**Аннотация к программе «Цивилизация»**

В основе сюжета программы заложена ролевая игра. Участники смены являются «жителями Великого содружества», объединяющего шесть мировых цивилизаций (Египет, Индия, Китай, Греция, Рось, Двуречье). 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. В течение игры ведется ежедневное «строительство моста» в международный центр - столицу Великого Содружества. Итогом 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 (если не все задания выполнены).
3. Легендарная цивилизация (при выполнении всех заданий впереди других по своему прогрессу).

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

**Актуальность программы**

В наше время проблемы культуры[[1]](#footnote-1) 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»[[2]](#footnote-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 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:** 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, школьников с ОВЗ, диагнозы которых позволяют им находиться в загородных организациях отдыха и оздоровления детей.

**Образовательная цель** – получение социального опыта профессионально - ориентированной деятельности через стратегическую сюжетно - ролевую игру «Содружество древних цивилизаций».

**Задачи образовательной программы:**

*Метапредметные:*

- способствовать развитию творческого потенциала подростков через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса;

- способствовать приобретению навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений.

*Личностные:*

- способствовать формированию активной гражданской позиции;

- способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций;

- предоставить обучающимся возможность попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления.

**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:*

- обучающиеся развили творческий потенциал через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса;

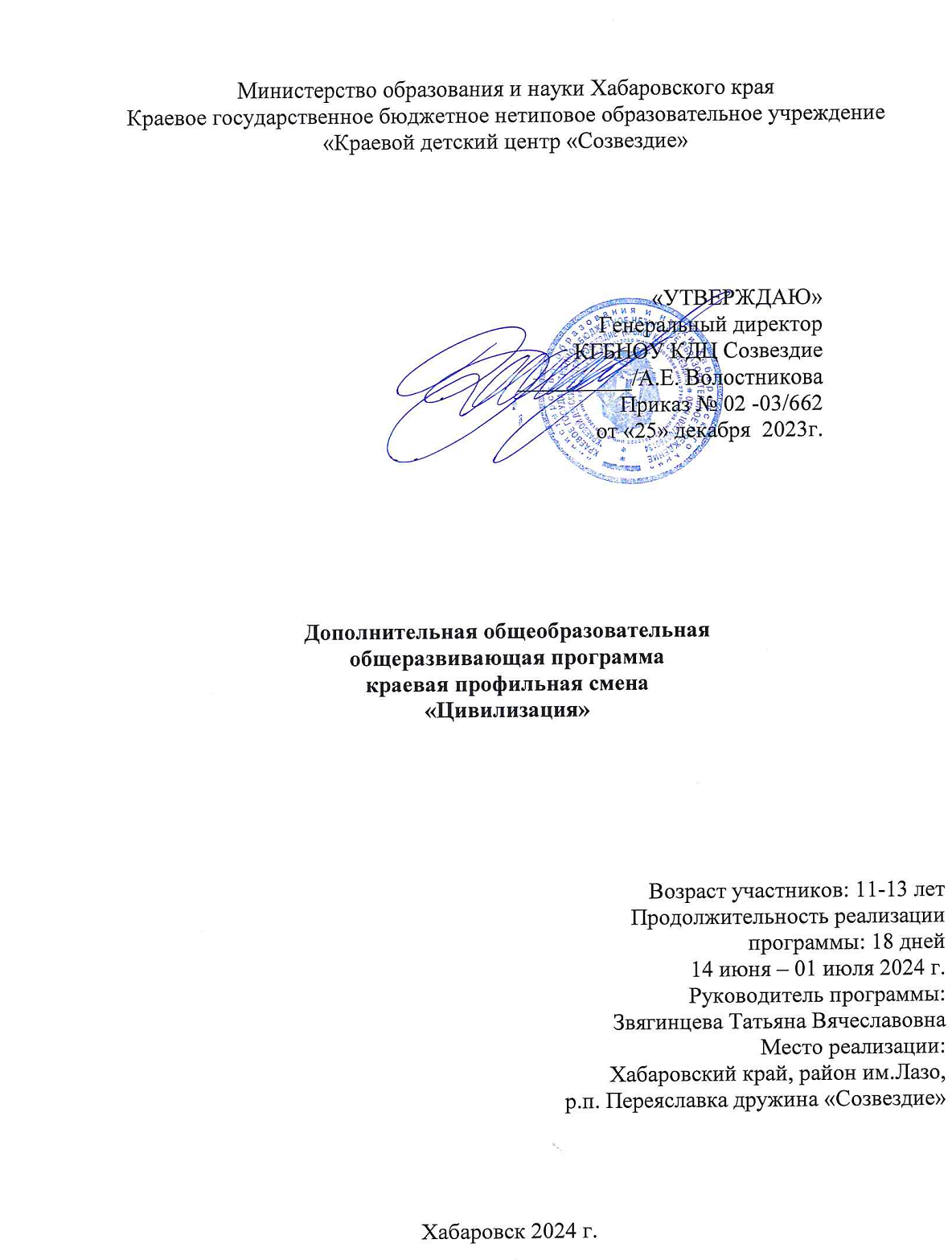
- повысили активность обучающихся в различных видах деятельности посредством реализации педагогических программ (отрядные дела, «огоньки»), реализации задач ролевой игры, позитивного психологического климата в коллективе.

*Личностные:*

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

- приобрели навыки активной коммуникации, практики построения межличностных отношений;

- созданы условия для формирования интеллектуального, культурного, здорового и социально-активного потенциала подростков.



**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Информационная карта программы………………………………………………. 2. Комплекс основных характеристик программы…………………………………   2.1.Пояснительная записка. …………………………………………………………  2.2. Целевой раздел программы……………………………………………………. | 3  8  8  8  11 |
| 1. Механизм реализации программы……………………………………………………. | 15 |
| * 1. Игровая модель смены ………………………………………………………………… | 15 |
| * 1. Словарь смены ………………………………………………………………………….. | 18 |
| * 1. Экономическая модель смены…………………………………………………………. | 20 |
| 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……………………………………………………………….. | 22  22  28  33  33  33  35  36  37  39  41  45  45  45  47  48  48  51 |

1. **Информационная карта программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное название программы** | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа краевой профильной смены«Цивилизация» |
| **Направленность программы** | Социально-гуманитарная |
| **Аннотация программы** | В основе сюжета программы заложена ролевая игра. Участники смены являются «жителями Великого содружества», объединяющего шесть мировых цивилизаций (Египет, Индия, Китай, Греция, Рось, Двуречье). 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. В течение игры ведется ежедневное «строительство моста» в международный центр - столицу Великого Содружества. Итогом 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 (если не все задания выполнены). 3. Легендарная цивилизация (при выполнении всех заданий впереди других по своему прогрессу).   По итогу «строительства» всеми государствами составляется «послание из древности» жителям нынешней цивилизации. |
| **Цель и задачи программы** | **Цель программы:** получение социального опыта профессионально - ориентированной деятельности через стратегическую сюжетно - ролевую игру «Содружество древних цивилизаций».  **Задачи программы:**  *Метапредметные:*  - способствовать развитию творческого потенциала подростков через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса;  - способствовать приобретению навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений.  *Личностные:*  - способствовать формированию активной гражданской позиции;  - способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций;  - предоставить обучающимся возможность попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления. |
| **Предполагаемые результаты реализации программы** | 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:*  - обучающиеся развили творческий потенциал через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса;  - повысили активность обучающихся в различных видах деятельности посредством реализации педагогических программ (отрядные дела, «огоньки»), реализации задач ролевой игры, позитивного психологического климата в коллективе.  *Личностные:*  - динамика в развитии лидерских качеств на основе ролевой игры и системы соуправления в смене;  - приобрели навыки активной коммуникации, практики построения межличностных отношений;  - созданы условия для формирования интеллектуального, культурного, здорового и социально-активного потенциала подростков.  Для развития коммуникативных способностей межличностных отношений воспитанников в течение смены организаторами, педагогами, консультантами программы 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.   *Реализация социально-значимой деятельности:*  Воспитанники программы получат социальный опыт в исполнении должностных обязанностей, оформлении и обороте документов, установлении деловых отношений, составлении экономического планирования в течение ролевой игры.  Таким образом, включение каждого воспитанника в деловую игру и программу смены позволит им приобрести особые знания, умения и навыки, апробировать себя в определённой социальной роли на пути формирования активной позиции в гражданском самоопределении. |
| **Характеристика целевой группы** | обучающиеся Хабаровского края в возрасте 11-13 лет |
| **Количество участников** | 384 человек |
| **Сроки проведения** | 14 июня – 01июля 2024 г. |
| **Продолжительность** | 18 дней |
| **Место проведения** | КГБНОУ КДЦ «Созвездие», дружина «Созвездие»,  Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка |
| **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** | Звягинцева Татьяна Вячеславовна – вожатый отдела воспитательной работы КГБНОУ КДЦ «Созвездие» |

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

* 1. **Пояснительная записка**

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 утверждении Программы развития учреждения на 2021-2025г г.»;

7. Приказ КГБНОУ КДЦ «Созвездие» от 17. 08.2021г. «Об утверждении 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[[3]](#footnote-3) 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»[[4]](#footnote-4)) 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 подростками опыта 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, школьников с ОВЗ, диагнозы которых позволяют им находиться в загородных организациях отдыха и оздоровления детей.

**Сроки реализации программы**

18 дней (14 июня – 01 июля 2024 года)

**Форма обучения**: очная.

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

**2.2. Целевой раздел программы**

**Цель программы:** получение социального опыта профессионально - ориентированной деятельности через стратегическую сюжетно - ролевую игру «Содружество древних цивилизаций».

**Задачи программы:**

*Метапредметные:*

- способствовать развитию творческого потенциала подростков через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса;

- способствовать приобретению навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений.

*Личностные:*

- способствовать формированию активной гражданской позиции;

- способствовать формированию уважительного отношения к культуре народов древних цивилизаций;

- предоставить обучающимся возможность попробовать роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления.

**Предполагаемые 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:

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:*

- обучающиеся развили творческий потенциал через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса;

- повысили активность обучающихся в различных видах деятельности посредством реализации педагогических программ (отрядные дела, «огоньки»), реализации задач ролевой игры, позитивного психологического климата в коллективе.

*Личностные:*

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

- приобрели навыки активной коммуникации, практики построения межличностных отношений;

- созданы условия для формирования интеллектуального, культурного, здорового и социально-активного потенциала подростков.

Для развития коммуникативных способностей межличностных отношений воспитанников в течение смены организаторами, педагогами, консультантами программы 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.

*Реализация социально-значимой деятельности:*

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

Таким образом, включение каждого воспитанника в деловую игру и программу смены позволит им 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 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.** **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 обучающихся 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 КГБНОУ 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 в начале игры получает «свиток первоначального капитала» с обозначеными 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, наиболее успешно справившаяся 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), может заработать дополнительные монеты или ресурсы.

***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 свойствами, и дающие особый привилегии его владельцу.

**В**

Ведомственный совет – совет отряда (правитель, главы ведомств, общественная 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 Верховному 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 даров.

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 производства 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

**3.3. 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 доходов 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*

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

**Система стимулирования строится на двух уровнях: отрядный и личностный.**

**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, 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.

**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»).

**3.5. 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 саммите |
| 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 саммита |
| 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 |

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

Реализация исходных идей позволяет определить принципы, методы и технологии реализации программы.

**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.

**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, арт-терапия;
  + 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 командообразования (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 силах.

**Методы реализации программы**

Для обеспечения эффективного взаимодействия педагога и детей в ходе реализации программы используются следующие методы:

* методы мотивации и стимулирования развития у детей представлений и приобретения детьми опыта поведения и деятельности: образовательные ситуации, игры, соревнования, состязания и др.;
* метод стимулирования деятельности – используется как способ выражения положительной оценки деятельности конкретного ребенка и временного детского коллектива: наградная система, соуправление, игровой сюжет, система стимулирования, игровая валюта;
* методы создания условий, или организация развития у детей представлений и приобретения детьми опыта поведения и деятельности: метод приучения к положительным формам общественного поведения, упражнения, образовательные ситуации;
* методы, способствующие осознанию детьми представлений и опыта поведения и деятельности: рассказ, пояснение, разъяснение, беседа, чтение художественной литературы, обсуждение, рассматривание и обсуждение, наблюдение и др.;
* информационно-рецептивный метод – предъявление информации, организация действий детей: распознающее наблюдение, рассматривание картин, демонстрация кино-видео фильмов, рассказы педагога, чтение;
* метод постановки перспектив – дети постепенно осознают близкую и среднюю перспективу и стремятся к ее достижению: огонек, общий сбор, беседы, «Классные встречи».

Проблемный метод – основан на беседе в ходе наблюдений, на работе с книгой, на экспериментировании, на экскурсиях. Благодаря этому методу, участники смены приобретают навыки логического, критического мышления.

Частично-поисковый метод, который при самостоятельной работе, беседе, проектировании и т.п. предоставляет ребятам возможность принять участие в работе на отдельных этапах исследования. При этом они получают возможность ознакомиться с определенными материалами научно-познавательной работы.

Исследовательский метод – участники постепенно познают принципы и этапы научного исследования изучают литературу по проблеме, проверяют гипотезы и оценивают полученные результаты.

* словесные методы (источником знаний являются устное или печатное слово);
* наглядные методы (источником знаний являются наблюдаемые предметы, явления, наглядные пособия);
* практические методы (участники получают знания и вырабатывают умения, выполняя практические действия).
* Словесные методы позволяют в кратчайший срок передать большую информацию по технике, технологии, конструированию, эргономике, эстетике поставить перед обучаемыми проблемы и указать пути их решения.

**Основные формы организации работы**

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

* Игры;
* Экскурсии;
* Беседы;
* Отрядные дела;
* Коллективные творческие дела;
* Локации

**Формы досуговой деятельности:**

* Шоу-церемонии (открытие и закрытие смены, инаугурация ОСУ);
* Огоньки;
* Игры (интеллектуальные, спортивные, подвижные игры);
* Дискотеки;
* Кинопросмотр;

**Формы физического воспитания и оздоровления:**

* Утренняя гимнастика;
* Подвижные игры в режиме дня;
* Гигиенические процедуры;
* Спортивные соревнования;

**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**.  «История и культура цивилизаций» «Цивилизация Греция», «Цивилизация Китай», «Цивилизация Индия», «Цивилизация Рось», «Цивилизация Египет», «Цивилизация Двуречье» | 5 | Анкетирование. Творческая работа. Опрос. |
|  | | История и культура цивилизации | 1 | Анкетирование |
|  | | Зарождение государственности. Символы власти | 1 | Опрос |
|  | | Культурный феномен цивилизации | 1 | Творческая работа |
|  | | Мифология. Герои древности. | 1 | Опрос |
|  | | История и современность. Уроки древности | 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» | 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. Выход из игры. | 1 | Образовательный квест |
|  | | Итого: | 10 часов |  |
| **3.** | | Командообразование | 6 часов |  |
| **4.** | | Физическое развитие, спорт | 19 часов |  |
| Итого | | Максимальная предельная нагрузка | **35 часов** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***II. Вариативная часть*** | | | |
| № п/п | Название Раздела/темы | Всего часов | Форма аттестации |
| 1. | «Двуречье» | 2 часа | Выставка творческих работ |
| 2. | «Русская вышивка» | 2 часа | Выставка творческих работ |
| 3. | «Посуда. Древняя Греция» | 2 часа | Выставка творческих работ |
| 4. | «Мультипликация» | 2 часа | Практическая работа |
| 5. | «Куклы народов мира» | 2 часа | Выставка творческих работ |
| 6. | «Шкала актерского мастерства» | 2 часа | Выполнение актерских тренингов |
| 7. | «Древние амулеты» | 2 часа | Практическая работа |
| 8. | «Путешествие в Древнею Индию» | 2 часа | Выставка творческих работ |
| 9. | «Шахматы» | 2 часа | Выполнение задания во время соревнования. |
| 10. | «Кроссфит» | 2 часа | Соревнование |
| 11. | «Дворовые игры» | 2 часа | Соревнование |
| 12. | «Волейбол» | 2 часа | Соревнование |
| 13. | «Водное поло» | 2 часа | Соревнование |
| 14. | «Протожурналистика» | 2 часа | Практическая работа |
| 15. | «Векторная графика» | 2 часа | Практическая работа |
| 16. | «Священные животные» | 2 часа | Практическая работа |
| 17. | «Познай себя» | 2 часа | Тренинги |
| 18. | «Проект «Мир 3Д» | 2 часа | Практическая работа |
| 19. | «Архитектура Древней Греции» | 2 часа | Практическая работа |
| 20. | «Да будет свет» | 2 часа | Практическая работа |
| Итого | Максимальная предельная нагрузка | 24 часа |  |
| **Итого** | **Максимальная нагрузка на 1 человека за смену** | **59 часов** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Инвариантная часть программы** | **Вариативная часть программы** | **Командообразование** | **Спорт** |
| 10 часов | 24 часа | 6 часов | 19 часов |
| **Итого максимальная нагрузка на 1 человека за смену – 59 часов** | | | |

**4.1.2. Образовательный компонент**

**Образовательный блок № 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название темы** | **Форма проведения** | **Краткое содержание** |
| История и культура цивилизации | Лекция. Практическое занятие. | Зарождение цивилизации. Географическое положение. Народности. Миграции. Археологические, лингвистические, письменные и др. источники. Хозяйственная деятельность. Города. Общественный строй. Культурное наследие. Просмотр слайдов и видеофильма. Работа с картой. |
| Зарождение государственности. Символы власти | Квест | Образование государства. Государственный строй. Города. Органы управления. Первые правители. Законодательство. Символы власти.  Просмотр слайдов и видеофильма. Работа с картой. |
| Культурный феномен цивилизации | Практическое занятие (ДПИ) | Культурное наследие цивилизации. Чудеса света. Орнаментальное искусство. Досуг.  Творческая работа. Создание орнамента цивилизации. |
| Мифология. Герои древности. | Викторина | Мифы о сотворении мира. Язычество. Обоготворения сил природы и культа предков. Боги и мифические существа. |
| История и современность. Уроки древности. | Практическое занятие | Системы счета. Письменность. Научные открытия и достижения. Тайны цивилизаций. |

**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 «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 жизненному самоопределению, раскрытию 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: скалодром, спортивные игры, бассейн, тренажерный зал и т.д.

Программы реализуется в объединениях в соответствии с возрастом детей: младший 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 модуля** | **Направленность** |
| 1. | «Двуречье» | Художественная |
| 2. | «Русская вышивка» | Художественная |
| 3. | «Посуда. Древняя Греция» | Художественная |
| 4. | «Мультипликация» | Художественная |
| 5. | «Куклы народов мира» | Художественная |
| 6. | «Школа актерского мастерства» | Художественная |
| 7. | «Древние амулеты» | Художественная |
| 8. | «Векторная графика»» | Художественная |
| 9. | «Священные животные» | Художественная |
| 10. | «Архитектура Древней Греции» | Художественная |
| 11. | «Путешествие в Древнюю Индию»» | Художественная |
| 12. | «Протожурналистика» | Социально-гуманитарная |
| 13. | «Познай себя» | Социально-гуманитарная |
| 14. | «Проект «Мир 3Д» | Техническая |
| 15. | «Да будет свет» | Техническая |
| 16. | «Шахматы» | Физкультурно-спортивная |
| 17. | «Кроссфит» | Физкультурно-спортивная |
| 18. | «Дворовые игры» | Физкультурно-спортивная |
| 19. | «Волейбол» | Физкультурно-спортивная |
| 20. | «Водное поло» | Физкультурно-спортивная |

**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 модулям программы воспитания:**

**1. Модуль «Дальневосточный характер».**

*Общелагерный уровень:* фоновая игра «Путь героя древности»,

*Внутриотрядный уровень*: промежуточное голосование за особо отличившихся по одному из направлений ДВ-характера, отрядное дело «Характер твоей цивилизации».

**2. Модуль «Год семьи».**

*Общелагерный уровень:* вечернее мероприятие «Мифотворчество», где дети показывают мифы своих цивилизаций, связанных с семьей и семейными ценностями; модули образовательного блока.

*Внутриотрядный уровень*: отрядное дело «Семейный альбом».

**3. Модуль «Ключевые мероприятия»**

*Общелагерный уровень:* вечерние мероприятия: «Международная выставка», «Международный рынок», «Танцы народов мира», «костры Великого Содружества».

**4. Модуль «Отрядная работа».**

*Общелагерный уровень:* игры по стациям на командообразование «Дорогами предков», «Тайна печатей».

*Внутриотрядный уровень*: «Погружение в государственный аппарат», «Выборы», огонек «Имя есть душа», огоньки.

**5. Модуль «Детское медиапространство».**

*Общелагерный уровень:* в рамках школы должностей и часа игры есть роль «вестников», которые освещают новости и учатся работать, как СМИ

**6. Модуль «Патриотическое воспитание».**

*Общелагерный уровень:* вечернее мероприятие «Концерт памяти», акция «Помним».

*Внутриотрядный уровень*: отрядное дело «Государственные символы РФ», тематические организационные сборы, просветительская беседа – разговор о важном «Наша страна Россия».

**Воспитательная работа в дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах**

Перечень запланированных воспитательных мероприятий (мероприятия проводятся в рамках работы объединений по учебно-тематическому планированию в соответствии с технологическими картами занятий):

|  |  |
| --- | --- |
| Направленность программы | Воспитательные мероприятия |
| Мероприятия, реализуемые во всех программах | 1. Воспитание норм здорового образа жизни: гимнастика, динамические паузы;  2.Командообразующие и коммуникативные игры и упражнения;  3. Беседа о технике безопасности и правилах поведения |
| Сквозные темы для бесед | 18 июня: День медицинского работника;  27 июня: День молодежи; |
| ДООП технической направленности | - Выставка технического творчества  - Беседы: «Энергетика в современном мире», «Электричество детям не игрушка!»;  - Физкультминутки; |
| ДООП художественной направленности | - Организация выставки творческих достижений,  - Воспитательная беседа: «Цивилизации. От древности до современности »  - Викторина «Путешествие по Древней Индии»  - Беседы: «Древнее Двуречье. Исчезнувшие цивилизации», «Особенности русской народной вышивки», «Архитектурные особенности древних цивилизаций, сохранившихся в наше время».  - Игра «Олимпус». |
| ДООП  социально-гуманитарной направленности | - Воспитательные беседы: «Мир эмоций. «Кто такой лидер?», «Самопрезентация как средство формирования образа «Я», «Роль ценностей в жизни человека», «Профессиональное самоопределение».  Тест: по профессиональному самоопределению Климова.  Психологическая игра: "Остров".  Игра-тренинг: «Планета чувств» |
| ДООП физкультурно-  спортивной направленности | - Беседа «Техника безопасности и правилах поведения при занятиях физической культурой и спортом», «Народные игры Дальнего Востока»  - Воспитательные беседы: «Здорово быть здоровым».  Игры: «Шахматы», «Волейбол», «Водное поло», «Льдинки, ветер и мороз». |

**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. Организация оптимального режима дня.** 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.** Физическое воспитание в рамках смены организуется через физкультурно-оздоровительную деятельность и включает в себя:

- физкультурно-спортивные и оздоровительные занятия: спортивные игры, конкурсы, соревнования;

- дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы физкультурно - спортивной направленности;

- малые формы физического воспитания: утренняя вариативная зарядка (спортивная, танцевальная, дыхательная, игровая), различные виды гимнастик (после сна/перед сном, для глаз, для развития мозга, дыхательная, пальчиковая), танцевальные минутки, динамические паузы.

**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 центре, предъявление ЕПТ, заложение основ ВДК, погружение в тематику смены.

**Решаемые задачи:**

1. Расселить участников и сформировать команды;

2. Познакомить участников с территорией лагеря, правилами пребывания, традициями;

3. Провести мероприятия, направленные на знакомство;

4. Погрузить участников в тематику смены, познакомить с игровыми задачами и возможностями самореализации;

5. Выбрать органы соуправления;

6. Провести психологами тестирование участников, входящее социальное анкетирование.

**Основной период**

**Основная цель:** создание условий для реализации целей, задач и содержания программы смены применительно к каждому участнику.

**Решаемые задачи:**

1.Провести мероприятия на выявление и развитие творческих и интеллектуальных способностей;

2. Реализация план-сетки мероприятий смены;

3. Разработка отрядами социальных проектов;

4. Помощь участникам в самоопределении и выборе направлений развития и самореализации на смене;

5. Проведение мероприятий на командообразование, сплочение;

6. Обеспечить реализацию игрового сюжета смены.

**Итоговый период**

**Основная цель:** подведение итогов деятельности по программе актуализация на последействие.

**Решаемые задачи:**

1. Реализация отрядами социальных проектов, подведение итогов конкурса;

2. Провести итоговые мероприятия смены;

3. Помочь участниками перевести полученный игровой опыт в социальный, осмыслить знания и навыки, полученные в течение смены;

4. Проанализировать реализацию смены (анкетирование, тестирование).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Период смены** | **Содержание** | **Мероприятия на смене** |
| 1.Организационный период | * Удовлетворение потребности детей в информации о Центре, о людях, которые в нем работают; * Предъявление ЕПТ; * Заложение основ соуправления; * Перспектива совместной деятельности с отрядом; * Погружение детей в программу смены; * Создание необходимых условий для адаптации к новым условиям жизнедеятельности; * Получение необходимую информацию о каждом ребенке; * Организация выборов органов соуправления. * Обеспечение выполнения программы смены; * Начало работы основных секций и направлений. | Отрядные:  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.  Общелагерные:  Квест-игра «Дорогами предков», «Открытие смены Цивилизация», погружение в игровой компонент «По ролям», вечерние мероприятия «Открытие цивилизаций», интеллектуальное шоу «Путешествие по миру». |
| 2.Основной период | * Контроль состояния здоровья детей; * Контроль органов соуправления; * Создание условий для развития лидерских качеств; * Обеспечение выполнения программы смены; * Организация деятельности ,способствующей раскрытию творческого потенциала детей; * Проведение обучающих занятий по основным дисциплинам, работа основных направлений; * Проведение главных мероприятий и подготовка к итоговым соревнованиям * Организация разнообразного досуга детей | . Отрядные:  Утренние и вечерние организационные сборы, «Выборы» в органы соуправления отряда, подготовка к вечерним творческим мероприятиям, огонек первой и второй половины смены, тематические отрядные дела  Общелагерные:  Храм знаний, «Час игры», турнир настольной игры «Колонизаторы», спортивные соревнования «Олимпийские игры», вечерние мероприятия «Инаугурация правителей», «Загадки фараона», «Праздники цивилизаций», «Международный рынок», «Звездный наставник», «Танцы народов мира», «Игровой магазин» - где каждый участник в качестве поощрительной системы может приобрести сладкую продукцию за игровые деньги. |
| 3. Итоговый период | * Усиление контроля за жизнью и здоровьем детей; * Обеспечение выполнения программы смены; * Подведение итогов работы основных направлений * Проведение итоговых соревнований; * Подведение итогов пребывания детей на смене; * Закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении; * Изменения отношений детей в отряде за смену; * Проведение прощального огонька. | Отрядные:  Итоговый огонек, психологическое и социальное анкетирование участников смены, составление «Междурародного послания», акция «Спасибо» и «Сто слов обо мне», «Прощальный огонек».  Общелагерные:  Вечернее мероприятие «Международные выставки», итоговый «Международный рынок», вечернее меропориятие «Костры Великого Содружества», 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». |
| 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 (2 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 |

**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.

***Система показателей оценки качества программы:***

*- на детском уровне*

* 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 %;
* высокий уровень удовлетворенности воспитанников качеством проведения мероприятий и реализации игрового сюжета на смене.

- *на родительском уровне*

* удовлетворенность развитием социальных ценностей у детей;
* доверие к педагогическому коллективу Центра;
* удовлетворенность формами организации жизнедеятельности детей и подростков на смене.

***Индикаторы оценки качества программы:***

1. Возрастание количества покупаемых путевок на смену и в том числе для детей, приезжающих повторно.

Возрастание заявок от администрации детских оздоровительных лагерей на обучение своих специалистов технологиям и методикам развития социально-культурных компетенций у школьников на смене.

Результативность программы определяется по следующим компонентам:

* 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;
* совместное принятие решения для успешного преодоления «катаклизмов» из-за лишения цивилизации ресурса для ее развития и построение Моста Великого Содружества.

1. *Образовательный блок:*
2. В результате приобретения знаний на занятиях образовательного блока участники смогут найти «ИКС-символы» и «три открытия цивилизации», которые обозначены в Свитках заданий.
3. *Программы дополнительного образования (творческие мастерские):*

* 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

1. *Работа воспитателей педагогического отряда:*

анализ работы вожатых в течение смены по педагогическим дневникам.

**8. Список используемой 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).

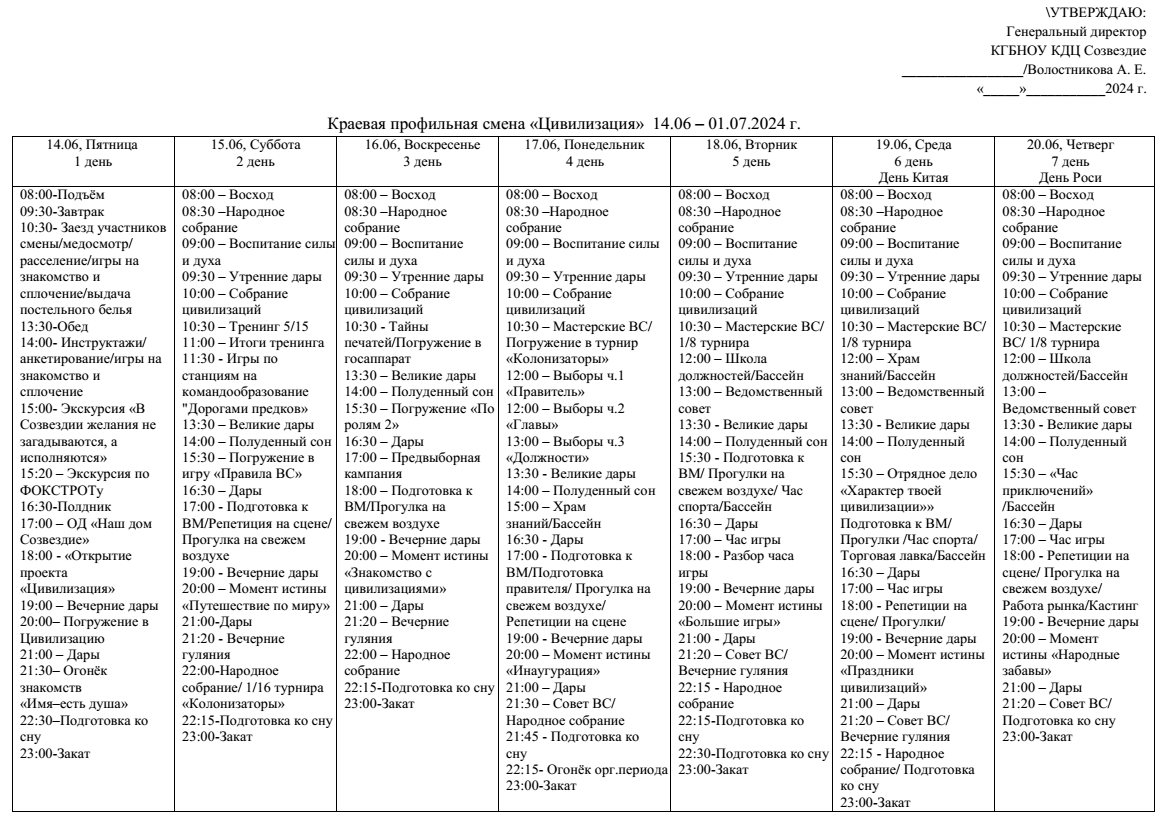
15. История государства и права зарубежных стран: учебн. / Гаврилин А.К., Есиков С.А., 2004 г. (http://www.yandex.ru).

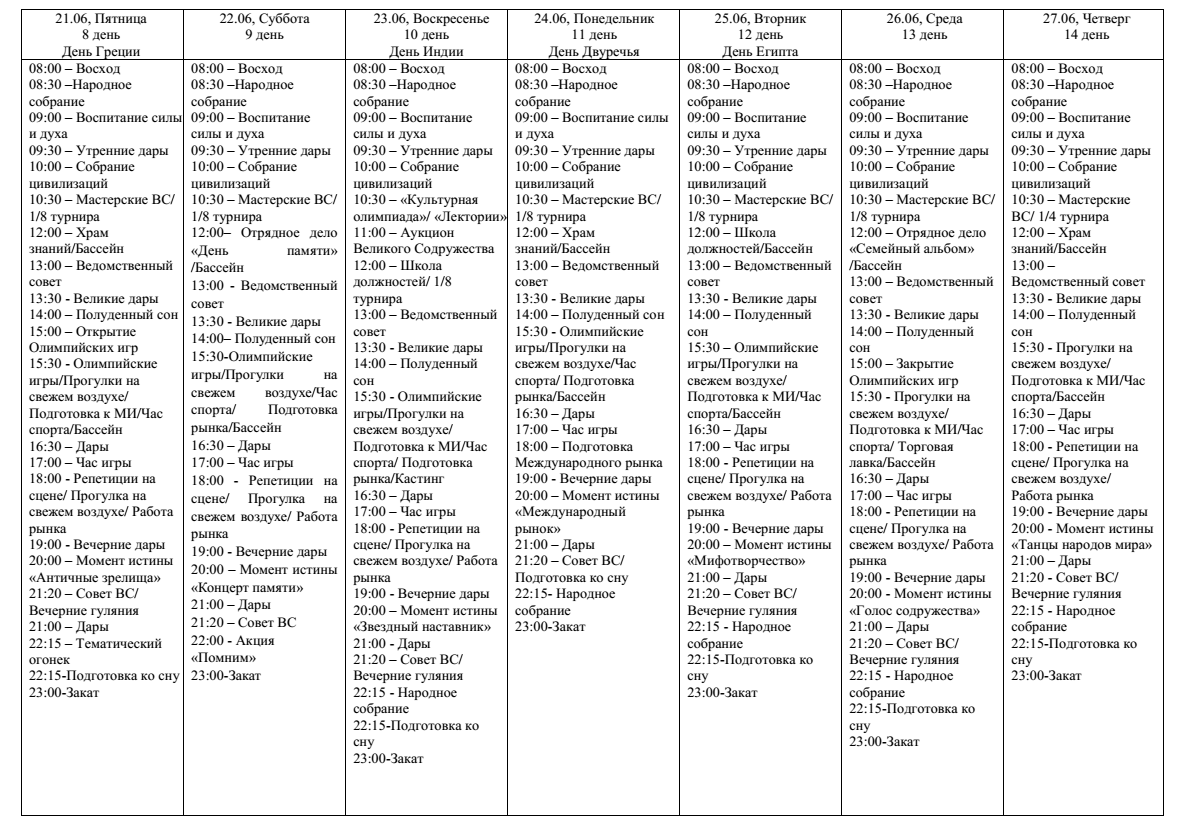
16. http://indonet.ru/node/2204 - Орнаменты Индии | искусство Индии | Индия по-русски - Живой путеводитель

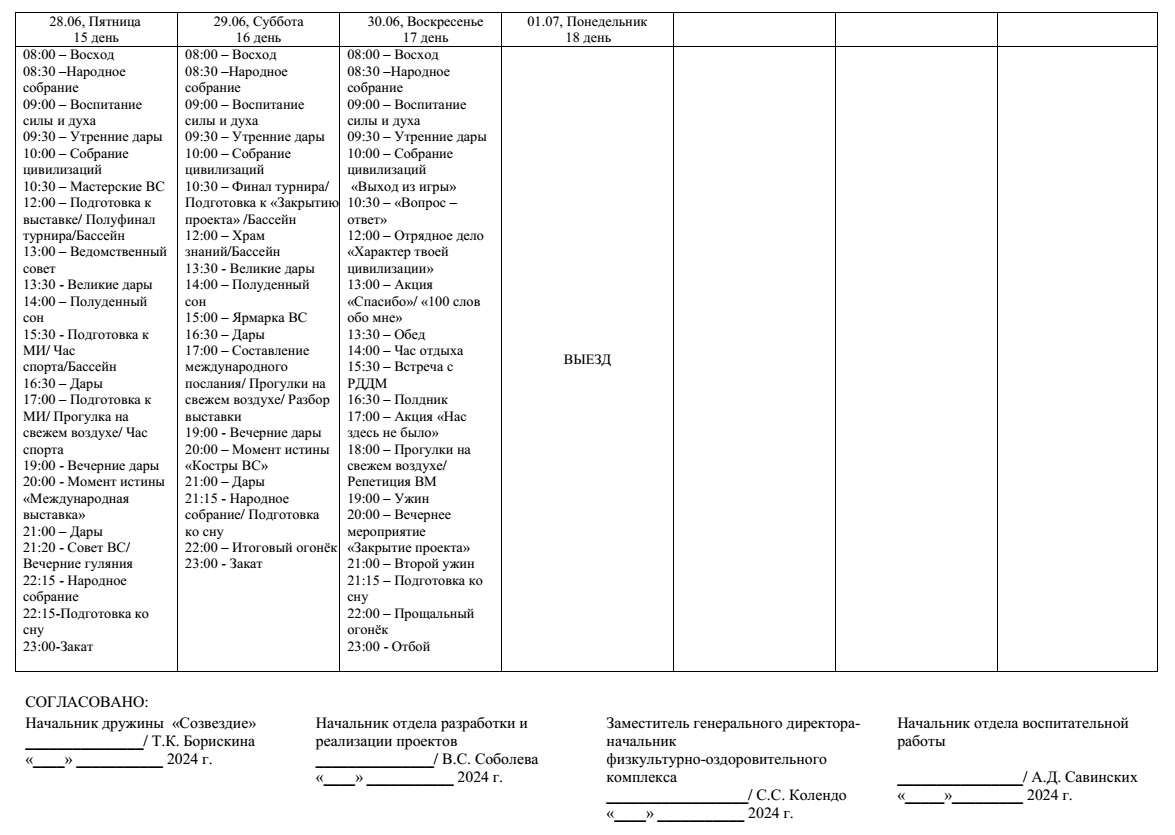
17.Н.А. Кун Легенды и сказания Древней Греции и Древнего Рима - М.изд. Правда, 2012.

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

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







1. Термин «культура» рассматривается автором как совокупность достижений человечества в материальной и духовной сфере: политическая культура, правовая культура, художественная культура и т.д. [↑](#footnote-ref-1)
2. Карл Яспес [↑](#footnote-ref-2)
3. Термин «культура» рассматривается автором как совокупность достижений человечества в материальной и духовной сфере: политическая культура, правовая культура, художественная культура и т.д. [↑](#footnote-ref-3)
4. Карл Яспес [↑](#footnote-ref-4)