

Аннотация к программе «Цивилизация»

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. «Строительство» имеет определенные этапы: возникновение, рост, расцвет. Так же в течение игры ведется ежедневное «строительство моста» в международный центр - столицу Великого Содружества. Выходом из игры является анализ игровой деятельности воспитанников и проведение параллели игровых ролей со значимыми современными социальными ролями. Финал «строительства» имеет один из вариантов:

1. Построенная цивилизация (при выполнении всех заданий, данных изначально).

2. Недостроенная цивилизация (соответственно).

3. Легендарная цивилизация (при выполнении всех заданий впереди других по своему прогрессу).

По итогу «строительства» всеми государствами составляется «послание из древности» жителям нынешней цивилизации.

Целевая аудитория: программа ориентирована на участников 11-13 лет

Образовательная цель: развить навыки кооперации и коммуникации, как в отрядной, так и в общелагерной деятельности в условиях игровой среды.

Задачи образовательной программы:

1. Погрузить детей в игровую среду;
2. Обеспечить участников возможностью достижения успеха в совместной деятельности;
3. Развить самостоятельность и ответственность при принятии решений в рамках командной деятельности;
4. Сформировать понимание у каждого ребенка о том, что каждое действие несет последствие на результаты совместной деятельности;
5. Показать разнообразие форм сотрудничества между цивилизациями;
6. Удерживать фокус внимания детей на игровом сюжете смены;
7. Удерживать позитивный эмоциональный настрой.

Воспитательная цель программы: Стремление участников к достижению поставленных целей и успеха, через опыт сотрудничества во временном детском коллективе и реализацию творческого потенциала.

Задачи для достижения воспитательной цели:

1. Организовать мероприятия, направленные на формирование доброжелательных отношений друг к другу и формирования навыков общения;
2. Создать условия для творческого развития каждой личности;
3. Сплотить временный детский коллектив;
4. Создать ситуацию успеха для каждого участника.

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:

Подростки на смене познакомятся с особенностями культур мировых цивилизаций и их влиянием на современные государственные структуры, приобретут знания основ делопроизводства, политико-экономической жизни современного государства.

Участники программы получают социальный опыт в исполнении должностных обязанностей, оформлении и обороте документов, установлении деловых отношений, составлении экономического планирования. В течение ролевой игры опробуют роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления, познакомятся с принципом обратной связи, приобретут опыт делового взаимодействия со сверстниками и взрослыми, приобщатся к системе культурных ценностей.

Таким образом, включение каждого участника смены 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.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
«Краевой детский центр «Созвездие»

«УТВЕРЖДАЮ»
Генеральный директор
КГБОУ КДЦ «Созвездие»
/А.Е.Волостникова
Приказ № 01-09/440
«25» 12 2020 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
краевой профильной смены
«Цивилизация»**

Возраст участников: 10-13 лет
Продолжительность реализации
программы: 14 дней
06 июля – 19 июля 2021 г.
Руководитель программы:
Чавунная С.Е.
Место реализации:
Хабаровский край, район им. Лазо
р.п. Переяславка, дружина «Созвездие»

Хабаровск, 2021 г.

Информационная карта программы

Полное название программы	Краевая профильная смена «Цивилизация»
ФИО автора, разработчика	Батаева Наталья Николаевна, старший методист отдела разработки и реализации проектов
Контактный телефон, электронный адрес	Юридический адрес: 682924, Хабаровский край, район им. с. Лазо, в районе села Екатеринославка. Почтовый адрес: 680026, г. Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 75. sozvezdie-khb@mail.ru — официальный E-mail. http://vkontakte.ru/kdcsozvezdie
Направленность программы	Социально-гуманитарная
Форма обучения	Очная
Характеристика целевой группы	306 человек, участники краевой профильной смены, возраст – 11-13 лет.
Краткая аннотация содержания программы	<p>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. «Строительство» имеет определенные этапы: возникновение, рост, расцвет. Так же в течение игры ведется ежедневное «строительство моста» в международный центр - столицу Великого Содружества. Выходом из игры является анализ игровой деятельности воспитанников и проведение параллели игровых ролей со значимыми современными социальными ролями. Финал «строительства» имеет один из вариантов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Построенная цивилизация (при выполнении всех заданий, данных изначально). 2) Недостроенная цивилизация (соответственно). 3) Легендарная цивилизация (при выполнении всех заданий впереди других по своему прогрессу). <p>По итогу «строительства» всеми государствами составляется «послание из древности» жителям нынешней цивилизации.</p>
Обоснование актуальности программы	<p>Культура пронизывает все аспекты человеческой жизни – от основ материального производства и человеческих потребностей до величайших проявлений человеческого духа. Она влияет на все сферы общественной и личной жизни: труд, быт, досуг, определяет сам образ жизни. Созданная в программе модель взаимодействия культур мировых цивилизаций позволяет подростку постигнуть 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. Благодаря строительству цивилизации подросток постигает культуру, традиции и особенности народа.</p> <p>Более того, программа «Цивилизация» представляет собой</p>

	<p>социально-гуманитарную модель деятельности, обеспечивающую накопление подростками опыта гражданского, самостоятельного и самоответственного поведения. Игровой сюжет смены создает ситуацию, при которой возникает необходимость выполнения законов Великого Содружества, функциональных обязанностей своей должности, осознанного выбора позиции и ее отстаивания, установления межличностных, политических, экономических, деловых отношений.</p> <p>В целом реализация содержания программы смены дает возможность формирования в подростке личности, настроенной на мирные культурные взаимоотношения и обмен культурным опытом.</p>
<p>Предполагаемый социальный эффект программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> • приобретение детьми опыта самореализации в детском коллективе, навыков распределения полномочий, принятия командных решений, организации совместной деятельности; • возникновение детско-взрослого сообщества • развитие представлений школьников о социальных процессах и явлениях
<p>Цель и задачи программы</p>	<p>Цель: развить навыки кооперации и коммуникации, как в отрядной так и в общелагерной деятельности в условиях игровой среды.</p> <p>Задачи программы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Погрузить детей в игровую среду. 2. Обеспечить участников возможностью достижения успеха в совместной деятельности. 3. Развить самостоятельность и ответственность при принятии решений в рамках командной деятельности. 4. Сформировать понимание у каждого ребенка о том, что каждое действие несет последствие на результаты совместной деятельности. 5. Показать разнообразие форм сотрудничества между цивилизациями 6. Удерживать фокус внимания детей на игровом сюжете смены. 7. Удерживать позитивный эмоциональный настрой.
<p>Предполагаемые результаты реализации программы</p>	<p><i>1) личностные изменения воспитанников:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений; • приобретение социального опыта на основе деловой ролевой игры; • развитие лидерских качеств участников смены; • оценка коммуникативной ситуации (благоприятная, неблагоприятная), учет интересов всех сторон для нахождения компромисса; • оценка потенциальных способностей членов коллектива, возможных трудностей и благоприятных обстоятельств, способствующих решению задачи; • оценка собственных способностей и возможностей применительно к определенной сфере деятельности; • налаживание контакта со сверстниками для совместного решения поставленной задачи; • выдвижение гипотез для решения поставленных образовательных задач; • анализ происходящего вокруг, понимание проблемы и выбор

	<p>собственного пути решения;</p> <ul style="list-style-type: none"> • уважение к знаниям, достижениям, национальным ценностям, историческому прошлому своего народа и народов других Цивилизаций; • самовыражение личной позиции, формулировка и отстаивание собственного мнения (аргументированность); • выбор оптимального способа поиска недостающей информации для выполнения задания. <p>2) <i>реализация социально-значимой деятельности:</i></p> <p>Подростки на смене познакомятся с особенностями культур мировых цивилизаций и их влиянием на современные государственные структуры, приобретут знания основ делопроизводства, политико-экономической жизни современного государства.</p> <p>Воспитанники программы получают социальный опыт в исполнении должностных обязанностей, оформлении и обороте документов, установлении деловых отношений, составлении экономического планирования. В течение ролевой игры опробуют роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления, познакомятся с принципом обратной связи, приобретут опыт делового взаимодействия со сверстниками и взрослыми, приобщатся к системе культурных ценностей.</p> <p>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.</p>
<p>Механизм оценки эффективности реализации программы: программы и воспитательно-педагогических действий</p>	<p>Результативность программы определяется по следующим компонентам:</p> <p>оценка построения цивилизации в результате выполнения всех заданий из Свитка первоначального капитала (полное/ неполное); все участники выполнили свои должностные обязанности; выполнены все критерии для выявления Легендарной цивилизации;</p> <p>совместное принятие решения для успешного преодоления «катаклизмов» из-за лишения цивилизации ресурса для ее развития и построение Моста Великого Содружества.</p> <p><i>Образовательный блок:</i></p> <p>В результате приобретения знаний на занятиях образовательного блока участники смогут найти «ИКС-символы» и «три открытия цивилизации», которые обозначены в Свитках заданий.</p> <p><i>Программы дополнительного образования (творческие мастерские):</i></p> <p>количество выполненных детьми изделий, получивших патент и проданных на торгах и на Международной выставке; отзывы участников смены (подростки, вожатые, педагоги, администрация) в газете, выпущенной вестниками Медиа центра</p> <p><i>Работа воспитателей педагогического отряда:</i></p> <p>анализ работы вожатых в течение смены по педагогическим дневникам.</p>
<p>Наличие системы стимулирования (количество и качество)</p>	<p>Система награждения краевой профильной смены «Цивилизация» имеет две основы:</p> <p>1) <i>традиционная:</i></p>

<p>регистрации достижений участников программы)</p> <ul style="list-style-type: none"> - развития творческого потенциала детей; - уровня из спортивных достижений; - профилактика ЗОЖ; - снижения уровня агрессивности в детской среде; - профориентации; - самоуправления; – иные 	<ul style="list-style-type: none"> - награждение по итогам смены самых активных участников; - награждение лучшего отряда («легендарной цивилизации») <p>2) <i>специальная:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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»). <p>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. Для ребят-победителей организуется праздничный вечер с концертными номерами и розыгрышами от консультантов игры, вожатых, организаторов смены.</p> <p>«Специальное» награждение «Титул наследника» реализуется в течение смены три раза по 30 человек (каждый раз по 5 человек от цивилизации). Ребятам вручаются дипломы и выпелы с логотипом смены. Данное поощрение оптимально для возрастной группы подростков 11-13 лет как еще одна дополнительная мотивация к активному участию в различных видах деятельности программы.</p> <p>Рейтинг смены складывается из следующих компонентов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Призовые вечерние мероприятия</i> • <i>Олимпийские игры</i> • <i>Чистота и здоровье</i> • <i>Летопись</i> • <i>Международная выставка</i> • <i>Количество накопленных монет в казне</i> • <i>Заккрытие задания № 1</i> • <i>Дополнительное строительство</i> • <i>ИКС – реликвия</i> • <i>Три главных открытия</i> • <i>Пять священных символов</i> <p>По каждому критерию цивилизации занимают места (1-6). Легендарной становится цивилизация, которая суммарно наберет наибольшее количество баллов.</p>
<p>Наличие системы показателей и индикаторов оценки качества программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - на детском уровне; - на родительском уровне; - на уровне администрации детских оздоровительных лагерей; – на уровне социального заказа учреждениям отдыха и 	<p>Система показателей оценки качества программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - на детском уровне <ul style="list-style-type: none"> • мотивация на изучение экономики, истории, искусства; • самооценка участником смены собственных возможностей для качественного выполнения «выбранной роли»; • повышение мотивации участников смены и их ответственности за качественное выполнение должностных обязанностей; • полное построение цивилизации участниками программы в результате выполнения всех заданий из Свитка первоначального капитала; • ежегодное превышение количества участников краевой профильной смены от планируемого примерно на 10 %; • повторяемость контингента участников смены ежегодно составляет около 40 %;

<p>оздоровления детей субъекта РФ</p> <p>–</p>	<ul style="list-style-type: none"> • высокий уровень удовлетворенности воспитанников качеством проведения мероприятий и реализации игрового сюжета на смене. <p><i>- на родительском уровне</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • удовлетворенность развитием социальных ценностей у детей; • доверие к педагогическому коллективу Центра; • удовлетворенность формами организации жизнедеятельности детей и подростков на смене. <p>Индикаторы оценки качества программы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Возрастание количества покупаемых путевок на смену и в том числе для детей, приезжающих повторно. 2. Возрастание заявок от администрации детских оздоровительных лагерей на обучение своих специалистов технологиям и методикам развития социально-культурных компетенций у школьников на смене.
<p>Наличие грамот, дипломов, подтверждающих участие программы в конкурсах различного уровня (регионального, федерального, международного)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Второе место во Всероссийском конкурсе программ и методических материалов организации отдыха и оздоровления детей и молодежи - 2014 в номинации «Лучшая программа развивающего отдыха детей и молодежи социально-педагогической направленности», 2015 г. • Диплом «Большая золотая медаль» участника Хабаровской Международной ярмарки «Образование. Наука. Карьера» в номинации «Образовательные программы», 2010 г. • Диплом «Большая золотая медаль» участника Хабаровской Международной ярмарки «Образование. Наука. Карьера» в номинации «Обеспечение учебного процесса за учебно-методический комплекс краевой профильной смены «Цивилизация», 2010 г.
<p>Сроки проведения</p>	<p>06 июля – 19 июля 2021 г.</p>
<p>Продолжительность</p>	<p>14 дней</p>
<p>Руководитель программы</p>	<p>Чавунная Светлана Евгеньевна – вожатый отдела воспитательной работы КГБОУ КДЦ «Созвездие»</p>

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В наше время проблемы культуры¹ 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 самостоятельной 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 важно обращение к историческому наследию мировых древних цивилизаций (Египет, Двуречье, 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»²) 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

¹ Термин «культура» рассматривается автором как совокупность достижений человечества в материальной и духовной сфере: политическая культура, правовая культура, художественная культура и т.д.

² Карл Яспес

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-педагогическую модель деятельности, обеспечивающую накопление опыта подростками гражданского самостоятельного и самоответственного 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: программа ориентирована на участников 11-13 лет

Образовательная цель: развить навыки кооперации и коммуникации, как в отрядной, так и в общелагерной деятельности в условиях игровой среды.

Задачи образовательной программы:

1. Погрузить детей в игровую среду;
2. Обеспечить участников возможностью достижения успеха в совместной деятельности;
3. Развить самостоятельность и ответственность при принятии решений в рамках командной деятельности;
4. Сформировать понимание у каждого ребенка о том, что каждое действие несет последствие на результаты совместной деятельности;
5. Показать разнообразие форм сотрудничества между цивилизациями;
6. Удерживать фокус внимания детей на игровом сюжете смены;
7. Удерживать позитивный эмоциональный настрой.

Воспитательная цель программы: Стремление участников к достижению поставленных целей и успеха, через опыт сотрудничества во временном детском коллективе и реализацию творческого потенциала.

Задачи для достижения воспитательной цели:

1. Организовать мероприятия, направленные на формирование доброжелательных отношений друг к другу и формирования навыков общения;
2. Создать условия для творческого развития каждой личности;

3. Сплотить временный детский коллектив;
4. Создать ситуацию успеха для каждого участника.

Педагогические принципы

- Принцип толерантности – терпимости к мнению других людей, к инакомыслию и другим культурам, другому образу жизни;
- Принцип гуманизации воспитания - уважение прав и свобод ребёнка, предъявление чётко сформированных требований.
- Принцип доступности: излагаемый педагогом материал будет основан на достоверных данных, построен на актуальной терминологии и будет излагаться в доступной форме для данного возраста детей.
- Принцип систематичности - каждый этап программы есть не самостоятельное звено, а единое целое.
- Принцип добровольности, который заключается в том, что зачисление и обучение ребёнка в объединении возможно только по его желанию;
- Принцип «живых знаний», который предполагает применение полученных знаний на практике в течение смены;
- Принцип новизны – первый опыт реализации, оригинальность, необычность программы;
- Принципа индивидуально-личностного подхода к обучению реализуется в создании таких условий, при которых каждый участник смены сможет развивать необходимые навыки и получать знания;
- Принцип сознательности и активности - осознание и понимание осуществляемой деятельности, характеризующейся степенью включения в работу.

- Принцип вариативности, включающий многообразие форм работы, отдыха и развлечений, а также различные варианты технологий и содержания воспитания.
- Принцип альтернативы - не борьба с негативными, асоциальными явлениями в подростковой среде, а создание альтернативных возможностей самореализации в социально приемлемой, нравственной и культурно-обогащающей деятельности.

2. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ

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:

1) личностные изменения воспитанников:

- приобретение знаний по следующим направлениям молодежной политики Хабаровского края: поддержка детских и молодежных объединений, поддержка талантливой молодежи, патриотическое воспитание молодежи, молодежь будущего, популяризация здорового образа жизни;
- повышение образовательного уровня на основе полученных знаний по направлениям: «История древних цивилизаций», «Мировое искусство», «Деловые игры», «Ты - предприниматель», «Тайны вселенной»;
- приобретение социального опыта на основе деловой ролевой игры;
- приобретение знаний, умений и навыков на локациях, а так же рост творческого потенциала на основе активного включения в творческую деятельность смены;

- динамика в развитии лидерских качеств на основе ролевой игры и системы соуправления в смене;

- повышение активности в различных видах деятельности посредством реализации педагогических программ (отрядные дела, «огоньки»), реализации задач ролевой игры, позитивного психологического климата в коллективе;

- приобретение навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений;

- повышение общего культурного уровня обучающихся.

2) развитие коллектива:

В течение смены воспитателями педагогического отряда и организаторами программы будут реализованы следующие педагогические задачи:

- создание условий для формирования интеллектуального, культурного, здорового и социально-активного потенциала подростков;

- на основании организации общей деятельности, внутреннее сплочение в коллективе и создание команды;

- организация системы соуправления в отряде и центральной системы соуправления;

- активное вовлечение школьников в отрядные дела и сюжетно-ролевую игру в отряде;

- укрепление здоровья, формирование общей культуры и здорового образа жизни подростков в условиях коллектива.

Также для развития коммуникативных способностей межличностных отношений воспитанников в течение смены организаторами, педагогами, консультантами программы будут созданы следующие игровые ситуации:

- проведение «предвыборной кампании» и «выборов» на игровые должности;

- установление «международных отношений в Великом Содружестве»;

- «международный обмен» игровыми ресурсами для «строительства цивилизации»;
- работа игровых ведомств (экономического, судебного, культурно-спортивного, народного, ведомства международных отношений) для развития своей цивилизации и Великого Содружества;
- работа «Ведомственных советов» внутри цивилизаций (в составе: главы ведомств, правитель, общественная палата, консультант, вожатый) и работа совета Великого Содружества (лидеры отрядов, консультанты, руководители смены);
- работа «экстренного совета» при создании «экстренных» игровых ситуаций (экономические кризисы, работа арбитражного суда);
- «переговоры правителей» цивилизаций, работа «ведомства международных отношений» (послы, разведчики);
- организация «международной почты» и «туристических поездок»;
- смена власти в Великом содружестве, переговоры с захватчиками, принятие решений в экстремальных условиях.

3) *реализация социально-значимой деятельности:*

Подростки на смене познакомятся с особенностями культур мировых цивилизаций и их влиянием на современные государственные структуры, приобретут знания основ делопроизводства, политико-экономической жизни современного государства.

Участники программы получают социальный опыт в исполнении должностных обязанностей, оформлении и обороте документов, установлении деловых отношений, составлении экономического планирования. В течение ролевой игры опробуют роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления, познакомятся с принципом обратной связи, приобретут опыт делового взаимодействия со сверстниками и взрослыми, приобщатся к системе культурных ценностей.

Таким образом, включение каждого участника смены 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.

Оценочная система результативности программы.

Анализ результатов программы осуществляется на основе утвержденных форм отчетности:

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 окончании 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. СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Формы и методы реализации программы

В план-сетке смены отражены: режимные моменты, ежедневные и специальные мероприятия смены. Предусмотренные план-сеткой мероприятия способствуют развитию компетентностей, усвоению и применению участниками приобретённых знаний. Данные мероприятия способствуют реализации основных целей и задач программы.

Развиваемые компетентности	Мероприятия, способствующие развитию	Получаемые навыки
Коммуникативные	<ul style="list-style-type: none">- квест-игра «Дорогами предков»;- Энкаунтер «Великая тайна фараона»;- «Олимпийские игры» (соревнования по шахматам, шашкам, бадминтону, баскетболу, волейболу, футболу, стритболу, спортивному многоборью, дартцу, стрельбе, настольному теннису, эстафета);- Вечернее мероприятие «Открытие цивилизаций»;- Вечернее мероприятие «Праздники цивилизации»;- Вечернее мероприятие «Ума палата»;- Вечернее мероприятие «Презентация уголков»;- Вечернее мероприятие- Вечернее мероприятие- Вечернее мероприятие «Танцы народов мира»;- Отрядные дела;	<ol style="list-style-type: none">1. Налаживание контакта со сверстниками для совместного решения поставленной задачи;2. Владение речевой культурой, навыками эмпатийного общения и активного слушания для грамотного доведения своих предложений и принятия верного коллективного решения3. Оценка коммуникативной ситуации (благоприятная, неблагоприятная), учет интересов всех сторон для нахождения компромисса;4. Создание рабочей обстановки, настроя на необходимый команде результат;5. Внимательность, чуткость, отзывчивость в отношении друг друга. Преодоление личных эгоистических устремлений ради победы всей команды;6. Взаимная оценка собеседников и взаимовлияние для ведения конструктивного диалога;7. Постановка и решение

	- Огоньки	коммуникативной задачи исходя из особенностей ситуации общения; 8. Эмоциональное сопровождение своего отношения к различным событиям
Учебно-познавательные	-Образовательный блок смены «Храм знаний»; -Локации; -Вечерние мероприятия: «Открытие цивилизаций», «Праздники цивилизации»; - Отрядные дела	1. Ориентирование в истории мировых цивилизаций; 2. Выдвижение гипотез для решения поставленных образовательных задач; 3. Принятие решений по выбору оптимального варианта из имеющихся альтернативных предложений; 4. Оценка потенциальных способностей членов коллектива, возможных трудностей и благоприятных обстоятельств, способствующих решению задачи; 5. Самостоятельный выбор оптимального решения задачи; 6. Выбор интересного материала заданной темы для демонстрации на сцене; 7. Генерирование идей в форме «мозгового штурма»; 8. Составление сценария выступления
Общекультурные	-«Олимпийские игры»; -Образовательный блок смены «Храм знаний»; -Вечерние мероприятия: «Инаугурация правителей», «Открытие смены», «Международный рынок», «Международные выставки», «Открытие цивилизаций», «Презентация уголков», «Праздники цивилизаций», «Танцы народов мира», «Костры великого Содружества»	1. Приверженность к здоровому образу жизни, понимание значимости состояния своего здоровья и развития своих физических способностей; 2. Приобретение четкого представления об особенностях культуры и традициях мировых цивилизаций, таких как Китай, Индия, Египет, Греция, Двуречье, Рось;
Художественно-эстетические	Вечерние мероприятия с подготовкой: -«Открытие цивилизаций»; -«Праздники цивилизации»; -«Презентация уголков»; -«Танцы народов мира»; -«Международный рынок»; Творческие локации: - Гончарное дело; - Объемные картины; - Сувенирная лавка;	1. Знание основных стилей и направлений Мировой художественной культуры; 2. Представление на сцене художественных образов, соответствующих эстетических нормам; 3. Опыт выступления на сцене; 4. Воплощение собственных идей в различных техниках прикладного, художественного, технического,

	<ul style="list-style-type: none"> - Авторская кукла; - Славянские куклы; - Актерское мастерство; 	<p>научного направлений;</p> <p>5. Оценка произведений искусства и культуры с позиции восприятия эстетических норм;</p>
Ценностно-смысловые	<ul style="list-style-type: none"> - Отрядные дела; - Огоньки 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ происходящего вокруг и выбор собственного пути решения и понимания проблемы; 2. Самоопределение в отношении нравственных норм; 3. Уважение к знаниям, достижениям, национальным ценностям своего народа, историческому прошлому нашей страны
Компетентности личностного самосовершенствования	<ul style="list-style-type: none"> - Работа органов самоуправления в отряде (согласно игровой иерархии); - Отрядные дела; - Огоньки; <p>Локации:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Медицентр; - Актерское мастерство; - Звездная почта; - Школа летописца; - Школа юриста 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Самовыражение личной позиции, формулировка и отстаивание собственного мнения (аргументированность); 2. Быстрая адаптация и ориентирование в меняющихся обстоятельствах; 3. Выработка и поддержание положительных черт характера (социально-приемлемых, одобряемых коллективом); 4. Оценка собственных способностей и возможностей применительно к определенной сфере деятельности.
Информационные	<ul style="list-style-type: none"> - Выполнение образовательных заданий из «Свитка первоначального капитала»; - Работа над выпуском Вестей каждый день смены; - Мероприятие «Ума палата»; <p>Локации:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Медицентр; - Английский язык; - Славянские куклы; - Школа юриста; - Школа летописца; - Интеллектуальный клуб 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выбор оптимального способа поиска недостающей информации для выполнения задания; 2. Использование и обогащение собственного кругозора; 3. Творческое применение полученной информации в нестандартных ситуациях; 4. Использование технических средств, понимание сложных конструкций; 5. Знания о современных технологиях.

3.2. 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 (см. Папка-приложение).

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.

3.3. Логика развития смены.

Период смены	Содержание	Структурное подразделение
ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД	<p>Основные цели: подготовка документации, подбор кадров для реализации программы, подготовка материалов и обучение кадров, для качественной реализации игрового сюжета.</p> <p>Решаемые задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мозговые штурмы для разработки отдельных мероприятий игрового компонента смены («Международный рынок»); 2. Составление программы смены; 3. Составление сметы, план-сетки мероприятий, графика движения транспорта; 4. Индивидуальные встречи с педагогами образовательного блока по вопросам составления программ дополнительного образования; 5. Индивидуальные встречи с педагогами для обсуждения программы локации и написания; 6. Информационные встречи с консультантами игрового сюжета для проведения образовательных занятий по игровому компоненту смены; 7. Информационные и ознакомительные встречи с воспитателями педагогического отряда. 	<p>- Отдел разработки и реализации проектов, консультанты</p> <p>- руководители смены</p> <p>- руководители смены</p> <p>- руководители смены</p> <p>- руководители смены</p> <p>- руководители смены,</p> <p>- руководители смены,</p>

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД	<p>Основные цели: адаптация участников к условиям жизнедеятельности в центре, предъявление ЕПТ, заложить основы ВДК, разъяснить тематику смены и провести необходимую мотивацию.</p> <p>Решаемые задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Расселить участников и сформировать цивилизации; 2. Познакомить участников с центром. 3. Погрузить участников в тематику смены. 4. Провести мероприятия, направленные на знакомство (конкурсно – игровая программа, огоньки, гостевание). 5. Провести тестирование участников психологами, входящее социальное анкетирование. <p>Основные мероприятия:</p> <p><u>Отрядные:</u></p> <p>экскурсия по «Созвездию», инструктаж по правилам пребывания в центре, оформление отрядного уголка в тематике цивилизации, проведение психодиагностики, огонек знакомств «Имя – есть душа», огонек орг. периода, игры на сплочение, презентация отрядного уголка.</p> <p><u>Общелагерные:</u></p> <p>Квест-игра «Дорогами предков», «Открытие смены Цивилизация», погружение в игровой компонент «По-ролям», вечерние мероприятия «Открытие цивилизаций», интеллектуальное шоу «Ума палата».</p>	<p>- -воспитательный отдел</p> <p>- воспитательный отдел</p> <p>- руководитель смены</p> <p>- сектор психолого-педагогической работы,</p> <p>- воспитательный отдел, консультанты игрового сюжета</p> <p>- руководитель смены, художественный руководитель, консультанты игрового сюжета</p>
------------------------	--	--

<p>ОСНОВНОЙ ПЕРИОД</p>	<p>Основная цель: создание условий для реализации целей, задач и содержания программы «Цивилизация» применительно к каждому участнику.</p> <p>Решаемые задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Провести мероприятия на выявление и развитие творческих и интеллектуальных способностей; 2. Реализация план-сетки мероприятий смены; 3. Разгадка отрядами образовательных заданий из свитка первоначального капитала; 4. Выполнение отрядами экономических заданий из свитка первоначального капитала <p>Основные мероприятия:</p> <p><u>Отрядные:</u></p> <p>Утренние и вечерние организационные сборы, «Выборы» в органы самоуправления отряда, подготовка к вечерним творческим мероприятиям, огонек первой и второй половины смены, тематические отрядные дела</p> <p><u>Общелагерные:</u></p> <p>Храм знаний, «Час игры», турнир настольной игры «Колонизаторы», спортивные соревнования «Олимпийские игры», вечерние мероприятия «Инаугурация правителей», «Великая тайна фараона», «Праздники цивилизаций», «Международный рынок», «Звездный наставник», «Танцы народов мира».</p>	<p>- руководитель смены, консультанты, художественный руководитель</p> <p>- воспитательный отдел, консультанты игрового сюжета</p> <p>- руководитель смены, педагоги образовательного блока и локаций, консультанты игрового сюжета, тренер-преподаватель, художественный руководитель</p>
------------------------	---	--

ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД	<p>Основная цель: подведение итогов деятельности по программе «Цивилизация», актуализация на последствие.</p> <p>Решаемые задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Реализовать знания и навыки участников, полученные в течение смены; 2. Проанализировать реализацию смены (анкетирование, тестирование). <p>Основные мероприятия:</p> <p><u>Отрядные:</u></p> <p>Итоговый огонек, психологическое и социальное анкетирование участников смены, составление «Международного послания», акция «Спасибо» и «Сто слов обо мне», «Прощальный огонек».</p> <p><u>Общелагерные:</u></p> <p>Вечернее мероприятие «Международные выставки», итоговый «Международный рынок», вечернее мероприятие «Костры Великого Содружества», Час Пик «Выход из игры».</p>	<p>- руководитель смены сектор психолого-педагогической работы, консультанты игрового сюжета</p> <p>- педагогический отряд, консультанты игрового сюжета, сектор психолого-педагогической работы</p> <p>- руководитель смены, педагоги образовательного блока и локаций, консультанты игрового сюжета, тренер-преподаватель, художественный руководитель</p>
-----------------	---	--

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД	<p>Основная цель: анализ качества реализации программы, подготовка отчетных документов, создание методических рекомендаций.</p> <p>Решаемые задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Анализ работы педагогического коллектива; • Психологический анализ микроклимата среди участников и педагогического отряда; • Анализ реализации образовательного блока смены и локаций; • Составление итогового отчета по смене, справки об исполнении приказа о реализации смены; • Составление методических рекомендаций для эффективной реализации смены на следующий год. 	<ul style="list-style-type: none"> - воспитательный отдел; - сектор психолого-педагогической работы; - главный консультант игрового сюжета; - руководитель смены;
------------------------------	--	---

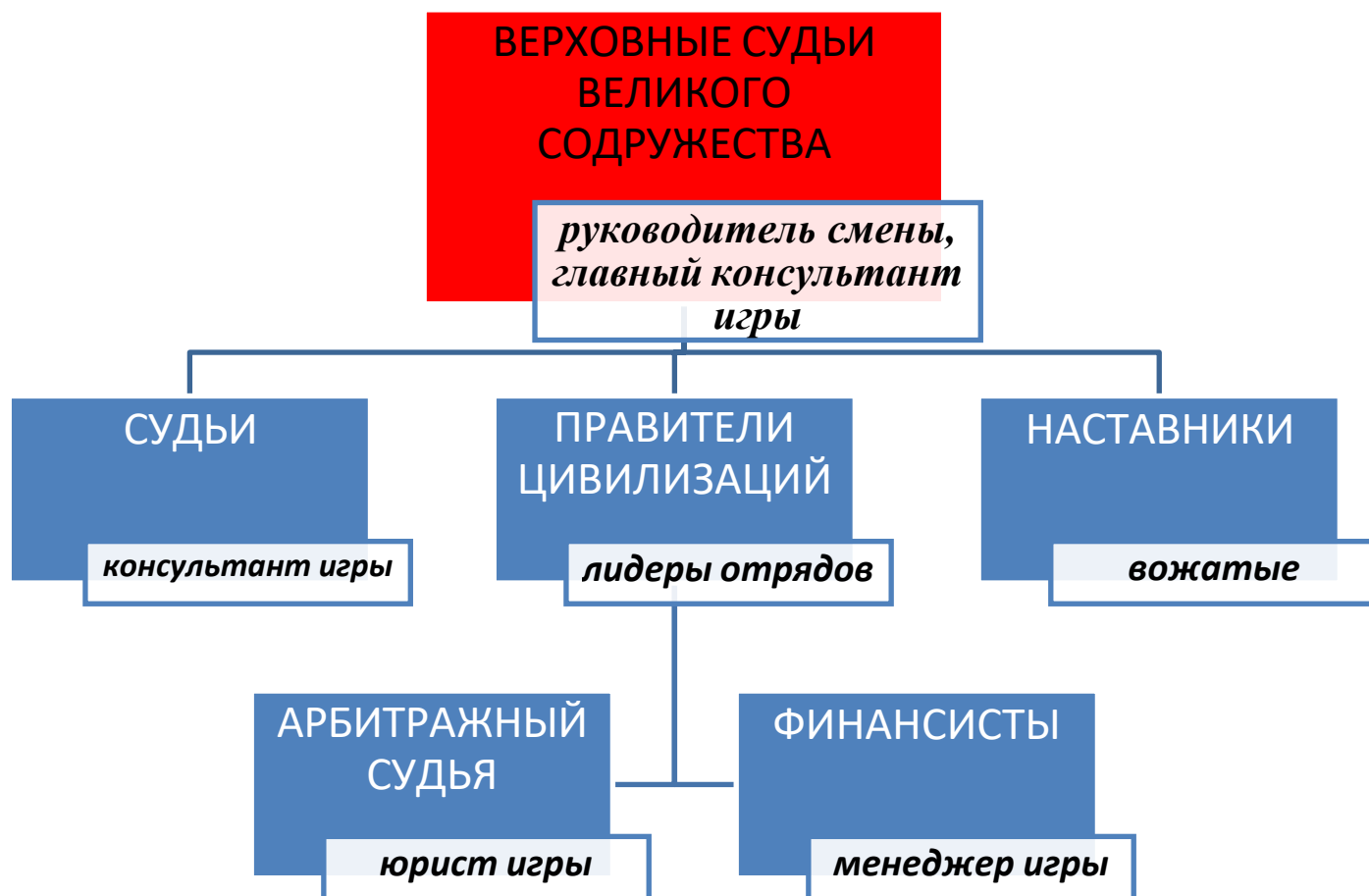
3.4. Система соуправления

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 (посылные), 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.

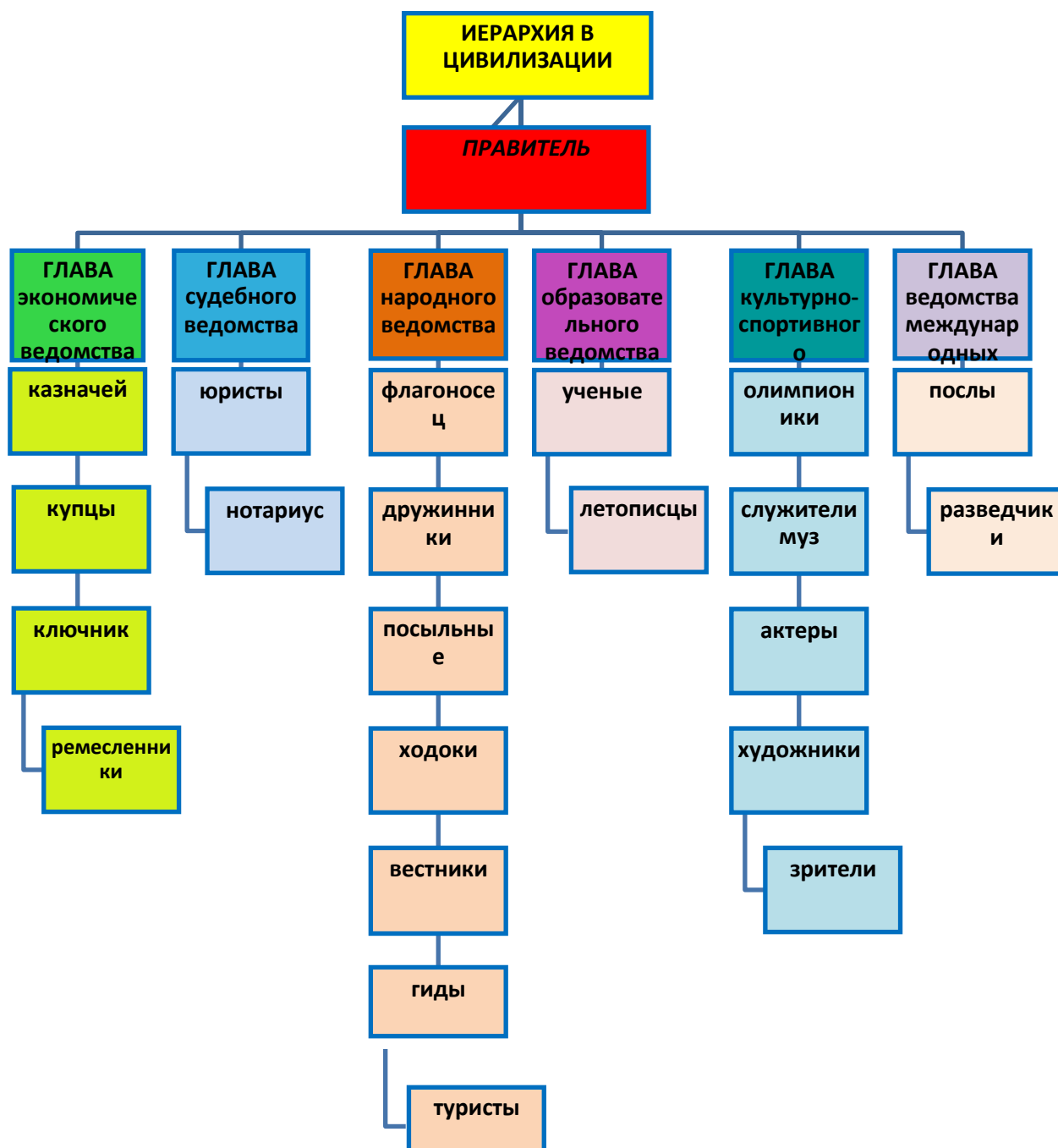


Система соуправления в отряде

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.

Функционал органов самоуправления



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 олимпийщиков 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 Собрании ВС (час пик) – день рождение, 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 Собрании ВС (час пик) – день рождение, 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

ПРОГРАММЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Программы дополнительного образования (локации) - на данном уровне участники приобретают навыки в различных сферах собственной самореализации.

Задача: дать возможность участникам реализовать свои знания и умения в практической деятельности.

№	Название	Направление	Кол. часов
1.	Предпринимательство. Самозанятость	Социально – гуманитарная	16
2.	Протожурналистика: вестники цивилизаций	Социально – гуманитарная	16
3.	Кулинарное искусство	Социально – гуманитарная	16
4.	Звездная почта	Социально – гуманитарная	16
5.	Футбол	Физкультурно - спортивная	16
6.	Волейбол	Физкультурно - спортивная	16
7.	Кросс-кид игры	Физкультурно - спортивная	16
8.	Хип – хоп	Художественная	16
9.	Любимые аккорды	Художественная	16
10.	Полигональ. Тайны Египта	Художественная	16
11.	Искусство вырезания из бумаги - "Цзяньчжи"	Художественная	16
12.	Художественная керамика	Художественная	16
13.	Актерское мастерство	Художественная	16
14.	Живопись Двуречья	Художественная	16
	Живопись Египта	Художественная	16
	Твердотельное моделирование и 3D печать	Техническая	16
	Аэромоделирование	Техническая	16
	Индийская стилизация	Художественная	16
	Мобильная робототехника	Техническая	16

	Традиционная народная кукла	Художественная	16
15.	Таинственный оберег	Художественная	16
16.	Гобеленовая фантазия	Художественная	16
17.	Исследовательская лаборатория	Естественнонаучная	16

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Кадровое обеспечение программы.

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

Специалист	Роль в реализации программы
Руководители смены (2 человека)	<ul style="list-style-type: none">• 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)	<ul style="list-style-type: none">• 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».

<p>Консультанты (6 человек)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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».
<p>Психологический сектор (4 человека)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Индивидуальная работа с детьми; • Индивидуальная работа с воспитателями; • Проведение тренингов для педагогического отряда; • Проведение занятий образовательного блока «Деловые игры»; • Проведение релаксов.
<p>Старший вожатый (2 человека)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Вожатые (25 человек)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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;

	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • Контроль жизни и здоровья участников смены в ночной период; • Осуществление контроля за организационными моментами смены; • Помощь в организации мероприятий смены

4.2 Комплексно-методическое обеспечение программы

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

1) информационное обеспечение:

- информационный вкладыш в путевку смены;
- библиотека, фонотека, медиатека Центра;
- буклетная продукция с информацией о смене;
- информационные стенды (презентация и расписание образовательных программ, фотоматериалы, презентация работников Центра, газетные выпуски по смене, информация по правилам игры и турниру);
- дизайн программы с логотипом смены «Цивилизация» (подарочные вымпелы, значки);
- сайт Центра с информацией о смене этого года и прошлых лет.

2) дидактическое обеспечение:

- видеоматериалы:
 - ролик-погружение в смену «Цивилизация»,
 - видеофильмы по основным культурологическим аспектам цивилизаций;
 - дайджесты текущих моментов смены;
 - итоговый ролик смены «Цивилизация-2021»;

- аудиоматериалы:
 - музыкальная фонотека по тематике смены;
 - общая музыкальная фонотека;

3) *методическое обеспечение:*

- основная образовательная литература (по мировой и современной истории, мировой художественной культуре, экономике, праву, обществознанию, делопроизводству, краеведению);

- сетевые ресурсы;

- программы дополнительного образования и программы основного образовательного блока;

- программа презентаций Power Point:

- подборка слайдов по образовательным программам смены («Мировое искусство», «История и современность»),

- первичное и итоговое тестирование по основному образовательному блоку);

- игровое методическое обеспечение (информационно-методическое пособие по организации ролевой игры «Цивилизация-2021», пособие по оформлению игровой документации «Образцы заполнения бланков ролевой игры», учетные книги по игровой экономике «Книга дохода и расхода капитала», «Амбарная книга», сводные ведомости по игровой экономике и рейтингу отрядов);

3) *техническое обеспечение:* видеопроекторы, экраны, интерактивные доски, ноутбуки, компьютерная техника, осветительные приборы, музыкальная аппаратура.

5. 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 последствия

УТВЕРЖДЕНО:

Генеральный директор

КЕРЮУ КҮҮЦ «Созвездие»

А. Е. Волостникова



План-сетка событий краевой профильной смены «Дивизация»
6 июля – 19 июля 2021 г.

<p>06.07, Вторник День 1</p>	<p>07.07, Среда День 2</p>	<p>08.07, Четверг День 3</p>	<p>09.07, Пятница День 4</p>	<p>10.07, Суббота День 5</p>	<p>11.07, Воскресенье День 6 День Единства Дивизаций</p>	<p>12.07, Понедельник День 7 День Греции</p>
<p>08:00-Подъем 09:00-Завтрак 10:00- Зезд участников смены/медосмотр/ расселение/игры на знакомство и сплочение/выдача постельного белья 13:30-Обед 14:00- Инструктаж/ анкетирование/игры на знакомство и сплочение 15:00- Экскурсия «В Созвездии желаний на загадывалотся, а исполняются» 15:20 – Экскурсия по ФОКСТРОТУ 16:30-Подлник 17:00– Игры по станциям на командаобразование "Дорогами предков" 19:00– Ужин 20:00–Открытие проекта «Дивизация» 21:00 – Дары 21:30– Огонёк знакомств «Имя–есть душа» 22:30–Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>	<p>08:00 – Восход 08:15 –Народное собрание 08:45 – Воспитание силы и духа 09:00 – Утренние дары 09:30 – Собрание цивилизаций 10:00 – Тренинг 5/15 11:00 – Итоги тренинга 11:30 – Тайны печатей/Погружение в госапарат Дивизации 13:30 – Великие дары 14:00 – Полуденный сон 15:00 – Погружение «По ролям» 16:00 - Дары 16:30 – Предвыборная кампания 18:00 – Подготовка к ВС/Прогулка на свежем воздухе 19:00 – Вечерние дары 20:00 – «Знакомство с цивилизаций» 21:00-Дары 22:00-Народное собрание/ 1/16 турнира «Колонизаторы» 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>	<p>08:00 – Восход 08:15 –Народное собрание 08:45 – Воспитание силы и духа 09:00 – Утренние дары 09:30 – Собрание цивилизаций 10:00 – Мастерские 11:30-Храм знаний/ Погружение в турнир «Колонизаторы» 12:30- Выборы ч. 1 «Начало» 13:30 – Великие дары 14:00 – Полуденный сон 15:00 – Выборы ч.2 «Должности» 16:30- Дары 17:00 - Выборы ч.3 «Главы +Приветель» 18:00-Подготовка к ВС/ Подготовка правителя / Прогулки на свежем воздухе 19:00-Вечерние дары 20:00-«Инаугурация» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Огонек орг. периода 22:00-Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>	<p>08:00 – Восход 08:15 –Народное собрание 08:45 – Воспитание силы и духа 09:00 – Утренние дары 09:30 – Собрание цивилизаций 10:00- Мастерские ВС/ 1/8 турнира 11:30 – Храм знаний (погружение в должности) 12:30- Ведомственный совет 13:30-Великие дары 14:00-Полуденный сон 15:00-Час игры 16:30-Дары 17:00-Подготовка к ВС/ Прогулки на свежем воздухе/ разбор часа игры с должностями 19:00-Вечерние дары 20:00-«У ма палата» 21:10-Дары 21:30-Совет ВС/ Вечерние гуляния 22:15-Народное собрание 22:25-Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>	<p>08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание цивилизаций 10:00-Мастерские 11:30-Храм знаний/ 1/8 турнира 12:30-Ведомственный совет 13:30-Великие дары 14:00-Полуденный сон 15:00-Час игры 16:30-Дары 17:00-Подготовка к ВС/ Прогулки на свежем воздухе/ Олимпийские игры 19:00-Вечерние дары 19:30-«Заталки Сфинкса» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Вечерние гуляния 22:00-Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>	<p>08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС «Открытие Олимпийских игр» 10:00-Мастерские ВС 11:30-Храм знаний/ 1/8 турнира 12:30-Ведомственный совет 13:30-Великие дары 14:00-Полуденный сон 15:00-Час игры 16:30-Дары 17:00-Подготовка к ВС/ Прогулки на свежем воздухе/ Олимпийские игры 19:00-Вечерние дары 20:00-«Солдужество Талантов» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Тематический огонёк 22:00-Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>	<p>08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС «Открытие Олимпийских игр» 10:00-Мастерские ВС 11:30-Храм знаний/ 1/8 турнира 12:30-Ведомственный совет 13:30-Великие дары 14:00-Полуденный сон 15:00- Час игры 16:30-Дары 17:00-Подготовка к ВС/ Прогулки на свежем воздухе/ Олимпийские игры 19:00-Вечерние дары 19:30-«Большие игры» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Народные гуляния 22:00-Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат</p>

13.07, Вторник День 8 День Дурьяче	14.07, Среда День 9 День Египта	15.07, Четверг День 10 День Индии	16.07, Пятница День 11	17.07, Суббота День 12	18.07, Воскресенье День 13	19.07, Понедельник День 14
08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС 10:00-Мастерские ВС 11:30-Храм знаний/ 1/8 турнира 12:30-Ведомственный совет	08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС 10:00-Мастерские ВС 11:30-Храм знаний/ 1/8 турнира 12:30-Ведомственный совет	08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС 10:00-Мастерские ВС/ 1/4 турнира 12:45-Ведомственный совет	08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС 10:00-Мастерские ВС/ 1/4 турнира 11:30-Храм знаний 12:45-Ведомственный совет	08:00-Восход 08:15-Народное собрание 08:45-Воспитание силы и духа 09:00-Утренние дары 09:30-Собрание ВС 10:00-Финал турнира / Подготовка к «Закрытию проекта» 13:30-Великие дары 14:00-Полуденный сон 15:00-Час игры 16:30-Дары 17:00-Составление международного послания/ Прогулки на свежем воздухе	08:00-Подъём 08:15-Собрание участников 08:45-Зарядка 09:00-Завтрак 09:30-Час пик «Выход из игры» 10:00-Вопрос-ответ 11:30-Отрядная деятельность/ Сбор вещей 13:30-Обед 14:00-Час тишины 15:00-Акция «След своей эпохи» 16:30-Дары 17:00-Отрядная деятельность/ Прогулки на свежем воздухе/ Репетиция ВС 19:00-Ужин 20:00-«Закрытие проекта» 21:00-Второй ужин 21:15-Прощальный огонёк 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Отбой	ВЫЕЗД
Олимпийские игры 19:00-Вечерние дары 20:00 – Закрытие олимпийских игр 20:15-«Международный рынок» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Вечерние гуляния 22:00-Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат	Прогулки на свежем воздухе/ 19:00-Вечерние дары 20:00-«Праздники ВС» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Вечерние гуляния 22:00-Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат	19:00-Вечерние дары 20:00 – Танцы народов мира» 21:00-Дары 21:15-Совет ВС/ Вечерние гуляния 22:00- Народное собрание 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Закат	19:00-Вечерние дары воздухе 20:00-«Костры ВС» 21:15- Итоговый огонёк 22:00- Сбор участников 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Отбой	Прогулки на свежем воздухе 19:00-Вечерние дары 20:00-«Костры ВС» 21:15- Итоговый огонёк 22:00- Сбор участников 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Отбой	Прогулки на свежем воздухе/ 19:00-Вечерние дары 20:00-«Костры ВС» 21:15- Итоговый огонёк 22:00-«Закрытие проекта» 21:00-Второй ужин 21:15-Прощальный огонёк 22:15-Подготовка ко сну 23:00-Отбой	

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель генерального директора по
образовательной деятельности
И-СВЯЗЬМ с ответственностью
/ Е.В. Булгакова
« _____ » _____ 2021 г.

Начальник медицинской части
Комплекса
/ Ю. Е. Федотова
« _____ » _____ 2021 г.

Заместитель генерального директора
– начальник комплекса «Созвездие»
/ Н. Б. Заика
« _____ » _____ 2021 г.

Начальник отдела разработки
и реализации проектов
/ В.С. Соболева
« _____ » _____ 2021 г.