**Аннотация к программе «Цивилизация»**

Программа «Цивилизация» представляет собой ролевую игру, в ходе которой участники становятся жителями шести великих древних цивилизаций – Египта, Индии, Китая, Греции, Руси и Двуречья. Программа имеет большое значение для России – многонациональной страны, где дружеские отношения между народами являются залогом стабильности и развития. «Россия — это действительно огромная семья, можно сказать, семья семей, ведь здесь столетиями в мире и согласии живут люди разных национальностей, а многообразие культур, языков, обычаев не разделяет, а, напротив, объединяет» - именно так в 2024 году охарактеризовал Россию президент Российской Федерации - Владимир Владимирович Путин.

Главная задача участников смены – «построить» свою цивилизацию, развивая её с учётом географических условий, природной среды, системы хозяйствования, социальной организации и духовно-нравственных ценностей. Игра проходит в несколько этапов: сначала цивилизация возникает, затем растёт и достигает расцвета. Параллельно каждый день участники совместно «строят мост» в международный центр – столицу Великого Содружества, что символизирует развитие межкультурных связей. В завершение игры подводятся итоги: цивилизация может быть признана построенной (если выполнены все задания), недостроенной (если цели не достигнуты) или легендарной (если она опередила другие в развитии). Кроме того, участники составляют «послание из древности» – обращение к современному человечеству, отражающее ценности и опыт их цивилизации.

Программа позволяет подросткам глубже понять культуру, традиции и особенности разных народов, а также осознать сложность межкультурного взаимодействия – от первых контактов до взаимного принятия и обмена опытом. Через игровые ситуации (политические переговоры, экономическое сотрудничество, решение социальных задач) участники учатся ответственности, командной работе, отстаиванию своей позиции и уважению к другим точкам зрения. В целом программа формирует личность, открытую к диалогу культур, способную к мирному сотрудничеству и осознающую ценность межнационального взаимодействия в современном мире.

**Актуальность программы**

В наше время проблемы культуры приобретают первостепенное значение, ибо культура выступает мощным фактором социального развития и стабильности общества. Культура пронизывает все аспекты человеческой жизнедеятельности – от основ материального производства и человеческих потребностей до величайших проявлений человеческого духа. Она воздействует на все сферы общественной и личной жизни: труд, быт, досуг, определяет сам образ жизни.

Активное участие человека в общественных преобразованиях, становление его как самодеятельной творческой личности требуют обращения к колоссальному культурному потенциалу, накопленному человечеством за время его существования. Освоение культуры народов мира позволяет постичь смысл забытых уроков истории, дает возможность выявить живые, развивающиеся культурные ценности, без которых невозможен ни социальный прогресс, ни самосовершенствование личности. На современном этапе развития общества важно обращение к историческому наследию мировых древних цивилизаций (Египет, Двуречье, Рось, Индия, Китай, Греция), так как ценности и идеалы каждой из них возникли благодаря особым чертам в социально-политической организации, экономике и художественной культуре, а время возникновения данных цивилизаций («осевое время»[[1]](#footnote-1)) характеризуется едиными социальными сдвигами, концентрированным научным познанием, созданием основных философских систем и мировых религий в истории человечества. Гармоничное взаимодействие государственных институтов и художественной культуры каждой из этих цивилизаций позволяет рассматривать их как понятие универсальное, а опыт взять за первооснову для мировой цивилизации в целом. Необходимо на данном современном этапе обращение и к древним истокам нашей страны (в данной программе – это «цивилизация Рось»), т.к. знание родной истории определяет меру патриотизма, гражданского становления, развитие политико-экономической и духовно-нравственной культуры нации.

Каждая из рассматриваемых цивилизаций в мировой истории является самодостаточной и самоценной в своем развитии. Но, гипотетически, одновременное существование великих древних держав в «мирном соседстве» и установление между ними культурных связей (проекция на современную мировую цивилизацию) могли бы изменить признанный в истории циклический тип их развития, всегда заканчивающийся, не смотря на бурный расцвет, неизбежным исчезновением империй. Так, гипотетически, великие цивилизации могли бы продлить развитие своего могущества в условиях культурного взаимоуважения, создав мировое сообщество. Рассматриваемая гипотеза явилась предпосылкой для возникновения программы «Цивилизация» и одноименной ролевой игры, подразумевающей создание культурной среды в «*содружестве* мировых цивилизаций».

Таким образом, программа «Цивилизация» представляет собой «диалог культур», содержащий в себе одну из актуальных проблем мирового сообщества - воспитание *уважительных* межкультурных отношений в условиях развития современной цивилизации. Созданная в программе модель взаимодействия культур мировых цивилизаций позволяет подростку постичь и оценить на собственном опыте всю сложность установления межкультурных связей: от зарождения и установления международных отношений до принятия другого менталитета и обмена культурным опытом между различными национальными сообществами. Все это на современном этапе рождает потенциал формирования в подростке личности, не только уважительно относящейся к любому народу другой национальности, но и настроенной на мирные культурные взаимоотношения и обмен культурным опытом.

**Адресат программы:** Программа ориентирована на обучающихся 11-13 лет Хабаровского края

**Образовательная цель** – формирование ключевых социально-профессиональных компетенций через погружение в стратегическую ролевую игру «Содружество древних цивилизаций», моделирующую реальные механизмы общественного устройства и профессиональной деятельности.

**Задачи образовательной программы:**

**Метапредметные:**

* познакомить подростков с основами государственной структуры, политико-экономической жизни государства через призму культур мировых цивилизаций посредством ролевой игры;
* предоставить возможность участникам смены попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления через образовательный блок программы;
* способствовать сохранению и укреплению здоровья детей, формированию у них устойчивой мотивации ведения здорового образа жизни.

**Личностные:**

* способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций;

развитие навыков работы в команде, принятие ответственности за коллективные решения.

**Ожидаемые результаты:**

В течение реализации программы будут созданы условия культурной среды развития воспитанников и оказана помощь в гражданском самоопределении посредством реализации ролевой игры, вариативных и инвариантных программ образовательного блока, отрядных программ, культурно-досуговых мероприятий смены и мероприятий спортивно-оздоровительного направления. В соответствии с целью и задачами программы прогнозируются следующие результаты:

**Метапредметные:**

- познакомили подростков с основами государственной структуры, политико-экономической жизни государства через призму культур мировых цивилизаций посредством ролевой игры:

*- на детском уровне:*

Сформировали понимание о сложных понятиях в государственном устройстве, экономике и социальных институтов через примеры исторических цивилизаций;

- предоставили возможность участникам смены попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления через образовательный блок программы;

*- на детском уровне:*

Обучающиеся приобрели актуальные знания в управленческой деятельности, понимают взаимосвязь между уровнями власти;

- Способствовали сохранению и укреплению здоровья детей, формированию у них устойчивой мотивации ведения здорового образа жизни.

*- на детском уровне:*

Способствовали сохранению и укреплению здоровья детей, формированию бережного отношения к своему здоровью.

**Личностные:**

- способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций:

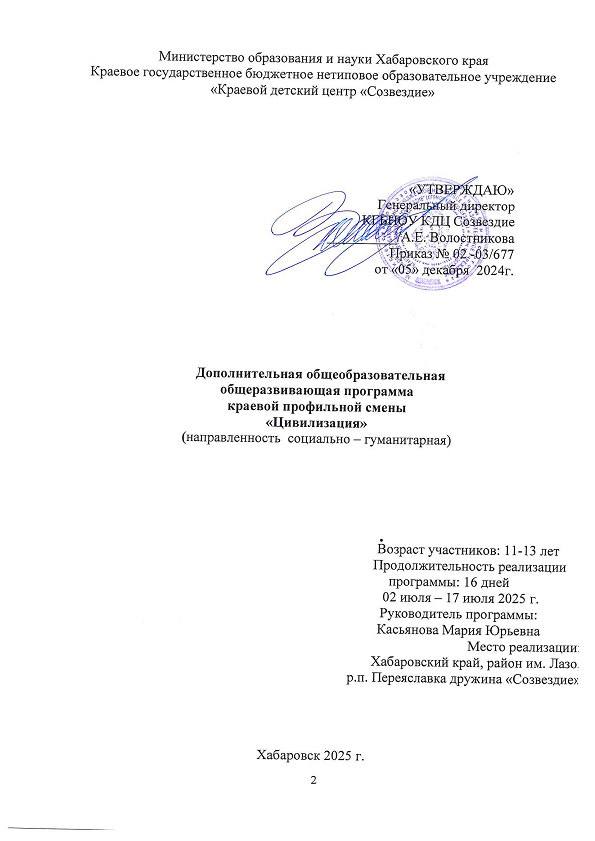
*- на детском уровне:*

Приобретение навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений древних цивилизаций;

- развили навыки работы в команде, принятия ответственности за коллективные решения;

*- на детском уровне:*

Получат опыт проявления социально-нравственных позиций различных уровней коллективной деятельности.



**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Информационная карта программы………………………………………………. 2. Комплекс основных характеристик программы…………………………………   2.1.Пояснительная записка. …………………………………………………………  2.2. Целевой раздел программы……………………………………………………. | 3  9  10  15 |
| 1. Механизм реализации программы……………………………………………………. | 20 |
| * 1. Игровая модель смены ………………………………………………………………… | 20 |
| * 1. Словарь смены ………………………………………………………………………….. | 23 |
| * 1. Экономическая модель смены…………………………………………………………. | 26 |
| 3.4. Система мотивации и стимулирования участников программы…………………….  3.5. Система соуправления………………………………………………………………….  3.6.Основные методы, технологии, принципы обучения и воспитания, используемые в программе………………………………………………………………  4. Содержание программы…………………………………………………………………..  4.1. Обучающее направление деятельности……………………………………...................  4.1.1. Учебный план…………………………………………………………………………  4.1.2. Образовательный компонент…………………………………………………………  4.1.3. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы…………..  4.2. Воспитательное направление деятельности ………………………………………….  4.3. Валеологическое направление деятельности………………………………………….   1. Логика развития смены…………………………………………………………………… 2. Комплекс организационно-педагогических условий…………………………………..    1. Материально-техническое обеспечение………………………………………………    2. Кадровое обеспечение…………………………………………………………………..    3. Комплексно-методическое обеспечение программы…………………………………    4. Возможные риски………………………………………………………………………. 3. Оценка результативности и качества программы……………………………………….. 4. Список литературы……………………………………………………………….. | 29  30  37  44  44  45  48  49  52  53  55  56  56  58  59  60  61 |

1. **Информационная карта программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное название программы** | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа краевой профильной смены «Цивилизация» |
| **Направленность программы** | Социально-гуманитарная |
| **Целевая аудитория** | Дети 11-13 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, подростков, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации. |
| **Аннотация программы** | Программа «Цивилизация» представляет собой ролевую игру, в ходе которой участники становятся жителями шести великих древних цивилизаций – Египта, Индии, Китая, Греции, Руси и Двуречья. Программа имеет большое значение для России – многонациональной страны, где дружеские отношения между народами являются залогом стабильности и развития. «Россия — это действительно огромная семья, можно сказать, семья семей, ведь здесь столетиями в мире и согласии живут люди разных национальностей, а многообразие культур, языков, обычаев не разделяет, а, напротив, объединяет» - именно так в 2024 году охарактеризовал Россию президент Российской Федерации - Владимир Владимирович Путин.  Главная задача участников смены – «построить» свою цивилизацию, развивая её с учётом географических условий, природной среды, системы хозяйствования, социальной организации и духовно-нравственных ценностей. Игра проходит в несколько этапов: сначала цивилизация возникает, затем растёт и достигает расцвета. Параллельно каждый день участники совместно «строят мост» в международный центр – столицу Великого Содружества, что символизирует развитие межкультурных связей. В завершение игры подводятся итоги: цивилизация может быть признана построенной (если выполнены все задания), недостроенной (если цели не достигнуты) или легендарной (если она опередила другие в развитии). Кроме того, участники составляют «послание из древности» – обращение к современному человечеству, отражающее ценности и опыт их цивилизации.  Программа позволяет подросткам глубже понять культуру, традиции и особенности разных народов, а также осознать сложность межкультурного взаимодействия – от первых контактов до взаимного принятия и обмена опытом. Через игровые ситуации (политические переговоры, экономическое сотрудничество, решение социальных задач) участники учатся ответственности, командной работе, отстаиванию своей позиции и уважению к другим точкам зрения. В целом программа формирует личность, открытую к диалогу культур, способную к мирному сотрудничеству и осознающую ценность межнационального взаимодействия в современном мире. |
| **Цель программы** | формирование ключевых социально-профессиональных компетенций через погружение в стратегическую ролевую игру «Содружество древних цивилизаций», моделирующую реальные механизмы общественного устройства и профессиональной деятельности. |
| **Задачи программы** | **Задачи программы:**  **Метапредметные:**   * познакомить подростков с основами государственной структуры, политико-экономической жизни государства через призму культур мировых цивилизаций посредством ролевой игры; * предоставить возможность участникам смены попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления через образовательный блок программы; * способствовать сохранению и укреплению здоровья детей, формированию у них устойчивой мотивации ведения здорового образа жизни.   **Личностные:**   * способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций; * развитие навыков работы в команде, принятие ответственности за коллективные решения. |
| **Предполагаемый результат** | В течение реализации программы будут созданы условия культурной среды развития воспитанников и оказана помощь в гражданском самоопределении посредством реализации ролевой игры, вариативных и инвариантных программ образовательного блока, отрядных программ, культурно-досуговых мероприятий смены и мероприятий спортивно-оздоровительного направления. В соответствии с целью и задачами программы прогнозируются следующие результаты:  **Метапредметные:**   * познакомили подростков с основами государственной структуры, политико-экономической жизни государства через призму культур мировых цивилизаций посредством ролевой игры:   *- на детском уровне:*  Сформировали понимание о сложных понятиях в государственном устройстве, экономике и социальных институтов через примеры исторических цивилизаций;   * предоставили возможность участникам смены попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления через образовательный блок программы;   *- на детском уровне:*  Обучающиеся приобрели актуальные знания в управленческой деятельности, понимают взаимосвязь между уровнями власти;   * Способствовали сохранению и укреплению здоровья детей, формированию у них устойчивой мотивации ведения здорового образа жизни.   *- на детском уровне:*  Способствовали сохранению и укреплению здоровья детей, формированию бережного отношения к своему здоровью.  **Личностные:**   * способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций:   *- на детском уровне:*  Приобретение навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений древних цивилизаций;   * развили навыки работы в команде, принятия ответственности за коллективные решения;   *- на детском уровне:*  Получат опыт проявления социально-нравственных позиций различных уровней коллективной деятельности. |
| **Целевая аудитория** | Программа ориентирована на обучающихся 11-13 лет Хабаровского края |
| **Количество участников** | 384 человека |
| **Сроки проведения** | 02 июля – 17 июля 2025 года |
| **Продолжительность** | 16 дней |
| **Тип учреждения** | Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие». |
| **Место проведения** | Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка,  дружина «Созвездие» |
| **Адрес исполнителя** | Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка, 369 м по направлению на юго-запад от ориентира жилого дома, адрес ориентира: ул. Клубная, д 74. |
| **Руководитель программы** | Касьянова Мария Юрьевна – вожатый отдела воспитательной работы. |

**2.** **Комплекс основных характеристик программы**

* 1. **Пояснительная записка**

**Нормативное обеспечение**. При разработке программы авторы брали за основу следующие документы:

1.Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.04.2021) «Об образовании в Российской Федерации»;

2.Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

3.Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления», утвержденный приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. N 444-ст.;

4.Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. от 30.09.2020) «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

5.Приказ Минобрнауки России от 13.07.2017 N 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления»;

6. Приказ КГБНОУ КДЦ «Созвездие» от 24. 12.2020г. «Об утверждение Программы развития учреждения на 2021-2025г г.»;

7.Приказ КГБНОУ КДЦ «Созвездие» от 17. 08.2021г. «Об утверждение Программы воспитания на 2021-2025 гг.»;

8. Методические рекомендации:

а) «Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков» (Письмо Минобрнауки РФ от 31.03.2011 N 06-614 «О направлении рекомендаций»);

б) «Рекомендации по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей» (Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 N 09-613 «О направлении методических рекомендаций»).

**Актуальность.**

В наше время проблемы культуры[[2]](#footnote-2) приобретают первостепенное значение, ибо культура выступает мощным фактором социального развития и стабильности общества. Культура пронизывает все аспекты человеческой жизнедеятельности – от основ материального производства и человеческих потребностей до величайших проявлений человеческого духа. Она воздействует на все сферы общественной и личной жизни: труд, быт, досуг, определяет сам образ жизни.

Активное участие человека в общественных преобразованиях, становление его как самодеятельной творческой личности требуют обращения к колоссальному культурному потенциалу, накопленному человечеством за время его существования. Освоение культуры народов мира позволяет постичь смысл забытых уроков истории, дает возможность выявить живые, развивающиеся культурные ценности, без которых невозможен ни социальный прогресс, ни самосовершенствование личности. На современном этапе развития общества важно обращение к историческому наследию мировых древних цивилизаций (Египет, Двуречье, Рось, Индия, Китай, Греция), так как ценности и идеалы каждой из них возникли благодаря особым чертам в социально-политической организации, экономике и художественной культуре, а время возникновения данных цивилизаций («осевое время»[[3]](#footnote-3)) характеризуется едиными социальными сдвигами, концентрированным научным познанием, созданием основных философских систем и мировых религий в истории человечества. Гармоничное взаимодействие государственных институтов и художественной культуры каждой из этих цивилизаций позволяет рассматривать их как понятие универсальное, а опыт взять за первооснову для мировой цивилизации в целом. Необходимо на данном современном этапе обращение и к древним истокам нашей страны (в данной программе – это «цивилизация Рось»), т.к. знание родной истории определяет меру патриотизма, гражданского становления, развитие политико-экономической и духовно-нравственной культуры нации.

Каждая из рассматриваемых цивилизаций в мировой истории является самодостаточной и самоценной в своем развитии. Но, гипотетически, одновременное существование великих древних держав в «мирном соседстве» и установление между ними культурных связей (проекция на современную мировую цивилизацию) могли бы изменить признанный в истории циклический тип их развития, всегда заканчивающийся, не смотря на бурный расцвет, неизбежным исчезновением империй. Так, гипотетически, великие цивилизации могли бы продлить развитие своего могущества в условиях культурного взаимоуважения, создав мировое сообщество. Рассматриваемая гипотеза явилась предпосылкой для возникновения программы «Цивилизация» и одноименной ролевой игры, подразумевающей создание культурной среды в «*содружестве* мировых цивилизаций».

Таким образом, программа «Цивилизация» представляет собой «диалог культур», содержащий в себе одну из актуальных проблем мирового сообщества - воспитание *уважительных* межкультурных отношений в условиях развития современной цивилизации. Созданная в программе модель взаимодействия культур мировых цивилизаций позволяет подростку постичь и оценить на собственном опыте всю сложность установления межкультурных связей: от зарождения и установления международных отношений до принятия другого менталитета и обмена культурным опытом между различными национальными сообществами. Все это на современном этапе рождает потенциал формирования в подростке личности, не только уважительно относящейся к любому народу другой национальности, но и настроенной на мирные культурные взаимоотношения и обмен культурным опытом.

Программа рассчитана на подростков в возрасте от 11 до 13 лет. Это дети, уже умеющие мыслить и жить в масштабах времени и культуры. В их мировоззрении время прошлое, настоящее и будущее должно сопрягаться с культурными достижениями эпох, стремлениями осваивать достигнутое, преобразовывать и применять в соответствии с требованиями современной эпохи, культурными ценностями и индивидуальными приоритетами. Иными словами – это стремление реализовывать себя в настоящем как созидателей с опорой на определенный «культурный задел» в знаниях, опыте поведения, нравственных ценностях. Основным источником возрастания этой способности – быть «человеком культуры» - составляет особым образом организованное образование, в котором приоритеты современной культуры входят в особый ценностный синтез с культурами различных эпох и цивилизаций, обогащаясь духовно-нравственным межкультурным потенциалом истории человечества.

Данная программа предполагает создание *самоценной* культурно-образовательной среды, отвечающей актуальным проблемам не только мирового сообщества, но и родной страны. Программа предполагает создание условий для социального развития и становления личности: ролевая игра позволяет подростку воссоздать в образной форме мировой опыт прошлого, провести проекцию в современность, сделать сравнительный анализ и сформировать целостное представление о современной цивилизации, приобрести опыт социализации, апробировав себя в различных социальных ролях, получить знания в области государственных структур нашей страны и Хабаровского края.

Таким образом, программа «Цивилизация» представляет собой социально-гуманитарную модель деятельности, обеспечивающую накопление опыта подростками гражданского самостоятельного и ответственного поведения, обучение основам демократической культуры, развитие готовности подростков к уважительному международному взаимодействию, формирование опыта осознанного выбора позиции и ее отстаивания, практики созидательной активности, самостоятельного познания и преобразования.

**Направленность программы –** социально – гуманитарная;

**Целевая аудитория:** дети 11-13 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, подростков, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

**Сроки реализации программы:** 16 дней (02 июля – 17 июля 2025 года)

**Форма обучения**: очная.

**Уровень программы**: стартовый (ознакомительный).

**2.2. Целевой раздел программы**

**Цель программы:** формирование ключевых социально-профессиональных компетенций через погружение в стратегическую ролевую игру «Содружество древних цивилизаций», моделирующую реальные механизмы общественного устройства и профессиональной деятельности.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Задача** | **Для детей** | **Для родителей** | **Для общества** |
| 1. Познакомить подростков с основами государственной структуры, политико-экономической жизни государства через призму культур мировых цивилизаций посредством ролевой игры. | Расширить у подростков знания об основах государственной структуры, политико-экономической жизни государства. | Становление ребенка в личном плане, открытие возможностей для объективной оценки социальных компетенции ребенка. | Воспитать поколение, обладающее способностью менять мир вокруг себя к лучшему и выдвигать нестандартные идеи развития государства. |
| 2. Предоставить возможность участникам смены попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления через образовательный блок программы. | Расширить представления в роли руководителей и исполнителей в системе государственного управления. | Оказать помощь в развитии у детей в личностном плане, открытие возможности для развития и самореализации детей. | Формирование патриотического сознания, активной гражданской позиции, осознание гражданской самоидентичности. |
| 3. Способствовать сохранению и укреплению здоровья детей, формированию у них устойчивой мотивации ведения здорового образа жизни. | Сохранить и укрепить здоровье детей, сформировать бережного отношения | Оздоровление и укрепление здоровья ребенка для решения жизненных задач и преодоления трудностей. | Выполнить приоритетные задачи государства по оздоровлению граждан, сформировать бережное отношение детей к своему здоровью, воспитать культуру здоровья. |
| 4. Способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций. | Формирование толерантности, дружелюбия, эмпатии к представителям народов древних цивилизаций. | Умение строить взаимоотношения с окружающими на основе сотрудничества и взаимопонимания готовности принять взгляды, обычаи, присущие национальной культуре других народов. | Выполнение приоритетных задач государства по формированию у подростков и детей мировоззрения на основе лучших традиций многонациональной культуры и развитие национальных культурных традиций. |
| 5.Развитие навыков работы в команде, принятие ответственности за коллективные решения**.** | Почувствовать себя частью команды и развивать лидерские качества. | Научить строить взаимоотношения в процессе взаимодействия с окружающими на основе сотрудничества и взаимопонимания. | Формирование патриотического сознания, активной позиции для развития навыков командной работы и чувства личной ответственности. |

*Реализация социально-значимой деятельности:*

Подростки на смене.

Воспитанники программы получат социальный опыт в исполнении должностных обязанностей, оформлении и обороте документов, установлении деловых отношений, составлении экономического планирования. В течение ролевой

Таким образом, включение каждого воспитанника в деловую игру и программу смены позволит подросткам приобрести особые знания, умения и навыки, апробировать себя в определённой социальной роли на пути формирования активной позиции в гражданском самоопределении.

Анализ результатов программы осуществляется на основе утвержденных форм отчетности:

1)образовательного блока: выполнение учебного плана в соответствии с основными понятиями тематики смены в процентных показателях, результаты тестирования по образовательному блоку, отчеты педагогов образовательных программ, контроль над реализацией программ в виде посещения занятий руководителем смены, анализ обучающихся полученных знаний и их применение;

*Основные дидактические понятия, подлежащие изучению воспитанниками в течение смены.*

Выполнение учебного плана в программе «Цивилизация» осуществляется в соответствии с основными понятиями в процентных показателях. Участники по окончанию программы усвоят следующие базовые понятия:

- цивилизация;

- современная цивилизация;

- нация;

- государство;

- государственный аппарат;

- законодательная и исполнительная власти;

- государственная печать;

- ведомственные структуры;

- парламент;

- государственная дума;

- общественная палата;

- законодательная инициатива;

- предпринимательское право;

- бизнес-план;

- маркетинг;

- договор купли-продажи;

- налог;

- взнос;

- доверенность;

- исковое заявление;

- виза;

- учет;

- эквивалент;

- ресурс;

- капитал;

- деловая игра;

- культура мировых цивилизаций;

- хронология;

- чудеса света;

- орнаментальное искусство;

- символика;

- памятники культуры;

- мировые ценности;

- мировой опыт человечества;

- мировая проблема;

- техногенная культура.

*2) программ дополнительного образования (локаций)*

отчетные выставки и концерты, итоговые спортивные игры, выпуск номеров газеты «Медиа Центра», документальные отчеты педагогов;

*3)психологической службы:* результаты первичного и итогового тестирования, анализа педагогов-психологов;

*4) консультантов игры*: результаты отчетов, контроль над реализацией консультантской деятельности в течение реализации программы;

*5)воспитателей педагогического отряда*: анализ работы вожатых в течение смены;

*6 участников программы*: входное и итоговое тестирование, анкетирование.

**3.** **Механизм реализации программы**

**3.1. Игровая модель смены**

В основе сюжета программы заложена ролевая игра. Участники смены являются «жителями Великого содружества», объединяющего шесть мировых цивилизаций (Египет, Двуречье, Индия, Китай, Греция, Рось). Цель игры: построить свою цивилизацию, изначально обозначенную обуславливающими факторами: географической, природной средой обитания, системой ведения хозяйства, социальной организацией, духовно-нравственными ценностями. В течение игры ведется ежедневное «строительство моста» в международный центр - столицу Великого содружества. Финалом «строительства» является выбор «легендарной цивилизации» и составление всеми государствами «послания из древности» жителям нынешней цивилизации с учетом синтеза достижений и полученных знаний в процессе игры. Выходом из игры является анализ игровой деятельности воспитанников и проведение параллели игровых ролей со значимыми современными социальными ролями.

«Строительство» имеет определенные этапы, приравненные нескольким стадиям развития исторической цивилизации любого типа: возникновение, рост, расцвет.

***1 этап. Возникновение цивилизации***. Основные виды деятельности:

- обустройство территории (получение территориальной карты и начального капитала в ресурсах);

- выборы (апробирование должностных ролей, предвыборная кампания);

- организация иерархии (законодательной и исполнительной властей, ведомственных структур);

- знакомство с другими цивилизациями (установление дружественных отношений).

***2 этап. Развитие цивилизации.*** Основные виды деятельности:

- развитие экономических, политических и культурных связей между цивилизациями (обмен ресурсами, переговоры, арбитражные разбирательства, народное голосование, международная почта, турпоездки);

- развитие государственной политики, научно-образовательной деятельности, экономической, правовой, художественной культур и физического воспитания в каждой цивилизации (создание законодательства, проведение ведомственных советов, учет достижений и научных открытий, дохода и расхода капитала, казны цивилизации, документов, ремесленных изделий, участие в культурных и спортивных состязаниях).

***3 этап. Расцвет цивилизации.*** Основные виды деятельности:

- представление достижений цивилизации (Международные выставки, постройки, летописи, открытия);

- награда и поощрение самых выдающихся жителей Содружества;

- определение Легендарной цивилизации (победитель смены);

- составление послания из древности ;

Система награждения смены «Цивилизация» имеет две основы:

1) традиционную:

- награждение по итогам смены самых активных участников;

- награждение лучшего отряда («легендарной цивилизации»).

2) специальную:

- награждение активных участников в течение смены («титул наследника»);

- награждение победителя Турнира настольных игр (клуб «Цивилизация»);

- вручение игры лучшему победителю Турнира;

- награждение лидеров отрядов («правителей цивилизаций»).

Традиционное награждение проводится в итоговый день программы в торжественной обстановке, где дополнительно к дипломам, свидетельствам и письмам вручаются призы с логотипом КГБОУ КДЦ «Созвездие» и дизайном смены (значки, наклейки, календари, блокноты). Каждый участник лучшего отряда («легендарной цивилизации») получает в подарок праздничный вечер с концертными номерами и розыгрышами от консультантов игры, вожатых, организаторов смены.

«Специальное» награждение «Титул наследника» реализуется в течение смены три раза по 30 человек (каждый раз по 5 человек от цивилизации). Ребятам вручаются дипломы и вымпелы с логотипом смены. Данное поощрение оптимально для возрастной группы подростков 11-13-ти лет, как одна из дополнительных мотиваций на активное участие в различных видах деятельности программы.

**Логика развития игрового сюжета.**  Логика развития игрового сюжета разделена на три блока: организационный – погружение в сюжет смены, образовательный – посещение образовательных занятий, знакомство с образовательными занятиями, творческий – прохождение финального мероприятия.

Задача игры: «построить» свою цивилизацию. Каждая цивилизация вначале игры получает «свиток первоначального капитала», в котором обо-значены задания для «строительства» и ресурсы, которыми она обладает. Чтобы цивилизация могла считаться построенной, ей необходимо выполнить двенадцать заданий, обозначенных в игре, как «Печати героев Древнего мира». Цивилизация, которая наиболее успешно справится со всеми заданиями, удостаивается звания Легендарной.

«Строительство» имеет определенные этапы, соответствующие логике развития смены, и приравненные нескольким стадиям развития исторической цивилизации любого типа: возникновение, рост, расцвет.

***Возникновение цивилизации (организационный период):***

На данном игровом этапе происходит:

* погружение участников в игровой сюжет смены, знакомство с правилами игрового взаимодействия, визуальное погружение в культуру цивилизаций;
* командообразование, выявление лидеров;
* знакомство с игровыми ролями, помощь в игровом самоопределении и выборе роли;
* предвыборная кампания.

***Рост цивилизации (основной период):***

Начиная с четвертого дня смены, начинается развитие игрового сюжета и игровых взаимодействий. Проходят выборы на все игровые должности, инаугурация правителей, вручение символов власти. С этого момента ежедневно проходит «Час игры», в рамках которого все жители цивилизации исполняют свои должностные обязанности, тем самым работая на развитие своего государства. На данном этапе развиваются экономические отношения, политические связи между цивилизациями, реализуется государственная политика. Для более эффективной работы и исполнения должностных обязанностей, проводятся «Школа должностей», на которых участники, занимающие ту, или иную роль, знакомятся с тонкостями и нюансами профессии, развивают компетенции для ее исполнения. Во время исполнения своих должностных обязанностей каждый житель цивилизации участвуя в дополнительных игровых событиях (игровые суды для юристов, дебаты для послов, лектории для ученых и др) может заработать дополнительные монеты или ресурсы. Также будет проводиться программа культурного обмена через два образовательных блока: «Праздники цивилизаций» и «Колесо истории».

«Праздники цивилизаций» - особая программа культурного обмена, где каждая из шести цивилизаций один раз за смену принимает у себя "посольство" – группу специально подготовленных гостей, которые проводят интерактивные мастер-классы, полностью погружающие участников в культурное наследие древних государств.

1. Рось. Русская роспись. Гжель и хохлома
2. Египет. Тайны папируса. Египетские иероглифы
3. Индия. Йога.
4. Двуречье. Изучение звезд.
5. Китай. Чайная церемония.
6. Греция. Театральное мастерство.

«Колесо истории» - мероприятие, в рамках которого, произойдет обмен культурного наследия между цивилизациями. Так, в середине смены будет организован обмен судьями между цивилизациями, а также будет проведено вечернее мероприятие, за лучшее исполнение которого жители увеличат свои шансы получения печати Гомера (за образовательное задание).

В этот день дети проживут день как другая, ранее не известная им цивилизация, познакомятся с одним из великих изобретений: Египет – календарь; Китай – бумага; Двуречье – колесо; Греция - театр; Индия – шахматы. Именно эти предметы и сыграют ключевую роль в вечернем мероприятии «Колесо истории».

***Расцвет цивилизации (итоговый период):***

На данном игровом этапе происходит:

* представление достижений цивилизаций (Международные выставки, Летописи, Танцы народов мира);
* подведение итогов деятельности цивилизаций в целом, и анализ игровой деятельности каждого участника в отдельности;
* награда и поощрение самых активных и выдающихся жителей Великого Содружества;
* составление посланий жителям современной цивилизации;
* определение Легендарной цивилизации.

**3.2. Словарь смены**

**А**

Академики – преподаватели образовательного блока.

Арбитражный суд – суд по экономическим разбирательствам. Аренда – плата за торговое место на Рынке.

Артефакты – уникальные предметы, обладающие магическими свойства- ми, и дающие особый привилегии его владельцу.

**В**

Ведомственный совет – совет отряда (правитель, главы ведомств, обще- ственная палата, наставник, судья).

Великое Содружество – все цивилизации и столица.

Верховный судья – руководитель программы.

Владыки – администрация центра.

**Г**

Глава ведомства – администратор группы внутри отряда. Главный судья – главный консультант игры.

Год – один день смены.

**З**

Зал зрелищ – киноконцертный зал (ККЗ)

Зал трапез – столовая

Зал побед – театральный класс

**И**

Имя – национальная принадлежность жителя цивилизации.

**К**

Казна Великого Содружества – монеты и ресурсы, принадлежащие Верхов- ному совету. Казна цивилизации – монеты, принадлежащие цивилизации. Капитал – накопляемые цивилизацией ресурсы в течение игры.

Квота – установленная мера (ресурсов, монет).

**Л**

Легендарная цивилизация – лучшая цивилизация.

**М**

Мастера – педагоги дополнительного образования.

Мастерские – кружки, локации.

Международный фонд – средства, используемые при экстремальных ситуациях.

Международный рынок – организованное пространство для продажи сувенирной продукции с работой международных служб (международная дружина, кассы)

Менеджер по торгам – ответственный по Аренде, Дисконтным картам, дисциплине на Рынке.

Мост – связь с Международным центром – столицей Великого Содружества.

**Н**

Народное голосование – выбор всеми цивилизациями лучшей цивилизации Года.

Народное собрание – сбор народного ведомства внутри цивилизации.

Наследие прошлого – неприкосновенный запас, которым имеет право распоряжаться только Верховный совет.

Наследник – титул, получаемый отличившимся жителем за заслуги перед цивилизацией.

Наставники – воспитатели педагогического отряда (бортпроводники).

Начальный капитал – количество ресурсов, данное изначально цивилизации.

**П**

Правитель – лидер отряда.

Патент – документ, разрешающий личное производство и продажу товара.

**Р**

Реликвия – всё, что относится к понятию «почитаемого» и «священного».

Рынок – купля-продажа товара личного производства за личные монеты.

**С**

Свиток начального капитала – начальные ресурсы и задания по строительству цивилизаций.

Сборы – налоги и штрафы, установленные Верховным Советом.

Собрание Великого Содружества – общий сбор центра после утренних да- ров.

Совет Великого Содружества – сбор правителей с руководителем смены, главным консультантом и консультантами игры.

Судья – консультант игры одной из цивилизаций.

**Т**

Торжище – виртуальный обмен ресурсами для строительства.

Торги (частный рынок) - купля-продажа товара личного производтва за

личные монеты.

**У**

Управляющий Торгами – главный по вопросам Рынка и выдачи Патентов.

**Х**

Храм знаний – образовательный блок.

**Ц**

Цивилизация – отряд (верхний и нижний город).

**Э**

Эквивалент обмена – цена ресурса по отношению к другим ресурсам

* 1. **. Возрастные и индивидуальные особенности участников смены.**

Средний школьный или подростковый возраст (11-13 лет). Его часто называют «переходным периодом», «трудным возрастом». Как бы то ни было, этот возраст очень важен в развитии личности, поскольку постепенно включает её во взрослый мир, вырабатывает важные 13 социальные умения. В сравнении с младшими школьниками дети этого возраста уже более самостоятельны, любят спортивные занятия, позволяющие сбросить энергию и снять напряжение. У детей уже начинаются изменения телесные, эмоции труднее поддаются контролю, наблюдается разница в росте между мальчиками и девочками. Непропорциональное физическое развитие приводит к возникновению огромного количества комплексов, понижение самооценки. Самые большие трудности в этом возрасте испытывают подростки с так называемым эндоморфным типом конституции (склонные к избыточному весу). Они часто являются предметом насмешек, имеют меньше возможностей выбора друзей, чаще испытывают потребность в поддержке.

Психологически ребята ведут себя обособленно: мальчики играют в спортивные игры, девочки уже больше общаются, разговаривают и появляются первые симпатии. При реализации программы смены педагогический коллектив делает акцент на соревновательный аспект. Ребята остро реагируют на ущемление своих прав. Важно детально объяснять какие баллы и за что начислены, чтобы не возникало обид.

Дети на данном этапе развития нуждаются в особом типе взрослого, коим может стать вожатый – человек, с которым можно открыто общаться и который поймет их даже тогда, когда они сами себя не могут понять, который будет любить их и проявлять терпимость в то время, когда кажется, что их больше никто не любит.

**3.4. Экономическая модель смены**

Игровой валютой смены являются «Монеты» – представляет собой жетон из бумаги размером 5x5 см с изображением герба (эмблемы) Великого Содружества номиналом 1, 3, 5, 10 и ресурсы по эквиваленту обмена.

**Экономика строится следующим образом:**

Все цивилизации, как и любые реально существующие государства, обладают ресурсами для роста и развития своих государств, источниками дохода для пополнения своей казны, а также системой налогов и обязательных сборов. Доходы государства представлены двумя видами.

Доход из ресурсов, полученных за призовое место на вечернем мероприятии:

1 место: 140 га = 700 загонов = 1400 кг = 2800 куч = 5600 т = 11200 унц

2 место: 110 га = 550 загонов = 1100 кг = 2200 куч = 4400 т = 8800 унц

3 место: 80 га = 400 загонов = 800 кг = 1600 куч = 3200 т = 6400 унц

За участие по 1500 мешков зерна

Задача цивилизации: к каждому «денежному мероприятию» заказывать один необходимый ей ресурс, который определяется на Ведомственном совете, заносится в бланк «Государственный заказ» и передается Главному или Верховному судье на Вечерних дарах. Этот доход заносится в Книгу до- ходов и расходов капитала на следующий день.

Зерно является призовым фондом за участие в вечерних мероприятиях. Функция его тождественна используемой «пище», которая расходуется жителями каждой цивилизации в день по 200 мешков зерна, а в начальном капитале у всех по 1000 мешков. Hа зерно ничего построить нельзя, но им можно платить налоги, а также обменивать на Торжище, согласно эквиваленту.

Кроме того, получить необходимые ресурсы можно в результате обмена с другими цивилизациями на торжище, согласно установленному эквиваленту.

Эквивалент стоимости обмена

1 у.е. = 1 га = 5 заг = 10 кг = 20 куч = 40 т = 50 меш = 80 унц

Размер поощрения имеет свою квоту:

• за посещение занятия = 6 монет

• за хорошую работу на занятии = 8 монет

• за отличную работу на занятии = 10 монет

По окончании работы в Мастерской Ремесленник обязан сдать выполненные ремесленные изделия с этикеткой Ключнику (если таковые готовы).

Ключник ведёт Амбарную книгу, куда ежедневно переносит из ведомости Финансиста игры ежедневную заработную плату: 50% - на личный счёт каждого жителя цивилизации, а 50% - идет в Казну цивилизации. Сумма дохода Казны цивилизации (монетами) в финале игры является одним из критериев при выборе Легендарной цивилизации.

Дополнительными источниками для пополнения Казны монетами служат:

* Народное голосование – выбор цивилизации года (50 монет);
* Артефакты
* Соревнования в рамках Школ профессий.

*Сборы (налоги и штрафы)*

1. Обязательные сборы (налоги);

2. Сборы за провинности (штрафы).

*Обязательные сборы:*

1.За право первой сделки на торжище (оплата вносится любым ресурсом по выбору цивилизации один раз за всю игру как минимум за день до использования) в размере:

60га = 300 заг. = 600 кг = 1200 куч = 2400т= 3000 меш = 4800 унц

2. За прожиточный минимум (оплата вносится ежедневно зерном) в размере: по 200 мешков в день.

3. За строительство моста (оплата вносится любым ресурсом по выбору цивилизации ежедневно) в размере: 3 га = 15заг =30кг =60 куч = 120 т =150 меш = 240 унц

4. За взнос в Международный фонд (оплата вносится любым ресурсом по выбору цивилизации ежедневно) в размере: 5 га = 25 заг = 50 кг = 100 куч = 200 т = 250 меш = 400унц

*Сборы за провинности (штрафы):*

1. Штраф за отсутствие в цивилизации зерна, за нарушение правил поведения всех жителей цивилизации (штрафуемый ресурс устанавливается Верховным советом Великого Содружества) в размере: 60га = 300заг = 600 кг = 1200 куч = 2400т = 3000 меш = 4800 унц

2. Штраф – шлагбаум при строительстве моста (сумма и штрафуемый ресурс устанавливается Верховным советом Великого Содружества).

3. Штраф в монетах устанавливается Верховным советом для всей цивилизации (отнимается от Казны цивилизации) или для отдельных жителей (снимается с личного счета штрафуемого жителя).

*\*Уплаченные цивилизациями Сборы формируют Казну Великого Содружества*

**3.5. Система мотивации и стимулирования участников программы**

**Отрядный рост.**

Традиционное награждение проводится в итоговый день программы в торжественной обстановке, где дополнительно к дипломам, свидетельствам и письмам вручаются призы с логотипом КГБНОУ КДЦ «Созвездие» и дизайном смены (значки, наклейки, стикерпаки). Каждый участник лучшего отряда («легендарной цивилизации») получает в подарок праздничный вечер с концертными номерами и розыгрышами от консультантов игры, вожатых, организаторов смены.

«Специальное» награждение «Титул наследника» реализуется в течение смены три раза по 30 человек (каждый раз по 5 человек от цивилизации). Ребятам вручаются дипломы и вымпелы с логотипом смены. Данное поощрение оптимально для возрастной группы подростков 11-13-ти лет, как одна из дополнительных мотиваций на активное участие в различных видах деятельности программы.

**Личностный рост.** Личностный рост ребенка на смене происходит за счет активного участия в реализации игры «Путь героя». В рамках проекта «Цивилизация»

игра имеет название «Путь героя печатей», где персонажем дня является один из героев древности. Начиная со второго дня смены, участники по желанию играют в игру. За счет игры, можно прокачать качества персонажа дня (качества входят в модуль «Дальневосточный характер»).

**3.6. Система соуправления**

Система соуправления является основным структурным компонентом в

ролевой игре смены: работа правителей цивилизаций, глав ведомств, должностных лиц, межведомственная работа, установление внутренних и внешних политико-экономических отношений, культурных связей и т.д. Организация системы соуправления связана с этапами игры и имеет два уровня.

**Центральная система соуправления:**

Центральная система соуправления способствует четкой организации и оптимальной активизации воспитанников к деятельности: установление международных отношений, обмен экономическими ресурсами между цивилизациями (торжище), ведение переговоров (послы и правители), подача исков от цивилизаций при нарушениях в заполнении договоров купли-продажи (Арбитражный суд), налоговая система (обязательные сборы), работа Международной почты (посыльные), открытие виз в турпоездки (экскурсии в другие цивилизации), проведение советов Великого содружества (в составе: лидеры отрядов, руководители программы, консультанты игры), работа ведомства международных отношений (послы и разведчики), народное голосование.

**Система соуправления в отряде**

В цивилизации (отряде) соуправление соответствует элементам структуры современного госаппарата: законодательная и исполнительная власти, наличие ведомств (экономическое, судебное, образовательное, культурно-спортивное, ведомство международных отношений, народное ведомство), создание общественной палаты, проведение ведомственных советов, установление межведомственных связей, «экономическое строительство», учет дохода и расхода ресурсов и игровых денег, оформление и оборот документации, создание исторической игровой летописи, обустройство территории, экономическое планирование, самостоятельная систематизация знаний и информации из образовательных программ.

ВЕРХОВНЫЕ СУДЬИ ВЕЛИКОГО СОДРУЖЕСТВА

***руководитель смены, главный консультант игры***

СУДЬИ

***консультант игры***

***и***

ПРАВИТЕЛИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

***лидеры отрядов***

АРБИТРАЖНЫЙ СУДЬЯ

***юрист игры***

ФИНАНСИСТЫ

***менеджер игры***

НАСТАВНИКИ

***вожатые***

***Функционал органов соуправления***

**ИЕРАРХИЯ В ЦИВИЛИЗАЦИИ**

**ГЛАВА экономического ведомства**

**казначей**

**купцы**

**ключник**

**ремесленники**

**ГЛАВА судебного ведомства**

**юристы**

**нотариус**

**ГЛАВА народного ведомства**

**флагоносец**

**дружинники**

**посыльные**

**ходоки**

**вестники**

**ГЛАВА образовательного ведомства**

**ученые**

**летописцы**

**ГЛАВА культурно-спортивного ведомства**

**олимпионики**

**служители муз**

**актеры**

**художники**

**зрители**

**ГЛАВА ведомства международных отношений**

**послы**

**разведчики**

***ПРАВИТЕЛЬ***

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Должность** | **Функции** |
| Правитель | Проведение ведомственного совета |
| Заверение документов правительственной печатью |
| Отчет на Совете Великого Содружества |
| Контроль ГНВ по освещению событий в цивилизации |
| Подача законодательной инициативы от ГСВ на СВС |
| Контроль ГЭВ по сдаче выписок из книг дохода и расхода, амбарной |
| Дополнительно: Участие в Международном самете |
| Дополнительно: Заключение мирного договора |
| Глава экономического ведомства (ГЭВ) | Отчет на ведомственном совете |
| Отправка купцов на торжище и обеспечение их необходимыми документами |
| Уплата обязательных сборов (налогов) финансисту игры |
| Обеспечение сдачи выписок из книг финансовой отчетности от казначея и ключника |
| Глава образовательного ведомства (ГОВ) | Отчет на ведомственном совете |
| Отправка ученых в Александрийскую библиотеку и Учебный-центр |
| Проведение ученого совета (определение правильного решения заданий 2,3,4) |
| Посещение аудиенции в час игры |
| Контроль работы летописцев |
| Дополнительно: Открытие дополнительного строительства |
| Дополнительно: Закрытие задания №2, 3, 4 |
| Глава судебного ведомства (ГСВ) | Отчет на ведомственном совете |
| Отправка юристов на школу юриста |
| Оформление законодательных инициатив |
| Проверка договоров купли-продажи на ведомственном совете |
| Подача исковых заявлений |
| Дополнительно: Оформление указа правителя |
| Дополнительно: Создание закона, принятого на всю территорию Великого Содружества |
| Глава культурно-спортивного ведомства (ГКСВ) | Отчет на ведомственном совете |
| Предложения и идеи для творческого номера на вечернее мероприятие |
| Организация деятельности режиссера и сценариста:  - обсуждение сценария, отслеживание этапов написания;  - обсуждение сценария с режиссером, предоставление актеров для разведения номера, отслеживание этапов деятельности |
| Получение цивилизацией кубка зарядки |
| Сбор команды олимпиоников на Олимпийские игры |
| Дополнительно: Призовое место на вечернем мероприятии (в подготовку которого ГКСВ внес значительный вклад) |
| Глава народного ведомства (ГНВ) | Отчет на ведомственном совете |
| Проведение народного собрания |
| Организация работы народного ведомства в час игры (вестники, посыльные, флагоносец, дружинники, ходоки, туристы, гиды) |
| Ораторское искусство во время оглашения цивилизации года (обоснованность выбора, четкость речи) |
| Дополнительно: помощь в выборе ролей ходоков, дружинников, гидов, туристов |
| Глава ведомства международных отношений (ГВМО) | Отчет на ведомственном совете |
| Дипломатическое участие в переговорах |
| Организация работы послов:  - инициирование переговоров с другими цивилизациями,  - созыв экстренного совета |
| Организация Международного саммета |
| Дополнительно: Предоставление предложений Правителю по стратегии развития внешней политики цивилизации |
| Дополнительно: обеспечение явки всех разведчиков на школу разведчика |
| Дополнительно: организация туристической поездки |
| Купец | Составление договора купли-продажи на торжище |
| Успешное заключение договора купли-продажи |
| Сдача договора казначею |
| Дополнительно: успешное заключение договоров всеми 4-мя купцами цивилизации |
| Казначей | Заполнение книги дохода и расхода капитала |
| Написание выписки из книги дохода и расхода капитала |
| Сдача выписки ГЭВ |
| Ключник | Заполнение амбарной книги |
| Написание выписки из Амбарной книги |
| Сдача выписки ГЭВ |
| Работа в рамках Международного рынка |
| Дополнительно: выдача монет личного счета жителям цивилизации |
| Ученый | Посещение Александрийской библиотеки или Учебного-центра, а так же прочая деятельность в час игры с целью поиска информации для разгадки образовательных заданий |
| Предложение вариантов для разгадки заданий ГОВ |
| Дополнительно: победа в соревнованиях для ученых |
| Дополнительно: отгаданное задание № 2, 3,4 |
| Дополнительно: успешное предложение дополнительного строительства |
| Летописец | Оформление книги летописей каждый год |
| Дополнительно: Законченная страница летописи |
| Юрист | Консультации жителей цивилизации по заполнению юридических документов |
| Обеспечение соблюдения указов правителя в цивилизации |
| Дополнительно: создание закона, принятого на всю территорию Великого Содружества. |
| Дополнительно: победа на школе юристов |
| Нотариус | Содержание документов цивилизации в сохранности |
| Ведение реестра договоров |
| Работа на торжище |
| Дополнительно: обнаружение ошибки в заполненном договоре |
| Разведчик | Обучение в школе разведчиков |
| Участие в аудиенции, принесшее цивилизации ценные сведения (только для главного разведчика) |
| Дополнительно: незаметное проникновение в другую цивилизацию и установка метки |
| Дополнительно: победа в школе разведчиков |
| Дипломатический посол | Организация и участие в дипломатических переговорах |
| Урегулирование спорных вопросов между цивилизациями путем проведения переговоров |
| Участие в организации Международного саммита |
| Посол по экономическим спорам | Защита прав и интересов цивилизации и ее жителей в Арбитражном суде |
| Дипломатическое участие в экстренном совете |
| Участие в организации Международного саммита |
| Флагоносец | Бережное и уважительное отношение к флагу (использование по прямому назначению) |
| Добросовестное выполнение обязанностей флагоносца:  - сопровождение флагом цивилизации на всей территории ВС,  - обеспечение сохранности флага |
| Оформление места хранения флага |
| Дополнительно: изобретение и использование торжественных ритуалов с флагом цивилизации |
| Дополнительно: изобретение и использование общих сигналов для жителей цивилизации |
| Дополнительно: показательное выступление с флагом во время церемоний |
| Посыльный | Доставка письменной корреспонденции |
| Сортировка писем |
| Сбор почтовой корреспонденции из почтовых ящиков |
| Изготовление упаковок для бандеролей и конвертов |
| Обслуживание СКАЙПФОНА (консультации для пользователей) |
| Доставка электронных телеграмм пересылаемых КИБЕРПОЧТОЙ до адресата |
| Оформление электронной рассылки корреспонденции (вестей) Медиа Центра |
| Дополнительно: публикация в «Вестнике» своей цивилизации эксклюзивной информации об истории почты |
| Дополнительно: выполнение функций главного консультанта Международной почты |
| Дополнительно: консультации по оформлению письма Почтой России (составление базы индексов) |
| Дополнительно: проведение почтовых акций среди жителей ВС |
| Режиссер | Организация постановки творческого номера на вечернее мероприятие (сбор участников для репетиций) |
| Самостоятельное проведение репетиций творческого номера в корпусе |
| Взаимодействие с ГНВ и сценаристом для разучивания кричалок цивилизации |
| Дополнительно: постановка номера от цивилизации для Собрания ВС (час пик) – день рожденье, сюрприз для наставника |
| Сценарист | Написание сценарного плана творческого номера |
| Соответствие сценарного плана тематике мероприятия |
| Оформление сценария и правки после редактуры |
| Сочинение новых кричалок соответствующих тематике цивилизаций, года, ВС |
| Дополнительно: написание сценария номера от цивилизации для Собрания ВС (час пик) – день рожденье, сюрприз для наставника |
| Дополнительно: предложения и идеи по сценарию вечернего мероприятия (служителям муз) |
| Оформитель | Подбор костюмов для актеров на творческий номер для вечернего мероприятия |
| Предложения наставнику по оформлению сцены для творческого номера для вечернего мероприятия |
| Дополнительно: подбор реквизита для творческого номера для вечернего мероприятия |
| Дополнительно: выдача и сбор костюмов на вечернее мероприятие |
| Дополнительно: помощь художнику-оформителю в оформлении сцены к вечернему мероприятию, уборке в костюмерной |
| Вестник | Самостоятельный подбор и подготовка материала вне часа игры для освещения информационного повода от Верховных Судей. Оценивается:  - подготовка плана публикации ,  - объем и качество собранного материала,  - составление списка необходимых фото и иллюстраций,  - составление перечня информации, поиск которой нужно выполнить в сети Интернет |
| Подготовка материала для освещения информационного повода от Верховных Судей во время часа игры  - оформление статьи иллюстрациями ,  - логичность и грамотность изложения темы согласно выбранному жанру,  - соответствие материала запросу, указанному в информационном поводе |
| Работа в группах с другими вестниками  -сотрудничество с вестниками других цивилизаций, вежливость, распределение обязанностей |
| Своевременная сдача материала хранителю |
| Дополнительно: разработка нового дизайна вестника (презентуется хранителям) |
| Дополнительно: верстка макета выпуска |
| Дополнительно: ведение постоянной рубрики цивилизации (только после защиты у хранителей) |
| Ходок | Активное участие в ведомственном совете и передача информации простым жителям на народном собрании |
| Дружинник | Охрана корпуса во время часа игры |
| Поддержание чистоты в корпусе и на прилегающей территории |
| Гид | Дополнительно: подготовка экскурсионного плана перед туристической поездкой (утверждается судьей) |
| Дополнительно: проведение экскурсии |

**3.7. Основные методы, технологии, принципы обучения и воспитания, используемые в программе**

***Программа строится на следующих принципах:***

* Принцип учета индивидуальных особенностей – содержание программы учитывает возрастные особенности развития участников. Именно
* это определяет содержание программы, методы, приемы, формы и средства воспитания, которые соответствуют возрастным и психолого-физиологическим особенностям ребенка.
* Принцип обеспечения успешности – создание и поддержка таких условий и ситуаций, в которых каждый участник может быть в определенной степени успешен.
* Принцип гуманизации воспитания – уважение прав и свобод ребенка, предъявление четко сформированных требований, формирование элементарных ценностных ориентаций детей.
* Принцип доступности – излагаемый педагогом материал основан на достоверных данных, построен на актуальной терминологии и излагается в доступной форме для данного возраста детей.
* Принцип вариативности – включает многообразие форм работы, постоянную смену деятельности, отдыха и развлечений, а также различные варианты технологий и содержания воспитания.

***Планируемые методы воспитания, реализуемые педагогическим коллективом на смене:***

* Традиционные – убеждение, рассказ, беседа, объяснение, мотивация, поощрение, указания и пример;
* Игровые – игры на свежем воздухе, квест-игры, ролевые игры;
* Рефлексивные (основаны на индивидуальном переживании, самоанализе и осознание собственной ценности в реальной действительности) – огонек, общеотрядные утренние и вечерние оргсборы с вариативными методами анализа индивидуальной и групповой деятельности, отражение настроения отряда на общелагерной карте.

***Методы физического воспитания и оздоровления:***

* Игровой – двигательная активность участников организуется на основе содержания, условий и правил игры;
* Соревновательный – способ выполнения заданий и упражнений в форме соревнований;
* Здоровье-сберегающие методы – режим питания, режим труда и отдыха, общественная и личная гигиена, оздоровительные силы природы – солнце, воздух.

***Психологические методы:***

* Наблюдение – предполагает познание индивидуальных особенностей психики человека через изучение его поведения;
* Беседа – позволяет выявить индивидуально-психологические особенности личности;
* Тестовый метод – применяется для получения психологических данных и закономерностей, для оценки развития какого-либо психологического качества;
* Создание комфортного психоэмоционального климата в коллективе всеми сотрудниками центра, учет в программе возрастных и физиологических особенностей воспитанников.

***Среди используемых форм реализации краевой профильной смены отметим такие формы обучения как:***

* игры;
* экскурсии;
* беседы;
* отрядные дела;
* коллективные творческие дела;
* мастер-классы

*Формы досуговой деятельности:*

* Шоу-церемонии (открытие и закрытие смены);
* Огоньки;
* Игры (интеллектуальные, спортивные, подвижные);
* Дискотеки;
* Кинопросмотр;
* Вечерние события с подготовкой и без подготовки.

*Формы физического воспитания и оздоровления:*

* утренняя гимнастика;
* подвижные игры в режиме дня;
* гигиенические процедуры;
* спортивные соревнования;
* тренировочные занятия в спортивных мастерских.

**Педагогические технологии и методы работы**

**1. Технология коллективной творческой деятельности** - является одной из основных в реализации данной программы. Дела рассматриваются как общая работа, важные события, осуществляемые и организуемые членами коллектива на пользу и радость кому-либо, в том числе и самим себе.

Вся деятельность внутри отряда должна быть коллективной, от принятия решения до реализации каких-либо задумок. Основная цель КТД воспитание общественно-активной творческой личности, которая способна приумножить общественную культуру, сделать вклад в построение правового демократического общества. Алгоритм организации и проведения КТД состоит из этапов: поиск; целеполагание; прогнозирование и планирование; реализация; аналитико-рефлексивная деятельность.

**2. Здоровьесберегающие технологии.** Здоровьесберегающая технология – это целостная система оздоровительно-образовательных, коррекционных и профилактических мероприятий, которые осуществляются в процессе взаимодействия ребенка и педагога, ребенка и родителей, ребенка и доктора. Здоровьесберегающие технологии, используемые в лагере:

* + здоровьесберегающие - обеспечение двигательной активности, режим дня, витаминизация, организация здорового питания;
  + оздоровительные - физическая подготовка, закаливание, гимнастики, динамические и танцевальные минутки, фитотерапия, арттерапия;
  + технологии обучения здоровью - реализуется через встречи со спортсменами, беседы с медицинскими работниками, диспуты, творческие конкурсы, акции, дела и мероприятия;
  + воспитание культуры здоровья - осуществляется через физкультурно-спортивные мероприятия с соревновательным эффектом, встречи со спортсменами, мастер-классы, профилактическую и просветительскую работу.

**3. Игровые педагогические технологии** – совокупность психолого-педагогических методов, приемов обучения, воспитательных средств. Включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр.

**4. Технология командообразование (тимбилдинг)** – построение команды. Серия специальных упражнений, заданий, конкурсов, направленных на сплочение и развитие (рост) коллектива, также снижает уровень тревожности, формирует благоприятный психологический климат, вырабатывает коллективные ценности.

**5. Информационные и коммуникационные технологии –** совокупность методов, процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей. ИКТ на смене используются для виртуальных экскурсий, изучения мобильных приложений, для образовательных целей, в качестве учебно-методического сопровождения образовательного процесса: при подготовке к занятию или мероприятию; при объяснении нового материала и для закрепления усвоенных

знаний; в процессе контроля качества знаний; для организации самостоятельного изучения обучающимися дополнительного материала и т.д.

**6.Технология проектной деятельности** – это целенаправленная деятельность по определенному плану для решения поисковых, исследовательских, практических задач по любому направлению содержания образования. Именно проектная деятельность поможет связать процесс обучения и воспитания с реальными событиями из жизни ребёнка, а также заинтересовать его, увлечь в эту деятельность. В ходе работы над проектом ребята не только видят проблему, но и выдвигают идеи, ищут выход из создавшегося положения, что позволяет объединить педагогов, детей, родителей, научить работать в коллективе, сотрудничать, планировать свою работу. Каждый ребёнок сможет проявить себя, почувствовать себя нужным, а значит, появится уверенность в своих сила.

**4. Содержание программы**

Достижение цели и поставленных задач осуществляется путем организации комплексного подхода к оздоровлению, воспитанию, обучению и развитию личности участников программы реализуемого путем следующих направлений деятельности.

**4.1. Обучающее направление деятельности**

**4.1.1. Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Название Раздела/ темы | | Всего часов | Форма промежуточного контроля | |
| ***Инвариантная часть*** | | | | | |
| **1.** | | **Образовательный блок 1. «Храм знаний».**  «Возникновение и развитие цивилизации», «Культурный феномен и мифология», «История государственности: символы и правители», «История цивилизации в современности». | 4 | | Анкетирование. Творческая работа. Опрос. |
|  | | Возникновение и развитие цивилизации | 1 | | Анкетирование |
|  | | Культурный феномен и мифология | 1 | | Опрос |
|  | | История государственности: символы и правители | 1 | | Творческая работа |
|  | | История цивилизации в современности | 1 | | Опрос |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2.** | **Образовательный блок 2. «Школа должностей».**  Правители (главы ведомств)», «Купцы, нотариусы, казначеи, ключники), «Летописцы», «Ученые», «Юристы», «Служители муз», «Олимпионики», «Послы», «Разведчики», «Вестники», «Флагоносцы», «Архитекторы» | 5 | Тренинг. Образовательный квест. |
| 1. | Школа должностей 1:  погружение в должность | 1 | Тренинг |
| 2. | Школа должностей 2. | 1 | Тренинг |
| 3. | Школа должностей 3 | 1 | Тренинг |
| 4. | Школа должностей 4 | 1 | Тренинг |
| 5 | Школа должностей. 5 | 1 | Тренинг. Образовательный квест. |
|  | Итого: | 9 часов |  |
| **3.** | Командообразование | 6 часов |  |
| **4.** | Физическое развитие. Спорт | 20 часов |  |
| **5.** | Программы дополнительного образования | 15 часов |  |
| Итого | Максимальная предельная нагрузка | **50 часов** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***II. Вариативная часть*** | | | |
| № п/п | Название Раздела/темы | Всего часов | Форма аттестации |
| 1. | «Художественная керамика. Богатыри» | 1,5 часа | Выставка творческих работ |
| 2. | «Традиционная вышивка» | 1,5 часа | Выставка творческих работ |
| 3. | «Чудеса Хабаровского края» | 1,5 часа | Выставка творческих работ |
| 4. | «Актерское мастерство» | 1,5 часа | Выполнение актерских тренингов |
| 5. | «Карта Дальнего Востока» | 1,5 часа | Выставка творческих работ |
| 6. | «Мода древнего мира» | 1,5 часа | Создание эскизов исторических костюмов |
| 7. | «Веселые старты» | 1,5 часа | Соревнование |
| 8. | «Шахматы» | 1,5 часа | Выполнение задания во время соревнования. |
| 9. | «Дворовые игры» | 1,5 часа | Соревнование |
| 10. | «Кроссфит» | 1,5 часа | Соревнование |
| 11. | «Занимательный английский» | 1,5 часа | Соревнование |
| 12. | «Пластилиновые чудеса» | 1,5 часа | Игра |
| 13. | «Художественная мозаика» | 1,5 часа | Практическая работа |
| 14. | «Графический дизайн» | 1,5 часа | Практическая работа |
| 15. | «Протожурналистика» | 1,5 часа | Практическая работа |
| 16. | «Познай себя» | 1,5 часа | Тестирование |
| 17. | «Основы мультипликации» | 1,5 часа | Практическая работа. Создание коротких роликов |
| 18. | «Творческая мастерская» | 1,5 часа | Практическая работа |
| 19. | «Китайская стилизация» | 1,5 часа | Практическая работа |
| 20. | «Живопись гуашью» | 1,5 часа | Выставка |
| 21. | «Миниатюры из бисера» | 1,5 часа | Выставка |
| 22. | «Азбука Хабаровского края» | 1,5 часа | Практическая работа |
| **Итого** | **Максимальная нагрузка на 1 человека за смену** | **15 часов** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Инвариантная часть программы | Вариативная часть программы | Командообразование | Спорт |
| 9 часов | 15 часов | 6 часов | 20 часов |
| **Итого максимальная нагрузка на 1 человека за смену - 50 часов** | | | |

**4.1.2. Образовательный компонент**

**Образовательный блок 1. «Храм знаний».**

**«История и культура цивилизаций» «Цивилизация Древней Греции», «Цивилизация Древнего Китая», «Цивилизация Древней Индии», «Цивилизация Рось», «Цивилизация Древнего Двуречья», «Древнего Египта»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название темы** | **Форма проведения** | **Краткое содержание** |
| Возникновение и развитие цивилизации. | Лекция. Практическое занятие. | Зарождение цивилизации. Географическое положение. Народности. Археологические, лингвистические, письменные и др. источники. Хозяйственная деятельность. Города. Общественный строй. Культурное наследие. Просмотр слайдов и видеофильма. Образование государства |
| Культурный феномен и мифология. | Творческий мастер-класс | Культура и достижения цивилизаций. Мифы о создании государственности. Язычество. Обоготворения сил природы и культа предков. Боги и мифические существа. Научные открытия и достижения. Тайны цивилизаций. |
| История государственности: символы и правители | Лекция. Практическое занятие. | Основные символы государственности. Институты власти. Великие правители и династии. Атрибуты власти каждой цивилизации. Исторические документы и правовые основы. Особенности в устройстве государства. Тайны гербов и флагов. |
| История цивилизации в современности. | Практическое занятие | Современные цивилизационные модели. Цвета власти. Государственные праздники. Повседневная жизнь управленцев. Цифровые цивилизации. |

**Образовательный блок 2. «Школа должностей».**

**Правители (главы ведомств)», «Купцы, нотариусы, казначеи, ключники), «Летописцы», «Ученые», «Юристы», «Служители муз», «Олимпионики», «Послы», «Разведчики», «Вестники», «Флагоносцы».**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название темы** | **Форма проведения** | **Краткое содержание** |
| Школа должностей 1:  погружение в должность | Игра | Знакомство с выбранной участниками игровой должностью, ее местом в иерархии цивилизации, способами взаимодействия с другими игровыми профессиями, значением в ролевой игре смены, функционалом и задачами, которые стоят перед участником, ее занимающим. Тренинг на погружение в игру. |
| Школа должностей 2. | Тренинг | Тренинг «Лидерство». Развитие навыков уверенности в себе, умения выдерживать внимание аудитории; умения произносить спич, знакомство с приемами эффективной самопрезентации; самостоятельности и умения работать в команде; стрессоустойчивости и креативности, наличие «активной гражданской позиции». |
| Школа должностей 3 | Тренинг | Тренинг «Коммуникация»: бесконфликтное общение, стратегии поведения в конфликте, неагрессивные методы поведения для решения индивидуальных проблем, способы самоконтроля эмоциональных состояний. |
| Школа должностей 4 | Тренинг | Тренинг «Планирование»: умение ставить четкие и достижимые цели, освоение системного подхода к планированию, оптимизация использования времени и ресурсов, гибкость и способность к адаптации, четкое распределение ответственности и контроль выполнения. |
| Школа должностей 5 | Тренинг | Тренинг «Эмоциональный интеллект»: развитие эмоционального интеллекта, коммуникабельности, эмпатии, умения ладить с людьми, доброжелательности, умения «читать» невербальные сигналы, отработка навыков понимания окружающих людей, овладение приемами эффективного общения через игровые компоненты и технику активного слушания. Поведение итогов курса по каждой игровой профессии.  Рефлексия участников. Промежуточная аттестация. |

**4.1.3. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы**

Программы дополнительного образования в рамках смены организуются через дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы, призванные обеспечить личностный рост, свободу выбора деятельности, способствующие в жизненном самоопределении, раскрытии и реализации творческого потенциала и культуры личности. В программы дополнительного образования внедрены новые современные технологии и методы обучения, отвечающие потребностям современного ребенка и повышающие эффективность процесса обучения.

Занятия дополнительного образования, реализуемые в условиях применения повышенных мер безопасности, проводятся педагогами и инструкторами по спорту с предварительным прохождением инструктажа и росписью инструктируемого в журнале при каждом посещении: спортивные игры, бассейн, тренажерный зал и т.д.

Программы реализуется в объединениях в соответствии с возрастом детей: средний школьный возраст (11-13 лет).

Занятия могут проводиться с детьми в разновозрастных группах с учётом дифференцированной подачи теоретического материала и сложности практической работы.

Группы формируются на четвертый день смены, зачисление детей в группы происходит автоматически на основании приказа руководителя о зачислении детей на смену, отчисление детей происходит на основании приказа руководителя об окончании смены или досрочно на основании заявления родителей/законных представителей о выезде со смены и последующего приказа руководителя об отчислении. Состав участников объединения: 19 человек.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Программа ДООП** | **Направленность** | **Краткое описание программы** | **Кол-во детей** |
| 1 | «Художественная керамика. Богатыри» | Художественная | Программа посвящена созданию керамических сувениров, вдохновленных русской культурой богатырских образов. Занятия направлены на формирование практических навыков работы с глиной и раскрытие творческих возможностей учащихся. Основные аспекты программы включают:  - Освоение основ керамической техники и особенностей материала.  - Изучение истории русского богатырства и иконографии персонажей былин.  - Создание собственных работ.  - Оформление готовых изделий росписями. Участникам предоставляется возможность проявить фантазию и творческое мышление, создавая оригинальные изделия ручной работы. | 26 |
| 2 | «Традиционная вышивка» | Художественная | Программа ориентирована на сохранение традиций народного творчества и привитие детям любви к культурному наследию своей страны. Программа предполагает ознакомление с различными техниками вышивания, историческими образцами орнаментов и символикой народных мотивов. Участники осваивают приемы изготовления поделок, оформленных вышивкой, изучают особенности композиции и колористики, развивая художественно-эстетическое восприятие окружающего мира. | 29 |
| 3 | «Чудеса Хабаровского края» | Туристско-краеведческая | Эта программа представляет собой увлекательное путешествие по достопримечательностям и природным красотам региона, включающее интерактивные занятия и творческие задания. Она знакомит ребят с уникальной природой и богатой флорой-фауной родного края, воспитывая бережное отношение к окружающей среде и любовь к родному краю. Обучающиеся создают тематические проекты, расширяя кругозор и стимулируя познавательную активность. | 27 |
| 4 | «Актерское мастерство» | Художественная | Программа развивает артистические способности участников, учит свободно выражать эмоции и взаимодействовать с аудиторией. Учащиеся проходят уроки сценической речи, пластики тела, импровизации и подготовки ролей. Программа помогает развивать уверенность в себе, умение выступать публично и формирует навыки коллективного взаимодействия. | 24 |
| 5 | «Карта Дальнего Востока» | Техническая | Программа представляет собой сквозной образовательный проект, направленный на интеграцию современных информационных технологий и предметных областей. В рамках программы дети осваивают методы трехмерного моделирования, создания фрагментов рельефа, ландшафта и населенных пунктов региона. Проект направлен на повышение уровня технических компетенций и информированности учащихся о родном крае. | 24 |
| 6 | «Мода древнего мира» | Художественная | Программа посвящена исследованию исторических костюмов разных народов древности. Ребята занимаются рисованием эскизов, изучением культурного контекста древних цивилизаций и особенностями национальных одежд различных эпох. | 33 |
| 7 | «Веселые старты» | Физкультурно-спортивная | Обучающихся ждет погружение в мир спорта и Олимпийских традиций. Они изучают историю олимпийского движения, участвуют в соревнованиях, викторинах и турнирах, разыгрываемых между командами-участниками мастерской. | 43 |
| 8 | «Шахматы» | Физкультурно-спортивная | Программа обучает детей игре в шахматы, а также позволяет научиться мыслить стратегически, улучшив способность к концентрации внимания и логическому мышлению. | 28 |
| 9 | «Кроссфит» | Физкультурно-спортивная | Программа ориентирована на комплексное физическое развитие подростков и взрослых. Занятия построены таким образом, чтобы гармонично сочетать кардионагрузки, силовые упражнения и тренировки на координацию и ловкость.  Что развивают занятия?  - Общая физическая подготовка организма.  - Улучшение силы, гибкости, скорости реакции и координации движений.  - Привитие полезных привычек здорового образа жизни.  - Повышение самооценки и уверенности в себе благодаря достижению спортивных успехов. | 40 |
| 10 | «Дворовые игры» | Физкультурно-спортивная | Программа направлена на возвращение популярности активных развлечений среди детей и молодёжи. Сегодня многие предпочитают виртуальные развлечения, забывая о преимуществах активного отдыха на свежем воздухе. Данная программа призвана вернуть интерес к традиционным уличным играм, поддерживающим активный образ жизни и укрепление здоровья. | 45 |
| 11 | «Занимательный английский» | Социально-гуманитарная | Программа предназначена для обучающихся, желающих изучать иностранный язык весело и эффективно. Здесь дети познают основы английской грамматики, лексику и произношение через игровые формы обучения. | 45 |
| 12 | «Пластилиновые чудеса» | Художественная | Обучающихся ждут веселые занятия по лепке из пластилина, направленные на развитие фантазии, мелкую моторику рук и художественный вкус. Во время уроков ребята будут учиться изготавливать яркие поделки – персонажей известных мультфильмов, придумывать сюжеты и воплощать идеи в объемных формах. Помимо самого процесса создания объектов, учащиеся также получат представление о свойствах материала и секретах успешной работы с ним. | 37 |
| 13 | «Художественная мозаика» | Художественная | Дети научатся создавать необычные декоративные панно и объекты, экспериментируя с формами, фактурами и цветом. Коллаж-мозаика подарит простор для проявления собственной индивидуальности и творческого потенциала.  Какие навыки осваиваются:  - Выбор и сочетание различных материалов (бумага, ткань, природные материалы и др.);  - Упорядочивание и расположение деталей на плоскости;  - Комбинаторика цвета и формы;  - Экспериментирование с размерами и пропорциями элементов;  - Координация действий обеих рук и концентрация внимания. | 33 |
| 14 | «Графический дизайн» | Техническая | Программа предлагает освоить базовые принципы визуального проектирования, начиная от изучения теории цвета и заканчивая практическим применением цифровых технологий. Обучающиеся смогут создать 3D стикер. Творческие задания помогают формировать креативность, понимание композиционных решений и современные тенденции в дизайне. | 24 |
| 15 | «Протожурналистика» | Социально-гуманитарная | Программа погружает детей в захватывающий мир первых журналистов древности, давая возможность ощутить себя создателями письменных хроник далекого прошлого. Детям предстоит создать настоящую средневековую летопись, запечатлев события так, будто они произошли много веков назад.  Какие навыки осваиваются:  - Основы исторического повествования и документальной фиксации событий;  - Анализ и интерпретация фактов, построение логичных историй;  - Тренировка грамотности, правильного построения предложений и четкости выражения мыслей;  - Применение навыков оформления текста в стиле древней летописи;  - Развитие креативности и исторической интуиции. | 30 |
| 16 | «Основы мультипликации» | Техническая | Программа знакомит обучающихся с искусством создания мультфильмов и анимационных фильмов. Дети учатся рисовать отдельные кадры, озвучивать сцены и монтировать короткие ролики. Участие в проекте способствует развитию наблюдательности, терпеливости и дисциплинированности, необходимых для завершения любого сложного проекта. | 22 |
| 17 | «Творческая мастерская» | Художественная | Программа познакомит детей с пластилиновой скульптурой.  Навыки, приобретаемые детьми:  - Владение базовыми техниками лепки из пластилина;  - Развитие креативности и творческого - подхода к решению задач;  - Улучшение координации движений пальцев и кистей рук;  - Повышение умения планировать и организовывать процесс создания произведений;  - Укрепление навыков самостоятельной работы и сотрудничества в группе. | 28 |
| 18 | «Китайская стилизация» | Художественная | Программа знакомит детей с традиционной китайской графикой. В ходе занятий дети изучают характерные черты китайских изображений, такие как плавные линии, минимализм и гармония форм. Основной акцент делается на обучении основным принципам китайской графики посредством карандашей.  Что осваивают дети:  - Основные техники штрихования и передачи объема;  - Понимание принципов симметрии и гармонии линий;  - Овладение изображением характерных китайских символов и мотивов (например, дракон, пагода);  - Использование контрастов и оттенков для придания рисунку глубины и выразительности;  - Совершенствование навыков владения карандашом и развитие точности руки. | 36 |
| 19 | «Живопись гуашью» | Художественная | Программа создана для того, чтобы обучающмеся научились уверенно обращаться с яркими и насыщенными цветами, передавая ими настроение и сюжет картины.  Какие навыки осваиваются:  - Техника работы с гуашью, нанесение краски широкими мазками и точечными штрихами;  - Смешивание цветов и получение сложных оттенков;  - Передача света и тени, объёмов и перспективы;  - Планировка композиций и выбор сюжета картин;  - Выразительное использование краёв бумаги и границ рисунка;  - Самостоятельное создание законченного живописного полотна. | 34 |
| 20 | «Миниатюры из бисера» | Художественная | Программа познакомит обучающихся с искусством создания миниатюрных шедевров, выполненных из мельчайших бусин.  Какие навыки осваиваются:  - Базовые приёмы плетения из бисера;  - Создание простых геометрических фигур и конструкций;  - Освоение цветового сочетания и составление гармоничных комбинаций;  - Развитие усидчивости и внимания к мелочам;  - Получение удовольствия от результата своей работы. | 38 |
| 21 | «Азбука Хабаровского края» | Художественная | Программа представляет собой уникальный образовательный проект, позволяющий детям активно исследовать природу, историю и культуру родного региона путем создания страниц иллюстрированной азбуки. Используя технику коллажа, ребята соберут интересные иллюстрации, фотографии и тексты, превращая книгу в настоящий путеводитель по Хабаровскому краю.  Какие навыки осваиваются детьми:  -Искусство составления коллажей, комбинирование изображений и текста;  - Навык сбора и обработки информации о природе, истории и культуре Хабаровского края;  - Организация проектной деятельности и сотрудничество в команде;  - Проявление собственной оригинальности и стиля в оформлении книг;  - Представление своей части работы публике и презентация проекта. | 26 |
| 22 | «Познай себя» | социально-гуманитарная | Тренинг помогает детям выявить и укрепить внутренние ресурсы, научиться верить в свои силы и способности. На занятиях ребята нарисуют «дерево талантов», отразив свои сильные стороны, и сыграют в игру «магический шарик», поддерживая друг друга положительными отзывами. Полученный опыт повысит самооценку, улучшит отношение к учёбе и коммуникацию с окружающими, став основой для успешного будущего. | 22 |
| 23 | «Давай устроим праздник» | социально-гуманитарная | Цель программы - развитие организаторских и творческих способностей в процессе изучения основ организации праздника.  Формирует представления о различных аспектах организации праздника;  дает возможность овладеть навыками декоративного оформления пространства и сформировать знание о различных видах игр и развлечений для праздников.  Программа способствует раскрытию творческого потенциала и индивидуальности каждого ребенка, создает условия интересного и содержательного проведения свободного времени, приобщает к основным сферам культурной жизни и досуга. |  |
| 24 | «Я-вожатый» | социально-гуманитарная | Цель программы - расширить представления обучающихся о педагогических профессиях и социализация детей с помощью изучения основ деятельности вожатого в условиях временного детского коллектива, сформировать начальные знания, умения и навыки в области вожатской деятельности и способствовать профессиональному самоопределению обучающихся в качестве вожатого. | 22 |
| 25 | «Мир профессий» | социально-гуманитарная | Цель программы - профессиональная ориентация обучающихся и развитие их социальной активности через погружение в мир профессий строительной сферы. Программа погружает обучающихся в мир строительных профессий. Целесообразностьпрограммы заключается в том, чтобы расширить знания обучающихся о многообразии и значимости строительных профессий, а так же приобретение детьми положительного социального опыта и ранней профессиональной ориентации. | 22 |
| 26 | «Гармония» | социально-гуманитарная | Программа социально-гуманитарной направленности. Цель программы: социальная адаптация обучающихся к жизненным ситуациям через овладение элементарными приемами психологической саморегуляции. Здесь дети приобретут навыки и умения, необходимые для уверенного поведения, преодоления затруднений в учебе и других видах деятельности. Это будет способствовать развитию эмоций, необходимых для успешной социализации в обществе: преодоление смущения, застенчивости, социальной тревоги. | 22 |

**4.2. Воспитательное направление деятельности**

Данное направление деятельности основано на рабочей программе воспитания на 2024 год в КГБНОУ КДЦ Созвездие. Содержание, виды и формы воспитательной деятельности представлены в соответствующих модулях. Состав и содержание модулей определяется с учетом уклада центра, реальной деятельности, имеющихся в лагере ресурсов, планов.

Воспитательная работа осуществляется непрерывно, объединяет деятельность и взаимосвязывает все службы лагеря. Главные роли в воспитательной деятельности детей отводятся вожатым, педагогам, воспитателям и старшими вожатыми, которые обеспечивают детям защитную, личностно развивающую, организационную, посредническую (в конфликтах) функции. Ключевой фигурой воспитания является ребенок.

Для оптимизации процесса контроля, учета, мониторинга воспитательной деятельности вожатыми и воспитателями используются современные информационные технологии, в частности, планшетный компьютер с доступом к интернету. Большая часть документации, используемой в воспитательной работе, переведена в цифровой формат: журнал воспитательной работы, дневник вожатого, чек-лист вожатого, журнал термометрии, журналы обходов медицинских работников, диагностические методики мониторинга развития личности и группы, используемые на смене, методическая копилка вожатого.

**Основные направления воспитательной деятельности согласно модулей программы воспитания:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Модули программы воспитательной работы** | **Формы работы с детьми по модулям** |
| 1 | Модуль «Спортивно-оздоровительная работа» | * Спортивные игры * Спортивные состязания «Олимпийские игры» * Большая спортивная эстафета |
| 2 | Модуль «Культура России» | * КТД «Народы России» * Большой развлекательный комплекс «Великие цивилизации» * ВМ «Колесо истории» * ОД «Ценность места» * Конкурс рисунков на асфальте * Конкурс рисунков ко Дню семьи, любви и верности * ВМ «Танцы народов мира» |
| 3 | Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение». | * Психологический тренинг «Правила нашей цивилизации» * Психологический тренинг «Письмо в будущее» * Психологический тренинг «Моя эмоция» |
| 4 | Модуль «Детское самоуправление» | * Выборы органов ОСУ * ОД «Дальневосточный характер» * Игра по станциям «Детский отдых» |
| 5 | Модуль «Кружки и секции». | * Мастерские Великого Содружества * Мастер-класс по театральному мастерству * Мастер-классы по гжели и росписи |
| 6 | Модуль «Ключевые мероприятия» | * «Международная выставка» * «Международный рынок» * «Костры Великого Содружества» * «Праздники цивилизаций» |
| 7 | Модуль «Дальневосточный характер» | * Командообразующий квест (ДВ характер) * Мотивационная программа «Путь героя» |
| 8 | Модуль «Самопроектирование» | * Погружение в смену * Целеполагание на смену * Итоги целеполагания на смену * ВМ «Голос Содружества» |
| 9 | Модуль «События, приуроченные к тематике года» | * ОД «Защитники Отечества» * Рисунки «С днем рождения, Артек!» * Кино-клуб с обсуждением «Возвращение в Артек» |

**Воспитательная работа в дополнительных образовательных общеразвивающих программах.**

Воспитательный компонент программ дополнительного образования играет ключевую роль в формировании личности учащихся. Он направлен на развитие не только интеллектуальных, но и культурных, нравственных, социальных и эмоциональных компетенций. В современных условиях, когда система образования должна адаптироваться к требованиям времени, акцент на воспитании становится особенно актуальным.

На краевой профильной смене «Цивилизация» воспитательный компонент дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ сформирован исходя из игрового сюжета смена – знакомства с древними цивилизациями (Китай, Египет, Рось, Двуречье, Греция, Индия) – и охватывает три блока, которые способствуют формированию гармоничной личности учащегося.

***Первый блок*** — «Здоровый образ жизни» — акцентирует внимание на физическом и психическом здоровье. Здесь рассматриваются принципы регулярной физической активности и формирования устойчивых привычек здорового образа жизни. Эти знания помогают обучающимся осознанно подходить к выбору своего образа жизни, что, в свою очередь, способствует укреплению здоровья и повышению жизненного тонуса.

***Второй блок*** — «Наследие и преемственность» — направлен на формирование у обучающихся уровня осведомленности о богатстве историко-культурного наследия различных народов, получение знаний о традиционных ремеслах и легенд, а так же влиянии культур Востока и Запада на современную жизнь. Так же этот блок направлен на формирование гордости за достижения наших предков и ответственности перед будущим поколением.

***Третий блок*** — «Защитники Отечества» — приурочен к году защитника Отечества, направлен на формирование у учащихся патриотизма, гражданской ответственности и уважение к старшим и историческому наследию.

Основной формой воспитания и обучения в образовательной деятельности, направленной на развитие личности, является гармоничное сочетание теоретических и практических занятий, включающих в себя разные методы и технологии обучения, проектную и техническую деятельность, выполнение творческих и практических заданий, воспитательные беседы, игры, викторины, и многое другое.

Итоговые мероприятия: выставка творческих работ, практические и творческие работы, викторины, конкурсы, соревнования — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

План воспитательной работы

|  |  |
| --- | --- |
| Направленность программ | Воспитательные мероприятия |
| Мероприятия, реализуемые во всех программах | 1. Физические разминки, включающие элементы физических дисциплин древних цивилизаций.  2. Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения.  3. Командообразующие игры и задания, соответствующие стилю и образу жизни древних народов.  4. Работа над проектами и творческой деятельностью, объединенной темой древних цивилизаций. |
| Сквозные темы для бесед/мероприятия | Тематическая беседа «Отражение духовной силы в искусстве древних цивилизаций».  Воспитательная беседа «Путешествие в образы здоровья и долголетия в культуре древних народов».  Творческий конкурс/международная выставка цивилизаций по итогу смены «Мир народных промыслов и традиций древних цивилизаций». |
| ДООП технической направленности: | 1. Тематическая беседа «Цифровая реконструкция объектов древности». 2. Беседа-дискуссия «Влияние информационных технологий на современное общество» 3. Беседа «Развитие анимации от древности до наших дней». |
| ДООП художественной направленности: | Беседа «Богатыри - первые защитники Отечества».  Викторина «История традиционного русского костюма».  Беседа «Театр и сцены древних цивилизаций».  Тематическая беседа «Стилистика одежды: от древнего мира до современности»  Викторина «Сказочные существа в искусстве».  Беседа «Цветовая палитра древних мастеров».  Викторина «Символика древних украшений».  Беседа «Рисунок как отражение души художника».  Викторина «Особенности техник письма в древних культурах».  Викторина «География и природа родного края». |
| ДООП физкультурно-спортивной направленности: | 1. Беседы «Античные Олимпийские игры и современный спорт», «Физическая культура и спорт в повседневной жизни», Презентация «Спортсмены – герои Отечества». 2. Беседа «Воинская подготовка древних цивилизаций». 3. Физкультминутка ««Весёлая зарядка народов мира». |
| ДООП туристско-краеведческой направленности: | 1. Беседа «7 Чудес Хабаровского края». 2. Беседа «Географические открытия и путешествия». 3. Викторина «Экология и красота родного края». |
| ДООП социально-гуманитарной направленности: | 1. Беседа «Английский язык в путешествии по миру». 2. Викторина «Интервью с героями древности». |

**4.3. Валеологическое направление деятельности**

КГБНОУ КДЦ «Созвездие» реализует валеологическое направление деятельности, уделяя особое внимание укреплению здоровью детей, воспитывая личность, понимающую необходимость бережного отношения к здоровью, успешно внедряя передовые здоровьесберегающие технологии. Организация валеологической работы в рамках смены включает в себя следующее:

1. **Обеспечение рационального питания и организация оптимального режима дня.**

В рамках программы организовано пятиразовое питание: завтрак, обед, полдник, ужин, второй ужин. Меню соответствует требованиям питания в детском учреждении, индивидуальные особенности питания участников решаются в частном порядке через медицинского работника.

Режим приёмов пищи:

10:00 – Завтрак

13:30 – Обед

16:30 – Полдник

19:00 – Ужин

21:00 – Второй ужин

Режим дня для детей составлен с учётом СП 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21 (\*п.183 «Режим дня может корректироваться в зависимости от типа организации и вида реализуемых образовательных программ, сезона года»).

**2. Физическое воспитание.** В программе предусмотрены спортивные эстафеты и соревнования, реализуемые в течение смены:

* + Ежедневные зарядки
  + Спортивные игры на открытом воздухе
  + Большая спортивная эстафета
  + Спортивные состязания
  + Соревнования по волейболу, пионерболу, футболу

Ежедневые зарядки и прогулки на отрытом воздухе проходят по расписанию и сопровождаются спорт инструктором:

09:30 – Зарядка / Утренняя пробежка

15:30 –Час спорта

17:00 – Час спорта/ Прогулка на свежем воздухе

**3. Обеспечение безопасности во всех проявлениях и безопасное поведение.** Особое внимание на смене уделяется обеспечению мер безопасности, формированию основ и принятию норм безопасного поведения. Предусматривает проведение инструктажей, игровых занятий, проверок знаний, учебных и проверочных занятий. В реализации данного направления деятельности активно используются воспитательные средства и наглядные пособия: видеофильмы, мультфильмы, инсценировки. Перечень мероприятий: инструктажи, учебные пожарные эвакуации, видеоуроки «Терроризм – угроза обществу», «Поведение в случае возникновения пожара», беседа «Основы безопасного поведения во время отрядных, общешкольных мероприятий», просмотр мультфильма «Внимание, незнакомец!», «Ядовитые растения и грибы», викторина «Чтобы не было беды».

**4. Психологическое сопровождение.** Данное направление деятельности основано на программе организации психологической работы. Психологическое сопровождение в рамках смены осуществляется в следующих направлениях.

1. Психодиагностическая работа: диагностическая работа с детьми и вожатыми (анкетирование, тестирование, диагностические методики и инструменты).

2. Психологическое просвещение: лекции, беседы, стенды с информацией, просмотр и обсуждение фильмов, психологический анализ поведения.

3. Психологическая профилактика: профилактика дезадаптации (психологические тренинги и упражнения, психологические мероприятия, профилактические консультации с детьми, родителями, вожатыми, педагогами, посещение часов отрядных дел, огоньков, объединений дополнительного образования и др., мониторинг комфортности пребывания ребенка, организация спонтанной беседы с детьми), профилактика деструктивных отношений во временных детских коллективах, профилактика эмоционального переутомления вожатых.

4. Коррекционно-развивающая работа: проведение отрядных огоньков психологической направленности, артпедагогика (Мозартика), арттерапия (драматерапия, игротерапия, сказкотерапия, песочная терапия, нейрографика, изотерапия, леготерапия), технологии психологического сопровождения (телефон доверия, почта доверия, сенсорная комната / центр психологической разгрузки, игровой центр/комната), логопедические занятия.

**5. Логика развития смены**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Организационный период** | | | | | | | |
| **Основные цели**  адаптация участников к условиям жизнедеятельности в  необходимую мотивацию. | | | | | | | |
| **Решаемые задачи периода**  1. Расселить участников;  2. Познакомить участников с центром;  3. Погрузить участников в тематику смены;  4. Провести мероприятия, направленные на знакомство (конкурсно – игровая программа, огоньки);  5.Провести тестирование участников психологами, входящее социальное анкетирование. | **Основные мероприятия** | | | | | | |
| Отрядные*:*   * *Э*кскурсия по «Созвездию» * Инструктаж по правилам пребывания в дружине * Проведение анкетирования * «Огонек» знакомств «Имя есть душа» * Игры на знакомство и сплочение * Отрядное дело «Дальневосточный характер» * ОД «Ценность места» * Психологический тренинг «Правила нашей цивилизации» * Огонек орг.периода | | | | Групповые   * Мастерские Великого Содружества * Конкурс рисунков ко Дню семьи, любви и верности * Спорт Час * Игры на свежем воздухе | | Общелагерные:   * Открытие смены * Погружение в игровой компонент «По ролям» * Целеполагание на смену * Вечернее мероприятие «Знакомство с Великим Содружеством» * Командообразующий квест (ДВ характер) |
| **Основной период** | | | | | | | |
| **Основная цель**  создание условий для реализации целей, задач и содержания программы применительно к каждому участнику | | | | | | | |
| **Решаемые задачи**  1.Провести мероприятия на выявление и развитие творческих и интеллектуальных способностей;  2. Реализация план-сетки мероприятий смены. | | **Основные мероприятия** | | | | | |
| Отрядные*:*   * Голосование по мотивационной системе * ОД «Защитники Отечества» * Тематический огонёк * КТД «Народы России» * ОД «Семейный альбом» * «Обмен культурного наследия» * «Выборы» в органы соуправления отряда | Групповые   * Мастерские Великого Содружества * Мастер класс по театральному мастерству * Конкурс рисунков ко Дню семьи, любви и верности * Турнир настольной игры «Колонизаторы» * Развлекательные комплексы * Конкурс рисунков, фотографий «С Днем рождения, артек!» * Мастер-класс по гжели и росписи глиняных изделий * Спортивные игры\ прогулки на свежем воздухе * Игра «Иммаджинариум» | | | Общелагерные:   * Спектакль ко Дню семьи, любви и верности * Ежедневный «Час игры» * Большой развлекательный комплекс «Великие цивилизации» * Спортивные состязания «Олимпийские игры» * ВМ «Античные зрелища» * ВМ «Тайны Шумер» * Мастер-класс по йоге * Психологический тренинг «Письмо в будущее» | |
| **Итоговый период** | | | | | | | |
| **Основная цель**  подведение итогов деятельности по программе, актуализация на последействие | | | | | | | |
| **Решаемые задачи**  1. Реализовать знания и навыки участников, полученные в течение смены;  2. Проанализировать реализацию смены (анкетирование, тестирование). | | **Основные мероприятия.** | | | | | |
| Отрядные*:*   * Акция «Спасибо» * «Прощальный огонек», исходящее анкетирование, * «100 слов обо мне» * Отрядное фотографирование * ОД «Семья» * ОД «Лаборатория творчества» | | Групповые:   * Мастерские Великого Содружества * Рисунки «Спасибо» * Спортивные игры * Игры на свежем воздухе | | Общелагерные:   * Игра по станциям «Дорогами победы» * Психологический тренинг «Моя эмоция» * Итоги целеполагания на смену * ВМ «Танцы народов мира» * Концерт-закрытие смены * Час-пик «Выход из игры» | |

**6. Комплекс организационно-педагогических условий**

**6.1. Материально-техническое обеспечение**

В КГБНОУ КДЦ «Созвездие» созданы все условия для обеспечения образовательной деятельности оснащёнными зданиями, строениями, сооружениями, помещениями и территориями. Перечень оснащенных зданий, строений, сооружений, помещений (учебных, учебно-лабораторных, объектов для проведения практических занятий, административных, подсобных, помещений для занятия физической культурой и спортом, иных), территорий с указанием площади полностью соответствуют всем требованиям Роспотребназдора РФ и МЧС.

Материально-техническое обеспечение дополнительных общеобразовательных программ осуществляется в соответствии с указанным перечнем в утвержденных программах.

**6.2. Кадровое обеспечение**

Учитывая возрастной состав участников смены, для её реализации необходимо следующее кадровое обеспечение:

|  |  |
| --- | --- |
| **Специалист** | **Роль в реализации программы** |
| Руководители смены  (2 человека) | * Погружение педотряда в тематику смены; * Проведение планерок с педагогическим отрядом (ежедневно); * Проведение планерок с консультантами игрового сюжета (ежедневно); * Контроль подачи транспорта; * Контроль за проведение локаций; * Составление подневки на каждый день; * Контроль социального анкетирования; * Административные планерки с подразделениями дружины; * Контроль проведения вечерних мероприятий; * Подача план-сетки питания; * Координация работы детского объединения; * Контроль реализации программы; * Анализ входящего и исходящего анкетирования; * Контроль организации дневных мероприятий; * Организация и проведение «Советов Великого Содружества»; * Составление финансового отчета по списанию наградной продукции. |
| Главный консультант (1 человек) | * Контроль работы консультантов игрового сюжета; * Проведение планерок с консультантами игрового сюжета; * Консультирование по спорным вопросам игрового компонента педагогического отряда и консультантов игры; * Организация работы всех игровых ведомств ежедневно в «Час игры» (торжище, прием налогов, школа разведчиков); * Организация мероприятий «Погружение по ролям», «Международный рынок», «Экстренный совет». |
| Консультанты  (6 человек) | * Реализация игрового сюжета смены в рамках отряда; * Консультирование участников смены и работников педагогического отряда; * Контроль реализации ежедневного мероприятия «Час игры»; * Организация мероприятий «Открытие смены», «Инаугурация правителей», «Праздники цивилизаций», «Погружение по ролям», «Международный рынок», «Колесо истории», «Праздники цивилизаций». |
| Психологический сектор (4 человека) | * Индивидуальная работа с детьми; * Индивидуальная работа с воспитателями; * Проведение тренингов для педагогического отряда; * Проведение занятий образовательно блока «Деловые игры»; * Проведение релаксов. |
| Старший вожатый (3 человека) | * Контроль жизни и здоровья участников смены (организация питания, медицинского осмотра); * Контроль проведения огоньков и отрядных дел на смене; * Контроль соблюдения режимных моментов; * Контроль образовательного процесса; * Контроль рассадки в киноконцертном зале; * Проведение конкурса «Золотой вожатый» на смене. |
| Вожатые (24 человек) | * Контроль жизни и здоровья участников смены; * Организация и реализация дневных и вечерних мероприятий смены; * Помощь в реализации государственного заказа; * Контроль соблюдения режимных моментов; * Помощь в организации учебного процесса; * Проведение отрядной деятельности (орг. Сборы, огоньки, отрядные дела); * Организация творческой деятельности: подготовка номеров, взаимодействие со звукорежиссером, костюмером, художественным руководителем во время подготовки и проведения мероприятий; * Отслеживание эмоционального состояния детей: организация проведение диагностики, наблюдение, взаимодействие с руководителем смены, методистом, психологом; * Контроль личного рейтинга участников смены; * Осуществление контроля за организационными моментами смены: подъем, прием пищи, соблюдение питьевого режима, организация смены одежды участников, принятие детьми водных процедур (в корпусе) |
| Ночные вожатые (6 человек) | * Контроль жизни и здоровья участников смены в ночной период; * Осуществление контроля за организационными моментами смены; * Помощь в организации мероприятий смены |
| Участники детского объединения (6 человек) | * Подготовка и проведения тематического огонька; * Подготовка и проведение отрядного дела; * Подготовка и проведения тематического подъема; * Организация отрядной деятельности; * Помощь в реализации игрового компонента смен. |
| Консультант детского объединения (1 человек) | * Контроль деятельности участников детского объединения; * Помощь в организации мероприятий смены. |

**6.3. Комплексно-методическое обеспечение программы**

По информационному, дидактическому, методическому и техническому обеспечению программы используются следующие материалы:

1. *информационное обеспечение:*

* информационные стенды;
* дизайн программы с логотипом смены (бейджи, аккредитации, значки, дипломы);
* справочная информация (плакаты с информацией по игровому компоненту смены, информационные буклеты, информационные стенды о направлениях деятельности);
* сайт Центра с информацией о смене

1. *дидактическое обеспечение:*

Видеоматериалы:

* ролики Центра «Краевой детский центр «Созвездие», «Учитесь у детства».
* дайджесты по смене.

Аудиоматериалы:

* музыкальная фонотека по тематике смены,
* общая музыкальная фонотека.

1. *методическое обеспечение:*

* программы образовательного блока;
* программы мастер-классов;
* сценарии общелагерных вечерних мероприятий;
* отрядные дела;
* методические разработки общелагерных мероприятий;
* интернет – ресурсы.

*4) техническое обеспечение:*

* спортивный инвентарь;
* спортивное оборудование;
* мультимедийный проектор;
* фото и видеотехника;
* компьютерный класс;
* кабинеты школы;
* конференц-зал
* дискозал;
* оргтехника;
* светомузыкальная аппаратура.

**6.4. Возможные риски**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Период** | **Факторы риска** | **Формы работы** |
| Организационный | 1. Низкое проявление интереса к предлагаемым видам деятельности  2.Неприятие ребенка коллективом, заниженная самооценка и неуверенность в себе | 1. Проявление индивидуальной разъяснительной беседы, изучение интересов ребенка 2. Упражнения на знакомство, упражнения на раскрепощение, повышение самооценки |
| Основной | 1. Спад интереса к сюжету смены 2. Проблемы в отношениях между ребенком и вожатым. 3. Проблемы во взаимоотношениях ребят, конфликтная зона | 1. Коррекция плана работы, изучение потребностей и интересов детей 2. Индивидуальный подход, беседы 3. Игры на сплочение, огоньки |
| Итоговый | 1. Депрессия и расстройство в связи с завершением смены и расставание | 1. Упражнения на построение успешного дальнейшего последействия |

**7.Оценка результативности и качества программы**

Для оценивания результативности и качества реализации программы используются методики мониторинга развития личности и группы. Данные методики проводятся в организационной, основной и итоговый период смены. Предложенный перечень методик используются в онлайн формате. Для проведения диагностической, психологической работы с ребенком оформляется согласие родителей/законных представителей. Изучаются результаты воспитания, социализации и саморазвития участника смены. Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ, является динамика личностного развития участников смены. Способами получения информации о результатах воспитания, социализации и саморазвития ребенка является педагогическое наблюдение, анкетирование, опросы.

**8. Список литературы**

1. Сахаров А.Н. История России с древнейших времен до конца XVI века. М, Росмэн, 2003.
2. Соболев. Н. Н. Русский орнамент. М., 1970. 246 с.
3. История России. От древних славян до Петра Великого. Энциклопедия для детей. М., Аванта, 1997г.
4. Семенова М. Мы – славяне. - СПб.: «Азбука», 2014.
5. https://www.youtube.com/watch?v=iN9CTmjS9J0
6. <https://www.youtube.com/watch?v=wMbQPj_TaXs>

7. [Гордиенко А. Н.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%B8%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE,_%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%B5%D0%B9_%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87), Куделев П. Е., Перзашкевич О. В. Китай. История, культура, искусство. — М.: [Эксмо](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BA%D1%81%D0%BC%D0%BE), 2008. — 160 с. — (Иллюстрированные энциклопедии мировой культуры и истории). — 5000 экз. — [ISBN 978-5-699-29268-4](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9785699292684).

8. [Маслов А. А.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2,_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%B9_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) Китай. Колокольца в пыли. Странствия мага и интеллектуала. — М.: Алетейя, 2005. — 376 с. — (Сокровенная история цивилизаций). — 2000 экз. — [ISBN 5-98639-025-3](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/5986390253).

9. Фортунатов, Владимир Валентинович. История мировых цивилизаций / В. В. Фортунатов. — М.: Питер, 2011. — 527 с.

<https://hellenza.livejournal.com/11730.html>

10. //http://www.cntv.ru/2013/03/13/ARTI1363158748845352.shtml

11. <http://www.historie.ru/civilizacii/drevnij-kitaj/211-civilizaciya-drevnego-kitaya.html>

12. Хрестоматия по истории государства и права зарубежных стран. В 2 Т. /Отв. ред. Н.А. Крашенинникова. М., 2007.

13. История государства и права зарубежных стран – электронная: учебн. часть 1 / Н.А. Крашенинникова, О. Жидков (http://www.yandex.ru).

14. История государства и права зарубежных стран: учебн. часть 2 / Н.А. Крашенинникова, О. Жидков (http://www.yandex.ru).

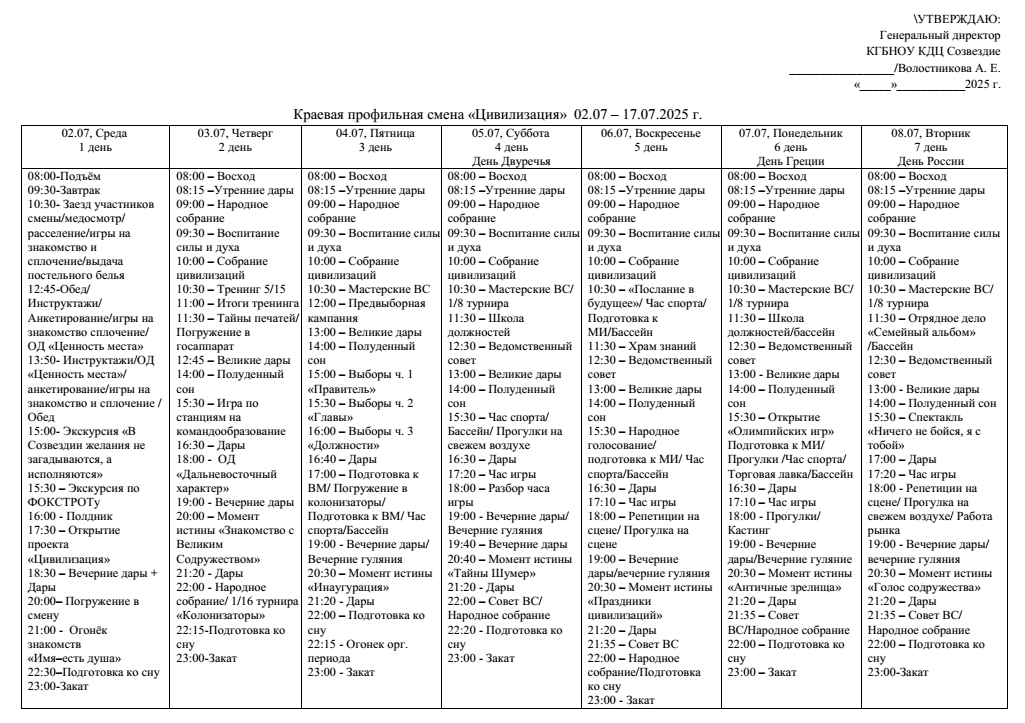
15. История государства и права зарубежных стран: учебн. / Гаврилин А.К., Есиков С.А., 2004 г. (http://www.yandex.ru).

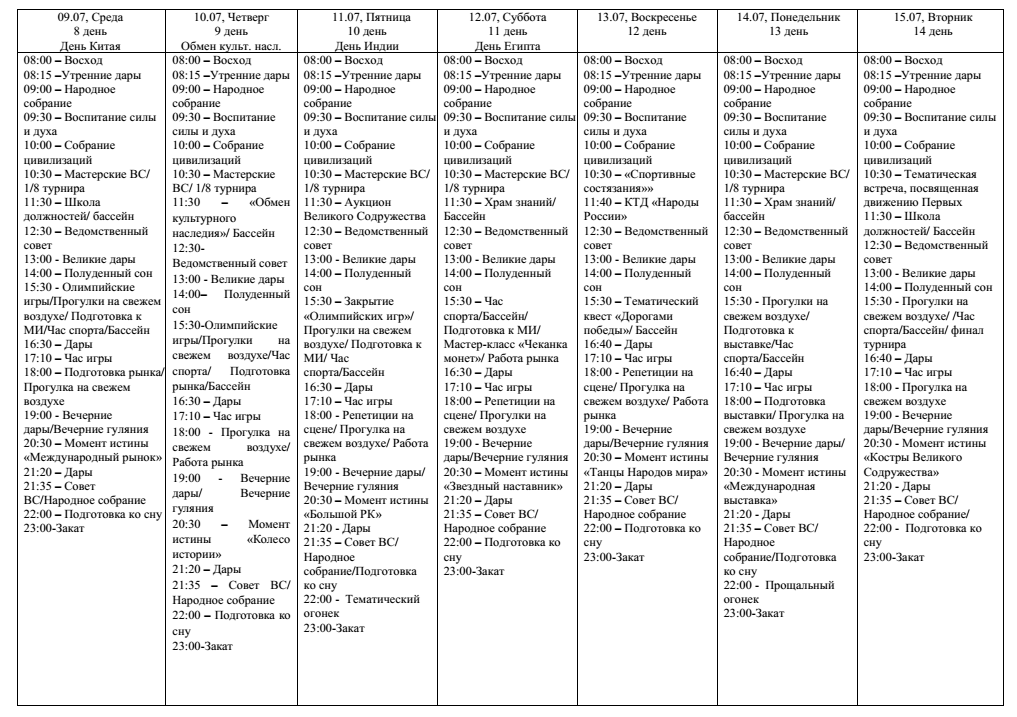
16. http://indonet.ru/node/2204 - Орнаменты Индии | искусство Индии | Индия по-русски - Живой путеводитель

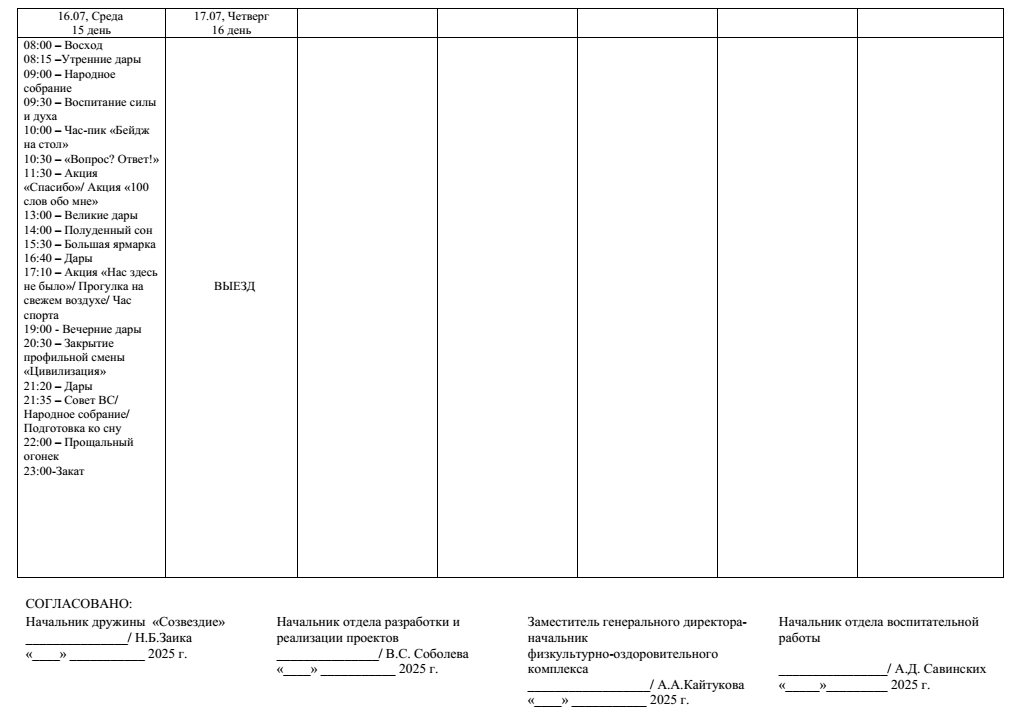
17. Н.А. Кун Легенды и сказания Древней Греции и Древнего Рима - М.изд. Правда, 2012.

18. Непомнящий Н.Н. 100 великих тайн Древнего мира/Н.Н.Непомнящий. – М.:Вече, 2016.

19. Удивительные эгейские царства/Пер. с англ. Т.Азаркович. – М.: Терра, 2011 – (Энциклопедия «Исчезнувшие цивилизации»).







1. [↑](#footnote-ref-1)
2. Термин «культура» рассматривается автором как совокупность достижений человечества в материальной и духовной сфере: политическая культура, правовая культура, художественная культура и т.д. [↑](#footnote-ref-2)
3. Карл Яспес [↑](#footnote-ref-3)