

Детский оздоровительный лагерь "Ракета"

Ленинградская область, п. Смолячково

УТВЕРЖДАЮ:

Начальник управления
функционирования и развития
загородных объектов



Герасименко И.Б.

**Общеобразовательная общеразвивающая программа
«Эпоха покорителей: станция «Земля в иллюминаторе»**

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

Историческая память и активная жизненная позиция являются ключевыми основами для формирования личности, способной к созиданию и развитию. Осознание связи поколений, гордость за свершения предков и вера в собственные силы являются неотъемлемыми условиями для личностного роста и противостояния вызовам современности, таким как апатия, равнодушие и социальное безразличие. В условиях, когда эти явления становятся серьезной угрозой для энтузиазма и целеустремленности молодёжи, особое значение приобретает создание среды, где дети и подростки могут на практике ощутить силу коллективного действия, радость открытий и ценность личного вклада в общее дело.

Настоящая смена «Эпоха Покорителей» направлена на формирование у детей и подростков активной гражданской идентичности, исторического сознания и устойчивости к проявлениям равнодушия через интеграцию знаний об истории покорения космоса и освоения Земли, элементов коллективного творчества и тактической командной игры в единый сюжетно-ролевой формат. Через участие в «миссиях» и ежедневных ритуалах участники приобретут практический опыт противостояния апатии, осознают ценность энтузиазма и поймут механизмы коллективного достижения значимых целей.

Общая характеристика:

Данная смена организована по тематике великих свершений человечества (космос, освоение Арктики, грандиозные стройки) и проходит под девизом: «Наш виток — твоя звезда на карте Подвигов!» Основная идея заключается в формировании у участников понимания, что история творится здесь и сейчас, их личными действиями, а также в развитии навыков командного взаимодействия, осознанного позитивного влияния на

эмоциональный климат коллектива и проектного мышления, направленного на общее благо.

Легенда:

Участники смены выступают в роли экипажей космических кораблей (отрядов) на орбитальной станции «Ракета», объединившихся для противостояния Апатиусу — Вирусу Равнодушия с Серой Планеты. Этот злодей питается энтузиазмом и превращает его в цинизм. В течение смены команды ведут тактическую борьбу: отражают его «атаки» (периоды спада настроения), выполняют «Миссии заражения радостью» и ежедневно пополняют общий артефакт — «Галактику покорений» — звездами своих достижений.

Цель смены:

Коллективное создание и торжественный «запуск» итогового символа — «Галактики покорений» (Звёздной карты подвигов), а также проведение финального «Галактического слёта», на котором будет продемонстрирована победа над Апатиусом через осознание ценности Памяти и Радости как двух источников энергии для будущего.

Программа по направлениям:

Направление «Виток памяти» (жёлтые звёзды):

- изучение истории покорения космоса через квизы, викторины и встречи (биографии Гагарина, Королёва, история первого спутника);
- расшифровка «шифров космонавтов», изучение азбуки морзе, основ навигации;
- освоение песен и традиций эпохи («Трава у дома», «Знаете, каким он парнем был»);
- сборка моделей ракет, спутников, ледоколов;
- реконструкция элементов исторических событий (например, «запуск» ракеты, «приём» с ЦУПа);

Направление «Виток будущего» (серебристо-голубые звёзды):

- проектирование и защита проектов: «Город на Марсе», «Экологичная станция будущего», «Мирный символ XXI века»;
- творческие мастерские: создание агитационных плакатов против равнодушия, короткометражных роликов «Миссия: заразить радостью»;
- установление собственных рекордов (спортивных, творческих, интеллектуальных) в рамках «Книги рекордов «Ракеты»;
- социальные акции: создание «почты добрых слов», организация мероприятий для младших отрядов.

Направление «Тактическое командное взаимодействие»:

- проведение ежедневного ритуала «Дежурный по солнцу» (поиск и объявление маленьких побед);
- реализация «Миссий заражения радостью» — подготовка и проведение отрядом мастер-класса или игры для другого коллектива.
- стратегическая ролевая игра «Оборона энтузиазма» с отражением «атак» Апатиуса;
- спортивные эстафеты и игры на командное сплочение, стилизованные под подготовку космонавтов («Космический десант», «Центрифуга», «Звёздная «Зарница»).

Программа смены нацелена на формирование осознанного, деятельного отношения к истории и будущему, развитие эмоционального интеллекта и лидерских качеств, а также воспитание устойчивости к проявлениям апатии и цинизма. Итоговым мероприятием станет торжественный «Галактический слёт» с ритуалом «Запуск кода будущего», на котором участники продемонстрируют, как их разрозненные ежедневные победы сложились в единый светящийся символ — коллективный ответ равнодушию и доказательство силы энтузиазма, памяти и совместного творчества.

Актуальность программы

В настоящее время проблема сохранения исторической памяти и формирования активной жизненной позиции у подрастающего поколения приобрела особую остроту в условиях глобализации, цифровизации и роста влияния негативного информационного фона, культивирующего равнодушие, цинизм и социальную апатию. По данным психолого-педагогических исследований, эти явления становятся серьёзным барьером для личностного развития, снижают мотивацию к познанию и созидательной деятельности, что в долгосрочной перспективе негативно сказывается на социальном здоровье общества и преемственности поколений.

Особое значение имеет воспитание у детей и подростков эмоционально-волевой устойчивости, способности к эмпатии, коллективному сотрудничеству и осознанию себя частью великой истории, наполненной примерами героизма, самоотверженности и грандиозных свершений. В условиях современного вызова «вирусу равнодушия» развитие у подрастающего поколения исторического сознания, критического мышления, навыков позитивной коммуникации и проектной деятельности становится приоритетной задачей системы воспитания и дополнительного образования.

Проведение смены на тему «Эпоха Покорителей» позволяет не только углубить знания участников об истории страны, но и создать уникальную среду для практического «тренинга» энтузиазма, командной сплочённости и осознанного противостояния апатии через игровые механизмы. Таким образом, данная программа отвечает актуальным социально-психологическим запросам времени и способствует формированию у детей ответственной гражданской позиции, основанной на деятельной любви к своей стране и вере в собственные силы.

Нормативно-правовое обоснование программы

Воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций является ключевой задачей государственной политики, что закреплено в ряде стратегических документов.

Ключевыми документами, определяющими ценностные и содержательные основы программы, являются:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», который устанавливает приоритет воспитания, направленного на формирование патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и старшему поколению.
2. Указ Президента РФ от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей», определяющий среди базовых ценностей патриотизм, созидательный труд, служение Отечеству и высокие жизненные aspirations.
3. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации (утв. Указом Президента РФ от 02.07.2021 № 400), которая выделяет защиту традиционных ценностей и исторической памяти, а также воспитание молодёжи в духе патриотизма как ключевые направления обеспечения государственной безопасности.
4. Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации», нацеленная на развитие у граждан, особенно молодёжи, чувства сопричастности к истории и ответственности за будущее России.

В рамках реализации данных нормативных требований важнейшим направлением является создание воспитывающих сред в каникулярный

период, которые через игровые и деятельностные форматы формируют у детей и подростков:

- Уважение к историческому прошлому и его героям («Виток памяти»).
- Мотивацию к личному и коллективному творчеству, созиданию («Виток будущего»).
- Навыки позитивной коммуникации, взаимопомощи и противостояния деструктивным настроениям.

Проведение тематической смены «Эпоха покорителей: станция «Земля в иллюминаторе»» полностью отвечает задачам государственной политики в сфере воспитания, закреплённым в указанных документах, и способствует формированию у молодёжи осознанной гражданской позиции, основанной на исторической памяти и воле к созиданию.

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации», Постановлением Правительства РФ от 18.05.2023 № 798 «Об утверждении Правил организации отдыха и оздоровления детей», а также санитарно-эпидемиологическими требованиями (СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций отдыха детей и их оздоровления»), что обеспечивает создание безопасных и благоприятных условий для отдыха, оздоровления и развития детей в лагере.

Новизна программы

Программа смены «Эпоха покорителей: Станция «Земля в иллюминаторе»» обладает выраженной инновационной составляющей, которая проявляется на концептуальном, содержательном и

технологическом уровнях, и принципиально отличается от классических патриотических и историко-познавательных программ детского отдыха.

1. Инновационная концепция и антропоморфная метафора вызова.

Вместо абстрактного изучения истории программа вводит персонифицированный и актуальный для подростковой среды антипод — Апатиуса (вирус равнодушия). Эта метафора переводит глобальную проблему социальной апатии и экзистенциальной скуки в плоскость увлекательного тактического противостояния. Зло представлено не как внешний враг, а как внутреннее состояние, которое нужно осознать и преодолеть через коллективное действие. Такой подход позволяет работать с актуальными психологическими вызовами подросткового возраста в безопасной игровой форме.

2. Двойственная система мотивации и оценки: «Память» vs «Будущее».

Ключевым нововведением является бинарная система «Витков» — памяти (жёлтые звёзды) и будущего (серебристо-голубые звёзды). Это не просто различие активностей, а принципиальная педагогическая модель, визуализирующая диалектическую связь между усвоением культурно-исторического кода и способностью к инновационному творчеству. Программа наглядно демонстрирует, что одно невозможно без другого, а их синтез рождает значимый результат — «Галактику покорений».

3. Динамический итоговый продукт как коллективный конструктор смыслов.

Новизна заключена в создании масштабного интерактивного артефакта — «Галактики покорений».

- Это не статичная выставка в конце смены, а живой организм, который растёт и видоизменяется ежедневно.

- Каждый ребёнок не просто участвует в активности, а материализует свой вклад в виде физической звезды, встраивая её в общий исторический силуэт. Это превращает абстрактное понятие «историческая память» в осязаемый объект, созданный собственными руками.
- Карта становится мощным визуальным инструментом рефлексии и отслеживания групповой динамики, где прогресс отряда и всего лагеря виден буквально.

4. Проактивная модель формирования эмоционального интеллекта.

Программа не просто предлагает позитивные активности, а учит детей сознательному управлению эмоциональным климатом. Такие элементы, как «Миссии заражения радостью» и роль «Дежурного по солнцу», являются инструментами тренировки проактивности, эмпатии и социальной ответственности. Дети учатся не только сами противостоять апатии, но и становиться «эмоциональными донорами» для других, что является уникальным воспитательным навыком.

5. Интеграция тактической игры в повседневную жизнь лагеря.

Конфликт с Апатиусом не ограничивается отдельными квестами. Он вплетён в ткань всей смены через систему «атак» (периодов спада) и «контрнаступлений». Это позволяет легитимизировать и нормализовать естественные для любого детского коллектива спады настроения, превращая их из проблемы в часть игровой легенды, которую можно и нужно решать общими усилиями.

6. Ритуал «Запуск звезды» как ежедневная церемония признания.

Введение вечернего обязательного ритуала, где каждое достижение материализуется и публично признаётся, создаёт устойчивую культуру признания заслуг. Это смещает фокус с соревновательности между отрядами на ценность вклада каждого в общее символическое

полотно, что соответствует современным трендам в командообразовании.

Новизна программы заключается в синтезе глубокой историко-патриотической работы с передовыми психолого-педагогическими технологиями, направленными на развитие надпредметных компетенций, социального и эмоционального интеллекта (кооперация, эмпатия, саморегуляция, проактивность). Эти технологии упакованы в захватывающую метафорическую игру с сильным визуальным и тактильным результатом, который остаётся у детей как память о реально прожитом и сотворённом сообща опыте.

Педагогическая целесообразность программы

Программа смены «Эпоха покорителей: станция «Земля в иллюминаторе»» является педагогически целесообразной, так как её содержание, формы и методы работы выстроены в соответствии с современными требованиями личностно-ориентированного и деятельностного подходов в образовании, а также учитывают возрастные и психологические особенности детей и подростков в условиях летнего оздоровительного лагеря.

Обоснование педагогической целесообразности раскрывается через соответствие программы ключевым принципам и решаемым педагогическим задачам:

1. Принцип актуальности и связи с личным опытом.

- **Целесообразность:** Программа трансформирует абстрактные темы патриотизма и исторической памяти в лично значимый для ребёнка опыт борьбы с актуальной проблемой — апатией и равнодушием. Легенда о Вирусе Равнодушия (Апатиусе) создаёт безопасную метафору для осознания и преодоления собственных

негативных состояний, что отвечает потребностям подросткового возраста в самопознании и социальном взаимодействии.

2. Принцип деятельностного подхода и «ситуации успеха».

- Целесообразность: Знания и ценности не даются в готовом виде, а добываются детьми через деятельность. Система «Витков» (Памяти и Будущего) и «Звёзд» обеспечивает ежедневное включение каждого участника в разнообразную деятельность (исследовательскую, творческую, проектную, спортивную). Ритуал «Запуск Звезды» гарантирует публичное признание любого, даже небольшого достижения, создавая для каждого ребёнка положительное подкрепление и «ситуацию успеха», что критически важно для мотивации и самооценки.

3. Принцип коллективно-распределённой деятельности и социализации.

- Целесообразность: Глобальная цель смены — создание «Галактики Покорений» — принципиально не может быть достигнута индивидуально. Это формирует установку на кооперацию, взаимопомощь и ответственность за общий результат. Такие элементы, как «Миссии заражения радостью» и «Дежурный по Солнцу», являются специальными педагогическими инструментами для развития эмпатии, коммуникативных навыков и умения влиять на эмоциональный климат группы, что напрямую способствует успешной социализации.

4. Принцип наглядности и материализации результатов.

- Целесообразность: Ключевой педагогический приём программы — превращение нематериальных усилий и достижений детей в зримый, растущий артефакт. «Галактика Покорений» служит мощным визуальным стимулом, средством рефлексии и объективным доказательством коллективного прогресса. Это

позволяет детям наглядно увидеть результат своего труда и вклада в общее дело, что усиливает воспитательный эффект и чувство сопричастности.

5. Принцип интеграции образования и воспитания.

- Целесообразность: Программа органично сочетает образовательные (изучение истории, основ науки и техники), творческие (художественные проекты, постановки) и социально-воспитательные (формирование активной позиции, работа в команде) задачи. Все они подчинены единой легенде и цели, что обеспечивает целостность педагогического воздействия и преодолевает разрыв между познавательной и воспитательной деятельностью.

6. Принцип соответствия каникулярному времени.

- Целесообразность: Программа построена на игре, событийности и смене видов активности, что соответствует потребности детей в отдыхе, восстановлении и неформальном общении после учебного года. При этом она предлагает содержательный, развивающий досуг, предотвращая бесцельное времяпрепровождение, и способствует эмоциональной разгрузке через творчество и позитивное социальное взаимодействие.

Вывод:

Педагогическая целесообразность программы подтверждается её комплексным воздействием на личность ребёнка. Она создаёт уникальную воспитательную среду, где через игру и коллективное творчество формируются не только знания об истории, но и ключевые личностные качества: гражданская идентичность, ответственность, эмоциональный интеллект, способность к сотрудничеству и устойчивость к негативным социальным явлениям. Программа эффективно использует специфику

лагеря как института социализации, превращая каникулярное время в ресурс для личностного роста и осмысленного отдыха.

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

Формирование активной жизненной позиции, исторического сознания и эмоционально-волевой устойчивости у детей и подростков через создание коллективного опыта преодоления «равнодушия» в рамках сюжетно-ролевой игры, основанной на ценностях эпохи великих покорений, и воплощение этого опыта в итоговом символическом продукте — «Галактике Покорений».

Задачи

Образовательные (познавательные):

1. Расширить знания участников о ключевых достижениях и героях эпохи покорения космоса, освоения Арктики и других знаковых страницах истории страны.
2. Познакомить с основами проектной деятельности, моделирования и решения нестандартных задач в команде.
3. Сформировать первичные навыки рефлексии и анализа коллективной деятельности.

Развивающие:

1. Развивать навыки эффективной коммуникации, кооперации и распределения ролей в команде для достижения общей цели.
2. Развивать эмоциональный интеллект: способность к эмпатии, осознанному управлению собственным настроением и позитивному влиянию на эмоциональный климат группы.
3. Стимулировать креативное и критическое мышление в процессе создания «продуктов будущего» и решения тактических игровых задач.

Воспитательные:

1. Воспитать чувство сопричастности к истории своей страны, личной ответственности за сохранение и приумножение её достижений.
2. Сформировать ценностное отношение к таким качествам, как энтузиазм, стойкость, взаимопомощь и вера в собственные силы.
3. Создать условия для осознанного противостояния апатии, цинизму и равнодушию как социально-психологическим явлениям через игровое моделирование и коллективное действие.

Оздоровительные:

1. Способствовать физическому оздоровлению и развитию через спортивно-тактические игры, эстафеты и мероприятия на свежем воздухе, стилизованные под подготовку «покорителей».
2. Обеспечить психологическую разгрузку и эмоциональное благополучие за счёт позитивной групповой динамики, атмосферы принятия и ежедневного признания достижений каждого участника.

Ожидаемые результаты

Задача (категория)	Ребёнок должен знать / иметь представление	Ребёнок должен уметь	Ребёнок должен владеть / проявлять	Методики оценки результативности
<p>O1: Расширить знания о достижениях и героях эпохи покорений.</p>	<p>Ключевые события и имена, связанные с темой смены (первый спутник, Гагарин, покорение Арктики и др.). Основные ценности эпохи (смелость, любознательность, коллективизм).</p>	<p>Находить и кратко излагать информацию по заданной теме. Связывать исторические факты с современностью.</p>	<p>Осознанным интересом к историческому прошлому страны. Готовностью делиться полученными знаниями.</p>	<p>Входной/выходной опрос (квиз). Защита мини-проектов («Карта героя»). Наблюдение в ходе тематических игр и дискуссий.</p>
<p>O2: Познакомить с основами проектной деятельности.</p>	<p>Основные этапы создания проекта (от идеи до презентации). Принципы распределения ролей в команде.</p>	<p>Выдвигать идеи, планировать этапы работы в малой группе, презентовать результат.</p>	<p>Навыками коллективного обсуждения и принятия группового решения.</p>	<p>Экспертная оценка представленных проектов. Анализ рабочих материалов групп. Рефлексивные анкеты после защиты проектов.</p>

<p>О3: Сформировать навыки рефлексии.</p>	<p>Понятия «успех», «трудность», «командный вклад».</p>	<p>Анализировать свой день, называть свои сильные стороны и зоны роста, формулировать впечатления.</p>	<p>Привычкой к ежедневному краткому самоанализу (устному или письменному).</p>	<p>Анализ материалов «Бортового журнала» отряда/личного дневника. Проведение итоговых кругов рефлексии.</p>
<p>Р1: Развивать навыки коммуникации и кооперации.</p>	<p>Правила конструктивной обратной связи и эффективного взаимодействия в группе.</p>	<p>Договариваться, учитывать мнение других, выполнять взятую на себя роль, разрешать конфликты мирным путём.</p>	<p>Способностью к компромиссу и поддержке членов своей команды.</p>	<p>Метод наблюдения за групповой динамикой. Анализ успешности выполнения «Миссий заражения радостью». Социометрические игры на сцепление.</p>
<p>Р2: Развивать эмоциональный интеллект.</p>	<p>Способы распознавания и названия своих эмоций и эмоций других.</p>	<p>Распознавать эмоциональное состояние группы, целенаправленно создавать позитивную атмосферу, просить помощь.</p>	<p>Эмпатией, осознанным выбором в пользу позитивного действия в ситуации спада настроения.</p>	<p>Наблюдение за реакцией в моменты «атак Апатиуса». Анализ работы «Дежурного по Солнцу». Проективные методики («Эмоциональная карта смены»).</p>
<p>Р3: Стимулировать креативное и</p>	<p>Методы мозгового штурма и генерации идей.</p>	<p>Предлагать нестандартные решения,</p>	<p>Гибкостью мышления и готовностью предлагать и отстаивать творческие идеи.</p>	<p>Экспертная оценка творческих продуктов и решений в квестах.</p>

критическое мышление.		аргументировать свою точку зрения, находить связи между разными явлениями.		Фиксация количества и оригинальности идей в ходе обсуждений.
В1: Воспитать чувство сопричастности к истории.	Роль личного вклада в общее дело (на примере звёзд в «Галактике»).	Видеть связь между своими действиями и общим результатом, объяснять символический смысл итогового продукта.	Чувством гордости за совместно созданный артефакт и личную роль в нём.	Устные интервью (мини-опросы) о смысле «Галактики». Наблюдение за эмоциональной вовлечённостью в ритуалы.
В2: Сформировать ценностное отношение к энтузиазму и взаимопомощи.	Что такое энтузиазм и как он влияет на результат. Ценность поддержки.	Применять слова поддержки, мотивировать других, проявлять инициативу.	Устойчивой внутренней мотивацией к активному участию, проактивной позицией.	Педагогическое наблюдение (ведение карт наблюдения). Метод экспертной оценки вожатых. Анализ «звёзд» за «Витки Будущего».
В3: Создать условия для противостояния апатии.	Конкретные «инструменты» борьбы с равнодушием из арсенала смены.	Сознательно выбирать активность вместо пассивности, вовлекать других.	Навыком распознавания апатии и применения изученных способов её преодоления.	Анализ успешности прохождения игровых «атак Апатиуса». Рефлексивные эссе «Как я победил равнодушные».

<p>Оз1: Способствовать физическому оздоровлению.</p>	<p>Основные правила безопасного поведения в подвижных играх на свежем воздухе.</p>	<p>Участвовать в командных эстафетах, соблюдать правила, контролировать нагрузку.</p>	<p>Потребностью в ежедневной двигательной активности на свежем воздухе.</p>	<p>Наблюдение за уровнем двигательной активности. Медицинский контроль показателей здоровья. Статистика участия в спортивных мероприятиях.</p>
<p>Оз2: Обеспечить психоэмоциональное благополучие.</p>	<p>Важность позитивного общения и признания для хорошего настроения.</p>	<p>Выражать благодарность, замечать успехи других, создавать комфортную атмосферу в отряде.</p>	<p>Позитивным эмоциональным состоянием, снижением уровня тревожности.</p>	<p>Анкетирование «Настроение в цвете» (до/после). Метод невключённого наблюдения за эмоциональным фоном. Анализ психологического климата в отрядах.</p>

Содержание программы

Легенда

На просторах вселенной, где рождаются и угасают звёзды, есть особое место — орбитальная станция «Ракета». Это не просто форпост человечества, а огромный аккумулятор самой мощной силы во Вселенной — энтузиазма. Его светлая энергия, которую вырабатывают детские умы и сердца, питает двигатели прогресса и освещает путь в будущее.

Но в космической темноте таится угроза. С далёкой Серой Планеты, где давно погасли все краски и надежды, к станции приблизилась инопланетная форма жизни — Апатиус, Вирус Равнодушия. Он не разрушает города и не взламывает компьютеры. Его оружие тоньше и опаснее. Апатиус питается энтузиазмом, превращая его в цинизм и скуку. Его девиз: «Зачем стараться? Всё уже было. Ничего не изменишь». С его появлением яркие «солнечные батареи» достижений на станции начинают тускнеть, покрываясь серым налётом безразличия.

Экипаж станции — это вы. Каждый отряд — команда корабля, получившая срочное задание от Центра управления полётами (педагогов лагеря): дать отпор Апатиусу и не дать погаснуть свету энтузиазма.

Тактика врага: Апатиус действует тихо. Его «атаки» — это моменты общего спада, когда игры кажутся неинтересными, а дела — бессмысленными. Он нашёптывает: «Не выйдет», «Не старайся», «Скучно». Он хочет заразить своим серым взглядом на мир как можно больше членов экипажа.

Тактика сопротивления: противоядие — в памяти о великих свершениях и в энергии созидания нового. Для победы экипажу предстоит совершить двойную миссию:

1. «Виток памяти»: обратиться к опыту великих покорителей прошлого — космонавтов, полярников, строителей. Изучить их подвиги, понять, какой силой духа они обладали. Это знание даст жёлтые звёзды — энергию мудрости и стойкости.
2. «Виток будущего»: создать своё, новое. Придумать, изобрести, установить рекорд, сделать мир вокруг ярче. Это действие даст серебристо-голубые звёзды — энергию творчества и прогресса.

Главный артефакт и оружие: «Галактика Покорений» — большая карта-мозаика в центральном зале станции. На ней — силуэты великих свершений: первый спутник, ракета «Восток», фигура Гагарина, ледокол «Ленин». Но они пусты, как незаполненные страницы истории. Только объединив энергии Памяти и Будущего, можно зарядить эти символы и создать мощный импульс, который отбросит Апатиуса.

Ежедневный ритуал «Запуск звезды»: Каждый вечер на общем собрании отряды докладывают о своих победах и прикрепляют заработанные звёзды на контуры «Галактики». Жёлтая звезда за изучение истории Гагарина загорается на его скафандре. Голубая звезда за собранного робота-исследователя — на контуре ледокола.

Кульминация: к концу смены «Галактика» должна полностью вспыхнуть сотнями звёзд. Только тогда, собрав энергию двух самых сильных моментов — самого трудного преодоления (Память) и самой яркой радости (Будущее) — экипаж сможет активировать «Код Будущего» и провести финальный торжественный запуск. Это будет означать, что равнодушию не удалось погасить внутреннее солнце станции. Свет ваших общих дел окажется сильнее любой космической тьмы.

Ваша миссия — не просто выжить, а зажечь историю заново. Сделать так, чтобы каждый контур на карте сиял светом вашего личного вклада. Эпоха Покорителей не закончилась. Она продолжается здесь и сейчас, на вашем витке.

Механизм реализации

Механизм реализации представляет собой целостную систему взаимосвязанных элементов (этапов, форм, методов, ролей), работающую по принципу сюжетно-ролевой игры с фиксированными ежедневными ритуалами и нарастающей сложностью задач.

1. Ключевые движущие элементы механизма:

- Сюжетный каркас: сквозная легенда об Апатиусе и миссии по спасению энтузиазма.
- Игровая экономика: система «Витков» и «Звёзд» двух типов (Память/Будущее).
- Визуальный артефакт: «Галактика Покорений» как материальный носитель прогресса.
- Ритуалы: ежедневные и финальные процедуры, задающие ритм и смысл.
- Рольевое распределение:
 - ЦУП (Центр Управления Полётами): Педагогический состав (вожатые, методисты, руководители). Выдают задания, консультируют, ведут хронику, исполняют роль «Апатиуса» в рамках игровых моментов.
 - Экипажи: детские отряды. Основные действующие лица, исполнители миссий.
 - Совет капитанов: актив отрядов + ЦУП. Площадка для координации, обсуждения проблем и идей.

2. Структура реализации (поэтапно):

Этап I. Подготовительный (Дни 1-2) – «Стыковка и инструктаж»

Цель: введение в легенду, формирование команд, запуск игровой системы.

Содержание:

- торжественное открытие смены: представление легенды от лица «ЦУПа». Объявление о угрозе Апатиуса;
- знакомство с «Галактикой»: демонстрация пустой карты, объяснение символов и правил её заполнения.;
- формирование «экипажей»: игры на знакомство и командообразование внутри отрядов. Выбор названия, девиза, связанного с темой покорения;
- вводный квест «Первая связь»: серия простых заданий на сплочение, по итогам которых отряды получают свои первые звёзды и впервые участвуют в ритуале «Запуск звезды».

Этап II. Основной (дни 3-19) – «Рабочая орбита. Цикл "Виток-Звезда"»

Это циклический этап, где каждый день строится по общей схеме, но наполняется разным тематическим содержанием (День Космоса, День Полярника, День Строителя Будущего и т.д.).

Схема дня:

1. Утренний брифинг (линейка): объявление темы дня и «бортового задания» от ЦУПа. Возможна короткая игровая «диверсия Апатиуса» (объявление о спаде энергии).
2. Рабочие «смены» (основная деятельность): отряды работают над полученными заданиями, которые всегда делятся на два типа:
 - «Виток памяти» (знаниевое, реконструкторское задание).
 - «Виток будущего» (творческое, проектное, рекордное задание).
3. «Миссия заражения радостью» (периодически): один отряд готовит и проводит для другого активность (игру,

мастер-класс). Успех миссии оценивается «заражёнными» улыбками и даёт бонусные звёзды.

4. Вечерний совет экипажа: внутри отряда – рефлексия дня, выбор самых значимых достижений для представления на общем сборе.
5. Главный ритуал дня – «Планёрка ЦУПа. Запуск звезды»: Общий вечерний сбор. Каждый отряд кратко докладывает о своих «витках». За каждый признанный успех представитель отряда прикрепляет соответствующую звезду на «Галактику Покорений». Объявляется «Дежурный по солнцу» на следующий день.
6. «Атаки Апатиуса» (моделируются ЦУПом): в некоторые дни объявляются периоды «энергосбережения» (общей тишины, замедления) или сложные задачи, требующие от экипажей особой сплочённости для преодоления апатии.

Этап III. Итоговый (Дни 20-21) – «Финальная стыковка и запуск кода будущего»

Цель: рефлексия, торжественное завершение легенды, празднование победы.

Содержание:

- подготовка к финалу: отряды готовят презентацию своего лучшего проекта «Будущего» и самого ценного открытия «Памяти»;
- торжественный Галактический слёт (Финальное мероприятие):
 1. Церемония закрытия «Галактики»: осмотр полностью заполненной, сияющей карты.
 2. Активация «Кода будущего»: коллективный ритуал. Ведущий (командир ЦУПа) предлагает всем экипажам одновременно:

- вспомнить и крикнуть самое трудное преодоление за смену (Энергия памяти);
 - вспомнить и крикнуть момент самой яркой радости (Энергия будущего).
3. Запуск: по этому сигналу «Галактика» подсвечивается (включается гирлянда/проектор), символизируя победу над Апатиусом мощью объединённых энергий.
 4. Награждение: вручение грамот, значков с символикой смены. Каждый ребёнок получает индивидуальную «звёздочку» с упоминанием его личного вклада (например, «Звезда отваги», «Звезда генератора идей»).
 5. Прощальный костёр/свечка: неформальная рефлексия и обмен впечатлениями.

3. Ресурсное обеспечение механизма:

- Материальное: материалы для изготовления звёзд (пенопласт, краска, магнитные крепления), основа для «Галактики» (большой щит, ткань), оборудование для подсветки, реквизит для тематических дней.
- Методическое: «Бортовые журналы» для отрядов, карта-сценарий смены для педагогов, банк заданий для «Витков памяти и будущего».
- Кадровое: подготовленный педагогический состав, понимающий легенду и действующий в рамках своих игровых ролей (ЦУП).

Данный механизм обеспечивает погружение, вовлечённость, предсказуемость ритма при непредсказуемости ежедневных задач, что создаёт безопасную и насыщенную среду для достижения всех поставленных образовательных и воспитательных целей.

Система стимулирования

Система построена на принципах игровой экономики, публичного признания и двойного вклада (в развитие команды и в личный рост). Она мотивирует как на коллективный результат, так и на индивидуальные достижения, интегрирована в легенду и визуализирована через артефакты.

1. Групповая (отрядная) система стимулирования

Цель: стимулировать командную сплочённость, взаимопомощь и ответственность за общий результат.

1. Основная валюта: «Звезды энтузиазма»

- жёлтая звезда («Виток Памяти»): начисляется отряду за успешное выполнение заданий, связанных с изучением истории, традиций, биографий героев, восстановлением знаний (например, победа в историческом квизе, подготовка доклада о покорителе, разучивание тематической песни);
- серебристо-голубая звезда («Виток Будущего»): начисляется за творческие, проектные и рекордные достижения (защита проекта «База на Марсе», победа в инженерном конкурсе, установление спортивного рекорда, организация успешной «Миссии заражения радостью»).

2. Механизм начисления и учёта:

- ежедневный ритуал «Запуск звезды»: вечером на общем сборе каждый отряд представляет свои ключевые достижения дня. Совет ЦУПа (вожатые и методисты) утверждает начисление звёзд;
- материальное воплощение: звёзды (из пластика, картона) вручаются отряду. Их физическое крепление на «Галактику покорений» — почётное право, которое выполняют представители отряда;

- визуализация прогресса: заполнение общего панно «Галактика» — главный групповой стимул. Прогресс каждого отряда виден всем.

3. Специальные групповые бонусы и вызовы:

- «Миссия заражения радостью»: успешно проведённая для другого отряда активность приносит двойную звезду (одну — за выполнение, вторую — как бонус за «высокий КПД энтузиазма»);
- «Щит единства»: начисляется отряду, который быстрее или эффективнее всех преодолел игровую «атаку Апатиуса» (период спада). Даёт право первым выбрать тему для следующего проекта;
- Рейтинг отрядов: на отдельном стенде ведётся рейтинг по общему количеству звёзд. Лидеры рейтинга получают привилегии (например, право первыми идти в столовую, выбор музыки на дискотеке).

2. Индивидуальная система стимулирования

Цель: выявить и отметить личный вклад каждого ребёнка, поддержать его сильные стороны и мотивировать к персональному росту.

1. Основная валюта: «энергокристаллы» (или «заряды»)

- Материальный носитель: небольшие жетоны, стикеры, магнитики двух цветов (жёлтый и голубой) или в форме маленьких звёздочек. Выдаются лично ребёнку.
- За что начисляются:
 - жёлтый кристалл (Энергия памяти): за проявленную в ходе «Витка Памяти» эрудицию, помощь товарищу в освоении материала, интересный вопрос;
 - голубой кристалл (Энергия будущего): за креативную идею, инициативу, лидерство в проекте, спортивное достижение, акт доброты («зарядил» другого позитивом);
 - особые достижения: выполнение роли «Дежурного по солнцу» (автоматически +3 кристалла). Успешная личная мини-миссия;

2. Механизм начисления и учёта:

- мгновенное поощрение: вожатый или член ЦУПа вручает кристалл сразу на месте поступка или достижения, с устным пояснением («Этот кристалл — за твою блестящую идею!»);
- личный «Энергоблок»: у каждого ребёнка есть личный конверт, планшет или кармашек на отрядном стенде, где он копит кристаллы;
- ежедневная рефлексия: в конце дня в отряде можно кратко обсудить, кто и за что получил кристаллы, что укрепляет позитивное поведение.

3. Система обмена и признания:

- «Лавка покорителя»: кристаллы можно обменять на значимые привилегии и сувениры в специальной лавке, которая работает 1-2 раза в смену.
 - 10 кристаллов: право выбрать общую отрядную игру.
 - 15 кристаллов: фирменный значок или браслет смены.
 - 20 кристаллов: почётная роль на финальном Галактическом слёте (например, зачитать часть кода будущего).
 - 25 кристаллов: возможность выбрать и провести эксклюзивное мероприятие для лагеря.
- Нематериальное признание:
 - «Орбита почёта»: на отрядном стенде размещаются фото и имена детей, собравших больше всего кристаллов за неделю.
 - «Звание дня»: на утреннем брифинге могут объявляться неформальные звания за вчерашние заслуги («Генератор идей», «Хранитель традиций», «Лучший переговорщик»).

4. Итоговое индивидуальное поощрение:

На финальном слёте, помимо общих грамот, каждый ребёнок получает индивидуальную «личную миссию» — фирменную карточку-сертификат, где вожатый вписывает его персональное достижение и сильную сторону,

проявленные за смену (например: «За умение сплотить команду в трудную минуту», «За неиссякаемое любопытство к звёздам»). Это становится главной индивидуальной наградой, более ценной, чем материальный приз.

Связь двух систем: Групповые звёзды на «Галактике» — это результат сложения многих индивидуальных вкладов (кристаллов). Таким образом, дети видят прямую связь: их личные усилия не только копятся в их «Энергоблоке», но и превращаются в общую победу над Апатиусом, делая сияющей общую «Галактику Покорений».

Система самоуправления

Система построена по принципу работы экипажа орбитальной станции и даёт детям реальные возможности принимать решения и нести за них ответственность. Это превращает их из просто отдыхающих в активных создателей жизни лагеря. Самоуправление — главный инструмент в борьбе с «Апатиусом», так как развивает инициативу, умение договариваться и лидерские качества.

1. Структура самоуправления (Органы управления станцией)

- **Высший орган: совет капитанов**

Кто входит: командиры и помощники (выбранные лидеры) от каждого отряда-экипажа, а также старший вожатый или методист от педагогического отряда (ЦУП).

Чем занимается:

1. принимает важные решения по жизни лагеря (утверждает план дня, предлагает идеи для общих дел);
2. распределяет задания и зоны ответственности между отрядами;
3. помогает решать спорные вопросы между экипажами;
4. готовит и проводит общелагерные мероприятия;
5. служит связующим звеном между детьми и взрослыми (администрацией).

Когда работает: короткие ежедневные планерки (15 минут) и одно большое собрание раз в три дня.

- Основной орган: экипаж (отряд)

Внутренние должности: в каждом отряде на 3-4 дня выбираются или назначаются ответственные за разные направления. Должности меняются, чтобы каждый мог попробовать себя.

1. Командир: общее руководство, представляет отряд на Совете капитанов, следит за настроением и дисциплиной.
2. Штурман: отвечает за расписание и план дня, ведёт «Бортовой журнал» отряда (дневник смены).
3. Бортинженер: отвечает за реквизит, технику и оформление мероприятий, сохранность имущества.
4. Связист: отвечает за общение внутри отряда и с другими (объявления, стенгазета, фотоотчёт, работа с лагерным радио).
5. Энергетик (дежурный по солнцу): самая важная роль в борьбе с равнодушием. Следит за настроением в отряде, поддерживает товарищей, публично отмечает их успехи.

- Временные группы (для конкретных задач):

- Штаб «Миссии заражения радостью»: собирается из самых творческих ребят для подготовки и проведения этих специальных заданий.
- Служба безопасности станции: дежурный отряд, который следит за порядком, чистотой и готов к «чрезвычайным ситуациям» (игровым или спортивным).
- Редакция «Галактических новостей»: выпускает ежедневную стенгазету или радиопередачу о жизни лагеря, достижениях и интересных событиях.

2. Как это работает на практике

- выборы и сменяемость: должности в отряде регулярно меняются, чтобы каждый получил новый опыт. Выборы проходят в виде игры или общего обсуждения;
- понятные правила: для каждой должности есть простая «инструкция покорителя» — список того, что нужно делать и какие права есть;
- чёткий распорядок: работа самоуправления — часть ежедневного графика:
 - утром — короткий сбор отряда, постановка задач.
 - в течение дня — каждый работает по своей должности.
 - вечером — сначала заседание Совета капитанов, потом отчёт ответственных перед своим отрядом.
- Роль взрослых: вожатые и педагоги — это помощники и консультанты, а не начальники. Они помогают организовать процесс, дают советы и ресурсы, но окончательные решения принимают дети.

3. Связь с игрой и поощрениями

- вклад в общее дело: успешная работа самоуправления приносит отряду звёзды для «Галактики покорений». Например, звезду можно получить за отличное дежурство по станции или за интересный выпуск новостей;
- личное поощрение: активные участники самоуправления получают дополнительные «энергокристаллы» за инициативу и ответственность;
- прямое противостояние Апатиусу: когда дети сами организуют свою жизнь, им некогда скучать. Работа «Энергетика» — это прямое задание по борьбе с унынием и равнодушием в своём отряде.

4. Что даёт такая система

Для детей: Развитие настоящих навыков — умения вести за собой, договариваться, нести ответственность за порученное дело. Появление мысли «это наш лагерь, и мы здесь хозяева».

Для всего лагеря: создание атмосферы уважения и сотрудничества. Конфликтов становится меньше, потому что есть понятные правила и способы их обсудить. Дисциплина держится на взаимной договорённости, а не только на требованиях взрослых;

Для программы: максимальное вовлечение каждого ребёнка. Ценности эпохи покорителей — инициатива, ответственность, работа в команде — не просто слова, а ежедневная практика, которую проживает каждый участник смены.

Эта система самоуправления — не дополнительная активность, а основа всей смены. Она делает так, что каждый ребёнок действительно чувствует себя покорителем, который своими решениями и действиями создаёт незабываемое летнее приключение.

Этапы реализации программы

Название и продолжительность этапа	Цели этапа	Ключевые методы и технологии	Основные мероприятия
<p>Организационный (Ввод в легенду). Дни 1-2.</p> <p>«Стыковка и инструктаж»</p>	<p>1. Создать эмоциональный настрой, погрузить в игровую легенду.</p> <p>2. Сформировать первичные детские коллективы (экипажи).</p> <p>3. Познакомить с правилами, системой стимулирования и артефактом «Галактика покорений».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Театрализация. • Игровое проектирование. <p>Командообразование (тимбилдинг).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Инструктаж в игровой форме. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Торжественное открытие смены «Приём с ЦУПа»: Театрализованное представление легенды об Апатиусе. 2. Операция «Знакомство»: игры на взаимодействие, выбор названия и девиза отряда-экипажа. 3. Экскурсия «Карта звездного пути»: знакомство с «Галактикой покорений», объяснение правил получения звёзд. 4. Вводный квест «Первая связь»: серия простых заданий на сплочение, первые заработанные звёзды и их крепление на карту.
<p>Основной (Проживание легенды). Дни 3-18.</p> <p>«Рабочая орбита. Цикл "Виток – Звезда"»</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Реализовать основное содержание программы через тематические дни. 2. Обеспечить личностный рост и развитие soft skills через систему достижений и рефлексии. 	<ul style="list-style-type: none"> • Сюжетно-ролевая игра. • Проектная деятельность. <p>Коллективно-творческое дело (КТД).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ежедневные «рабочие смены»: тематические блоки по направлениям («Виток памяти»/«Виток будущего»): мастер-классы, квизы, спортивные игры, творческие мастерские. 2. Ритуал «Вечерний сеанс связи. Запуск звезд»: ежедневное подведение итогов, крепление звёзд на «Галактику».

	<p>3. Сплотить коллектив через совместное преодоление игровых трудностей и «атак Апатиуса».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Технология «ситуации успеха». • Ежедневная рефлексия (метод «круга»). 	<p>3. Спеоперации «Миссия заражения радостью»: подготовка и проведение отрядом активности для другого отряда.</p> <p>4. Игровые «атаки Апатиуса»: моделирование ситуаций спада активности для их последующего коллективного преодоления.</p> <p>5. Работа системы самоуправления (совет капитанов, отчётность).</p>
<p>Итоговый (Рефлексия и празднование). Дни 19-21. «Финальная стыковка и запуск Кода Будущего»</p>	<p>1. Осмыслить и оценить личный и групповой опыт, достижения смены.</p> <p>2. Торжественно завершить игровую легенду, отпраздновать победу над «Апатиусом».</p> <p>3. Создать положительный эмоциональный итог, подготовиться к расставанию.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Метод коллективной рефлексии. • Технология «педагогика события». • Церемония награждения. • Создание итогового продукта (заряженная «Галактика»). 	<p>1. Подготовка к Галактическому слёту: Создание отрядами итоговых презентаций своих лучших проектов.</p> <p>2. Торжественный Галактический слёт:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Церемония осмотра сияющей «Галактики покорений». - Ритуал «Активация кода будущего»: коллективное воспоминание трудностей и радостей. - Подсветка карты и символическая победа над Апатиусом. - Награждение отрядов и вручение личных «миссий» (сертификатов). <p>3. Прощальный костёр «Земля в иллюминаторе»: Неформальное общение, обмен впечатлениями, песни под гитару.</p> <p>4. Закрытие смены и отъезд.</p>

Основные мероприятия программы

Название мероприятия	Форма проведения	Содержание	Ожидаемые результаты	Способы диагностики
Торжественное открытие смены «Приём с ЦУПа»	Театрализованная церемония, брифинг	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выход педагогического отряда в роли Центра Управления Полётами (ЦУП). 2. Объявление легенды смены: представление угрозы «Апатиуса», демонстрация пустой «Галактики Покорений». 3. Представление «экипажей» (отрядов) с их названиями и девизами. 4. Символическая передача «ключей от станции» старшим отрядам. 5. Общий запуск моделей ракет или воздушных шаров с пожеланиями. 	<ul style="list-style-type: none"> • Создание атмосферы тайны и важности миссии. • Эмоциональное погружение в легенду. • Формирование первичного чувства общности и цели. 	<ul style="list-style-type: none"> • Наблюдение за эмоциональным откликом детей. • Беседа-опрос «Что запомнилось?» в отрядах после церемонии.
Космический квиз «Эрудит "Ракеты"»	Интеллектуальная о-развлекательная игра, командное соревнование	Отряды-экипажи соревнуются в знаниях по темам смены (космос, великие открытия, география подвигов). Включает: раунды с вопросами, «чёрный ящик», аудио- и видеовопросы. Используется система быстрых ответов.	<ul style="list-style-type: none"> • Активизация знаний по теме смены. • Развитие командного духа и логики. • Выявление эрудитов в отрядах. 	<ul style="list-style-type: none"> • Подсчёт командных баллов. • Анкетирование «Что нового узнал?». • Фиксация активности участников.

<p>Миссия «Зарядка для "Галактики"» (Миссии заражения радостью)</p>	<p>Творческий обмен между отрядами, социальный эксперимент</p>	<p>Каждый отряд получает задание «заразить» другой отряд энтузиазмом. Подготовка и проведение 30-минутной творческой программы (танец, мастер-класс, мини-спектакль, игра) для «подшефного» экипажа.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие эмпатии, умения дарить радость. • Раскрытие творческого потенциала. • Укрепление межотрядных связей. 	<ul style="list-style-type: none"> • Экспертная оценка (вожаге) по заранее известным критериям (оригинальность, вовлечённость зрителей). • Отзывы «заражённого» отряда (аплодисменты, улыбки). • Рефлексия в отрядах-организаторах
<p>Спортивно-тактическая игра на «Оборона Энтузиазма»</p>	<p>Сюжетная ролевая игра на местности, стратегическое соревнование</p>	<p>Экипажи защищают «генераторы энтузиазма» (базы) от «агентов Апатиуса» (ведущие в костюмах). Включает элементы: «захват флага», решение логических задач на контрольных точках, перенос «энергокристаллов», строительство защитных сооружений.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие стратегического мышления, ловкости, координации. • Закрепление навыков командной работы в нестандартных условиях. • Физическая активность на свежем воздухе. 	<ul style="list-style-type: none"> • Наблюдение за тактикой и сплочённостью отрядов. • Достижение игровых целей (сохранение «генератора»). • Опрос «Какой была ваша тактика?».

<p>Творческий фестиваль «На орбите талантов»</p>	<p>Фестиваль, концерт-презентация</p>	<p>Каждый отряд представляет творческий номер на тему покорения и будущего (песня, танец, театральная зарисовка, флешмоб). Обязательное условие — использование элементов, созданных своими руками (костюмы, реквизит). Работает жюри из Совета капитанов и педагогов.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрытие творческих способностей в рамках общей темы. • Развитие сценической культуры, уверенности. • Формирование эстетического вкуса и умения представлять результаты. 	<ul style="list-style-type: none"> • Экспертная оценка жюри по критериям (оригинальность, соответствие теме, артистизм). • Зрительские симпатии (голосование). • Самооценка отрядов после выступления.
<p>Конструкторское бюро «Станция Будущего»</p>	<p>Практический мастер-класс, групповая проектная сессия</p>	<p>Отряды получают задание спроектировать и построить из подручных материалов (картон, скотч, пластик) макет обитаемой станции на другой планете или орбитальной базы. Защита проектов включает презентацию функций модулей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие инженерного и пространственного мышления. • Формирование навыков совместного проектирования и конструирования. • Стимулирование интереса к науке и технологиям. 	<ul style="list-style-type: none"> • Экспертная оценка моделей по критериям: функциональность, оригинальность, прочность. • Наблюдение за процессом работы в команде. • Опрос участников о самых интересных решениях в проекте.
<p>Поэтический звездопад «Строки в невесомости»</p>	<p>Творческая гостиная, открытый микрофон</p>	<p>Участники готовят и представляют собственные стихотворения, эссе или короткие рассказы на темы: космос, мечта, подвиг, дружба, будущее.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрытие литературных и ораторских способностей. 	<ul style="list-style-type: none"> • Количество желающих выступить.

		<p>Мероприятие проходит в уютной атмосфере (коврики, гитара, слабое освещение).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Создание атмосферы доверия и взаимной поддержки. • Развитие эмоционального интеллекта через поэзию. 	<ul style="list-style-type: none"> • Глубина и искренность представленных работ. • Отзывы слушателей (аплодисменты, комментарий).
<p>Исторический перфоманс «Живые страницы»</p>	<p>Интерактивная реконструкция, ролевая игра</p>	<p>Каждый отряд инсценирует ключевое событие эпохи покорителей (запуск первого спутника, полёт Гагарина, открытие полярной станции) в современной или аллегорической форме. Акцент на эмоциях и личностях героев.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Глубокое эмоциональное погружение в исторический контекст. • Развитие актёрских навыков и креативного подхода к подаче информации. • Укрепление чувства гордости за историю. 	<ul style="list-style-type: none"> • Оценка точности передачи ключевых смыслов события. • Эмоциональный отклик зрителей. • Рефлексия участников: «Что я почувствовал, играя эту роль?».
<p>Научное шоу «Экспериментarium "Ракета"»</p>	<p>Демонстрационное шоу с участием детей</p>	<p>Педагоги или приглашённые специалисты проводят зрелищные и безопасные эксперименты, объясняющие законы физики и химии, связанные с космосом и покорением стихий (вакуум, давление, горение, свойства воды и воздуха). Дети выступают ассистентами.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Пробуждение интереса к научному познанию мира. • Наглядное объяснение сложных явлений. • Преодоление страха перед «сложными» науками. 	<ul style="list-style-type: none"> • Вопросы детей после шоу. • Желание повторить простые эксперименты в отряде. • Специальный опрос-викторина по теме шоу.

<p>Турнир стратегов «Колонизаторы Галактики»</p>	<p>Настольно-ролевая игра большого формата</p>	<p>Команды (отряды или сборные) участвуют в масштабной настольной игре (или её симуляции), где нужно исследовать новые миры, добывать ресурсы, строить базы, взаимодействовать. Делается акцент на переговорах и стратегии, а не на удаче.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие стратегического планирования, навыков ведения переговоров и заключения союзов. • Тренировка критического мышления в условиях ограниченных ресурсов. • Умение принимать поражения как часть игры. 	<ul style="list-style-type: none"> • Наблюдение за ходом игры и тактикой команд. • Анализ итоговых результатов и решений, приведших к победе/поражению. • Обсуждение в отрядах: «Какую стратегию выбрали и почему?».
<p>Экологический десант «Чистая орбита»</p>	<p>Социально-трудовая акция, квест</p>	<p>В формате квеста отряды выполняют задания по благоустройству территории лагеря: создание арт-объектов из вторсырья, уборка, посадка растений, разработка эко-памяток. Задания зашифрованы как «поиск и обезвреживание мусорных астероидов».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Формирование экологической ответственности и бережного отношения к месту отдыха. • Получение практических навыков полезной деятельности. • Осознание связи между личным действием и улучшением общего пространства. 	<ul style="list-style-type: none"> • Оценка изменений на территории (фото «до» и «после»). • Количество и качество созданных арт-объектов или выполненных заданий. • Рефлексия о личном вкладе в общее дело.

<p>Фестиваль национальных культур «Кухня покорителей»</p>	<p>Гастрономический и этнокультурный праздник</p>	<p>Отряды представляют блюда, традиции, музыку или танцы народов России, внесших вклад в историю покорения страны (по выбору или жребию). Акцент на том, что великие свершения совершались представителями разных культур вместе.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Воспитание уважения к культурному многообразию России. • Развитие интереса к традициям и кулинарии разных народов. • Формирование атмосферы единства в многообразии. 	<ul style="list-style-type: none"> • Активность участия в подготовке и представлении культуры. • Вкусовые качества и презентация блюд (дегустация). • Глубина раскрытия темы (подготовленный рассказ).
<p>Ночная игра «Секретный код Вселенной»</p>	<p>Романтическая приключенческая игра на доверие</p>	<p>В тёмное время суток отряды проходят маршрут по территории, освещающая путь только фонариками. На точках их ждут не сложные задания, а поэтические загадки, задания на доверие (пройти с завязанными глазами с помощью товарища), наблюдение за звёздами.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Создание атмосферы таинственности, романтики и доверия. • Развитие умения ориентироваться в темноте и помогать друг другу. • Эмоциональное сплочение в нестандартной обстановке. 	<ul style="list-style-type: none"> • Уровень взаимопомощи в отрядах при прохождении этапов. • Отсутствие конфликтов и чувство безопасности у участников. • Отзывы детей об атмосфере и эмоциях во время игры.
<p>Киноночь под открытым небом «Кадры Подвига»</p>	<p>Просмотр и обсуждение тематического кино</p>	<p>Просмотр художественного или документального фильма о реальных покорителях (космонавты, исследователи). После просмотра —</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Эмоциональное проживание тем героизма, преодоления. 	<ul style="list-style-type: none"> • Анализ содержания дискуссий, глубины детских высказываний.

Торжественное закрытие смены «Галактический слёт. Запуск Кода Будущего»	Итоговая церемония, ритуальное действие, награждение	<p>обсуждение в отрядах или общая дискуссия с вопросами: «Что вас поразило?», «Какие качества героев важны сейчас?».</p> <p>1. Презентация полностью заполненной, сияющей «Галактики Покорений».</p> <p>2. Ритуал «Активация Кода Будущего»: коллективное воспоминание самого трудного и самого радостного момента смены.</p> <p>3. Подсветка карты как символ победы.</p> <p>4. Награждение отрядов и вручение личных «звёздных сертификатов» с индивидуальными номинациями.</p> <p>5. Прощальная песня у костра.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Формирование осознанного, а не шаблонного восприятия подвига. • Стимулирование размышлений о ценностях. 	<ul style="list-style-type: none"> • Анкета-отклик «Главная мысль фильма для меня». • Наблюдение за вовлечённостью в обсуждение.
			<ul style="list-style-type: none"> • Осознание масштаба общего достижения и личного вклада. • Эмоциональное завершение легенды, чувство победы над «Апатусом». • Формирование позитивной памяти о смене, чувства благодарности. • Создание тёплой атмосферы прощания. 	<ul style="list-style-type: none"> • Наблюдение за эмоциональной реакцией детей во время ритуалов. • Анализ итоговых анкет обратной связи. • Сбор отзывов в «Капсуле времени» или на прощальном стенде.

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 операционным звеном программы, где происходит непосредственное проживание легенды, формирование коллектива и личностный рост каждого ребёнка. Она строится на принципах ежедневного ритма, ролевого участия и «ситуации успеха» для каждого.

1. Ежедневный ритм (Распорядок дня экипажа)

- Утренний брифинг (15 мин.):

Содержание: обсуждение плана дня. Командир и штурман сообщают задания от Совета капитанов. «Энергетик» настраивает команду на позитив («Какая наша цель сегодня?»).

Метод: оперативное совещание, мотивационная речь, постановка задач.

- Рабочие «смены» (утро/день):

Содержание: выполнение тематических заданий в рамках общелагерного плана и собственных отрядных инициатив.

Методы: мастер-классы, подготовка к мероприятиям, тренировки, проектная работа, репетиции.

- Час «Тайм-кода» (рефлексия, 30-40 мин. после обеда/перед ужином):

Содержание: анализ прошедшей половины дня.

- «Что взлетело?» — что получилось хорошо.
- «Что на доработку?» — что можно улучшить.
- «Кого благодарим?» — публичная благодарность товарищам.

Методы: «Круг рефлексии», «Лестница успеха», заполнение «Бортового журнала».

- Вечерний совет экипажа (25-30 мин., перед дискотекой/свечкой):

Содержание: итоги дня. Выбор 1-2 главных достижений для представления на общем «Запуске звезды». Распределение завтрашних ролей. Решение внутренних вопросов.

Методы: голосование, мозговой штурм, планирование.

2. Содержательные блоки внутриотрядной работы

Направление деятельности	Конкретные формы и примеры	Педагогические задачи
Знакомство и командообразование (Дни 1-3)	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Снежный ком» с элементами легенды («Я — исследователь Марса...»). • Создание «Экипажной капсулы» (капсула времени с пожеланиями на смену). • Вербочный курс «Испытание на сплочённость». 	Сформировать первичные доверительные отношения, создать ощущение единой команды, распределить первые роли.
Тематическая проектная деятельность	<ul style="list-style-type: none"> • Проект «Наш вклад в Галактику»: Создание своего сегмента общей карты (например, отряд отвечает за созвездие «Полярная звезда» — изучает и творчески представляет покорение Севера). • Издание отрядной газеты/блога «С пультом на связи»: Интервью, репортажи, комиксы о жизни отряда. • Конструкторская задача: Построить из подручных средств модель аппарата для борьбы с Апатиусом. 	Реализовать образовательную программу, развить навыки исследования, проектирования и презентации, создать ощущение значимости работы отряда.
Творческое развитие и рефлексия	<ul style="list-style-type: none"> • Мастерская «Звёздный купол»: Изготовление звёзд для общелагерной карты и личных талисманов. • «Свеча» (огонёк) в новом формате: «Космический совет» (обсуждение под «звёздным небом» из гирлянд), «Письмо себе в будущее». • Создание отрядной песни-кричалки или танца-ритуала. 	Развивать эмоциональный интеллект, креативность, навыки самоанализа и искреннего общения.

<p>Подготовка к общелагерным делам</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Режим «Генеральной репетиции»: Отработка номера для «Фестиваля талантов» или тактики для «Обороны Энтузиазма». • Работа «Клуба дипломатов»: Разработка стратегии переговоров с другими отрядами в рамках турнира стратегов. 	<p>Учить планированию, ответственности за общий результат, развивать исполнительское мастерство.</p>
<p>Работа с индивидуальностью</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Акция «Тайный друг»: Каждому по жребии достаётся товарищ, которому весь день оказывают мелкие знаки внимания анонимно. • Процедура «Личный вклад»: В конце дня каждый называет, какой именно его поступок или идея помогли отряду. 	<p>Формировать внимательное отношение друг к другу, дать возможность проявиться каждому, в том числе тихим детям.</p>

3. Ключевые внутриотрядные ритуалы и артефакты

- бортовой журнал экипажа: физическая или цифровая летопись смены. В него вносятся решения советов, лучшие моменты, фотографии, «энергокристаллы». Ответственный — штурман;
- доска почёта «Наши звёзды»: внутриотрядный стенд, где отмечаются ежедневные личные достижения детей (не только лидеров, но и «самый дружелюбный», «главный генератор идей»);
- ритуал «Передача ключа»: вечерняя церемония, где сегодняшний командир передаёт символический ключ (брелок, фонарик) завтрашнему, давая напутствие;
- «Чёрный ящик» (ящик доверия): место, куда можно анонимно опустить запись с проблемой, идеей или благодарностью. Разбирается на вечернем совете.

4. Роль вожатого во внутриотрядной деятельности

Вожатый выступает в роли старшего товарища, капитана-наставника и модератора процессов, а не директора. Его ключевые функции:

1. Фасилитация: помощь в организации обсуждений, чтобы голос каждого был услышан.
2. Коучинг: задавание правильных вопросов («Как мы можем это решить?», «Что для этого нужно?»), а не дача готовых ответов.
3. Наблюдение и поддержка: отслеживание динамики в группе, эмоционального состояния детей, точечная помощь в конфликтах.
4. Гарант правил игры: следит за соблюдением законов лагеря и честностью в рамках легенды.

Внутриотрядная жизнь становится микромоделью всей смены: здесь также есть цель (вклад в общую победу), вызовы («атаки Апатиуса» в виде ссор или уныния), система достижений и тёплая, поддерживающая атмосфера, где каждый может стать «покорителем» своих слабостей и открыть в себе новые таланты.

Система дополнительного образования

Система дополнительного образования (кружковая работа) интегрирована в общую программу смены и служит инструментом для углублённого освоения тем, развития специфических навыков и предоставления выбора деятельности, исходя из личных интересов ребёнка. Работа строится по модульному принципу с элементами образовательного веера.

1. Цели и задачи

- Цель: создание условий для углублённого практического освоения ценностно-смыслового содержания смены через специализированную творческую, техническую, исследовательскую и социальную деятельность.

- Задачи:
 1. Удовлетворение разнообразных познавательных интересов детей в контексте темы смены.
 2. Формирование прикладных умений и навыков в конкретных областях (техническое моделирование, художественное творчество, исследование).
 3. Создание продуктов, интегрируемых в общую игровую и событийную канву смены (артефакты для «Галактики», реквизит для мероприятий).
 4. Выявление и поддержка одарённых детей в специфических сферах.

2. Организационная модель «Академия будущих покорителей»

Работа строится по модели краткосрочных образовательных модулей (длительность 4-7 дней, занятия 45-60 минут 1 раз в день). Каждый модуль — это «факультет» или «лаборатория» Академии. Ребёнок в течение смены может посетить 2-3 модуля по выбору.

- Механизм выбора: в начале смены проходит ярмарка кружков, где руководители (вожатые-специалисты, приглашённые педагоги) презентуют свои модули. Дети записываются на понравившиеся направления.

3. Направления (модули) дополнительного образования

Направление (Название модуля)	Краткое содержание и виды деятельности	Итоговый продукт / Связь с общей программой
Инженерно-космическая лаборатория «Конструкторское бюро»	Основы ракетно- и судомоделирования (простейшие модели из бумаги, пластика), основы схемотехники (сборка простых цепей с батареей и светодиодом), 3D-моделирование (на компьютере или из картона), принципы работы простых механизмов.	<ul style="list-style-type: none"> Создание моделей для выставки «Технопарк будущего». Изготовление подсветки для «Галактики покорений» или элементов реквизита для финала.
Лаборатория живого мира «Биосфера-2»	Основы экологии, наблюдение за природой лагеря (гербарий, энтомология), простые опыты с растениями, создание мини-теплицы или фитостены, изучение основ выживания в природной среде.	<ul style="list-style-type: none"> Создание «Экологического паспорта территории лагеря». Разработка проекта «Зелёный уголок» на станции.
Художественно-оформительская мастерская «Арт-орбита»	Скетчинг, создание комиксов на тему покорения, основы графического дизайна (создание логотипов, плакатов), street-art (роспись крупных объектов, например, камней), создание элементов костюмов и декораций из подручных материалов.	<ul style="list-style-type: none"> Оформление отрядных уголков и общелагерных пространств. Создание арт-объектов для тематических фотозон и финального шоу.
Медиа-центр «Галактические новости»	Основы журналистики (написание заметок, интервью), фотосъёмка (ракурс, композиция), монтаж коротких видео-роликов на смартфоне, ведение блога смены в соцсетях или на сайте лагеря, работа с лагерным радио.	<ul style="list-style-type: none"> Выпуск еженедневной газеты или видеодайджеста. Создание итогового фильма о смене.

<p>Театрально-игровая студия «Маски покорителей»</p>	<p>Актерское мастерство и сценическая речь, основы импровизации, создание коротких этюдов и перфомансов на тему смены, искусство сторителлинга (умение рассказывать истории), пантомима.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Постановка номеров для «Фестиваля талантов» и для проведения «Миссий заражения радостью». • Подготовка ведущих для общелагерных мероприятий.
<p>Школа выживания и ориентирования «Следопыт»</p>	<p>Основы топографии и работы с компасом/картой, вязка узлов, установка палатки, основы первой помощи, приготовление пищи на костре (при наличии условий), стратегическое планирование походов.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Подготовка команды для игры «Оборона энтузиазма». • Проведение мастер-класса для всего лагеря по ориентированию.
<p>Цифровая лаборатория «Код Будущего»</p>	<p>Основы алгоритмики и логики через простые языки программирования (Scratch), создание простой анимации или игры на тему космоса, основы робототехники (если есть конструкторы), работа с онлайн-сервисами для совместной работы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Создание цифровой версии «Галактики покорений» или анимационного ролика о победе над Апатиусом. • Программирование простой викторины для квиза.

4. Интеграция с общелагерной деятельностью и оценка результатов

1. Интеграция:

- продукты, созданные в кружках, напрямую используются в ключевых событиях смены (оформление, реквизит, медиаконтент);
- участники медиа-центра освещают ход смены.
- выпускники «Школы следопыта» становятся экспертами на спортивных играх;
- работы «Арт-орбиты» и «Конструкторского бюро» пополняют «Галактику покорений».

2. Оценка результатов (НЕ-отметочная):

- публичная презентация: каждый модуль завершается презентацией итоговых работ на общей выставке, фестивале или в рамках отчётного концерта.
- «Диплом специалиста»: каждый участник модуля получает сертификат или знак, указывающий на освоение конкретного навыка (например, «Юный инженер-конструктор», «Специалист по галактическим новостям»).
- портфолио: созданные работы (фото, модели, тексты) собираются в личное или общеотрядное портфолио достижений смены.
- рефлексивный лист: в конце модуля дети заполняют простую анкету: «Самое интересное, что я узнал/научился делать», «Что было сложным», «Где могу применить этот навык».

5. Кадровое и ресурсное обеспечение

Руководители модулей: вожатые, имеющие соответствующее хобби, образование или навык; привлеченные специалисты из числа сотрудников лагеря или местные педагоги.

Помещения и материалы: используются кабинеты, летние площадки, мастерские. Акцент на использовании доступных, безопасных и бросовых материалов для творчества и конструирования.

Расписание: занятия проводятся в отведенное «свободное» время (после обеда или в утренние часы, не занятые обязательными мероприятиями), чтобы не перегружать детей.

Данная система позволяет не просто занять детей, а дать им инструменты для более глубокого и персонализированного проживания главной идеи смены — через конкретное дело, в котором они могут почувствовать себя настоящими специалистами и творцами.

Электронные ресурсы

Эти приложения хорошо подходят для самостоятельного изучения, работы в мини-группах или демонстрации в рамках образовательного блока.

Название и ссылка	Формат	Краткое описание	Возраст	Связь с темой смены
Solar Walk Lite	3D-атлас (iOS, Android)	Позволяет изучать Солнечную систему, следить за траекториями спутников и МКС.	7+	«Виток Памяти»: наглядное изучение космических объектов, о которых говорили покорители космоса.
Star Chart	Карта звездного неба с дополненной реальностью (AR)	При наведении камеры показывает названия созвездий и планет над вами.	7+	«Виток Памяти»: для ритуала «Запуск звезды» можно изучать реальное ночное небо, которое дети «заселяют» своими достижениями.

«Космодром Чевостика»	Обучающая онлайн-платформа с играми	Знакомит с историей космонавтики, устройством МКС, содержит аудио- и видеоматериалы Роскосмоса и NASA.	4-8 лет	Идеально для младших отрядов. Помогает в легкой форме дать базовые знания для «Витка Памяти».
МКС Детектор	Трекер (iOS, Android)	Оповещает о пролете МКС над вашей локацией в реальном времени.	10+	Практическое действие: организовать вечер наблюдения за станцией, «связь» с действующими покорителями космоса.

Цифровые инструменты для проектов и творчества

Эти ресурсы можно использовать в рамках «Витка Будущего» и дополнительного образования.

Название и ссылка	Категория	Краткое описание	Применение в смене
Tinkercad Circuits	Онлайн-симулятор схем и Arduino	Позволяет моделировать и программировать электронные схемы без реальных деталей.	Для кружка «Конструкторское бюро»: безопасное первое знакомство с робототехникой и создание виртуальных устройств для «борьбы с Апатиусом».
Microsoft MakeCode	Платформа визуального программирования	Программирование в блочном редакторе для микроконтроллеров (micro:bit и др.).	Создание гаджетов: дети могут запрограммировать simple «детектор энтузиазма» или таймер для миссий.
Open Roberta Lab	Облачная платформа для программирования роботов	Программирование различных роботов (LEGO Mindstorms и др.) на языке, похожем на Scratch.	Для командной работы: проектирование и «запуск» виртуального робота для исследований на Марсе или очистки орбиты (экологическая тема).

<u>izi.TRAVEL</u>	Платформа для создания аудиогидов и квестов	Позволяет создавать собственные интерактивные маршруты с заданиями.	Для игр на местности: создать квест «Поиск артефактов Покорителей» по территории лагеря или «Миссию по спасению станции».
Canva (<u>Canva.com</u>)	Графический онлайн-редактор	Простой инструмент для создания дизайна: плакатов, открыток, постов для соцсетей, презентаций.	Для медиа-центра и всех отрядов: оформление «Галактики Покорений», создание газеты смены, рекламы для «Миссий заражения радостью».

Для углубленной работы в рамках технических модулей дополнительного образования.

Оборудование	Описание и применение	Где найти информацию
Образовательные наборы Micro:bit или Arduino	Микроконтроллеры для начала работы с электроникой и программированием. На их основе можно создавать «умные» устройства.	Статьи на Хабре, руководства на образовательных сайтах.
Образовательные конструкторы IntroSat	Учебные наборы для моделирования и программирования спутников. Разработаны для школьников.	Сайт компании-поставщика учебного оборудования.
Робототехнические наборы (LEGO Mindstorms, VEX)	Позволяют собирать и программировать роботов для решения конкретных задач.	Статьи о программировании роботов.

Мультимедийный контент для вдохновения

Ресурс	Формат	Как использовать
Аудиоспектакль «Погоня за светом» (МХТ)	Аудиопостановка о Сергее Королёве.	Включить в «тихий час» или как введение в тему дня, посвящённого конструкторам и инженерам.
Канал «Школа Астрономии» (онлайн)	Короткие уроки и лекции от астрономов (Владимир Сурдин и др.).	Использовать фрагменты для погружения в тему или как экспертное мнение для ответа на сложные детские вопросы.
YouTube-каналы: «Роскосмос ТВ», NASA	Официальные каналы космических агентств с трансляциями запусков, жизнью на МКС.	Показать реальные кадры покорения космоса на открытии смены или в «День космонавтики».

Список литературы

1. Авдеев, А. Г. На земле он такой : очерки об А. А. Леонове, дважды Герое Советского Союза, летчике-космонавте СССР / А. Г. Авдеев. – Москва : Детская литература, 1983. – 127 с. : ил. – (Герои нашего времени).
2. Агафонова, А. Вверх, в небо! : книга-альбом, посвященная 60-летию первого полета человека в космос / А. Агафонова. – Саратов : Десятая муза, 2021. – 125, [1] с. : портр., табл., фот., фот. цв.
3. Асташенков, П. Академик С. П. Королев / П. Асташенков. – Москва : Машиностроение, 1969.
4. Батурин, Ю. М. Властелины бесконечности : космонавт о профессии и судьбе / Ю. Батурин. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Альпина Паблишер, 2021. – 695 с. : ил.
5. Большая энциклопедия космоса. – Москва : Эксмо, 2015.

6. Булычев, К. Девочка с Земли : (сборник) / Кир Булычев. – Москва : Альфа-книга, 2015. – (Большая иллюстрированная серия).
7. Васильев, В. И. Подготовка экипажей к испытательному полету на новом транспортном корабле «Союз Т-2» (К 40-летию полета корабля «Союз Т-2») // Научное наследие и развитие идей К. Э. Циолковского. – Калуга, 2019. – С. 299-302. – Текст: электронный.
8. Волков, В. Н. Шагаем в небо / В. Н. Волков. – Москва : Молодая гвардия, 1973. – 208 с. : ил.
9. Воллиман, Д. Профессор Астрокот и его путешествие в космос / Доминик Воллиман, Бен Ньюман. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2014.
10. Гагарин, В. А. Мой брат Юрий : повесть / В. А. Гагарин ; лит. запись В. Сафонова. – 3-е изд. – Смоленск : Московский рабочий. Смоленское отделение, 1984. – 350 с., 16 л. ил.
11. Гагарина, А. Т. Память сердца / А. Т. Гагарина ; запись Т. Копыловой. – Москва : Новости, 1985. – 220 с. : ил. – (Библиотечка АПН).
12. Гагарина, В. И. Каждый год 12 апреля / В. И. Гагарина ; лит. запись М. Реброва. – Москва : Советская Россия, 1984. – 94 с., 16 л. ил.
13. Гаран, Р. Из космоса границ не видно / Рон Гаран. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2018.
14. Глазков, Ю. Н. В открытом космосе / Ю. Н. Глазков, Ю. В. Колесников. – Москва : Педагогика, 1990. – 126, [2] с. : ил.
15. Голованов, Я. Королев. Факты и мифы. В 2 т. / Ярослав Голованов. – Москва : Фонд содействия авиации «Русские витязи», 2007.
16. Гонтарчук, Т. Я познаю мир: Космос / Татьяна Гонтарук. – Москва : АСТ, 1996. – (Я познаю мир).
17. Гречко, Г. М. Старт в неизвестность / Г. М. Гречко ; лит. запись А. Немова. – Москва : Правда, 1989. – 46, [1] с. – (Библиотека «Огонек»).

18. Губарев, В. С. «Поехали!» : документальные очерки о космосе и космонавтах / В. С. Губарев. – Москва : Молодая гвардия, 1981. – 303 с. : ил. – (Люди и космос).
19. Губарев, В. С. Королев. Главный конструктор глазами космических академиков / Владимир Губарев. – Москва : Родина, 2022. – 256 с.
20. Губарев, В. С. Серебристые облака : повесть о космонавтах и тех, кто всегда остается на Земле / В. С. Губарев. – Москва : Советская Россия, 1982. – 208 с. : ил.
21. Дженкинс, М. Открываем космос. От телескопа до марсохода / Мартин Дженкинс. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017.
22. Дядина, Г. Звёздная книга. Поэтическая астрономия / Галина Дядина, Андрей Усачев. – Санкт-Петербург : Детское время, 2017.
23. Жить надо с увлечением : к 110-летию со дня рождения С. П. Королева. – Москва : Тончу, 2017.
24. Зубрин, Р. Как выжить на Марсе / Роберт Зубрин. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2021.
25. Капутская, О. В. Космический герой / Ольга Капутская. – Ridero, 2023. – 32 с.
26. Карт, А. Космос: большая наука для маленьких / Кат Ард. – Москва : Росмэн, 2021.
27. Качур, Е. Увлекательная астрономия / Елена Качур. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – (Детские энциклопедии с Чевостиком).
28. Качур, Е. Полёты в космос. Детская энциклопедия / Елена Качур, Александра Дормидонтова. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021.
29. Климентов, В. Л. Вперёд, в космос! Открытия и достижения / Вячеслав Климентов, Юлия Сигорская. – Санкт-Петербург : Питер, 2021.
30. Королева, Н. С. Сергей Павлович Королёв. Мой отец. В 2 кн. / Наталия Королева. – Москва : Вече, 2018.

31. Коски, О. Путеводитель космического туриста по Солнечной системе / Оливия Коски, Яна Грсевиц. – Москва : Бомбора, 2021.
32. Костюков, Д. Космос: невероятные истории о ракетах и космических станциях... / Дмитрий Костюков, Зина Сурова. – Москва : Издательский домик Дорофеевой, 2017.
33. Крапивин, В. П. Голубятня на жёлтой поляне / Владислав Крапивин. – Москва : Издательский Дом Мещерякова, 2014.
34. Кудь-Сверчков, С. Чему я могу научиться у Юрия Гагарина / Сергей Кудь-Сверчков. – Москва : Альпина Паблишер, 2021.
35. Левитан, Е. П. Малышам о звёздах и планетах / Ефрем Левитан. – Москва : Росмэн, 2014.
36. Левитан, Е. П. Сказочная Вселенная / Ефрем Левитан. – Москва : Издательский Дом Мещерякова, 2010.
37. Левитан, Е. П. Звездные сказки. Моя первая книжка по астрономии / Ефрем Левитан. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2015.
38. Левитан, Е. П. Сказочные приключения маленького астронома / Ефрем Левитан. – Санкт-Петербург : Качели, 2021.
39. Левитан, Е. П. Чёрные дыры. Космические ужастики / Ефрем Левитан. – Москва : Издательский Дом Мещерякова, 2022.
40. Нагибин, Ю. М. Рассказы о Гагарине / Юрий Нагибин. – Москва : Детская литература, 2014.
41. Незнайка на Луне / Николай Носов. – Москва : Эксмо, 2015.
42. Осташев, А. И. Сергей Павлович Королев – гений XX века: прижизненные личные воспоминания об академике С. П. Королёве / Аркадий Осташев. – Москва : ГОУ ВПО МГУЛ, 2010.
43. Ребров, М. Ф. Сергей Павлович Королев. Жизнь и необыкновенная судьба / Михаил Ребров. – Москва : Олма-Пресс, 2002.

44. Романенко, Р. Ю. Мой папа – космонавт. Правдивая история о том, как Роман Романенко и клоун Клепа летали в космос / Лена де Винне. – Москва : Самокат, 2013.
45. Роньшин, В. М. Сказки про космонавтов / Валерий Роньшин. – Москва : Росмэн-Пресс, 2013.
46. Рязанский, С. Н. Космические истории. Сказки звездного неба / Сергей Рязанский. – Москва : Бомбора, 2021.
47. С. П. Королев и его дело. Свет и тени в истории космонавтики. – Москва : Наука, 1998.
48. Старостин, А. Адмирал вселенной: С. П. Королев / Александр Старостин. – Москва : Молодая гвардия, 1973. – (Пионер – значит первый).
49. Харрис, Н. Земля и космос. Я познаю мир / Николас Харрис. – Москва : АСТ, 2008.
50. Хезер, А. Космос (с окошками) / Александр Хезер. – Москва : Робинс, 2021.
51. Хокинг, С. Джордж и тайны Вселенной / Стивен Хокинг, Люси Хокинг, Кристоф Гальфар. – Москва : Розовый жираф, 2014.
52. Хокинг, С. Джордж и сокровища космоса / Стивен Хокинг, Люси Хокинг. – Москва : Розовый жираф, 2015.
53. Хокинг, С. Джордж и Большой взрыв / Стивен Хокинг, Люси Хокинг. – Москва : Розовый жираф, 2016.
54. Циолковский, К. Э. Труды по космонавтике / К. Э. Циолковский. – Москва : Машиностроение, 1967.
55. Что такое астрономия и зачем она нужна. – Москва : Аванта, 2020.
56. Шаталов, В. А. Трудные дороги космоса / В. А. Шаталов. – Москва : Молодая гвардия, 1981.
57. Энциклопедия почемушки. Далекий космос. Книжка с окошками / Анастасия Евдокимова. – Москва : Робинс, 2021.

58. Яковлев, В. И. Дорога на космодром / В. И. Яковлев. – Москва : Малыш, 1984.
59. Янгель, М. К. Жизнь, отданная ракетам / М. К. Янгель. – Москва : Патриот, 1990.
60. Яровицкий, В. А. Звездный путь / В. А. Яровицкий. – Москва : Детская литература, 1979.