

Детский оздоровительный лагерь “Ракета”

Ленинградская область, п. Смолячково

УТВЕРЖДАЮ:

Начальник управления
функционирования и развития
загородных объектов



Герасименко И.Б.

Общеобразовательная общеразвивающая программа

«Эпоха великих открытий: спасатели карты времени»

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

История человечества — это история открытий, расширяющих границы известного мира и меняющих представления о себе и планете. Дух исследователя, смелость, любознательность и умение работать в команде — это качества, которые во все времена двигали прогресс и остаются ключевыми для развития личности в современном мире. Обращение к наследию эпохи Великих географических открытий позволяет в увлекательной игровой форме развить эти качества, формируя у подрастающего поколения глобальное мышление, уважение к истории и интерес к познанию.

Настоящая смена «Эпоха великих открытий: спасатели карты Времени» направлена на интеллектуальное, творческое и социально-лидерское развитие детей и подростков через глубокое погружение в историко-приключенческий контекст. Программа построена на интеграции знаний по истории, географии и основам навигации с элементами командной квест-деятельности, творческого моделирования и спортивно-тактических игр. Участвуя в сюжетно-ролевой игре, участники не только приобретут новые практические навыки, но и осознают ценность сотрудничества, целеустремленности и совместного преодоления трудностей для достижения общей цели.

Общая характеристика:

Данная смена организована по тематике великих географических открытий и проходит под девизом: «За горизонтом — новые миры и новые ты!». Основная идея заключается в пробуждении у детей духа исследования, формировании навыков стратегического планирования, логического мышления и командной работы через проживание роли первооткрывателей, спасающих общее наследие.

Легенда:

Участники смены выступают в роли юных капитанов и картографов

Академии Искателей. Их миссия — восстановить похищенную коварным Картачом «Карту ремени», следуя по маршрутам великих путешественников прошлого. В течение смены команды-экипажи проходят через ключевые исторические эпохи, выполняют исследовательские и творческие задания, преодолевают испытания, чтобы собрать фрагменты карты и в финале одержать интеллектуально-волевою победу над силами, скрывающими знания.

Цель смены:

Организация и проведение итоговой большой экспедиции «Против Картача», в рамках которой все отряды объединят полученные фрагменты «Карты времени», применят освоенные навыки навигации, логики и взаимовыручки в финальном квесте и торжественно восстановят целостность карты как символа общих достижений, знаний и дружбы.

Программа по направлениям:

Интеллектуально-исследовательское направление:

- изучение основ навигации и картографии: мастер-классы по созданию простейших компасов, чтению карт и звезд.;
- практическое исследование маршрутов великих путешественников (Генрих Мореплаватель, Колумб, русские землепроходцы);
- решение логических головоломок, географических загадок и расшифровка старинных «посланий» в рамках квестов;
- освоение практических навыков выживания и ориентирования на местности («Узелковая грамота», «Секреты следопыта»).

Творческо-созидательное направление:

- создание материальных атрибутов эпохи: корабельных флагов, «бортовых журналов» отряда, «доспехов» и «артефактов» из природных материалов;

- художественное оформление фрагментов общей «Карты Времени»;
- творческие мастерские: «Зарисовки натуралиста», моделирование «каравелл» из подручных средств.
- разработка и представление легенд своего отряда-«экипажа».

Спортивно-тактическое направление:

- командные игры на сплочение и стратегию: «Морской лабиринт», «Экспедиционный квест», «Зимовье» с элементами туризма;
- спортивные эстафеты, имитирующие преодоление природных препятствий (переправы, переноска «груза», «добыча пищи»);
- финальная комбинированная игра «Иллюзорный лабиринт», объединяющая физическую ловкость и интеллектуальное решение.

Программа смены нацелена на формирование активной познавательной позиции, развитие лидерского потенциала и коммуникативных компетенций в процессе коллективной игры. Итоговым мероприятием станет торжественное «Восстановление Карты Времени», где участники визуализируют результаты общего пути, осознают свою роль в достижении значимой цели и закрепляют ценности дружбы, смелости и жажды знаний.

Актуальность

В современном мире, стремительно меняющемся под воздействием цифровых технологий и глобализации, формирование у подрастающего поколения ключевых «гибких» навыков — таких как креативное мышление, умение работать в команде, коммуникабельность и способность решать нестандартные задачи — выходит на первый план. Одновременно наблюдается дефицит живого, приключенческого опыта и глубокого интереса к истории как к источнику мудрости и вдохновения. По

данным исследований в области образования и психологии развития, именно игровое, сюжетно-ролевое погружение является наиболее эффективным методом для развития этих качеств у детей и подростков, способствуя формированию активной жизненной позиции и глобального мышления.

Особое значение имеет воспитание в молодом поколении духа исследователя, ответственности за общее дело и уважения к культурно-историческому наследию человечества. В условиях, когда виртуальное пространство часто подменяет реальный опыт открытий, создание образовательной среды, где дети через игру осваивают основы географии, истории, логистики и командной стратегии, становится важной педагогической задачей. Программа, построенная на принципах edutainment (обучение через развлечение), позволяет не только передать знания, но и сформировать у участников критическое мышление, настойчивость и способность к коллаборации — компетенции, критически необходимые для успеха в XXI веке.

Проведение смены на тему великих географических открытий позволяет создать целостное образовательно-приключенческое пространство, где каждый ребенок становится активным творцом истории. Таким образом, данная программа отвечает запросам времени на формирование адаптивной, любознательной и социально ответственной личности, способной ориентироваться в сложном мире и ценить силу коллективного интеллекта.

Нормативно-правовая база программы

Деятельность смены «Эпоха Великих Открытий: «Спасатели карты времени» соответствует приоритетам государственной политики в области образования, воспитания и организации детского оздоровительного отдыха, закрепленным в следующих документах:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», который определяет воспитание как деятельность, направленную на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации, формирование у обучающихся познавательного интереса и ответственности. Программа смены напрямую способствует достижению этих целей через тематическое погружение и коллективно-творческую деятельность.
2. Указ Президента РФ от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», где в числе ключевых целей обозначены «возможность для самореализации и развития талантов» и «воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности». Программа создает среду для реализации талантов каждого участника в интеллектуальной, творческой и спортивной сферах.
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р), которая выделяет такие приоритеты, как:
 - Развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности.
 - Гражданское воспитание, основанное на примерах героических деяний и исторических свершений.
 - Формирование у детей интереса к изучению истории и географии своей страны и мира.
 - Развитие навыков коллективной работы (командного духа).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 2.4.3648-20...», регламентирующее организацию воспитательной и оздоровительной работы с детьми в каникулярное

время. Программа обеспечивает необходимый баланс познавательной, двигательной активности и творчества в безопасных условиях.

5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, акцентирующая внимание на необходимости создания мотивирующих, практико-ориентированных и лично-развивающих образовательных программ, выходящих за рамки школьной дисциплинарности.

Проведение тематической смены «Эпоха великих открытий: «Спасатели карты времени» полностью соответствует духу и букве указанных нормативных актов. Она реализует задачи гражданско-патриотического и историко-культурного воспитания, способствует развитию метапредметных компетенций, создает условия для укрепления здоровья и формирует социально ответственное поведение через механизмы игрового взаимодействия и достижения общей значимой цели.

Новизна

Смена «Эпоха великих открытий: «Спасатели карты времени» предлагает интегративную модель образовательно-приключенческого отдыха, которая синтезирует классические формы лагерной деятельности с современными педагогическими и игровыми технологиями. Новизна программы заключается в следующих ключевых аспектах:

1. Уникальная нарративно-динамическая модель смены (сюжет как двигатель развития).

Программа построена не на наборе разрозненных мероприятий, а на единой сквозной легенде с элементами детектива и противостояния. Каждый день является логическим продолжением предыдущего, а все активности (творческие, спортивные, интеллектуальные) становятся

миссиями в рамках общего квеста. Это создает эффект глубокого погружения, где ребенок — не пассивный зритель, а главный герой и соавтор истории, что принципиально повышает личную мотивацию и вовлеченность.

2. Механика «живой» визуализации коллективного прогресса.

Ключевой инновационный элемент — интерактивная «Карта Времени», которая физически создается руками детей в течение смены. Это не просто украшение, а центральный символический артефакт и система геймификации. Процесс её восстановления через получение и присоединение фрагментов за достижения:

- дает моментальную, осязаемую обратную связь;
- визуализирует командный и общелагерный прогресс;
- создает эффект нарастающего праздника и общую «точку сборки» для всего лагеря.

3. Синтез исторического контента и формирования метапредметных навыков будущего.

Программа не ставит целью простое запоминание исторических фактов. Она использует контекст эпохи великих открытий как идеальную метафору для развития критически важных компетенций XXI века:

- навыки исследователя (постановка гипотез, сбор и анализ информации, работа с картами и инструментами) отрабатываются через поиск «артефактов»;
- командная коллаборация и распределение ролей моделируются в структуре «экспедиционного экипажа»;
- системное и пространственное мышление развивается при решении многоходовых головоломок и планировании маршрутов;
- эмоциональный интеллект и разрешение конфликтов тренируются в условиях смоделированного стресса (игровые «препятствия», необходимость договариваться с «аборигенами»).

4. Технология «Поступательного усложнения вызовов» в структуре этапов.

Каждый из трех тематических этапов (Мореплаватели, Конкистадоры, Землепроходцы) фокусируется на разном типе сложности:

- Этап 1: технико-логические задачи (построить, проложить маршрут).
- Этап 2: коммуникативно-адаптационные задачи (исследовать неизвестное, договориться, обменяться).
- Этап 3: задачи на выживание и взаимовыручку (преодолеть «суровые условия»).

Такой подход обеспечивает гармоничное развитие разных сторон личности и предотвращает эмоциональное выгорание от однотипной деятельности.

5. Финал как объединяющий кросс-командный проект.

Новизна заключительной миссии — в отказе от простого соревнования отрядов. Финальная игра «Против Картача» построена на принципе кооперации, где для победы над общим «противником» необходимо объединить все собранные знания, фрагменты карты и усилия всех отрядов. Это формирует более высокий уровень социальной ответственности — ответственности за целое (лагерь как сообщество), воспитывая не только командный, но и корпоративный дух.

6. Рефлексивный компонент через материальный результат.

Итогом смены становится не только эмоциональный опыт, но и совместно созданный материальный продукт — восстановленная Карта Времени. Этот артефакт становится мощным инструментом рефлексии: дети видят и физически ощущают результат своих усилий, что закрепляет чувство достижения и коллективной гордости, переводя опыт из разряда «развлечения» в разряд осмысленного созидания.

Новизна программы заключается в создании целостной экосистемы развития, где игра, обучение, творчество и социальное взаимодействие сплетены в единый, динамичный и лично значимый для каждого ребенка сюжет, результатом которого является как внутренний рост, так и внешний, коллективно созданный символический продукт.

Педагогическая целесообразность

Программа смены является педагогически целесообразной, так как она комплексно и системно решает ключевые задачи развития, воспитания и социализации детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря. Ее целесообразность обоснована следующими педагогическими принципами и достигаемыми эффектами:

1. Соответствие возрастным и психологическим особенностям участников.

Программа построена с учетом сензитивных периодов развития детей 7-15 лет: потребности в игре, приключении, героическом примере, групповой идентификации и самостоятельном действии.

Сквозной игровой сюжет удовлетворяет ключевую для этого возраста потребность в освоении социальных ролей (капитан, картограф, переговорщик, следопыт), что способствует профессиональному и личностному самоопределению в безопасных игровых условиях.

Поэтапное усложнение задач (от технических к коммуникативным и экстремальным) обеспечивает постоянную «зону ближайшего развития» для каждого ребенка, независимо от его исходного уровня.

2. Реализация принципов деятельностного и личностно-ориентированного подхода.

Ребенок выступает не объектом, а субъектом деятельности — активным «Искателем», от действий которого зависит успех общей миссии.

Разнообразие активностей (интеллектуальные квесты, творческие мастерские, спортивные испытания) позволяет каждому участнику проявить свои сильные стороны и быть признанным в группе, формируя ситуацию успеха.

Свобода выбора в рамках заданий (как оформить флаг, как распределить роли в экипаже, как решить головоломку) развивает инициативность и ответственность за принятые решения.

3. Формирование универсальных компетенций (soft skills) в социально-значимом контексте.

Программа создает естественные условия для отработки навыков, которые невозможно сформировать только через инструктаж:

Командная работа и коллаборация: Достижение цели (фрагмент карты) возможно только при слаженных действиях всего экипажа, что учит распределять задачи, слушать друг друга и поддерживать.

Коммуникация и ведение переговоров: Этап взаимодействия с «аборигенами» моделирует реальные ситуации культурного обмена, бартера и поиска взаимовыгодных решений.

Критическое и системное мышление: Необходимость отличать истинные артефакты от ложных, собирать карту из фрагментов, анализировать подсказки развивает логику и умение видеть целое за частями.

Эмоциональный интеллект и стрессоустойчивость: Игровые «препятствия» и ограничения по времени учат управлять эмоциями, конструктивно реагировать на неудачи и поддерживать товарищей в «сложных условиях экспедиции».

4. Интеграция образовательного и воспитательного компонентов.

Краеведческо-исторический компонент подается не как сухая информация, а как живое знание, необходимое для продвижения в игре, что резко повышает мотивацию к познанию.

Воспитание гражданственности и патриотизма происходит опосредованно, через гордость за свершения соотечественников (этап русских землепроходцев), через осознание вклада разных культур в мировую историю.

Формирование ценностных ориентиров: В процессе смены ненавязчиво утверждаются ценности смелости, любознательности, дружбы, честности, уважения к наследию и важности знаний.

5. Создание воспитывающей среды и детско-взрослой общности.

Легенда и общая цель объединяют детей, вожатых и педагогов в единую команду «Академии Искателей», стирая барьеры и создавая атмосферу сотрудничества.

Ритуал «Восстановления Карты» выступает мощным символическим инструментом сплочения, формируя общую историю и традицию лагеря.

Кооперативный, а не конкурентный финал воспитывает чувство общности и взаимной ответственности за результат всего лагеря, что является высшей формой социального воспитания.

6. Оздоровительный и психопрофилактический эффект.

Активная спортивно-приключенческая деятельность на свежем воздухе способствует физическому развитию и оздоровлению.

Игра как естественная для ребенка деятельность снимает психологическое напряжение, способствует эмоциональной разгрузке и профилактике цифровой зависимости.

Успешное проживание игровых трудностей и получение признания в группе повышают самооценку и уверенность в себе, что является ключевым фактором психологического благополучия.

Педагогическая целесообразность программы заключается в ее целостном воздействии на личность ребенка. Она проектирует специальную образовательно-игровую среду, где через проживание увлекательного сюжета происходит естественное и мотивированное развитие интеллектуальных, социальных, физических и нравственных

качеств, необходимых для успешной жизни в современном мире. Программа превращает лагерную смену из периода отдыха в насыщенное событие личностного роста и коллективного творчества.

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

Создание условий для интеллектуального, творческого и социально-личностного развития детей через погружение в игровую историко-приключенческую среду, моделирующую дух эпохи Великих географических открытий.

Данная цель раскрывается через следующие ключевые аспекты:

1. Создание мотивирующей развивающей среды:
 - формирование целостного игрового пространства (легенда, символы, ритуалы), которое стимулирует познавательную активность, воображение и вовлеченность каждого участника;
 - организация деятельности, где ребенок является не зрителем, а главным действующим лицом и соавтором общего сюжета.

2. Активизация интеллектуально-познавательной сферы:
 - стимулирование интереса к истории, географии, основам навигации и исследовательской деятельности через практико-ориентированные задания и квесты;
 - развитие логического, пространственного и критического мышления в процессе решения нестандартных задач и головоломок;
3. Развитие социальных компетенций и лидерского потенциала:
 - формирование и отработка навыков эффективной командной работы, коммуникации, распределения ролей и совместного принятия решений;
 - создание ситуаций для проявления и развития лидерских качеств, инициативности и ответственности за общее дело.
4. Содействие личностному росту и творческой самореализации:
 - предоставление возможностей для проявления индивидуальных способностей в различных видах деятельности (интеллектуальной, творческой, спортивной);
 - воспитание важных личностных качеств: целеустремленности, настойчивости, умения преодолевать трудности, уважения к истории и достижениям других культур;

Цель программы выходит за рамки организации досуга. Она направлена на целостное педагогическое воздействие, где через механизмы увлекательной игры и коллективного творчества происходит комплексное развитие личности ребенка, формирование у него активной жизненной позиции и актуализация внутренних ресурсов для новых «открытий» в собственной жизни.

Задачи

Для достижения поставленной цели программа реализует комплекс взаимосвязанных задач, сгруппированных по основным направлениям развития.

1. Образовательно-познавательные задачи:

- познакомить участников с ключевыми эпохами, событиями и выдающимися личностями периода Великих географических открытий в адаптированной, увлекательной форме;
- сформировать базовые представления о принципах навигации, картографии и ориентирования на местности через практические мастер-классы и игры;
- способствовать развитию исследовательских навыков: умения выдвигать гипотезы, искать и анализировать информацию, работать с картами и схемами;

2. Развивающие задачи:

- развивать навыки эффективной коммуникации, кооперации и разрешения конфликтов в процессе командного выполнения квестов и миссий;
- стимулировать логическое, пространственное и стратегическое мышление при решении головоломок, планировании маршрутов и прохождении «лабиринтов»;
- развивать творческие способности, воображение и креативный подход через участие в мастер-классах, создание артефактов и оформление общей «Карты Времени»;
- совершенствовать физические качества (ловкость, координацию, выносливость) в ходе спортивно-тактических игр и тематических эстафет.

3. Воспитательные задачи:

- воспитывать чувство коллективной ответственности, взаимовыручки и партнерства через совместное достижение общих целей (восстановление карты);
- формировать ценностное отношение к историко-культурному наследию, уважение к достижениям разных народов и эпох.
- содействовать развитию личностных качеств: инициативности, настойчивости, умения преодолевать трудности и адекватно оценивать свои достижения;
- воспитывать экологическое сознание и бережное отношение к природе через контекст исследования «новых земель» и взаимодействия с окружающей средой.

4. Организационно-педагогические задачи:

- создать целостную игровую среду, обеспечивающую глубокое погружение в легенду смены и эмоциональную вовлеченность каждого ребенка;
- обеспечить психологически безопасную и поддерживающую атмосферу, способствующую самораскрытию и комфортному общению;
- реализовать систему мотивации и визуализации достижений (механика фрагментов «Карты времени»), стимулирующую активность и фиксирующую личный и командный прогресс;
- организовать финальное событие (большая экспедиция), позволяющее обобщить полученный опыт, продемонстрировать достижения и закрепить позитивные социальные связи.

Данные задачи носят интегрированный характер и решаются комплексно в рамках всех мероприятий смены, обеспечивая достижение главной цели — гармоничного развития личности участника в условиях коллективной приключенческой игры.

Ожидаемые результаты

Задача	Ребенок должен знать	Ребенок должен уметь	Ребенок должен владеть	Методики оценки результативности
1. Образовательно-познавательные				
1.1. Познакомить с эпохой и личностями Великих открытий	Имена 3-5 ключевых путешественников (Колумб, Магеллан, Дежнёв) и их основные достижения. Понятия: «каравелла», «конкистадор», «землепроходец».	Работать с исторической картой: находить маршруты, континенты. Рассказать о своем вкладе в «экспедицию» отряда.	Навыком поиска и выделения ключевой информации из легенд, историй и подборок.	Викторина «Что? Где? Когда?» (устная или брейн-ринг). Анализ «Боргового журнала» отряда. Наблюдение за вовлеченностью в обсуждения.
1.2. Сформировать представления о навигации и картографии	Основные стороны света. Принцип работы компаса. Простые условные знаки на карте.	Определить стороны света с помощью компаса. Прочитать простую схему/план лагеря. Проложить маршрут по заданным точкам.	Навыком применения компаса на местности. Навыком чтения простой карты-схемы.	Практический квест «Морской лабиринт» (оценка точности прохождения маршрута). Мастер-класс «Создай компас» (оценка работоспособности модели).

2. Развивающие				
2.1. Развивать навыки коммуникации и кооперации	Основные правила эффективного общения в команде (слушать, предлагать, договариваться).	Четко формулировать свою мысль. Распределять роли в команде. Находить компромисс при решении спорных вопросов.	Навыком ведения переговоров (на этапе «Конкистадоры»). Техниками конструктивной обратной связи.	Метод экспертного наблюдения вожатых за групповой динамикой в ходе игр и квестов. Метод «рефлексивного круга» (обсуждение итогов дня: что получилось/не получилось в команде).
2.2. Стимулировать логическое и стратегическое мышление	Принципы решения логических задач и головоломок.	Выстраивать последовательность действий для достижения цели. Анализировать информацию и отделять важное от второстепенного.	Навыком командного решения многоходовых задач (финальная головоломка «Совета капитанов»).	Анализ успешности прохождения интеллектуальных станций в квестах. Решение финальной картографической головоломки (оценка скорости и точности).
3. Воспитательные				
3.1. Воспитывать коллективную ответственность и взаимовыручку	Ценность вклада каждого члена команды в общий успех.	Поддерживать товарища в сложной ситуации (в игре, при выполнении задания). Брать ответственность за часть общего задания.	Навыком поддержки и мотивации членов своей команды.	Метод экспертного наблюдения за поведением детей в условиях смоделированных трудностей («Зимовье»). Анализ анкет обратной связи (самооценка своего вклада в общее дело).

3.2. Формировать ценностное отношение к наследию	Значение открытий прошлого для современного мира.	Аргументированно высказать, почему важно сохранять память об истории.	Уважительным отношением к символике, традициям и результатам труда других отрядов (общая Карта).	Беседа-дискуссия «Зачем нам Карта Времени?» в конце смены. Анализ творческих работ (эссе, рисунки на тему открытий).
--	---	---	--	--

4. Организационно-педагогические

4.1. Обеспечить погружение и вовлеченность	Сюжет легенды и свою роль в ней.	Следовать игровому сюжету, поддерживать легенду в общении. Активно участвовать в предложенных активностях.	Навыком перевоплощения и проживания игровой роли.	Высокий процент добровольного участия в мероприятиях. Эмоциональный отклик и вовлеченность, фиксируемые методом наблюдения.
4.2. Создать психологически безопасную среду	К кому из взрослых можно обратиться за помощью.	Открыто выражать свои эмоции и мнение в безопасном формате (круг рефлексии).	Навыками саморегуляции и конструктивного выражения эмоций.	Анкетирование (анонимное) об эмоциональном комфорте в отряде и лагере. Низкий уровень конфликтности, фиксируемый педагогическим наблюдением.

Содержание программы

Легенда смены

Пролог: наследие академии искателей

Давным-давно, когда мир был огромен и полон тайн, а на старинных картах вместо неизведанных земель красовались гордые надписи «Здесь могут быть драконы», существовало тайное общество — Академия искателей. Это были не просто путешественники, а хранители знаний, картографы, записывающие историю открытий, и капитаны, чьи сердца горели жаждой познания. Из поколения в поколение они передавали величайшую ценность — «Карту времени». Это была не обычная карта. На ней жили не только контуры материков, но и сами маршруты великих путешественников, их открытия, секреты неисследованных земель и мудрость целых эпох. Карта связывала прошлое с будущим, вдохновляя новые поколения на подвиги.

Но в тени истории прятался Картач — завистливый и могущественный дух забвения. Он верил, что истинные знания должны принадлежать лишь избранным, а миру нужны лишь удобные иллюзии. Он не мог вынести света великих открытий. И когда академия ослабела, он нанёс удар — похитил ключевые фрагменты карты времени, рассеяв их по разным эпохам, а на их место водрузил хитрые ловушки, иллюзии и фальшивые земли.

Без карты нити времени стали рваться. Люди начали забывать героев прошлого, маршруты исчезали из памяти, а новые открытия стали невозможны. Миру грозила эпоха Великого забвения.

Настоящее: призыв к новому поколению

Но дух академии не угас. Сегодня он обращается к вам, новому поколению искателей! Вам выпала честь и ответственность стать Спасателями карты времени.

Ваша миссия — отправиться в опасное путешествие сквозь эпохи, пройти по следам великих первооткрывателей и вернуть похищенные фрагменты. Вам предстоит:

1. Повторить путь отважных мореплавателей, чтобы восстановить искусство навигации.
2. Исследовать земли Нового света, чтобы научиться понимать другие культуры и находить общий язык.
3. Преодолеть суровые преграды землепроходцев, чтобы закалить дух и волю.
4. Объединиться в решающей битве с Картачом, разгадать его иллюзии и собрать карту воедино.

Каждый отряд — это экипаж корабля «Надежда». У вас есть свой капитан и штурман, картограф и хранитель журнала. Ваш лагерь — это ваша судоверфь и база для подготовки. А в центре всего висит пустая основа — великая Карта Времени, ожидающая своего восстановления.

Эпилог: что ждёт впереди?

Картач будет строить козни. Он подбросит вам ложные карты, устроит шторма непонимания и попытается посеять раздор в ваших экипажах. Но он не учел одного — силы дружбы, пытливого ума и отважного сердца, которые живут в каждом Искателе.

Собрав все фрагменты и поместив на место последний — «Сердце карты», вы не просто выполните миссию. Вы докажете, что свет знаний сильнее тьмы забвения. Вы восстановите связь времён и откроете новую страницу в летописи академии — страницу, которую напишете вы сами.

Готовы ли вы вступить в легенду? Поднять паруса и взять курс навстречу открытиям? Тогда добро пожаловать на борт, искатели! Карта времени ждёт своих героев!

Механизм реализации

Реализация программы «Эпоха Великих Открытий: Спасатели Карты Времени» осуществляется через интеграцию организационной структуры, игровых механик, педагогических технологий и системы оценивания в единый цикл на протяжении всей смены.

1. Организационная структура и ролевая модель

Детский коллектив: формируется в экипажи (отряды) по 12-15 человек. Каждый экипаж:

- выбирает/назначает роли: капитан (лидер), штурман (отвечает за навигацию в играх), картограф (ведет «Бортовой журнал», отвечает за фрагмент карты), боцман (организует быт и дисциплину), натуралист (собирает и описывает «находки») и др.;
- создает атрибутику: придумывает название, девиз, изготавливает флаг и элементы формы.

Педагогический коллектив: Выступает в роли Совета Старших Искателей (ССИ):

- Директор лагеря: великий картограф, хранитель легенды и главный координатор;
- вожатые-педагоги: старшие искатели, капитаны-наставники для своих экипажей, проводники по сюжету;
- педагоги доп. образования / инструкторы: мастера-навигаторы, проводящие мастер-классы и ответственные за отдельные испытания.

2. Сценарно-игровой механизм

Реализация происходит через последовательное прохождение сюжетных этапов, каждый из которых включает три взаимосвязанных блока:

Блок	Содержание	Время (примерное)
А. Утренний сбор / Тактический брифинг	Объявление легенды дня, получение карты-задания от Совета СИ, постановка цели, планирование действий экипажем.	30 мин. (после завтрака)
Б. Основная деятельность фаза	Выполнение миссий этапа через: <ul style="list-style-type: none"> • Спортивно-тактические игры и квесты. • Творческие мастерские и проекты. • Интеллектуальные головоломки и исследования. 	2-3 часа (в первой/второй половине дня)
В. Вечерний совет / Рефлексия и награждение	Подведение итогов дня в экипажах и на общелагерном круге. «Отчет» экипажей о выполнении миссии. Торжественное вручение ФРАГМЕНТА КАРТЫ за успех и его размещение на общем полотне.	40-60 мин. (перед сном)

3. Ключевая игровая механика: «Восстановление карты времени»

Материальный носитель: в видимом месте (актовый зал, холл) размещается большое полотно — основа карты времени (контур мира или стилизованная карта с пустыми областями).

Фрагменты карты: за каждую победу в этапной миссии или успешное прошение квеста отряд получает уникальный магнитный/липкий фрагмент (например, «Компасная роза», «Контур Южной америки», «Маршрут «Святой Марии»).

Ритуал прикрепления: ежедневно на Вечернем совете экипаж, добившийся успеха, публично размещает свой фрагмент на общую Карту. Это визуализирует прогресс и создает общую историю.

Финальный акт: в последний день размещается центральный фрагмент — «Сердце карты», символизирующее полное восстановление знаний и победу над Картачом.

4. Педагогические технологии и методы

- технология коллективно-творческого дела (КТД): создание флага, журнала, модели корабля, финального представления;
- игровое проектирование и квест-технологии: все задания построены как последовательные шаги для решения общей проблемы;
- метод ситуационно-ролевого моделирования: дети действуют в рамках заданных исторических и игровых ролей;
- метод рефлексивного круга: ежедневное обсуждение «Что было? Что получилось? Что можно сделать лучше?»;
- технология «равный — равному»: старшие дети в отряде помогают младшим в освоении навыков.

5. Система стимулирования и оценивания

- накопительная система: успех измеряется не баллами, а количеством и значимостью собранных фрагментов Карты;
- групповая ответственность: фрагмент выдается всему экипажу, что стимулирует взаимопомощь;
- индивидуальное признание: в рамках экипажа отмечаются личные заслуги (звание «Лучший следопыт дня», «Хранитель традиций»), которые могут давать дополнительные тактические преимущества в играх.

6. Логистика и ресурсное обеспечение

Пространство: территория лагеря зонирована под «морской порт», «джунгли Нового света», «суровую тайгу».

Реквизит: компасы, карты, материалы для творчества (бумага, краски, ткани), конструкторы для моделей, снаряжение для спортивных этапов (конусы, веревки и т.д.).

Информационное сопровождение: «Уголок академии искателей» с легендой, картой прогресса, фотографиями и бортовыми журналами.

7. Циклограмма реализации (макроуровень)

- 1-2 дня: «Вступление в академию». Знакомство, формирование экипажей, запуск легенды, первичное сплочение.
- 3-8 дни: «Большая экспедиция». Последовательное прохождение 3-х тематических этапов (Мореплаватели, Конкистадоры, Землепроходцы). Каждый этап = получение 1-2 фрагментов Карты.
- 9 день: «Финальная миссия против Картача». Общелагерная кооперативная игра, объединение усилий всех экипажей.
- 10 день: «Торжество искателей». Награждение, закрытие смены, ритуал полного восстановления карты времени, прощание.

Данный механизм обеспечивает системность, предсказуемость для педагогов и постоянную вовлеченность детей, превращая смену в единое живое приключение с ясными правилами и высокой целью.

Система стимулирования

Система построена на балансе групповой ответственности (сплочение экипажа) и индивидуального признания (личностный рост), что позволяет мотивировать как коллектив в целом, так и каждого ребенка в отдельности.

Групповая система стимулирования

Цель: сплотить отряд (экипаж) для достижения общей стратегической цели — восстановления «Карты времени».

1. Основная валюта: «Фрагменты карты времени»

Что это: уникальные магнитные или липкие элементы (континенты, морские пути, компасные розы, корабли), из которых складывается общее полотно «Карты Времени» в лагере.

Как зарабатываются: вручаются всему экипажу за успешное выполнение ключевой миссии тематического этапа (например, победа в игре «Морской лабиринт» или прохождение квеста «Остров сокровищ»).

Эффект: создает зримый, накапливаемый результат общих усилий, укрепляет командный дух и чувство гордости.

2. «Уровень экипажа» (Геймификация)

Каждый экипаж начинает смену как «Шхуна» (1-й уровень). За собранные фрагменты и особые достижения экипаж может повышать свой статус:

- Шхуна (1 ур.) → Каравелла (2 ур.) → Галеон (3 ур.) → Флагман Академии (4 ур., макс.)
- Бонусы за уровень: право первым выбрать маршрут на следующем квесте, получение дополнительной подсказки, символический вымпел на отрядном месте.

3. Специальные групповые звания и привилегии

Присваиваются за выдающиеся командные действия:

- «Самый сплоченный экипаж» (за взаимовыручку) — право провести утреннюю зарядку для всего лагеря.
- «Экипаж первооткрывателей» (за креативность в решении задач) — специальный тематический фотосет.
- «Дипломаты смены» (за лучшие навыки переговоров на этапе с «аборигенами») — символические «медали» и право представить свой отряд на итоговом мероприятии.

Индивидуальная система стимулирования

Цель: распознать и отметить личный вклад, таланты и рост каждого ребенка, создать ситуацию успеха для всех.

1. Система званий и ролей «Академии искателей»

В рамках экипажа дети могут получать персональные звания за проявленные качества и компетенции. Эти звания дают внутриигровые преимущества.

- Следопыт: выдается за лучшие результаты в ориентировании.
Бонус: может один раз подсказать направление в командном квесте.
- Хранитель легенды: за знание исторических фактов и активное ведение «Бортового журнала». Бонус: дополнительная минута на подготовку в интеллектуальном конкурсе.

- Мастер узлов: за успехи на мастер-классе. Бонус: команда получает небольшой бонус к времени в эстафете, где нужны узлы.
- Посол доброй воли: за проявленные дипломатию и доброту. Бонус: может «защитить» одного члена команды от игрового штрафа.

2. «Карта Личных Качеств» (индивидуальный трекер роста)

У каждого ребенка есть личная «Карта искателя» (красочный буклет). В ней отмечаются не успехи, а проявленные качества:

- за смелость в новом деле — наклейка «Отважное сердце»;
- за помощь товарищу — наклейка «Рука дружбы»;
- за найденное нестандартное решение — наклейка «Острый ум»;
- за творческую идею — наклейка «Крылья фантазии».

Задача: собрать как можно больше разных наклеек, что поощряет разностороннее развитие.

3. Моментальное признание: «Благодарность капитана»

Вожатые (старшие искатели) в конце каждого дня публично в отряде отмечают 1-2 человек за конкретный позитивный поступок, который они увидели в течение дня (помог без напоминаний, утешил, проявил инициативу). Награда — символическая монета «Доблесть» или особый знак в личной карте.

4. Итоговое индивидуальное награждение

В финале смены, помимо общих командных грамот, вручаются персональные номинации, чтобы отметить всех:

- «Неутомимый исследователь» — за любознательность.
- «Оплот команды» — за надежность.
- «Генератор идей» — за креативность.
- «Лучший переговорщик» — за коммуникабельность.
- «Открытие смены» — самому позитивному и изменившемуся ребенку.

Принципы интеграции двух систем

1. **Приоритет группы:** индивидуальные бонусы и звания направлены на усиление команды (дополнительная подсказка, бонусное время). Личный успех работает на общий.
2. **Справедливость:** групповые фрагменты даются за командный результат. Индивидуальные звания — за личные качества и усилия, что позволяет отметить не только лидеров.
3. **Визуализация:** прогресс команды виден на общей «Карте Времени». Личный прогресс — в «Карте Искателя».
4. **Нематериальность:** основная «валюта» — признание, статус, возможности и эмоции. Материальные призы (если есть) носят символический характер (значки, грамоты, сувениры ручной работы).

Данная система формирует здоровую мотивационную среду, где ценятся и победа команды, и личностный рост каждого, что полностью соответствует образовательным и воспитательным целям программы.

Система самоуправления

Система построена на принципах игрового моделирования, распределения ответственности и совместного принятия решений в рамках легенды об Академии Искателей. Она призвана развивать лидерские качества, инициативу и навыки социального взаимодействия у детей.

Организационная структура самоуправления

1. **Базовый уровень:** экипаж (Отряд)

Каждый экипаж — автономная единица с четким распределением должностных ролей, которые выбираются на выборах или ротируются раз в 2-3 дня.

Должность в экипаже	Функции и ответственность	Аналог в легенде
Капитан	Общее руководство, представительство экипажа в Совете Капитанов, поддержание дисциплины и духа.	Лидер экспедиции.
Штурман	Отвечает за навигацию: чтение карт, планирование маршрутов в играх, отсчет времени.	Главный навигатор.
Картограф	Ведет «Бортовой журнал» (дневник отряда), отвечает за оформление и прикрепление фрагментов на общую Карту Времени.	Летописец, хранитель знаний.
Боцман	Организует бытовой порядок в корпусе (палате), отвечает за подготовку реквизита к играм, спортивный инвентарь.	Ответственный за снаряжение и порядок на корабле.
Дипломат / переводчик	Отвечает за коммуникацию с другими экипажами и «аборигенами», разрешение конфликтов, ведение переговоров.	Посол, специалист по межкультурным связям.
Хранитель ресурсов	Распределяет материалы для творчества, следит за сохранностью имущества отряда, учитывает «запасы».	Казначей, интендант.

2. Высший уровень: Совет капитанов академии (СКА)

- Состав: капитаны всех экипажей + Великий Картограф (педагог-координатор).
- Функции:
 - принятие стратегических игровых решений (например, выбор стратегии на финальной миссии);
 - обсуждение и выдвижение инициатив по улучшению жизни лагеря;
 - разрешение споров между экипажами;

- участие в планировании ключевых событий смены (например, разработка одной из станций финального квеста).
 - Собрания: проводятся 2-3 раза в смену в специально оформленном месте («Кают-компания»).
3. Специальный орган: совет мудрецов (Помощники вожатых)
- Состав: наиболее авторитетные и ответственные дети из разных экипажей, выбранные вожатыми или капитанами.
 - Функции:
 - помощь в организации и судействе общелагерных дел;
 - проведение мастер-классов для младших детей;
 - роль «третейских судей» в спорных игровых ситуациях;
 - мозговой штурм по созданию новых игр и активностей.

Механизмы принятия решений и обратной связи

1. Утренний брифинг экипажа:

Ведут: капитан и штурман.

Цель: планирование дня, постановка задач каждому члену экипажа, обсуждение тактики на предстоящие мероприятия.

2. Вечерний совет экипажа (рефлексивный круг):

Ведут: картограф и дипломат.

Цель: обсуждение прошедшего дня («Что удалось? Что не получилось? Кого хотим поблагодарить?»). Заполнение «Бортового журнала». Выдвижение кандидатур для получения индивидуальных званий.

3. «Доска объявлений и идей» («Скрижали академии»):

Физическая или цифровая доска, где любой участник смены может:

- оставить благодарность товарищу («Бутылка с доброй вестью»);

- предложить идею для мероприятия или улучшения лагеря («Карта новых земель»);
- задать вопрос руководству лагеря анонимно («Запечатанный свиток»).

4. Игровые выборы и ротация:

- Выборы Капитана и других должностей проходят в форме деловой или сюжетно-ролевой игры (например, защита предвыборной программы-«экспедиционного проекта»).
- Принцип ротации: ключевые должности (кроме Капитана) могут меняться, чтобы дать попробовать себя каждому.

Инструменты самоуправления

1. Бортовой журнал экипажа:

Тетрадь, которую ведет Картограф. Содержит: решения советов, планы, рисунки, записи о достижениях, благодарности. Является историей и отчетом экипажа.

2. Игровая валюта и ресурсы:

Экипаж может получать за успехи не только фрагменты карты, но и «золотые дублоны» (жетоны). Их можно тратить на:

- покупку подсказок у «Совета мудрецов»;
- выкуп дополнительного времени на подготовку;
- приобретение особых материалов для творческого конкурса.

3. Кодекс чести Искателя:

- не навреди карте и команде;
- один за всех и все за одного;
- слово искателя нерушимо;
- знаниями делись, а спор решай миром;

- заботься о лагере как о своем корабле.

Кодекс создается детьми в первый день смены и является морально-нравственной основой самоуправления.

Роль педагогического коллектива

Не руководители, а наставники: вожатые — старшие искатели, которые создают условия, консультируют, но не принимают решения за детей.

Фасилитаторы: помогают организовать обсуждение, обеспечивают безопасность процессов, мягко направляют в случае тупиковых ситуаций.

«Хранители легенды»: напоминают о рамках игрового сюжета и ценностях Академии, если самоуправление выходит за конструктивные границы.

Данная система самоуправления превращает лагерь в живую модель общества исследователей, где каждый ребенок, вне зависимости от должности, чувствует свою значимость, учится брать ответственность, отстаивать свое мнение и работать в команде для достижения великой цели.

Этапы реализации программы

Название и продолжительность этапа	Цели этапа	Ключевые методы	Педагогические технологии	Основные мероприятия
<p>Этап 1: «Вступление в академию» Адаптационно-организационный (1-2 день)</p>	<p>1. Сформировать первичные детские коллективы (экипажи). 2. Обеспечить эмоциональное погружение в легенду смены. 3. Создать мотивацию к участию в программе. 4. Познакомить с правилами, системой территорий, системой стимулирования.</p>	<p>• Игровые методы знакомства и командообразования. • Эвристическая беседа (обсуждение легенды). • Метод проектирования (создание агрибутики отряда).</p>	<p>• Технология ситуационно-ролевого моделирования. • Технология коллективного творческого дела (КТД). • Игротехника.</p>	<p>1. Торжественное открытие смены «Зов Академии»: Театрализованный пролог с привлечением Картача. 2. Игра «Вербовка в Искатели»: Станции на сплочение и знакомство. 3. Сбор экипажа: Выбор названия, капитана, создание флага и «Бортвого журнала». 4. Легендарный квест «Первый шаг»: Простое ориентирование для получения фрагмента «Океан Дружбы».</p>
<p>Этап 2: «Большая экспедиция» Содержательно-деятельностный (3-8 дни)</p>	<p>1. Реализовать тематические образовательно-игровые блоки.</p>	<p>• Метод квест-проектирования • Метод мастер-класса.</p>	<p>• Квест-технология. • Технология проблемного обучения (через игровые задачи).</p>	<p>Блок 1. «Путь Мореплавателей»: • Мастер-класс «Секреты компаса». • Игра «Морской лабиринт».</p>

	<p>2. Развить конкретные навыки (логика, коммуникация, ориентация).</p> <p>3. Укрепить командный дух через преодоление игровых трудностей.</p> <p>4. Обеспечить накопление коллективного результата (фрагменты Карты).</p>	<p>• Метод case-study (разбор игровых ситуаций).</p> <p>• Метод соревнования и кооперации.</p>	<p>• Технология «Равный – равному» (взаимообучение в экипаже).</p> <p>• Метод проектов (создание моделей, артефактов).</p>	<p>• Творческая мастерская «Корабельный флаг».</p> <p>Блок 2. «Век Конкистадоров»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Дипломагический квест «Остров сокровищ». • Мастер-класс «Зарисовки натуралиста». • Бартерные игры с «абorigенами». <p>Блок 3. «Эпоха Землепроходцев»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тактическая игра на выживание «Зимовье». • Мастер-класс «Узелковая грамота». • Эстафета «Переправа».
<p>Этап 3: «Против Картача: финальная миссия»</p> <p>Итогово-консолидирующий (9 день)</p>	<p>1. Объединить все экипажи для достижения сверхзадачи.</p> <p>2. Создать условия для применения всех полученных знаний и навыков.</p> <p>3. Эмоционально завершить игровой</p>	<p>• Метод кооперативной игры.</p> <p>• Метод мозгового штурма («Совет капитанов»).</p> <p>• Метод рефлексивного анализа действий.</p>	<p>• Технология коллективного творческого воспитания (общее дело).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Имитационно-моделирующая технология (создание финальной игровой реальности). 	<p>1. Общелагерьная кооперативная игра «Иллюзорный лабиринт Картача»:</p> <p>Интеллектуально-спортивный квест по станциям, требующий фрагментов от каждого экипажа.</p> <p>2. «Совет капитанов»: Решение финальной картографической</p>

	<p>сюжет, добиться кагарсиса.</p> <p>4. Закрепить ценность сотрудничества над соперничеством.</p>			<p>головоломки для определения места «Сердца Карты».</p> <p>3. Торжественный ритуал «Восстановление Карты Времени»: Прикрепление последнего фрагмента, «победа» над Каргачем.</p>
<p>Этап 4: «Завершение пути: Посвящение в Искатели» Рефлексивно-оценочный (10 день)</p>	<p>1. Провести содержательное подведение итогов смены.</p> <p>2. Обеспечить позитивное эмоциональное завершение деятельности.</p> <p>3. Закрепить чувство личных и коллективных достижений.</p> <p>4. Сформировать перспективу дальнейшего развития.</p>	<p>• Метод рефлексивного круга.</p> <p>• Метод поощрения и награждения.</p> <p>• Метод творческого самовыражения (концерт).</p> <p>• Метод беседы.</p>	<p>• Технология педагогической поддержки и сопровождения.</p> <p>• Технология создания ситуации успеха.</p> <p>• Технология коллективного анализа деятельности.</p>	<p>1. Церемония «Посвящение в Искатели»: Вручение личных «Карт Искателя», грамот, индивидуальных номинаций.</p> <p>2. Творческий гала-концерт «Хроники экспедиции»: Выступления экипажей с отчетами о путешествии в творческой форме.</p> <p>3. Прощальный огонек «Карта памяти»: Обмен впечатлениями, символическое создание общей «карты» лучших моментов смены.</p> <p>4. Торжественное закрытие смены.</p>

<p>Этап 5: «Анализ и обобщение опыта» Аналитический (После смены)</p>	<p>1. Проанализировать эффективность программы и работу педагогического коллектива.</p> <p>2. Оценить достижение поставленных образовательно-воспитательных целей.</p> <p>3. Обобщить успешный опыт и выявить точки роста.</p> <p>4. Сформировать методические рекомендации на будущее.</p>	<p>• Метод анкетирования (дети, родители, вожатые).</p> <p>• Метод педагогического наблюдения и анализа.</p> <p>• Метод круглого стола (педсовет).</p> <p>• Метод изучения продуктов деятельности (дневники, карты).</p>	<p>• Технология мониторинга образовательных результатов.</p> <p>• Технология SWOT-анализа программы.</p> <p>• Проектная технология (планирование улучшений).</p>	<p>1. Обработка анкет обратной связи.</p> <p>2. Итоговый педагогический совет с анализом результатов.</p> <p>3. Составление фото- и видеоотчета, аналитической справки.</p> <p>4. Формирование банка успешных методических разработок смены.</p>
---	---	--	--	--

Основные мероприятия программы

Название мероприятия	Форма проведения	Содержание	Ожидаемые результаты	Способы диагностики
1. Торжественное открытие смены «Зов Академии Искателей»	Театрализованная церемония с элементами интерактива.	<ul style="list-style-type: none"> Выход «Совета Старших Искателей» (администрация, вожатые). Представление легенды смены через мини-спектакль с участием актера в роли Картача. Символическая передача пустой «Карты Времени» детям. Интерактивная клятва Искателей с повторением девиза. 	<ul style="list-style-type: none"> Эмоциональный запуск смены, погружение в легенду. Формирование первичной мотивации и понимания общей цели. Создание торжественной, праздничной атмосферы. 	<ul style="list-style-type: none"> Наблюдение за вовлеченностью и эмоциональным откликом детей. Беседа-«разбор полетов» в отрядах после церемонии.
2. Игра на сплочение «Вербовка в экипажи»	Станционная игра-вертушка (погочная).	<p>Экипажи (вновь сформированные отряды) проходят 5-7 станций с заданиями на:</p> <p>коммуникацию («Сеть понимания»), логику («Шифр Академии»), доверие («Слепой поводырь»), творчество («Герб за 5 минут»).</p> <p>За успешное прошение — часть карты-пазла своего корабля.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ускоренное знакомство и первичное сплочение внутри отряда. Выявление первичных лидеров и инициативных детей. Получение первого игрового опыта в рамках легенды. 	<ul style="list-style-type: none"> Анализ скорости и качества выполнения заданий на станциях. Экспертное наблюдение вожатых за групповой динамикой.

<p>3. Квест «Морской лабиринт» (Этап Мореплавателей)</p>	<p>Командный тактический квест на местности.</p>	<p>Экипажи получают карту лагеря с «течениями» и «рифами» (запретными зонами). Цель — найти «сокровища» (ключ к фрагменту карты), используя компас и решая навигационные головоломки на контрольных точках.</p>	<p>• Практическое применение навыков ориентирования и чтения карт. • Развитие стратегического мышления и внутрикомандного планирования. • Получение фрагмента «Компасная роза».</p>	<p>• Время и точность прохождения маршрута. • Правильность решения головоломок. • Наличие/отсутствие нарушений игровых правил (заход на «рифь»).</p>
<p>4. Дипломатическая игра «Остров сокровищ» (Этап Конкистадоров)</p>	<p>Сюжетно-ролевой квест с элементами бартера и переговоров.</p>	<p>Половина отрядов становится «аборигенами» (готовят «артефакты», тогемы, несложные задания), другая — «экспедицией». Цель экспедиции — обменять «бусы» (игровая валюта) на подсказки, чтобы найти клад. Ключ — в установлении добрых отношений.</p>	<p>• Развитие коммуникативных навыков, эмпатии, умения договариваться. • Понимание ценности культурного обмена. • Получение фрагмента «Контур Нового Света».</p>	<p>• Наблюдение за характером взаимодействия между группами (конфликт/сотрудничество). • Анализ итогового «багажа» (найденных артефактов и подсказок).</p>
<p>5. Тактическая игра «Зимовье» (Этап Землепроходцев)</p>	<p>Спортивно-тактическая игра на выживание.</p>	<p>Экипажам на ограниченное время нужно: построить укрытие из подручных средств (брезент, веревки), «добыть пропитание» (метание в цель), транспортировать «груз»</p>	<p>• Развитие навыков взаимовыручки в экстремальных (игровых) условиях.</p>	<p>• Оценка эффективности организованности и</p>

		<p>через полосу препятствий, разжечь «сигнальный костер» (собрать конструкцию).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Применение на практике узлов, основ туризма. • Получение фрагмента «Путь через Континент». 	<p>распределения ролей в команде.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Качество выполнения практических заданий (прочность укрытия, точность).
<p>6. Кооперативная игра «Иллюзорный лабиринт Каргача» (Финальная миссия)</p>	<p>Общелагерный интеллектуально-спортивный квест.</p>	<p>Все экипажи объединяются. «Лабиринт» — это цепь станций (логических, творческих, спортивных). Чтобы пройти станцию, нужно предявить определенный фрагмент Карты, добытый ранее. Только совместными усилиями всех отрядов можно дойти до финала.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Консолидация всего лагеря для достижения сверхцели. • Осознание ценности вклада каждого экипажа в общее дело. • Активизация всех полученных за смену знаний и навыков. 	<ul style="list-style-type: none"> • Факт прохождения/непрохождения лабиринта как единой командой. • Наблюдение за способностью договариваться и обмениваться ресурсами (фрагментами).
<p>7. Церемония «Посвящение в Искатели»</p>	<p>Торжественная церемония награждения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Подведение итогов путешествия, благодарность Картечу за «испытания». • Вручение каждому ребенку заполненной «Карты Искателя» с индивидуальными номинациями («Лучший следопыт», «Дипломат» и т.д.). • Вручение экипажам грамот и общего фото с восстановленной Картой Времени. 	<ul style="list-style-type: none"> • Закрепление чувства личного и командного успеха, завершенности. • Получение позитивного опыта признания и награждения. • Формирование приятных воспоминаний, 	<ul style="list-style-type: none"> • Эмоциональная реакция детей во время церемонии (аплодисменты, радость). • Содержание отзывов в итоговых анкетах «Самое запомнившееся событие».

		<ul style="list-style-type: none"> • Символическое вручение «Ключа от новых открытий». 	<p>связанных с достижениями.</p>	
8. Научный баттл «Измеряя мир»	Интеллектуально-практическое состязание между экипажами.	Командам предлагается решить серию научно-прикладных задач из эпохи Великих открытий: рассчитать высоту мачты по длине тени, определить широту по солнцу, очистить воду с помощью самодельного фильтра, определить неизвестный предмет по карте свойств. Оценивается точность, скорость и командная работа.	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие естественнонаучного мышления и практических исследовательских навыков. • Стимулирование интереса к науке как к инструменту первооткрывателя. • Закрепление межпредметных связей (география, физика, история). 	<ul style="list-style-type: none"> • Количество и правильность решенных задач. • Наблюдение за распределением ролей в команде (кто вычисляет, кто экспериментирует). • Анализ решений в «бортовых журналах».
9. Большая картографическая мастерская «Где драконы?»	Творческая мастерская с элементами проектной деятельности.	Каждый экипаж получает фрагмент «неизведанной территории» (большой лист ватмана). Задача: дорисовать эту землю, населить её фантастическими существами, обозначить реки, горы, дать названия, придумать легенду о её открытии и нанести всё это на карту в едином стиле с другими отрядами. В конце все фрагменты	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие креативности, пространственного воображения и художественных навыков. • Формирование умения работать над частью общего большого проекта, согласовывая стиль и идеи. 	<ul style="list-style-type: none"> • Оценка вовлеченности всех членов экипажа в процесс. • Качество и детализация итоговой карты.

		собираются в одну большую карту «Неведомых Земель».	• Создание уникального артефакта смены.	• Умение представить и защитить свой «кусочек» карты перед другими.
10. Спортивный праздник «Большая регата»	Спортивные эстафеты и состязания на воде/суше в тематическом антураже.	Команды проходят полосу препятствий, имитирующую морское путешествие: «постановка парусов» (бег с полотном), «переправа на шлюпках» (эстафета на надувных плотках или тележках), «завязки морской узел на скорости», «меткий компас» (метание в цель), «перетягивание каната».	• Развитие физической ловкости, координации, силы и командной слаженности. • Создание атмосферы здорового азарта и праздника. • Повышение эмоционального и физического тонуса участников.	• Время прохождения эстафет, результаты в состязаниях. • Соблюдение правил и техники безопасности. • Наблюдение за поддержкой и взаимопомощью внутри команды и между командами.
11. Театральный вечер «Великие имена»	Литературно-музыкальная гостиная или конкурс театральных миниатюр.	Каждому экипажу по жребию достается имя великого путешественника (Колумб, Магеллан, Дежнёв, Пржевальский и др.). Задача: за 1 день подготовить 5-7-минутное творческое представление о нём (интервью, сценка из жизни, поэтическая зарисовка, «новости» об открытии).	• Глубокое, эмоциональное знакомство с личностями первооткрывателей. • Развитие актёрских способностей, ораторского искусства и умения работать с информацией. • Формирование уважительного	• Оригинальность и содержательность представления. • Актерское мастерство и вовлеченность участников. • Реакция зрителей (внимание, интерес).

			отношения к историческим фигурам.	
12. Ночь Тайн «Планетарий под открытым небом»	Вечернее романтическое мероприятие с элементами астрономии.	После отбоя (или в особый вечер) дети собираются на открытом воздухе. Вожатые/приглашенный специалист с помощью проектора или лазерной указки рассказывают о созвездиях, которые вели мореплавателей. Дети ищут их на небе, слушают мифы, связанные с ними, загадывают «звёздные» желания.	<ul style="list-style-type: none"> • Расширение кругозора, формирование интереса к астрономии. • Создание атмосферы таинственности, романтики и единения с природой. • Развитие навыков созерцания и внимательного наблюдения. 	<ul style="list-style-type: none"> • Уровень тишины и внимания во время рассказа. • Количество и глубина вопросов, заданных детьми. • Отзывы детей на следующее утро.
13. Фестиваль культур «Язык жестов и традиций»	Интерактивная ярмарка-презентация.	Каждый экипаж исследует культуру одного из народов, с которыми сталкивались первооткрыватели (индейцы, полинезийцы, народы Сибири и т.д.). На фестивале они представляют: простые слова на языке, национальный танец или игру, предмет быта, легенду, угощение (по возможности). Гости посещают «стойки» каждого народа.	<ul style="list-style-type: none"> • Воспитание толерантности и интереса к культурам мира. • Развитие навыков исследования и презентации. • Получение опыта межкультурной коммуникации в игровой форме. 	<ul style="list-style-type: none"> • Качество подготовки и разнообразие представленного материала. • Активность детей в роли и «представителей культуры», и «гостей». • Умение отвечать на вопросы о «своей» культуре.

<p>14. Творческий гала-концерт «Хроники экспедиции»</p>	<p>Концерт-отчет, творческий капустник.</p>	<p>Каждый экипаж готовит 5-7-минутное выступление в свободной форме (сценка, песня, танец, стендап) на тему своих приключений в одной из эпох. Обязательное условие — юмор и отсылки к общим событиям смены.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Творческая рефлексия, переосмысление опыта смены в легкой форме. • Развитие креативности и сценических навыков. • Создание атмосферы общего веселья и взаимной поддержки. 	<ul style="list-style-type: none"> • Оригинальность и качество подготовленных номеров. • Активность зрительской реакции (смех, аплодисменты).
<p>15. Прощальный огонек «Карта памяти»</p>	<p>Рефлексивная вечерняя свечка.</p>	<p>В тихой обстановке с символическим «костром» (светодиодная гирлянда) дети по очереди делятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Остров» — самое яркое впечатление. • «Пролив» — что было самым трудным. • Сокровище — что они нашли в себе или в других. • Курс на будущее — пожелание всем. 	<ul style="list-style-type: none"> • Осмысление личного опыта, проживание эмоций завершения. • Развитие навыков рефлексии и искреннего общения. • Формирование теплой, доверительной атмосферы прощания. 	<ul style="list-style-type: none"> • Глубина и искренность высказываний детей. • Общая эмоциональная атмосфера в кругу (сопричастность, внимание).

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 основой для сплочения экипажа, отработки навыков и глубокого проживания легенды. Она строится вокруг ежедневных ритуалов, малых проектов и подготовки к общелагерным событиям.

Ежедневные ритуалы и процедуры

Название / Время	Цель и содержание	Педагогический эффект
Утренний брифинг экипажа (после завтрака, 15 мин.)	<ul style="list-style-type: none">• Планирование дня: обзор расписания, постановка целей.• Назначение дежурных по новым «должностям» (например, сегодня «Сигнальщик» отвечает за построение).• «Карта дня»: отмечаем на схеме, куда нам предстоит отправиться.	Формирование организованности, ответственности, умения слушать и планировать.
Тематическая зарядка «Поднять паруса!» (утро, 20 мин.)	Комплекс упражнений, стилизованный под морскую тематику: «тянем канат», «взбираемся на мачту», «греем веслами», «уворачиваемся от волн».	Физическая активизация, позитивный настрой на день в едином ритме.
Вечерний совет («Свечка») / Рефлексия (перед сном, 20-30 мин.)	<ul style="list-style-type: none">• Обсуждение дня по кругу: «Что открыли сегодня?», «Что было самым сложным?», «Кого хотим поблагодарить?».• Заполнение «Бортового журнала»: запись главных событий, вклеивание фото, награждение «званиями дня».• Ритуал «Звёздный путь»: каждый загадывает желание на завтра и бросает монетку в общую «шкатулку желаний».	Развитие эмоционального интеллекта, рефлексии, формирование доверительной атмосферы, фиксация коллективной памяти.

Мини-проекты и творческие мастерские внутри экипажа

Проект / Мастерская	Описание и задачи для экипажа	Результат
Создание «Кают-компани»	Оформление уголка отряда (в помещении или на улице) в морском стиле: придумать название каюты, сделать дверную табличку, создать стенд с фото и маршрутом путешествия, «рыбацкую сеть» с пожеланиями.	Создание личного пространства команды, развитие эстетического вкуса и совместного творчества.
Изготовление модели корабля «Надежда»	Коллективное создание модели своего корабля из картона, дерева, ткани и природных материалов. Каждый отвечает за свой элемент: корпус, паруса, флаги, украшение носа.	Развитие мелкой моторики, инженерного мышления, умения работать над общим продуктом. Корабль становится талисманом отряда.
Мастерская «Морские узлы и тайные знаки»	Внутри отряда более опытные дети (или вожатый) учат остальных вязать 3-4 основных морских узла (прямой, штык, восьмёрка). Затем придумывают и рисуют систему тайных знаков отряда для передачи сообщений.	Развитие практических навыков, невербальной коммуникации, создание «секретного языка» команды.
Ведение «Карты сокровищ экипажа»	На большом листе ватмана дети вместе рисуют «остров», на котором отмечают места своих маленьких побед и открытий: «Вершина Первой Дружбы», «Пролив Удачной Шутки», «Залив Спортивной Победы». Карта дополняется каждый день.	Визуализация групповых достижений, формирование позитивной истории отряда.

Малые игры и тренинги на сплочение

Название игры / тренинга	Краткое описание	Развиваемые качества
«Спасательный круг»	Команда встаёт в плотный круг, взявшись за руки. Задача: не разрывая рук, «пропустить» через круг обруч (или спасательный круг), передвигая его по телу.	Координация совместных действий, невербальная коммуникация, терпение.
«Сундук с сокровищами»	Вожатый показывает коробку («сундук») и говорит, что там лежит сокровище, которое можно унести, только выполнив задание всем отрядом (например, построить пирамиду из всех кед, одновременно поднять 10 предметов одной нитью и т.д.).	Командное решение задач, креативность, лидерство.
«Переправа по кочкам»	У команды есть 4 «кочки» (листы бумаги). Нужно всей командой переправиться через «болото», не касаясь пола, передвигаясь только по кочкам.	Стратегическое планирование, взаимопомощь, поддержка.
«Портрет экипажа»	Каждый рисует на одном общем листе свой элемент будущего корабля, моря или команды, не договариваясь. В конце даётся название и защищается общая картина.	Умение чувствовать общий замысел, толерантность, креативность.

Подготовка к общелагерным мероприятиям

Это ключевая часть внутриотрядной работы, где экипаж действует как единая творческая мастерская.

Общелагерное мероприятие	Внутриотрядная подготовка
Концерт «Хроники экспедиции»	<ul style="list-style-type: none"> • Мозговой штурм: Выбор эпохи и формата выступления (сценка, песня, танец). • Распределение ролей: Кто актёр, кто режиссёр, кто готовит реквизит и костюмы. • Репетиции: Отработка номера, взаимопомощь в запоминании текста.
Фестиваль культур	<ul style="list-style-type: none"> • Исследование: Распределение тем для изучения (быт, танец, легенда, игра выбранного народа). • Создание экспозиции: Изготовление атрибутов, рисование плакатов, разучивание нескольких слов на языке. • Репетиция презентации: Подготовка короткого рассказа для «гостей» своей «стойки».
Финальный квест против Картача	<ul style="list-style-type: none"> • Тактическое совещание: Анализ, какие фрагменты карты есть у отряда, какие могут понадобиться, с кем можно объединиться или обменяться. • Тренировка навыков: Повторение основных узлов, условных знаков, способов ориентирования.

Система внутриотрядного стимулирования

- «Звание дня»: на вечернем круге голосованием или решением капитана присваивается звание («Лучший штурман дня», «Хранитель настроения», «Открытие дня»).
- «Жетоны отваги»: за проявленную инициативу, помощь, хороший поступок вручаются символические жетоны (ракушки, монетки). Накопленные жетоны можно обменять на мелкие привилегии (право выбрать песню на отрядном огоньке, быть первым в строю).
- Доска почёта «Наша команда»: в «кают-компании» размещается плакат с фото и именами всех членов экипажа, куда крепятся благодарности и отметки о достижениях.

Итог: внутриотрядная деятельность создаёт безопасную и доверительную среду, где каждый ребёнок может проявить себя, получить

поддержку и ощутить свою ценность как часть сплочённой команды «Искателей». Это фундамент для успешного участия в масштабной игре всей смены.

Система дополнительного образования

Система дополнительного образования (кружки, студии, мастерские) органично вплетена в легенду смены и выступает как практическая база для подготовки юных «Искателей», где они получают конкретные навыки, необходимые для успеха в экспедициях и квестах.

Концепция и принципы

Название в легенде: «Мастерские академии искателей» или «Цеха старого порта».

Принципы:

1. Прикладной характер: все навыки напрямую применяются в общелагерной игре (узлы — в квестах, картография — в ориентировании).
2. Свобода выбора: ребёнок может посещать разные мастерские в течение смены, пробуя себя в разных ролях.
3. «Производство артефактов»: итогом работы становятся предметы, используемые в игре (компас, флаг, личная карта, элемент костюма).
4. Короткий цикл: занятия рассчитаны на 1-3 встречи для получения быстрого результата и поддержания интереса.

Направления и мастерские

Направление / Цех	Название мастерской	Краткое содержание / Практический результат	Связь с общелагерной деятельностью
Научно-техническое (Цех «Инструментов и Механизмов»)	«Юный картограф»	Основы ориентирования, чтение и создание простых карт и схем, составление маршрутов. Итог: Личная схема части территории лагеря.	Необходимо для квеста «Морской лабиринт» и «Финальной миссии».
	«Мастерская компаса»	История навигации, принцип работы компаса, изготовление простейшего компаса из подручных средств (магнит, игла, пробка). Итог: Рабочий самодельный компас.	Применяется во всех играх на местности.
Художественно-прикладное (Цех «Корабельных Украшений и Карт»)	«Геральдическая мастерская»	Основы геральдики, создание флага, герба и печати своего экипажа. Итог: Флаг отряда, личный герб на значке.	Флаг используется во всех торжественных событиях и построениях.
	«Морская живопись»	Техника быстрого скетчинга, рисование морских пейзажей, парусников, карт в «старинном» стиле. Итог: Иллюстрация для «Бортового журнала», открытка.	Украшение «Кают-компаний», личного дневника.
	«Корабельное моделирование»	Создание моделей парусников из дерева, картона, пластика. Знакомство с типами судов. Итог: Модель корабля для отрядного уголка.	Модель становится талисманом отряда.

<p>Туристско-спортивное е (Цех «Снаряжения и Выживания»)</p>	<p>«Узелковое дело»</p>	<p>Изучение и обработка 5-7 основных морских и туристических узлов (прямой, восьмёрка, штык, булинь). Итог: Сертификат «Знатоk узлов», верёвка с образцами.</p>	<p>Пригодится в игре «Зимовье», для установки палаток, в эстафетах.</p>
<p>Социально-гуманитарное (Цех «Языков и Дипломатии»)</p>	<p>«Школа юного дипломата»</p>	<p>Основы наблюдения за природой: чтение следов, определение сторон света без компаса, устройство временного укрытия. Итог: Памятка юного следопыта.</p>	<p>Ключевые навыки для этапа «Землепроходцев».</p>
<p>Социально-гуманитарное (Цех «Языков и Дипломатии»)</p>	<p>«Клуб путешественников»</p>	<p>Основы ведения переговоров, язык жестов разных культур, решение конфликтных ситуаций. Ролевые игры. Итог: Диплом «Посол доброй воли».</p>	<p>Критически важно для успеха в игре «Остров сокровищ».</p>
<p>Социально-гуманитарное (Цех «Языков и Дипломатии»)</p>	<p>«Клуб путешественников»</p>	<p>Интерактивные рассказы о великих географических открытиях, путешественниках, традициях народов мира. Просмотр фрагментов фильмов. Итог: «Досье» на одного из первооткрывателей.</p>	<p>Углубляет знание легенды, даёт материал для «Театрального вечера».</p>

Форматы реализации

1. «Дни цехов» (Блочный формат):
 - в определённые дни смены (например, 2 раза за смену) после обеда объявляются «Дни открытых мастерских»;
 - все мастерские работают одновременно. Дети, разбившись на микрогруппы по интересам, свободно перемещаются между ними, за 2-3 часа посещая 2-3 мастерские;
 - плюс: динамично, возможность попробовать разное.
2. Кружок по выбору (Традиционный формат):
 - в начале смены дети записываются в 1-2 постоянные мастерские, которые посещают 2-3 раза в неделю;
 - плюс: Позволяет глубже погрузиться в тему, создать сложный творческий продукт.
3. Мастер-класс по заявке (Импульсный формат):
 - мастерская открывается под конкретную тактическую задачу. Например, перед игрой «Зимовье» экстренно работает мастерская «Узелковое дело», а перед «Фестивалем культур» — мастерская по изготовлению масок или амулетов;
 - плюс: Высокая мотивация, так как навык нужен «здесь и сейчас».

Мониторинг и учет достижений

- «Зачётная книжка искателя»: у каждого ребёнка есть личная книжка (вкладка в «Бортовом журнале»), где мастер-педагог ставит печать или отметку о посещении мастерской и освоении базового навыка.;
- публичная демонстрация: итоги работы мастерских (созданные карты, модели, рисунки) выставляются на «Ярмарке достижений академии» в середине и конце смены;

- игровые дивиденды: посещение определённых мастерских даёт команде тактические преимущества в квестах. Например, отряд, где 50% детей посетили мастерскую «Юный картограф», получает на игре более подробную карту.

Система дополнительного образования перестаёт быть набором разрозненных кружков, а становится неотъемлемой частью игровой экосистемы смены, мотивируя детей к освоению практических навыков через интерес и непосредственную потребность в этих навыках для общего успеха.

Электронные ресурсы

Организация и проведение мероприятий

Категория	Название ресурса	Краткое описание и возможности	Применение в программе «Эпоха Великих Открытий»
Платформы для управления мероприятиями	Event Rocks	Российская платформа для создания событийных приложений и веб-сайтов. Возможности: интерактивное расписание, квизы и голосования, трансляции, геймификация, нетворкинг.	<ul style="list-style-type: none"> • Создание единого приложения лагеря «Академия Искателей». • Публикация расписания смены и легенды дня. • Проведение викторин о путешественниках и интерактивных голосований.
	Svent, Eventbrite, Zoho Backstage	Мощные системы для масштабного планирования: регистрация, продажа билетов, управление гостями и аналитика.	<ul style="list-style-type: none"> • Регистрация участников и формирование списков «экипажей». • Организация крупных финальных событий с обширной аналитикой.

Приложения для планирования	TickTick, <u>Any.do</u>	Многофункциональные планировщики задач с календарями, напоминаниями и возможностью совместной работы.	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование ежедневных задач водителями и «Советом капитанов». • Напоминания о ключевых событиях дня (утренний брифинг, мастер-классы).
Сервисы для коммуникации	Zoom, Discord, Skype	Сервисы для видеосвязи, групповых чатов и создания тематических каналов.	<ul style="list-style-type: none"> • Проведение «Советов капитанов» в гибридном формате. • Создание отдельных чатов для «экипажей» и обсуждения тактики.

Готовые образовательные решения и контент

Эти ресурсы помогут наполнить ваши мероприятия познавательным содержанием.

Категория	Название ресурса	Краткое описание и возможности	Применение в программе «Эпоха Великих Открытий»
Образовательные платформы	«Российская электронная школа» (РЭШ)	Библиотека интерактивных видеуроков, задач и тестов по всем школьным предметам, включая историю и географию.	<ul style="list-style-type: none"> • Использование готовых видеуроков об эпохе Великих открытий для познавательных блоков. • Интеграция тестов и заданий в квесты на проверку знаний.
	«Учи.ру», «ЯКласс», «Яндекс.Учебник»	Платформы с интерактивными заданиями и курсами, поддерживающие индивидуальные траектории и игровые механики.	<ul style="list-style-type: none"> • Создание тематических олимпиад или викторин между отрядами. • Закрепление знаний о картографии и навигации через игровые задания.

Готовые тематические проекты	«День Цифры»	Всероссийский проект с готовыми сценариями игр и квестов на IT-тематику от ведущих российских компаний (Яндекс, VK, «1С» и др.).	<ul style="list-style-type: none"> • Внедрение тематического блока «Цифровые картографы». • Использование готового сценария кейс-игры для развития логики и командной работы.
Коллекции материалов	Единое окно доступа к образовательным ресурсам	Каталог ссылок на образовательные материалы, включая коллекции по истории, культуре и естественным наукам.	<ul style="list-style-type: none"> • Поиск иллюстраций, исторических карт, описаний экспедиций для оформления «Бортовых журналов» и мастер-классов. • Подборка материалов для создания «дневников натуралиста».
Творческие инструменты	Canva, Figma	Онлайн-редакторы для создания графики, презентаций, инфографики и макетов.	<ul style="list-style-type: none"> • Создание дизайна флагов и гербов «экипажей». • Оформление «Карты Времени» и «Бортовых журналов».

Список литературы

1. Авадяева, Е. Н., Зданович, Л. И. Сто великих мореплавателей. – М.: Вече, 2009.
2. Адамс, К. Рассказы о путешествиях и открытиях. – М.: Детгиз, 1950.
3. Алексеев, А. И. Колумбы русские: По следам выдающихся путешественников. – М.: Мысль, 1975.
4. Беллинсгаузен, Ф. Ф. Двукратные изыскания в Южном Ледовитом океане и плавание вокруг света в продолжение 1819, 20 и 21 годов, совершенные на шлюпах «Востоке» и «Мирном». – СПб., 1831.
5. Берг, Л. С. Открытие Камчатки и экспедиции Беринга. – М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1946.
6. Блон, Ж. Великие тайны океанов. Т. 1-2. – М.: Славянка, 1997.
7. Верн, Ж. История великих путешествий. В 3-х т. – М.: Терра, 1993.
8. Витязева, В. А. Русские географические открытия и исследования с древних времен до 1917 года. – М.: Мысль, 1979.
9. Вокруг света: Путешествия и открытия: Альбом / Сост. А. Шапиро. – М.: Белый город, 2002.

10. Гончаров, И. А. Фрегат «Паллада». – Л.: Наука, 1986. – (Литературные памятники).
11. Гумбольдт, А. Путешествие в равноденственные области Нового Света. Т. 1-3. – М.: Географгиз, 1963-1969.
12. Дарвин, Ч. Путешествие натуралиста вокруг света на корабле «Бигль». – М.: Географгиз, 1955.
13. Дефо, Д. Робинзон Крузо. – М.: Художественная литература, 1976.
14. Загоскин, Л. А. Пешеходная опись части русских владений в Америке, произведенная лейтенантом Загоскиным в 1842, 1843 и 1844 гг. Ч. 1-2. – СПб., 1847-1848.
15. Записки английских путешественников о России конца XVI – начала XVII века в контексте британской травелографии / Г. В. Шпак // Диалог со временем. – 2020. – Вып. 70. – С. 235-250.
16. Записки русских путешественников XVI–XVII вв. / [сост., подгот. текстов, коммент. Н. И. Прокофьева, Л. И. Алехиной]. – М.: Сов. Россия, 1988. – 528 с.
17. Зубов, Н. Н. Отечественные мореплаватели – исследователи морей и океанов. – М.: Географгиз, 1954.
18. Кан, Д. У реки Конго // Под ред. И. П. Магидовича. – М.: Географгиз, 1962.
19. Карамзин, Н. М. Письма русского путешественника. – Л.: Наука, 1984. – (Литературные памятники).
20. Крашенинников, С. П. Описание земли Камчатки. – СПб.: Наука, 1994. – (Литературные памятники).
21. Крузенштерн, И. Ф. Путешествие вокруг света в 1803, 1804, 1805 и 1806 годах на кораблях «Надежде» и «Неве». – М.: Дрофа, 2007.
22. Лазарев, М. П. Документы. Т. 1-3. – М.: Воениздат, 1952-1961.
23. Лисянский, Ю. Ф. Путешествие вокруг света на корабле «Нева» в 1803-1806 годах. – М.: Дрофа, 2007.
24. Литке, Ф. П. Четырехкратное путешествие в Северный Ледовитый океан на военном бриге «Новая Земля» в 1821-1824 годах. – М.: Географгиз, 1948.
25. Магидович, И. П., Магидович, В. И. Очерки по истории географических открытий. В 5-ти т. – М.: Просвещение, 1982-1986.
26. Магидович, И. П. Христофор Колумб. – М.: Географгиз, 1956.
27. Миклухо-Маклай, Н. Н. Собрание сочинений в 6-ти т. – М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1950-1954.

28. Миклухо-Маклай, Н. Н. Путешествия. – М.: Молодая гвардия, 1947.
29. Невельской, Г. И. Подвиги русских морских офицеров на крайнем Востоке России 1849-1855 гг. – М.: ОГИЗ, 1947.
30. Никитин, А. Хождение за три моря Афанасия Никитина / Подгот. текста и коммент. Я. С. Лурье. – Л.: Наука, 1986. – (Литературные памятники).
31. Обручев, В. А. В джунглях Центральной Азии. – М.: Изд-во АН СССР, 1951.
32. Павлов, Н. В. По следам географических открытий. – М.: Детская литература, 1978.
33. Пересветов, Р. Т. По следам забытых путешествий. – М.: Детгиз, 1961.
34. Потемкин, П. И. Посольство Петра Потемкина во Францию (1668) // Записки русских путешественников XVI–XVII вв. – М.: Сов. Россия, 1988.
35. Пржевальский, Н. М. Путешествия. – М.: Географгиз, 1958.
36. Прокофьев, Н. И. Литература путешествий XVI–XVII веков // Записки русских путешественников XVI–XVII вв. – М.: Сов. Россия, 1988. – С. 5-20.
37. Путешествие Христофора Колумба: Дневники, письма, документы / Пер. и коммент. Я. М. Света. – М.: Географгиз, 1956.
38. Путешествия и открытия лейтенанта Лаврентия Загоскина в Русской Америке в 1842-1844 гг. – М.: Географгиз, 1956.
39. Ратцель, Ф. Народоведение. В 2-х т. – СПб.: Просвещение, 1900-1901.
40. Самаркин, В. В. Путешествия и открытия XVI–XVII вв. // Историческая география Западной Европы в средние века. – М.: Высшая школа, 1976. – С. 234-240.
41. Северцов, Н. А. Путешествия по Туркестанскому краю и исследование горной страны Тянь-Шаня. – М.: Географгиз, 1947.
42. Семенов-Тянь-Шанский, П. П. Путешествие в Тянь-Шань. – М.: ОГИЗ, 1946.
43. Стефанссон, В. Гостеприимная Арктика. – Л.: Изд-во Главсевморпути, 1935.
44. Стешенко-Куфтина, В. В. Древние пути на Восток. – Л.: Наука, 1973.

45. Суханов, А. Проскинитарий старца Арсения Суханова (1649-1653) // Записки русских путешественников XVI–XVII вв. – М.: Сов. Россия, 1988.
46. Ферсман, А. Е. Воспоминания о камне. – М.: Детгиз, 1959.
47. Хаббл, Э. Царство туманностей. – М.; Л.: ОНТИ, 1936.
48. Харт, Г. Морской путь в Индию: Рассказ о плаваниях и подвигах португальских мореходов, а также о жизни и времени дона Васко да Гамы. – М.: Географгиз, 1959.
49. Хейердал, Т. Путешествие на «Кон-Тики». – М.: Молодая гвардия, 1957.
50. Хожение купца Федота Котова в Персию // Записки русских путешественников XVI–XVII вв. – М.: Сов. Россия, 1988.
51. Цвейг, С. Подвиг Магеллана. – М.: Мысль, 1956.
52. Челюскин, С. И. Путевые журналы и описания // Первая русская полярная экспедиция. – Л.: Изд-во Главсевморпути, 1933.
53. Чириков, А. И. Экспедиционные журналы и рапорты (1741-1742) // Русские экспедиции по изучению северной части Тихого океана в первой половине XVIII в. – М.: Наука, 1984.
54. Шелихов, Г. И. Российского купца Григория Шелихова странствования из Охотска по Восточному океану к американским берегам. – Хабаровск: Кн. изд-во, 1971.
55. Шмидт, О. Ю. Научные результаты экспедиции на «Челюскине». Т. 1-2. – Л.: Изд-во Главсевморпути, 1938.
56. Шокальский, Ю. М. Океанография. – Л.: Гидрометеиздат, 1959.
57. Шпанберг, М. Экспедиционный журнал (1738-1739) // Русские экспедиции по изучению северной части Тихого океана в первой половине XVIII в. – М.: Наука, 1984.
58. Экспедиция Беринга: Сб. документов / Под ред. А. А. Покровского. – М.: Главное архивное управление, 1941.
59. Юнкер, В. В. Путешествия по Африке (1875-1878). – М.: Географгиз, 1949.
60. Янин, В. Л. Я послал тебе бересту... – М.: Изд-во МГУ, 196