицо не действует единолично. Воевода советуется с Кругом Дружины, Князь — с Вече Града. Это учит коллективному принятию решений.
3. Принцип наставничества: взрослые (вожатые, педагоги) выступают в роли «старцев», «бояр-советников». Они не командуют, а консультируют, задают наводящие вопросы («А как бы на твоём месте поступил мудрый князь?»), обеспечивают безопасность процесса.
4. Принцип визуализации и ритуала:
 - Заседания Вече проходят в особом месте (на «Княжьем дворе» — центральной площадке).
 - Князь может иметь символический знак отличия (повязку, браслет).
 - Решения Круга Дружины могут скрепляться не подписями, а отпечатками пальцев на общем листе-«грамоте».

Ключевые процедуры их включения в легенду

Процедура	Проведение в рамках легенды	Педагогический смысл
<p style="text-align: center;">Выборы Князя/Воеводы</p>	<p style="text-align: center;">«Призвание на княжение». Кандидаты представляют свою «программу» — как они будут укреплять дух Града/Дружины. Голосование — путем поднятия рук («вотчина») или опускания камешка в сосуд.</p>	<p style="text-align: center;">Развитие ораторских навыков, умения аргументировать, принятие правил демократического выбора.</p>
<p style="text-align: center;">Ежедневный сбор Круга Дружины</p>	<p style="text-align: center;">«Вече у костра». Обсуждение прошедшего дня, планирование следующего, решение бытовых вопросов. Может начинаться с ритуала передачи «говорящего жезла» (чурки).</p>	<p style="text-align: center;">Формирование навыков рефлексии, планирования, открытого обсуждения проблем в безопасной среде.</p>
<p style="text-align: center;">Еженедельное Вече Града</p>	<p style="text-align: center;">«Большое Вече». Посадники отчитываются о состоянии дел в «уделах». Принимаются решения об объявлении «дня тишины» или, наоборот, «больших игрищ».</p>	<p style="text-align: center;">Осознание взаимосвязи всех направлений жизни лагеря, развитие гражданской ответственности за общее пространство.</p>
<p style="text-align: center;">Разрешение конфликтов</p>	<p style="text-align: center;">«Суд перед старцами». Спор между дружинами или участниками выносится на рассмотрение совета из Князя, посадников и вожатого-старца. Выслушиваются все стороны, решение ищется справедливое.</p>	<p style="text-align: center;">Обучение ненасильственному разрешению конфликтов, культуре диалога и компромисса.</p>

Система самоуправления «Вече Града» — это не просто набор должностей, а живой игровой и социальный опыт. Она позволяет каждому ребенку найти свою роль в управлении общим «городом», почувствовать вес собственного слова и ответственность за коллектив, что напрямую служит главной цели смены — возрождению Духа общности, сильнее любого забвения.

Этапы реализации программы

Название и продолжительность этапа	Цели этапа	Методы и технологии	Основные мероприятия
<p>Подготовительный этап (3-4 недели до смены)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Сформировать концептуальное и методологическое единство команды. • Создать содержательный, материальный и методический фундамент смены. • Разработать детальный сценарный план, встроенный в легенду. 	<p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SWOT-анализ ресурсов. • Метод проектного планирования. • Мозговой штурм, креативные сессии. <p>Технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка сценарно-ролевой модели. • Создание медиа-контента (аудио, визуал). 	<p>1. Установочный педагогический совет-«Вечер»: погружение в легенду, распределение ролей (Мудрые Старцы, Летописцы).</p> <p>2. Создание «Легендарного Фонда»: разработка квест-заданий, «древних» свитков, карт; запись аудио-легенд.</p> <p>3. Мастерская реквизита: изготовление «Колец Памяти и Забвения», элементов костюмов, стилизация пространства лагеря.</p> <p>4. Разработка «Дорожной карты Хранителя»: почасовой план смены,</p>

			<p>интегрирующий образовательные блоки, ритуалы и ключевые события.</p>
<p>Организационный этап (1-2 день смены)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Погрузить детей в игровую легенду и принять ими роль Хранителей. • Сформировать отряды-«дружины», установить правила жизни в новом «Граде». • Запустить ключевые ритуалы (Плетение Нити Памяти) и систему самоуправления. 	<p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Театрализованная презентация (сторителлинг). • Игровое моделирование. • Групповая рефлексия («Огонёк»). <p>Технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технология командообразования. <p>• Ритуал как педагогический инструмент.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Торжественное открытие «Прибытие Хранителей»: театрализованный пролог о Туманне, вручение миссионерских свитков. 2. Обряд «Основания дружины»: выбор названия, Воеводы, создание «Устава дружины» и отрядного уголка-«Сокровищницы». 3. Первое «Вече Града»: выборы Князя, представление дружин, объяснение системы «Колец Памяти». 4. Стартовый ритуал «Первая нить»: первое внесение вклада в Кольцо Памяти.
<p>Основной этап (3-19 день смены)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Реализовать образовательное содержание через баланс «Возрождения» 	<p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Метод проектов (создание «Сердца Града»). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ежедневный цикл «День Хранителя»: утренний круг-планирование, блок

	<p>(знания) и «Созидания» (творчество).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Обеспечить динамичное продвижение по сюжету легенды, накопление групповых и личных достижений. • Сформировать и развить детское самоуправление «Вече Града». 	<ul style="list-style-type: none"> • Квест-технологии. • Мастер-классы, игровое моделирование. • Коллективная творческая деятельность. <p>Технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технология «Перевёрнутого» обучения (дети ищут знания для миссии). • Технология визуализации прогресса (Карта, Кольца). 	<p>«Возрождение» (мастер-классы/квесты), блок «Созидание» (работа над проектами), вечерний ритуал «Плетение Нити».</p> <p>2. Ключевые тематические дни: «День Ремесла», «День Былин и Сказаний», «День Народной Игры».</p> <p>3. Большие общелагерные события: «Большие Игрища» (спортивные состязания), «Сказ на ночь» у костра.</p> <p>4. Регулярные сборы «Вече Града» и «Кругов дружины» для решения текущих вопросов.</p> <p>5. Поэтапная работа над итоговым проектом «Сердце Града».</p>
<p>Итоговый этап (20-21 день смены)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Обобщить и презентовать коллективные и индивидуальные достижения смены. 	<p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Метод социального проектирования (подготовка итогового обряда). • Презентация результатов. 	<p>1. «Сбор всех сокровищ»: генеральная репетиция финала, завершение «Сердца Града», подготовка выставки работ.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Провести кульминационное событие – обряд «Изгнание Тумана», завершив игровой сюжет. • Организовать рефлексию, получить обратную связь, торжественно закрыть смену. 	<ul style="list-style-type: none"> • Рефлексивные методы (анкетирование, беседа). <p>Технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технология организации крупных массовых мероприятий. • Технология создания эмоционального финала. 	<p>2. Грандиозный обряд «Изгнание Тумана»: шествие, театрализованное действие, соединение всех артефактов, «сжигание» остатков Забвения.</p> <p>3. Праздничный концерт-пир «Во Славу Града» с презентацией достижений дружин.</p> <p>4. Торжественное закрытие и награждение: вручение грамот, значков «Хранитель», благодарственных свитков.</p> <p>5. Итоговый «Огонёк»-рефлексия «Что я уношу в своем сердце?».</p>
<p>Аналитический этап (2 недели после смены)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Проанализировать эффективность программы и достижение поставленных целей. 	<p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Качественный и количественный анализ данных (анкеты, наблюдения). • Метод «Фокус-группы» с педагогами. 	<p>1. Обработка данных: анализ детских анкет, «Свитков достижений», материалов летописи.</p> <p>2. Итоговый педагогический совет-«Разбор полётов»: обсуждение успехов, трудностей, рекомендаций.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Обобщить педагогический опыт, выявить успехи и точки роста. • Систематизировать лучшие методические материалы для будущего использования. 	<ul style="list-style-type: none"> • SWOT-анализ постфактум. <p>Технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технология мониторинга образовательных результатов. • Технология формирования методического портфолио. 	<p>3. Составление итогового аналитического отчёта.</p> <p>4. Пополнение «Методической сокровищницы лагеря»: упаковка успешных сценариев, приемов, разработок.</p>
--	--	--	---

Основные мероприятия программы

№	Название мероприятия	Форма проведения	Содержание	Ожидаемые результаты	Способы диагностики
1	Открытие смены «Прибытие Хранителей»	Театрализованная церемония с интерактивом	<p>Ведущие (водители в роли Мудрых Старцев) рассказывают легенду о Тумане Забвения. Каждый отряд получает свиток с картой и цветную ленту — символ своего рода.</p> <p>Коллективное произнесение клятвы Хранителя.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Погружение в легенду. 2. Понимание общей цели. 3. Закрепление отрядной идентичности. 4. Мотивирующий настрой на смену. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Наблюдение за вовлеченностью и эмоциональным откликом детей. 2. Беседа-рефлексия на первом отрядном «Огоньке».

2	<p>Большой исторический квест «Раскопки: По следам предков»</p>	<p>Командная игра-путешествие по станциям</p>	<p>«Дружины» получают карту с «местами раскопок» (станциями). Задания: расшифровка берестяной грамоты, изучение элементов старинного танца, определение злаков по зернам, строительство башни из подручных материалов, разгадывание загадок.</p>	<p>1. Получение первых знаний об эпохе в активной форме. 2. Развитие навыков командной работы, логики, смекалки. 3. Сплочение отрядов. 4. Физическая активность.</p>	<p>1. Анализ выполнения заданий (оценочные листы). 2. Коллективный разбор итогов квеста.</p>
3	<p>«Богатырские Игрища»</p>	<p>Спортивно-исторические состязания</p>	<p>Команды соревнуются в эстафетах: «Стрельба из лука» (липучки), «Бой мешками на бревне», «Перетягивание каната», «Пройди через топи», эстафета в «доспехах». Акцент на честности и взаимовыручке.</p>	<p>1. Развитие физической ловкости, силы. 2. Воспитание командного духа и уважения к сопернику. 3. Связь физкультуры с историей. 4. Создание азартного настроения.</p>	<p>1. Фиксация спортивных результатов. 2. Наблюдение за командным взаимодействием. 3. Опрос участников.</p>

4	<p>Вечер народной сказки «У Лукоморья»</p>	<p>Театрализованное чтение у костра</p>	<p>Вожатые и приглашенные сказители в костюмах рассказывают народные сказки и былины с использованием театральные элементов (теневой театр, куклы). Дети участвуют в диалогах, повторяют речевки, угадывают продолжение сюжета.</p>	<p>1. Знакомство с устным народным творчеством. 2. Развитие воображения и образного мышления. 3. Создание атмосферы таинственности и волшебства. 4. Культурное просвещение в неформальной обстановке.</p>	<p>1. Наблюдение за вниманием и вовлеченностью детей. 2. Викторина по мотивам услышанных сказок на следующий день.</p>
5	<p>Конкурс-выставка «Герб моего рода»</p>	<p>Творческая мастерская и выставка</p>	<p>Каждый отряд создает герб своей «дружины», отражающий ее ценности и характер. Используются краски, ткань, природные материалы. Гербы выставляются на всеобщее обозрение, а представители отрядов защищают свои проекты перед жюри.</p>	<p>1. Осмысление и визуализация командных ценностей. 2. Развитие художественных навыков и креативности. 3. Умение презентовать и защищать</p>	<p>1. Оценка жюри по критериям: оригинальность, смысловая наполненность, эстетика. 2. Зрительское голосование за самый впечатляющий герб.</p>

					коллективную работу. 4. Укрепление отрядной идентичности.	
6	Интеллектуальная битва «Что? Где? Когда? в Древней Руси»	Интеллектуальная игра	Команды отвечают на вопросы, связанные с историей, культурой, бытом и мифологией Древней Руси. Раунды могут включать аудиовопросы (угадать музыкальный инструмент), видеофрагменты, черный ящик с предметом старины.	1. Систематизация и проверка полученных знаний. 2. Развитие эрудиции, логики, скорости мышления. 3. Формирование уважения к интеллектуальному труду. 4. Стимуляция интереса к углубленному изучению истории.	1. Подсчет баллов за правильные ответы. 2. Анализ сложности вопросов, вызвавших наибольшие затруднения.	
7	Мастерская ремесел «Палага умельцев»	Серия тематических мастер-классов	Одновременно работают несколько станций-мастерских. Отряды по очереди посещают каждую: плетение	1. Приобретение практических навыков древних ремесел.	1. Выставка и оценка готовых изделий.	

		по круговой системе	оберегов-«ловцов снов», роспись глиняных свистулечек, основы ткачества на рамке, создание старославянской буквицы на восковой табличке.	2. Развитие мелкой моторики, терпения, аккуратности. 3. Создание собственного «артефакта» на память. 4. Понимание ценности ручного труда.	2. Опрос детей о самом интересном и сложном ремесле.
8	Экологическая экспедиция «Гропой древних лесов»	Практико-ориентированное исследование с элементами квеста	Команды получают «древние карты» с маршрутом по экологической тропе на территории лагеря. На каждой точке — задание, связанное с природой и экологией эпохи Древней Руси: определение деревьев по коре и листьям (дуб, береза, сосна), изучение полезных и лекарственных трав, сбор природных материалов для будущих оберегов, экологический десант (уборка территории в стиле «охраны угодий своего рода»).	1. Формирование экологического сознания через историческую призму. 2. Развитие навыков наблюдения, классификации и бережного отношения к природе. 3. Получение практических	1. Проверка правильности выполнения заданий на точках (определение растений). 2. Анализ итогового «гербария» или отчета экспедиции. 3. Наблюдение за аккуратностью и осознанностью в природной среде.

			<p>Завершается созданием коллективного «Экологического гербария» или карты местности.</p>	<p>знаний о флоре родного края. 4. Вклад в благоустройство территории лагеря.</p>	
9	<p>Ночная стратегическая игра «Осада Града»</p>	<p>Ролевая игра на местности с тактическими заданиями</p>	<p>Отряды делятся на «защитников» и «нападающих» на условную крепость. Используются «магические артефакты» (свитки с заклинаниями-подсказками), необходимо захватить «знамя» или доставить «делешу». Игра строится на стратегии, скрытности и координации.</p>	<p>1. Развитие стратегического мышления и умения действовать в команде в нестандартных условиях. 2. Физическая активность, ориентирование на местности в темноте (с фонариками). 3. Яркие эмоции и приключенческие впечатления. 4. Закрепление моделей поведения в условной</p>	<p>1. Анализ достижения игровых целей команд. 2. Разбор тактики и рефлексия после игры.</p>

10	Творческий фестиваль «Сказ на все времена»	Фестиваль-презентация	Отряды готовят творческие номера: инсценировка былины, исполнение народной песни или гимна отряда, демонстрация герба, выставка работ (обереги, рисунки).	«кризисной» ситуации.	1. Оценка жюри (оригинальность, соответствие теме, командность). 2. Зрительские симпатии. 3. Самооценка отряда.
11	Торжественный обряд «Изгнание Тумана»	Кульминационная театрализованная церемония	Все отряды собираются. Срезаются последние нити с Кольца Забвения. Кольцо Памяти прикрепляется к завершенному «Сердцу Града». «Зажигание» Сердца символизирует победу над забвением.	1. Символическое завершение легенды смены. 2. Осознание личного и коллективного вклада.	1. Наблюдение за эмоциональной включенностью. 2. Метод незаконченных предложений после церемонии.

				<p>3. Чувство сопричастности и гордости. 4. Создание яркого финального образа.</p>	
12	<p>Закрытие смены «Наследие Хранителей»</p>	<p>Торжественная линейка-церемония</p>	<p>Подведение итогов. Награждение отрядов и участников в номинациях. Вручение персонального «Свитка Хранителя». Запуск в небо шаров с пожеланиями.</p>	<p>1. Формальное и эмоциональное завершение смены. 2. Признание индивидуальных и групповых достижений. 3. Закрепление позитивного опыта. 4. Ощущение завершенности.</p>	<p>1. Анализ итоговых анкет обратной связи. 2. Наблюдение за общей атмосферой. 3. Косвенная оценка через отзывы родителей.</p>

Кадровое обеспечение

Основу педагогического коллектива составляют вожатые студенческих педагогических отрядов Санкт-Петербурга, студенты Педагогического колледжа №1 им. Н.А. Некрасова, студенты РГПУ им. А. И. Герцена, МОО РСО ЛОРО, а также работающие специалисты, имеющие законченное профильное образование.

Занятия в кружках (в клубных формированиях) будут реализованы с привлечением педагогов дополнительного образования, педагогов-организаторов и других специалистов, имеющих соответствующее необходимое образование.

Социальные партнеры

Успешной реализации Программы способствует партнерское взаимодействие с различными организациями, что позволяет решать следующие вопросы:

- адаптация воспитательных форм и методов и методов потребностям детей;
- обмен опытом между участниками процесса;
- получение детьми и молодежью объемной информации, знаний, умений, не ограниченных возможностями сотрудников лагеря и материально-технической составляющей базы;
- расширение у детей и молодежи круга общения, понимания возможностей самореализации через знакомство с экспертами из различных областей;
- создание единого образовательного пространства.

В рамках реализации данной Программы воспитания предусмотрены:

- участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных мероприятий;
- участие приглашенных экспертов из различных областей деятельности в проведении отдельных мероприятий (тематические встречи, мастер-классы).

Особенное значение имеет взаимодействие с факультетами БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова, а также выпускниками Университета, имеющими значительные достижения.

- тематические встречи с представителями БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова, а также выпускниками Университета, имеющими значительные достижения;

- тематические дни с участием представителей Университета;
- мастер-классы от представителей факультетов;
- комплексы занятий с участием представителей факультетов.

Заключены партнерские соглашения с Санкт-Петербургским государственным бюджетным учреждением «Центр поддержки молодежных инициатив «ВЕКТОР».

Организовано взаимодействие с Рощинской детской библиотекой.

Особенности материально-технического обеспечения программы

- Клуб, вмещающий 250 человек
- Помещения занятий кружками
- Медиа-центр
- Уличная площадка для спортивных мероприятий
- Холлы для отрядных дел

Информационно-методическое обеспечение программы

- презентация основ корпоративной культуры лагеря и основных ценностных и смысловых ориентиров в работе коллектива на методическом собрании до смены;
- помощь педагогическому составу в подборе литературных и иных информационных источников для подготовки к работе;
- онлайн конференция/очное занятие с педагогическим составом до начала смены с целью знакомства с концепцией программы;
- очная встреча педагогического коллектива с детальным разбором программы смены.

Внутриотрядная деятельность

Внутриотрядная деятельность является основным инструментом реализации программы, сплочения «дружины» (отряда) и личностного развития каждого «хранителя». Она выстраивается в логике общей легенды, дополняя общелагерные события и формируя глубокие, доверительные отношения внутри малой группы.

I. Цели и принципы внутриотрядной работы

Цели:

1. Создать сплоченную, дружественную и безопасную среду внутри отряда — малую общину («род») в рамках большого «Града».
2. Обеспечить личностное включение каждого ребенка в легенду смены через малые дела и ритуалы.
3. Реализовать индивидуальный подход, выявить и развить таланты, склонности и лидерские качества каждого участника.
4. Сформировать навыки самоорганизации, взаимопомощи и коллективного планирования в рамках отрядного самоуправления («Совет Дружины»).

Принципы:

- принцип принадлежности: «Мы — один род, одна дружина. Наша сила — в единстве»;
- принцип личного вклада: «У каждого в дружине есть свое дело и свой дар для общего спасения Града»;
- принцип ритуала и традиции: ежедневные отрядные ритуалы создают ощущение стабильности, безопасности и общности;
- принцип рефлексии: регулярное обсуждение прожитого дня («Огонек») для осмысления опыта, эмоций и выстраивания отношений.

II. Ежедневный цикл внутриотрядной деятельности

Каждый день в жизни дружины строится по единому алгоритму, обеспечивающему стабильность и последовательное погружение в легенду.

Время / Название	Содержание и методы	Педагогические задачи
1. Утренний сбор «Совет у камня» (после завтрака)	<p>Форма: Стоя в кругу, передавая символический предмет («говорящую дубинку», камень).</p> <p>Содержание: Вожатый-«старейшина» задает тон дня: объявляет «задачу дня» (например, «сегодня нам нужно узнать секрет древних узоров»). Краткое планирование, распределение персональных ролей на день («дозорный», «хранитель времени», «летописец»).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Настроить на предстоящий день, актуализировать общую цель. • Развить навыки планирования. • Дать каждому ребенку ощущение значимости через малую, но понятную ответственность.
2. Отрядное дело / мастерская «Тайны рода» (дневное время)	<p>Форма: Мастер-класс, подготовка к общелагерному событию, внутренняя игра.</p> <p>Содержание: Деятельность, направленная на укрепление уникальности отряда: создание отрядной «берестяной грамоты» (летописи), разучивание своей, отличной от других, хороводной фигуры, изготовление отличительных элементов костюма (браслеты, повязки) или части общего отрядного артефакта для «Сердца Града».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Укрепить групповую идентичность. • Развить творческие и практические навыки в малой группе. • Создать уникальный продукт, которым отряд может гордиться.

<p>3. Вечерний ритуал «Нить дня» (перед общим «Плетением Нити Памяти»)</p>	<p>Форма: Тихое обсуждение в кругу. Содержание: Подготовка к общелагерному ритуалу. Отряд решает: каким одним «обрывком памяти» (что узнали/возродили) и каким «новым узором» (что создали) они поделятся сегодня с Вече Града. Коллегиально выбираются 1-2 человека для срезания нити/привязывания ленты.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развить навыки коллективного принятия решений. • Осуществить рефлексиию дня в контексте легенды. • Подготовить отряд к публичному действию, снизив тревожность.
<p>4. «Огонек» («У костра дружбы») (перед сном)</p>	<p>Форма: Интимная беседа при приглушенном свете, возможно с «живым огнем» (свеча, гирлянда, проектор). Содержание: Ритуальные вопросы: «Каким добрым делом запомнился день?», «Кому из дружины я благодарен сегодня и за что?», «Что я открыл в себе?». Обсуждение не событий, а чувств и отношений. Можно использовать «коврик дружбы» — тот, на кого он положен, говорит.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Создать атмосферу доверия и открытости. • Развить эмоциональный интеллект, эмпатию. • Снять напряжение, разрешить мелкие конфликты. • Закончить день на позитивной, объединяющей ноте.

III. Система отрядного самоуправления («СОВЕТ ДРУЖИНЫ»)

В рамках отряда действует своя система управления, интегрированная в общую систему «Вече Града».

Должность (в легенде)	Функции и обязанности	Педагогический смысл
Воевода	<ul style="list-style-type: none"> • Представляет дружину на «Вече Града». • Отвечает за общий настрой и дисциплину. • Координирует работу «урядников». 	Развитие лидерских качеств, ответственности за коллектив.
Урядник очага (Ответственный за быт)	<ul style="list-style-type: none"> • Следит за чистотой и порядком в комнатах/палатках. • Отвечает за дежурство по столовой, полив цветов. 	Формирование хозяйственности, заботы об общем пространстве.
Урядник летописи	<ul style="list-style-type: none"> • Ведет «Летопись дружины» (дневник, фото, видео). • Отвечает за оформление отрядного уголка («Сокровищницы»). 	Развитие творческих и организаторских способностей, внимания к деталям.
Урядник тайных троп (Физорг)	<ul style="list-style-type: none"> • Организует утреннюю зарядку. • Отвечает за спортивный инвентарь и подготовку к «Богатырским игрищам». 	Популяризация здорового образа жизни, развитие организаторских навыков.
Урядник веселия (Культорг)	<ul style="list-style-type: none"> • Придумывает малые игры в «свободную минуту». • Помогает вожатому в подготовке творческих номеров. 	Развитие креативности, умения разряжать обстановку, работать на аудиторию.

Принципы работы: Должности могут быть ротационными (смена каждые 3-4 дня), чтобы дать попробовать себя многим. Важно, чтобы это была не формальность, а реальная зона ответственности, поддерживаемая вожатым.

IV. Тематические внутриотрядные активности

Помимо ежедневного цикла, вожатый проводит специальные активности для решения конкретных задач развития отряда.

Название активности	Задача	Краткое описание
Игра «Веревочный курс “Доверие рода”»	Сплочение, преодоление барьеров.	Серия физических и интеллектуальных заданий, которые можно выполнить только всем отрядом (пройти «болото» по кочкам, составить фигуру с закрытыми глазами и т.д.).
«Тайный друг»	Развитие эмпатии, внимания друг к другу.	В начале дня каждый вытягивает имя другого участника отряда и становится его «тайным другом» на день, совершая для него мелкие добрые дела (положить записку, помочь). Вечером — угадывание.
Создание «Карты сокровищ рода»	Формирование групповой истории и ценностей.	Совместное рисование карты, на которой отмечаются «горы» (трудности, которые преодолели), «реки» (потоки радости), «леса» (тайны и открытия) и главное «сокровище» дружины.

«Суд чести» (решение конфликтов)	Обучение ненасильственному разрешению конфликтов.	Ритуализированное обсуждение конфликта в кругу. Каждая сторона говорит, передавая «камень правды». Ищется решение, устраивающее всех. Вожатый — модератор.
----------------------------------	---	--

Внутриотрядная деятельность — это сердцевина смены, где зарождается настоящая дружба, где каждый ребенок находит свое место и где абстрактная легенда «Возрождения Града» становится личной историей роста, взаимопомощи и созидания маленькой, но крепкой общины.

Система дополнительного образования

Для программы смены «Древняя Русь: хранители Града» система дополнительного образования должна органично вписаться в общую легенду и служить ключевым инструментом для достижения её целей. Она не будет обособленной, а станет одним из основных механизмов, через которые дети будут «возрождать» утраченные знания и «созидать» новое.

Цели и задачи системы дополнительного образования в рамках смены

Система ставит перед собой следующие задачи, полностью соответствующие легенде смены:

- практическое «возрождение» утраченных знаний и ремёсел эпохи Древней Руси.;
- личностно-творческое «созидание»: развитие художественных, технических и коммуникативных способностей через создание новых продуктов (гимна, герба, элементов спектакля);
- сплочение «дружин» в процессе совместной творческой и проектной деятельности.;

- профориентация и социальная адаптация через погружение в исторические роли (летописец, мастер, сказитель).

Основные организационные формы реализации

Форма в рамках легенды	Содержание и механизм работы	Какие задачи решает
Тематические мастерские («Палаты Града»)	Постоянно действующие творческие объединения, куда дети записываются по интересам на всю смену или её этапы. Работают по расписанию во «время мастерства». Примеры: Палата Ремёсел (обереги, роспись), Палата Летописцев (оформление свитков), Палата Зодчих (макетирование).	Практическое «возрождение» утраченных знаний, глубокое освоение навыка, личностно-творческое «созидание», профориентация.
Цикл мастер-классов («Путь к мастерству»)	Краткосрочные (1-2 занятия) практические занятия по конкретной технике, которые посещают все отряды по графику. Например: мастер-класс по плетению пояса, лепке глиняной свистульки, основам хоровода.	Широкий охват участников, знакомство с разнообразием ремёсел, получение базовых навыков для участия в общих делах.
Проектные лаборатории («Совет умельцев»)	Временные творческие группы, созданные для решения конкретной задачи смены: разработка и пошив костюмов для спектакля, создание масштабного арт-объекта «Сердце Града», написание сценария финального обряда.	Сплочение «дружин» в совместной деятельности, творческое «созидание» сложного продукта, развитие командной работы и управления проектами.

Открытые студии и творческие пространства («Горница»)	Свободные форматы в специально оборудованном помещении или на площадке, где дети могут самостоятельно или с консультацией педагога заниматься творчеством: рисовать эскизы герба, репетировать, мастерить.	Поддержка инициативы и самостоятельности, создание условий для индивидуальной траектории развития, рефлексия и неформальное общение.
---	--	--

Методы и педагогические технологии

Задачи реализуются не только через формы, но и через конкретные методы работы внутри них:

1. Метод погружения в исторический контекст: все занятия начинаются с краткого рассказа-легенды о происхождении ремесла или традиции («Почему на Руси плели именно такие узоры?», «Какую роль играл гуслир?»).
2. Практико-ориентированный и деятельностный подход: 80% времени занятия отводится под практику. Теория даётся дозированно, по мере необходимости для выполнения конкретного задания («Чтобы сделать обережную куклу, нужно знать три простых правила...»).
3. Метод проектов: работа в проектных лабораториях строится по четкому алгоритму: постановка проблемы (как нам создать «Сердце Града?»), планирование, распределение ролей, сбор информации, создание продукта, презентация.
4. Технология коллективной творческой деятельности (КТД): При подготовке общих дел (спектакль, концерт) используется метод КТД, где дети совместно на всех этапах — от замысла до реализации — создают общий продукт.
5. Игровые методы и сторителлинг: обучение навыкам проходит через игру («Расшифруй послание предков» — про письменность,

«Помоги кузнецу» — про логику построения макета). Педагог выступает как «носитель древнего знания».

Интеграция в общую программу смены

Система дополнительного образования не работает изолированно. Её результаты напрямую «замыкаются» на ключевые процессы смены:

- Связь с мотивацией: продукты, созданные в мастерских, становятся «вкладом» отряда в общее дело. Готовый оберег, часть макета или выученная песня приносят баллы для «Кольца Памяти» и «Сокровищницы дружины».
- Связь с ключевыми событиями: все созданное в «Палатах» и лабораториях становится содержанием итоговых мероприятий: выставки работ, фестиваля «Сказ на все времена», финального обряда.
- Связь с рефлексией: на «огоньках» дети обсуждают не только что они сделали, но и какие умения приобрели или открыли в себе («Я научился держать резец», «Оказалось, у меня хорошо получается придумывать орнаменты»).

Система дополнительного образования становится основным каналом, через который абстрактные цели «возрождения» и «созидания» превращаются в конкретные умения, продукты и личные открытия каждого участника смены.

Результатом деятельности кружков (творческих мастерских) в конце смены «Древняя Русь: хранители Града» является не просто набор поделок, а целостное событие — «Ярмарка Мастерства и Праздник Возрождения Града», где демонстрируется и материальный, и социальный, и личностный вклад каждого участника в общее дело.

Конкретные итоговые результаты деятельности

Уровень результата	Формы представления и демонстрации	Педагогический и смысловой эффект
Материальный (Что создано?)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выставка-инсталляция «Сокровищница Возрожденного Града»: коллективный показ всех работ (обереги, глиняная посуда, расписные доски, берестяные грамоты, макеты). 2. Работающий арт-объект «Сердце Града»: центральный элемент, созданный совместными усилиями всех мастерских. 3. «Летопись смены»: оформленная книга или свиток с иллюстрациями, фотографиями и записями участников. 	Визуализация общего труда, ощущение сопричастности к созданию материального наследия, развитие эстетического восприятия.
Действенный-событийный (Что умеем и можем показать?)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Театрализованное представление «Легенда нашего Града»: спектакль, созданный на основе изученных былин и собственных сценариев, с использованием изготовленных костюмов и декораций. 2. Концерт-хоровод «Голос предков»: исполнение разученных народных песен, частушек, танцев, игра на народных инструментах. 3. Мастер-шоу «Дело мастера боится»: интерактивные площадки, где дети-«мастера» обучают гостей праздника 	Демонстрация приобретенных навыков в действии, развитие уверенности и социальной компетентности, передача опыта.

	<p>простейшим навыкам (сплести браслет, нарисовать узор).</p>	
<p>Личностно-рефлек сивный (Что изменилось в нас?)</p>	<p>1. Вручение «Свитка Мастера»: индивидуальная грамота-характеристика, где отмечены не результат, а качества, проявленные ребенком («За терпение в работе с глиной», «За смелость идеи», «За умение научить другого»).</p> <p>2. Символическая «клятва Хранителя»: ритуал, в котором дети обещают применять полученные знания и умения в жизни, хранить память о традициях.</p> <p>3. Создание «Капсулы времени» с пожеланиями будущим поколениям «хранителей» и ключевыми артефактами смены.</p>	<p>Осознание личного роста, формирование самооценки, основанной на усилиях и качествах, а не только на результате. Эмоциональное закрепление ценностей смены.</p>
<p>Методический (Что остается лагерю?)</p>	<p>1. Методическая копилка «Наследие Града»: сценарии лучших мастер-классов, фотографии этапов работы, шаблоны для поделок.</p> <p>2. Карточка творческих идей от детей для будущих смен.</p> <p>3. Альбом-портфолио с отзывами участников о работе в мастерских.</p>	<p>Создание воспроизводимого педагогического опыта, преемственность традиций лагеря, совершенствование программы.</p>

Как это работает в контексте всей смены?

Эти результаты не возникают сами по себе в последний день. Они являются логическим завершением системы мотивации и легенды:

1. Ключевые артефакты смены («Сердце Града», «Кольцо Памяти») создаются руками детей в мастерских и становятся центральными элементами финального обряда.
2. Продукты деятельности (поделки, песни) являются тем самым «вкладом» отряда, который превратился в ленты на «Кольце Памяти» и баллы в «Сокровищнице дружины».
3. Финальное событие «Праздник Возрождения Града» — это и есть та самая кульминация, ради которой велась вся работа кружков. Дети не просто отчитываются, а проживают триумф — их знания и умения становятся силой, которая «изгоняет Туман Забвения».

Результат — это сложный сплав материального продукта, публичного действия, личного осмысления и созданной традиции, который оставляет у каждого участника чувство глубокой гордости, сопричастности и осмысленности всего, что происходило на смене.

Направленность в рамках программы	Варианты форм в лагере («Палаты Древнего Града»)	Связь с легендой и миссией смены
Художественная	<p>Студия «Узорочье» (декоративно-прикладное творчество): создание оберегов, роспись по дереву, набойка на ткани, лепка из глины.</p> <p>Мастерская «Былинный театр»: постановка сцен из легенд, обучение сценической речи, изготовление масок и простых кукол.</p> <p>Хор «Гусляры»: разучивание народных песен, частушек, освоение простейших народных инструментов (ложки, трещотки).</p>	<p>«Возрождение» народных промыслов и фольклорных форм. «Созидание» новых элементов для гимна, театрализованных обрядов, оформления «Сердца Града».</p>

Техническая (в историческом контексте)	<p>Кружок «Градоделцы»: создание макетов крепостных башен, мостов, «Сердца Града» из картона, дерева, природных материалов.</p> <p>Лаборатория «Летописная»: изучение основ древнерусской письменности (устав, скоропись), оформление «Свитка достижений» и берестяных грамот, создание карты местности.</p>	<p>«Возрождение» древних строительных и письменных технологий.</p> <p>Практическое применение навыков для фиксации истории смены и создания её материальных символов.</p>
Туристско-краеведческая	<p>Клуб «Следопыты»: основы ориентирования на местности по природным признакам, краеведческие мини-экспедиции по территории лагеря (изучение растений, рельефа), организация «эко-десанта» (уборка территории как забота о своей «земле»).</p>	<p>«Возрождение» связи с землёй, изучение её особенностей.</p> <p>Формирование бережного отношения к «своему Граду» и его окрестностям.</p>

Организация и интеграция в жизнь лагеря

1. Формы объединений: Основной формой станут тематические мастерские («Палаты») с гибким графиком. Дети смогут записываться на разные мастер-классы в течение смены, а также работать в постоянных группах над итоговыми проектами (например, над созданием «Сердца Града»).
2. Режим работы: Занятия будут проходить в отведённое время во второй половине дня («время мастерства»). Часть активностей, например, подготовка к общему спектаклю или работа над большим макетом, может быть организована как общеотрядное или межотрядное дело.

3. Связь с системой мотивации: Успехи и продукты, созданные в мастерских, становятся основанием для награждения личными «дирхемами» и групповыми «вкладами» в «Кольцо Памяти». Например, готовый оберег, созданный в «Студии «Узорочье», или часть макета, сделанная в кружке «Градодельцы», приносят отряду баллы и признание.
4. Итоговый результат: Все продукты творчества (обереги, макеты, летописи, разученные песни и танцы) будут представлены на финальном «Празднике Возрождения Града» и станут частью общего наследия смены. Лучшие работы могут быть отмечены специальными грамотами («За верность традициям», «За мастерство созидания»).

Эта система превращает дополнительное образование из набора кружков в единый, увлекательный и осмысленный путь, где каждое умение, полученное ребёнком, становится его личным вкладом в общую победу над «Туманом Забвения».

Электронные ресурсы для реализации мероприятий

Назначение / Категория	Примеры платформ и сервисов	Возможное применение в программе «Древняя Русь»
Создание игр и викторин	Kahoot!, Quizizz, Wordwall	Проведение тематических викторин («Былинный батл», «Знатоки славянской мифологии»).
Организация квестов	Actionbound, IZI.travel , Google Forms	Создание цифрового квеста «По следам древних мастеров» с аудио-подсказками и заданиями на территории лагеря.

Совместная работа и творчество	Padlet, Miro, Canva	Ведение общей «Летописи смены», совместное создание карты «Града», дизайн гербов отрядов.
Образовательный контент	YouTube, Arzamas, «Культура.РФ»	Просмотр тематических документальных фильмов, лекций по истории и культуре Древней Руси.
Управление и коммуникация	Google Диск, Discord, Telegram	Обмен файлами между водителями, закрытый канал для оперативных объявлений и обсуждений с детьми.

Список литературы

1. Алексеев, С. Рассказы о русских царях / С. Алексеев. — М.: Детская литература, 1989. — 95 с.
2. Алеева, Н. Герои русской истории / Н. Алеева. — М.: Белый город, 2005. — 47 с.
3. Археология СССР. Древняя Русь. Быт и культура / отв. ред. Б. А. Рыбаков. — М.: Наука, 1997. — 368 с.
4. Библиотека литературы Древней Руси: в 20 т. / РАН, ИРЛИ (Пушкинский Дом); под ред. Д. С. Лихачева, Л. А. Дмитриева, Н. В. Поньрко. — СПб.: Наука, 1997-2005.
5. Былины / сост., вступ. ст., обраб. текстов и примеч. Ю. Г. Круглова. — Л.: Лениздат, 1986. — 398 с.
6. Былеева, Л. В. Игры народов СССР / Л. В. Былеева, В. М. Григорьев. — М.: Физкультура и спорт, 1985. — 269 с.
7. Волков, А. Царьградская пленница: историческая повесть / А. Волков. — М.: Детская литература, 1979. — 160 с.

8. Греков, Б. Д. История культуры Древней Руси: в 2 т. / Б. Д. Греков, М. И. Артамонов. — М.: Изд-во АН СССР, 1951.
9. Домострой / подгот. текста и пер. В. В. Колесова. — М.: Советская Россия, 1990. — 304 с.
10. Древнерусская литература. Книга для чтения / сост. В. В. Кусков. — М.: Высшая школа, 2003. — 544 с.
11. Житие протопопа Аввакума, им самим написанное / подгот. текста и коммент. Н. К. Гудзия. — М.: Художественная литература, 1960. — 255 с.
12. Задонщина // Памятники литературы Древней Руси. XIV – середина XV века. — М.: Художественная литература, 1981. — С. 96–111.
13. Зодчество Древней Руси / М. А. Ильин. — М.: Наука, 1972. — 286 с.
14. Игры народов СССР: метод. пособие для педагогов / сост. В. Д. Пономарев. — М.: Просвещение, 1988. — 172 с.
15. Ильин, М. А. Зодчество Древней Руси / М. А. Ильин. — М.: Наука, 1972. — 286 с.
16. Ишимова, А. О. История России в рассказах для детей / А. О. Ишимова. — М.: Современник, 1993. — 510 с.
17. Киево-Печерский патерик / пер. Л. А. Дмитриева // Библиотека литературы Древней Руси. Т. 4. — СПб.: Наука, 1997. — С. 296–489.
18. Кирпичников, А. Н. Древнерусское оружие. Вып. 1-3 / А. Н. Кирпичников. — Л.: Наука, 1966-1971.
19. Коломинский, Я. Л. Психология детского коллектива. Командобразующие игры и упражнения / Я. Л. Коломинский. — Минск: Народная асвета, 1984. — 239 с.
20. Кончаловская, Н. Наша древняя столица / Н. Кончаловская. — М.: Детская литература, 1972. — 270 с.
21. Крутогоров, Ю. Русь былинная / Ю. Крутогоров. — М.: Малыш, 1985. — 32 с.

22. Кусков, В. В. Хрестоматия по древнерусской литературе / В. В. Кусков. — М.: Высшая школа, 2001. — 608 с.
23. Лаврентьевская летопись // Полное собрание русских летописей. Т. 1. — М.: Языки русской культуры, 1997. — 496 с.
24. Литвинова, М. Ф. Русские народные подвижные игры / М. Ф. Литвинова. — М.: Просвещение, 1986. — 78 с.
25. Маршак, С. Я. Вот какой рассеянный: стихи для детей / С. Я. Маршак. — М.: Детская литература, 1986. — 16 с.
26. Маслова, Г. С. Народный костюм Русского Севера / Г. С. Маслова. — М.: Наука, 1984. — 215 с.
27. Мельников, М. Н. Детский фольклор и народная культура / М. Н. Мельников. — Новосибирск: Наука, 1987. — 239 с.
28. Народные игры в детском лагере: метод. пособие для вожатых / сост. А. В. Иванова. — М.: ВЦХТ, 2006. — 94 с.
29. Некрылова, А. Ф. Русский народный календарь: Обычаи, поверья, приметы на каждый день / А. Ф. Некрылова. — М.: Азбука-классика, 2007. — 768 с.
30. Нечаев, Л. Е. Повесть о преподобном Сергии Радонежском / Л. Е. Нечаев. — М.: Малыш, 1991. — 32 с.
31. Никитина, Н. Матрешкина школа: обучающие игры, увлекательные задания... / Н. Никитина. — М.: Мозаика-Синтез, 2008. — 64 с.
32. Новицкая, М. Ю. Детский поэтический фольклор / М. Ю. Новицкая. — М.: Росмэн, 2002. — 128 с.
33. Новгородская первая летопись старшего и младшего изводов / под ред. А. Н. Насонова. — М.: Изд-во АН СССР, 1950. — 642 с.
34. Очерки русской культуры XIII–XV веков: в 2 ч. / под ред. А. В. Арциховского. — М.: Изд-во МГУ, 1969–1970.

35. Повесть временных лет / подгот. текста, пер., ст. и коммент. Д. С. Лихачева; под ред. В. П. Адриановой-Перетц. — СПб.: Наука, 1996. — 667 с.
36. Псковская судная грамота // Российское законодательство X-XX веков. Т. 1. — М.: Юридическая литература, 1984. — С. 330–337.
37. Рабинович, М. Г. Одежда народов Восточной Европы (древность – средневековье) / М. Г. Рабинович. — М.: Наука, 1986. — 271 с.
38. Раппопорт, П. А. Древнерусское жилище / П. А. Раппопорт. — Л.: Наука, 1975. — 180 с.
39. Рассказы о православных святых: сборник / сост. С. С. Куломзина. — М.: Круг, 1991. — 190 с.
40. Русская Правда // Российское законодательство X-XX веков. Т. 1. — М.: Юридическая литература, 1984. — С. 47–113.
41. Русские народные сказки / собр. А. Н. Афанасьевым. — М.: Правда, 1982. — 576 с.
42. Рыбаков, Б. А. Ювелирные изделия Древней Руси / Б. А. Рыбаков. — М.: Наука, 1971. — 216 с.
43. Сборник игр и упражнений для уроков литературного чтения / сост. К. А. Фирулева. — М.: ВАКО, 2010. — 112 с.
44. Сказание о Борисе и Глебе // Библиотека литературы Древней Руси. Т. 1. — СПб.: Наука, 1997. — С. 328–349.
45. Сказание о Мамаевом побоище // Воинские повести Древней Руси. — Л.: Лениздат, 1985. — С. 134–200.
46. Слово о полку Игореве / пер., вступ. ст. и коммент. Д. С. Лихачева. — Л.: Советский писатель, 1985. — 175 с.
47. Соболева, Н. Н. Древнерусская мелкая пластика / Н. Н. Соболева. — М.: Искусство, 1985. — 158 с.
48. Тематические смены в летнем лагере. Сценарии, игры, тренинги / авт.-сост. Л. В. Голованова. — Ростов н/Д: Феникс, 2004. — 256 с.

49. Умаханова, Р. И. Историко-литературная игра «Древняя Русь от IX до XII века» для учащихся 6-7 классов / Р. И. Умаханова // Преподавание истории в школе. — 2015. — № 8. — С. 45–52.
50. Успенский, Л. А. Русская иконопись / Л. А. Успенский. — М.: Искусство, 1988. — 237 с.
51. Фирулева, К. А. Сборник игр и упражнений для уроков литературного чтения / К. А. Фирулева. — М.: ВАКО, 2010. — 112 с.
52. Хожение за три моря Афанасия Никитина / подгот. текста и коммент. Я. С. Лурье. — Л.: Наука, 1986. — 212 с.
53. Хрестоматия по древнерусской литературе / сост. М. Е. Федорова, Т. А. Сумникова. — М.: Высшая школа, 1985. — 432 с.
54. Шпикалова, Т. Я. Энциклопедия народных промыслов и ремесел / Т. Я. Шпикалова. — М.: АСТ-Пресс Книга, 2012. — 256 с.
55. Былеева, Л. В. Русские народные подвижные игры / Л. В. Былеева. — М.: Физкультура и спорт, 1984. — 269 с.
56. Голованова, Л. В. Коллективные творческие дела в лагере / Л. В. Голованова. — Ярославль: Академия развития, 2002. — 192 с.
57. Селевко, Г. К. Игровые технологии в образовательном процессе / Г. К. Селевко. — М.: Народное образование, 2005. — 176 с.
58. Сергеев, И. С. Как организовать проектную деятельность учащихся / И. С. Сергеев. — М.: АРКТИ, 2005. — 80 с.
59. Ипатьевская летопись // Полное собрание русских летописей. Т. 2. — М.: Языки русской культуры, 1998. — 648 с.
60. Ранчин, А. М. Борис и Глеб / А. М. Ранчин. — М.: Молодая гвардия, 2013. — 302 с.