

Государственное бюджетное негосударственное образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
ЗЦДЮТ «Зеркальный»
№ 1 от «14» января 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

М.Р. Катунова

2022 г.



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ ЗЦ ДЮТ «ЗЕРКАЛЬНЫЙ»
«Чуть ближе горизонта»**

Возраст участников: 7-17 лет

Срок реализации: 21 день

Разработчики:

Зинченко Анна Микаеловна
Клочков Сергей Сергеевич
Сычева Александра Николаевна
Чугунова Надежда Владимировна

ОДОБРЕНА

Методическим советом
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»
(протокол от 30.01.22 № 6)

ОГЛАВЛЕНИЕ

Оглавление	Ошибка! Закладка не определена.
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
Актуальность программы	3
Новизна.....	3
Социальная значимость программы	4
Концептуальные основы программы.....	5
Идея смены	5
Легенда смены.....	5
Игровая модель смены	6
Этапы программы	7
Задачи смены:.....	8
Планируемые результаты	8
Определение эффективности реализации программы	9
Организационно-педагогические условия	10
Краткая характеристика участников программы	10
Кадровое обеспечение	10
Срок реализации программы – 21 день.....	10
Формы организации досуга	10
Методы и средства обучения.....	11
Материально-техническое оснащение	11
План ключевых событий.....	12
Краткое содержание ключевых мероприятий	12
Направление «Нравственно-эстетическое».....	12
Направление «Гибкие» компетенции».....	13
Направление «Спортивно-оздоровительная деятельность»	14
Вид и форма отчетных материалов.....	16
УМК. Методическое обеспечение программы	16
Понятийный аппарат смены	17
Система самоуправления	17
Инструментарий для диагностики	18
Анкета №1	18
Список используемых нормативных документов и литературы:.....	20
Литература по тематике смены:.....	21
Литература в помощь вожатому:	21
Интернет ресурсы:.....	22

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«Бог слепил человека из глины, и остался у него неиспользованный кусок.
«Что ещё слепить тебе?» – спросил Бог. Человек ответил: «Слепи мне счастье».
Ничего не ответил Бог, и только положил человеку в ладонь оставшийся кусочек глины.»*
Притча

Образовательная Программа тематической смены «Чуть ближе горизонта» (далее Программа) реализуется в ЗЦДЮТ «Зеркальный» и предлагает рассмотреть понятия «счастья», «благополучия», «предназначения» и «мечты» через античную мифологию и ее современное прочтение в искусстве.

Данная программа написана в соответствии с Рекомендациями по организации работы организации отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения COVID-19 и Типовым Стандартом безопасной деятельности загородного стационарного лагеря, в том числе санитарно-гигиенической безопасности в целях противодействия распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19).

Актуальность программы

Счастье – то, к чему стремится каждая личность, концепция гармонически развитой личности направлена по своей сути на формирование такой личности, которая способна испытывать состояние счастья, осознавать его, а также способность этой личности самой быть источником счастья.

В современном мире в погоне за эффективными решениями и моделями успешности этот важный компонент качества жизни часто оказывается вне фокуса внимания. Тем не менее, каждый человек желает быть счастливым и желает счастья близким ему людям.

О том, что такое «счастье» спорили философы древности, эту концепцию продолжают интенсивно изучать и сейчас ученые всех областей знания так или иначе связанных с человеком и его мыслительной деятельностью. Критерии счастья по-прежнему ускользают, и никто не готов дать его точную формулу. Тем не менее, существуют исследования, выдвигающие предположения о том, как достигать этого состояния и как его удерживать максимально длительное время.

В 2004 году Д. А. Леонтьев, обобщая идеи книги Селигмана – “Flourish”, рассказал об основной идее счастья - не надо ставить счастье в центр. Селигман отказывается от идеи фиксации на счастье, и строит новую модель, обобщение, в котором центральное понятие – субъективное благополучие. Этот конструкт, в свою очередь, раскладывается на позитивные эмоции, вовлеченность, смысл, позитивные взаимоотношения и достижения.

Все вышеуказанное коротко сформулировано С. В. Тетерским в девизе «Счастье каждого в счастье ближнего». Для современного человека важны не только эффективность движения по жизненному пути, но и то, куда этот путь ведет, то, к чему человек стремится и о чем мечтает. На первое место выходит самоопределение человека, поиск сфер деятельности, в которых возможно реализоваться с имеющимися интересами и способностями или самоопределение, что такое счастье для человека в каждом конкретном случае.

Игровая модель смены и события смены направлены на изучение пространства собственных интересов и возможностей, на поиск зоны комфорта и развития, что обладает исключительной важностью для формирования гармонически развитой личности, как золотому стандарту современной системы образования.

Новизна

Программа создает условия для реализации и изучения творческого потенциала каждого участника смены и направлена на актуализацию развития “гибких компетенций” через

коллективно-творческую деятельность. Именно технология коллективно-творческой деятельности, несмотря на свой внушительный возраст, больше всего соответствует тому, что предлагается ставить в своей жизни каждому человеку современными исследователями счастья.

В основе игровой модели смены – изучение себя, своих желаний, увлечений, способностей и талантов через изучение других в ходе разнообразной коллективно-творческой деятельности.

Возможность изучать других людей и причину их поступков через призму античной мифологии, не вступая с этими людьми в непосредственный контакт и не выстраивая взаимоотношений, позволяет развивать исследовательскую компетенцию в психологически комфортных и безопасных условиях.

Ассоциативный ряд игр и сама игровая модель смены создают особое социокультурное пространство, где коллективно-творческая деятельность носит академический, непрерывный потоковый характер.

Социальная значимость программы

Инициативный всероссийский опрос "ВЦИОМ-Спутник" на тему счастья проведен 15 апреля 2020 г. В опросе принимали участие россияне в возрасте от 18 лет. Для данной выборки максимальный размер ошибки с вероятностью 95% не превышает 2,5%. Большинство опрошенных россиян (81%) чувствуют себя в той или иной мере счастливыми. Треть опрошенных россиян (33%) считают, что вокруг больше счастливых людей, почти половина предполагают, что поровну и счастливых, и несчастных (46%), а 14% говорят, что в их окружении, скорее, больше несчастных людей. Социальный индекс счастья составляет 54 пункта, как и полгода назад, при этом Россия располагается на 75 месте, когда ее близкие соседи – Финляндия, Дания, Швеция возглавляют список.

Что может быть важнее счастливого человека среди счастливых людей?

Несмотря на то, что счастье важно для каждого человека, есть ряд сложностей в его изучении и определении, ведь о счастье можно говорить только в условиях психологической безопасности и социальной защищенности.

Поскольку затрагиваются сложные нравственные категории и требуется достижение определенной степени честности и открытости, необходимо создание особой комфортной и защищенной поддерживающей среды, склонной к саморегуляции, и имеющей свою собственную внутреннюю структуру по созданию и поддержанию пространства честности и открытости.

Таковыми условиями обладает структура временного детского коллектива в ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» (отношения в коллективе выстраиваются с позиций взаимной честности, открытости и принятия), поддерживаемая усилиями педагогического коллектива вожатых и воспитателей и самими участниками смен, как трансляторами субкультуры «Зеркального». Для осознания мотивов в принятии решений по планированию собственной жизни у каждого участника смены будет возможность изучать мотивы своего поведения и поведения других именно в таком социокультурном пространстве.

В ЗЦДЮТ «Зеркальный» особое внимание уделяется созданию особого многокомпонентного развивающего образовательного пространства, включающего многолетний опыт педагогов дополнительного образования Дворца самого разного профиля деятельности, и особое субкультурное пространство, создаваемое учебно-воспитательным отделом «Зеркального» через внимание к внутреннему миру ребенка, принятие его индивидуальности, реализацию возрастных особенностей детей с опорой на зону ближайшего развития, поощрение и стимулирование самостоятельности и активности ребенка в деятельности, направленной на развитие «гибких» компетенций, а также создание и включение детей *в ситуацию успеха*.

Концептуальные основы программы

Концептуальной основой программы выступает форсайт-метод С. В. Тетерского «Качели времени» – технология моделирования будущего в настоящем. Этот метод позволяет здесь и сейчас: – познать смыслы своей жизни, веру в себя и светлое будущее, расширить границы восприятия своих возможностей и желание действовать. «Качели времени» помогают управлять своей реальностью через усиление уверенности, что этим можно управлять, а также, осознать свою ответственность за всё, что происходит в жизни.

Для формирования модели смены значимыми стали идеи позитивной психологии, сформулированные Мартином Селигманом и методика исследования жизнестойкости Д. А. Леонтьева, который на основании принципов позитивной психологии сделал предположение, что существуют два принципиально разных механизма счастья:

1. Удовлетворение базовых потребностей.

2. Индивидуальное счастье. Связано с вложением себя в индивидуальные проекты. Степень успешности в реализации индивидуальных экзистенциальных проектов. Во многом такое счастье описывается моделью потока.

Для данной концептуальной модели важной составляющей становится применение технологии коллективно-творческой деятельности И. П. Иванова и идеи педагогики сотрудничества – «любое дело творчески иначе – зачем?» и «наша цель – счастье людей».

Воспитательные возможности КТД связаны, прежде всего, с самореализацией каждого участника. Методика коллективной организаторской деятельности даёт возможность построения коллектива на принципах коллективного планирования, организации и обсуждения результатов совместной деятельности.

Основным условием успешного использования КТД является развитие отношений творческого содружества между всеми участниками этого процесса.

Коллективная деятельность «способствует формированию процессов децентрализации воспитанника, т. е. способности оказаться в положении другого человека, увидеть ситуацию его глазами», развивает способность к сопереживанию, сочувствию, эмпатии. Без развития данных способностей невозможно развитие толерантных отношений между людьми.

Основной идеей КТД является «осознание и самопринятие себя как творца общего дела; определение и развитие учениками своего творческого потенциала, своих способностей и возможностей, особенных личностных черт, а также способностей толерантного взаимодействия в процессе совместного творчества».

Идея смены

Участникам программы предстоит ответить на вопросы «Что такое счастье и где его искать», и, используя и расширяя опыт командного взаимодействия, помочь персонажам игровой модели обрести свое счастье.

В основе игровой модели – комбинация настольных игр «Картахена» - в которой нужно переправить собранную команду до объекта, «Пираты» - где необходимо достичь своей цели в морском путешествии с поиском сокровищ и «Архема» - предлагающая уникальную модель перемещения по игровой карте, модели взаимодействия в отдельных локациях и механику получения предметов и их применения.

Выполняя творческие отрядные задания и участвуя в играх смены, отряды зарабатывают ресурс для участия в серии игр «Горизонт мечты», где, сталкиваясь с персонажами греческой мифологии смогут достичь своей отрядной цели.

Легенда смены

В истории каждого мифа у каждого героя есть своя мечта – отряд может помочь герою, завершить миф счастливо, исполнить мечту героя. Но что если герой не помнит кто он? Путешествуя по игровой карте, отряд собирает информацию, чтобы восстановить память героя,

помогает завладеть задуманным и попасть туда, куда хочет каждый герой – чуть ближе горизонта. В ходе путешествия герои узнают, что то, что сделает их счастливыми не просто ближе горизонта – а на расстоянии вытянутой руки, в выбранном любимом деле и близких по духу людях.

Игровая модель смены

Каждый отряд становится кораблем – фантастическим или реальным, самое главное во всей истории – это сам экипаж. На корабле уже есть команда, которая хорошо справляется со своими функциями, участники отряда при желании могут их продублировать: капитан, рулевой, лекарь, кок, боцман, гребцы и воины.

За каждой функцией стоит персонаж древнегреческих мифов, который не помнит своего настоящего имени. Участвуя в событиях смены и зарабатывая узлы (единица измерения скорости движения корабля) участники отряда влияют на скорость сбора полной доступной информации о персонажах экипажа корабля, помогая вернуть им память.

Посещая точки на игровой модели, участники смены получают подсказки о членах экипажа, помогающие установить личность функций. Если отряду удастся установить правильное соответствие, то участники отряда приступают к созданию ценных предметов – сокровищ, создав которые можно вернуть персонажу его статус и исполнить его мечту (взойти на Олимп, завладеть артефактом, победить чудовище, попасть в определенное место, встретится с кем-то из героев мифов и т. д.). Все эти действия создают эмоциональную окраску и объясняют ценность каждого коллективного или индивидуального усилия на смене.

Каждый экипаж-отряд посетит 10 точек на карте движения корабля отряда, данная карта индивидуальна для каждого отряда и создается отрядом согласно концепции отрядной легенды (отряд может путешествовать где угодно, главное, чтобы средство его перемещения назвалось «корабль» и на карте отряда были 10 точек с рекомендованными локациями).

Кроме того, что перемещение отряда фиксируется в таблице рейтинга смены, отряд применяет заработанные узлы, взаимодействуя с игровым полем смены.

Игровое поле смены – посещаемый участниками отряда физический лабиринт с возможностью изменения расположения стен на площади 40 м², предоставленный СДЮСШОР №2 отделением спортивного ориентирования. Размещение «стен» лабиринта можно менять, создавая, таким образом, новый лабиринт для одной из 10 точек игровой карты. Лабиринт играет роль острова, к которому движется корабль отряда. Ниже предложены варианты размещения «стен» и последовательность прохождения маршрута на острове.



Рис. Вариантов размещения «стен» «острова» - комбинация секций лабиринта

Предполагаемые места на индивидуальных картах отрядов:

1. Берег Знания - гора Хирона
2. Фьорд Арена
- 3.Зеркальный Фьорд (п-ов Кизик, битва с союзниками),
- 4.остров Безмятежности (о. Лемнос),
5. Акватория Большой перекрёсток
6. Проход Лестница-в-Небо
7. остров Дар
8. Забавные Россыпи
9. Атолл Рукопожатия
10. Остров Спящего Вулкана

Помимо данных при посещении игрового поля смены игроки получают задания, направленные на развитие командообразования и «гибких» компетенций. Игровое поле смены выступает инструментом мониторинга процессов, идущих внутри временного детского коллектива через погружения в игровую модель и определения для каждого отряда, задавая, ориентированных на особенности его режима и составляющих его участников.

Для поддержания интереса к игровой модели и разнообразия задач перед участниками отряда предполагается наличие точек невозврата, после посещения которых, информация становится открытой и доступной для всех отрядов, даже не участвующих в движении по игровому полю.

Предполагаются следующие периоды для работы с информацией и загадкой смены:

- 1-11 день – сопоставление функций членов экипажа и имен древнегреческих героев.
- 11-16 день - получение частей сокровищ героев, создание моделей сокровищ из паперкрафта (УМК, рис. 2.)
- 16-19 день – финальные игры, в процессе которых отряд распределяет собранные сокровища и сопровождает членов экипажа «чуть ближе горизонта» - туда, куда они хотели попасть в начале смены.

Этапы программы

Этап	Сроки	Педагогическая цель
I этап Организационный	1 - 3 день смены	Введение в тематику смены, знакомство с лагерем, его традициями и правилами, проведение входного анкетирования.
II этап Основной	4 - 17 день смены	Реализация программы смены.
III этап Заключительный	18 - 21 день смены	Подведение итогов смены: награждение отрядов, активных участников смены, проведение итогового анкетирования.

Цель программы: Развитие личностного и творческого потенциала ребенка на основе системы ценностей, сформированной в ходе погружения в игровую модель смены

Задачи смены:

Обучающие:

- Обучение навыкам селф-менеджмента и навыкам изучения собственных ресурсов;
- Развитие общих познавательных способностей учащихся (наблюдательность, умение анализировать, обобщать, работать с источниками информации).

Развивающие:

- Развитие компетенции командного взаимодействия;
- Развитие способности принимать самостоятельные решения на основе позитивного отрефлексированного опыта через технологию «качели времени».

Воспитательные:

- Формирование основ самореализации детей в подготовке и проведении отрядных и межотрядных дел;
- Формирование интереса к окружающим людям и эмпатии.

Планируемые результаты

Предметные:

- Участники программы применяют навыки селф-менеджмента (участие в планировании дня, стремление соблюдения режимных моментов, самомотивация для достижения общих отрядных и командных целей, управление собственным эмоциональным состоянием) и
- Участники программы демонстрируют способность к анализу собственного эмоционального и физического состояния в созданных условиях с принятием необходимости самосовершенствования, наблюдательность и чуткость к эмоциональному и физическому состоянию окружающих, а также критически осмысливают новую предлагаемую информацию.

Метапредметные:

- Участники программы продуктивно общаются и взаимодействуют в процессе совместной деятельности, учитывают позиции других участников и достигают совместного значимого результата.
- Участники программы могут самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность, использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных выбирать успешные стратегии в различных ситуациях, опираясь результаты, полученные в ходе применения технологии «Качели времени».

Личностные:

- Участники проявляют адекватные, стремящиеся к объективности, представления о собственных возможностях и демонстрируют потребность в применении собственных способностей для достижения общего дела в ходе подготовки и реализации отрядных и межотрядных дел;
- Участники демонстрируют интерес к деятельности окружающих, их потребностях и эмоциональном состоянии и проявляют эмпатию в ходе коммуникации и совместной деятельности.

Определение эффективности реализации программы

Способы проверки результатов

Критерии	Показатели результативности	Методы определения
Участники программы демонстрируют успешное принятие собственных решений	Активное участие детей в кружках, художественно-творческих мероприятиях, интеллектуальных играх, взаимодействие с игровой моделью смены в микрогруппах	наблюдение, анализ арт-объектов, отзывы на вечерних информационных сборах отрядов
Участники успешно применяют навыки командного взаимодействия для достижения значимого результата	Сформировано чувство «Мы» в отрядах, наблюдается способность работать в команде, учатся самостоятельно решать конфликты	Наблюдение, социометрия
Участники программы демонстрируют повышение уровня коммуникативной компетенции.	Положительная динамика в эффективном взаимодействии и продуктивной совместной деятельности между участниками, анализ взаимодействия друг с другом.	Беседа, наблюдение
Участники осознают необходимость самосовершенствования в различных областях.	Активное участие детей в рамках игровой модели смены, как мотивация к изучению нового и неизвестно, способствует расширению кругозора ребенка	Беседа, Наблюдение, Анализ достижений детей
Участники программы могут самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность, использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных выбирать успешные стратегии в различных ситуациях	Положительная динамика в вопросах распределения активных ролей в группах, в зависимости от направленности мероприятия и его структуры	Анкетирование, беседа, наблюдение
Обучающиеся осознают значимость «гибких» компетенций для личностной самореализации	Личная заинтересованность детей в активном участии в командных играх на развитие компетенций	Анкетирование, наблюдение, анализ достижений детей
Умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты	Положительная динамика в эффективном взаимодействии и продуктивной совместной деятельности между участниками.	Наблюдение, беседа, анализ игр, анкетирование

Участники имеют адекватные представления о собственных возможностях	Активное участие в программе смены, распределение игровых ролей в командах, успешное выполнение командных заданий	Беседа, Анализ игр, Наблюдение
Формирование эстетических потребностей, ценностей, чувств	Чуткое взаимодействие участников смены друг с другом, композиционно и художественно сформированные итоговые продукты творческих заданий	Анализ мероприятий, Наблюдение, анализ арт-объектов
Повышение уровня социальной адаптивности ребенка	Соблюдение детьми законов и традиций лагеря, умение выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и взрослыми	анкетирование, беседа, тестирование, анализ сюжетно-ролевых игр
Участники развивают художественное восприятие, возникает стремление к эстетическому развитию	Активное участие в разнообразной творческой деятельности, командная и личностная самореализация	Входное и выходное анкетирование участников программы

Организационно-педагогические условия

Краткая характеристика участников программы

В реализации программы принимают участие воспитанники самых различных детских объединений Санкт-Петербургского городского Дворца творчества юных и школьники города в возрасте от 7 до 17 лет.

Дружина представлена сводными отрядами и профильными коллективами.

Сводные отряды формируются на основании санитарных норм, в соответствии с возрастными особенностями. Профильные отряды формируются на основании количественного состава профильных коллективов, вида их деятельности, возрастных или иных особенностей коллектива.

Степень вовлечения в программу смены различается у сводных и профильных отрядов и обусловлена особенностями реализуемых дополнительных общеобразовательных программ профильных коллективов.

Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.

Кадровое обеспечение

В реализации программы принимают участие: зам. директора по учебно-воспитательной работе, заведующий методическим кабинетом; заведующий сектором спортивно-массовой работы, педагог-психолог, методисты, педагоги дополнительного образования, воспитатели, вожатые, инструкторы по физической культуре, педагог-организатор, начальник кино-радио технической службы, художник-постановщик, библиотекарь, медицинские и другие работники.

Срок реализации программы – 21 день

Формы организации досуга

Форма организации и проведения программы	<p>Формы организации: групповая, коллективная, индивидуальная</p> <p>Формы проведения мероприятий: интерактивные игровые познавательные программы, командные игры, интеллектуально-творческие конкурсы, игры по станциям, игры по территории, квесты, спортивные соревнования, творческо-прикладные мастерские, сюжетно-ролевые игры, огоньки, коллективно-творческая деятельность, деловые игры, дебаты</p>
--	--

Вид и форма контроля, форма предъявления результатов	<p>Виды контроля: текущий (по итогам каждого мероприятия, рефлексия на огоньках); итоговый (анкетирование, тестирование, подведение итогов и результатов смены на заключительном огоньке)</p> <p>Форма предъявления результата: УМК, отчет по итогам смены, фото- и видеоматериалы, артефакты для отрядных персонажей, созданные в технологии «паперкрафт», арт-объекты и творческие материалы по итогам выполнения заданий игровой модели смены</p>
--	--

Методы и средства обучения

Методы и приемы	<p>Словесные методы: объяснение, рассказ, беседа</p> <p>Наглядные: демонстрация фото и видео-презентаций, выставка творческих работ</p> <p>Практические: интерактивные занятия, игра-практикум, спортивные игры, игры на местности, интеллектуально-творческие игры, сюжетно-ролевые игры.</p>
Средства обучения	сценарии, фотографии, раздаточный материал, дидактический материал, видео-, фото-презентации, репродукции предметов искусства.

Материально-техническое оснащение

ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» располагает современной материальной базой: это помещения для работы клубов по интересам, тренажерные залы, зал фитнеса, игровые спортивные площадки с тартановым покрытием (волейбол, баскетбол, легкоатлетические дорожки, теннисные корты), стадион с искусственным травяным покрытием, многофункциональный зал игровых видов спорта, специализированные спортивные залы (фехтования, бокса, спортивной гимнастики), бассейн, сауна, отрядные места (в помещении и на территории) для сбора отрядов. В здании школы: учебные кабинеты и лаборатории (физики, химии), лингафонный кабинет, всего 24 кабинета, зал танца и пластики, киноконцертный зал.

Для проживания детей «Зеркальный» имеет: коттеджи круглогодичного использования №№1-5 на 40 детей каждый. (Дети в коттеджах проживают в 2-х комнатных номерах: комната для отдыха на 2 человека, комната для занятий). Главный корпус на 165 детей (по 2 человека в комнате) и столовой на 600 посадочных мест.

Размещение детей происходит с соблюдением мер социального дистанцирования, согласно Постановлению правительства Санкт-Петербурга от 13 июня 2020 года № 409 "О внесении изменений в Постановление Правительства Санкт-Петербурга от 13.03.2020 № 121" и Рекомендациям по организации работы организации отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения COVID-19 (Методические рекомендации по работе ЛОК 2020г. от Роспотребнадзора). Для организации работы игровой модели смены используется сборный лабиринт, разработанный коллективом ГБНОУ СПб ГДТЮ ЗЦДЮТ «Зеркальный» СДЮСШОР №2. Для монтажа лабиринта предполагается выделить 3 этаж одного из коттеджей или пространство под одним из коттеджей ЗЦДЮТ в зависимости от погодных условий смены.

ХОД РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

План ключевых событий

№	Перечень мероприятий			
	Направление «Нравственно-эстетическое»	Направление «Гибкие» компетенции»	Направление «Спортивно-оздоровительная деятельность»	Направление «Коллективно-творческая деятельность»
1	Командная игра «Неуловимая красота»	Игры в отряде на взаимодействие	Утренняя зарядка	Традиционный дружинный сбор «Здравствуй, «Зеркальный»!/ «До свидания, «Зеркальный»!
2	Конкурс песчаных скульптур «Пески времени»	Отрядные испытания «Легче легкого»	Спортивные игры-турниры: пионербол, волейбол, баскетбол, футбол	Конкурсная программа «Мифологический сюжет»
3	Отрядный капустник «Секретный ингредиент»	Экономическая игра «Горизонт мечты»	Комбинированная эстафета	Коллективно-творческое дело «Музей Невосковых Фигур»
4	Игра «Лаборатория мечты»	Командная игра по территории «Сколько?»	Командные соревнования «Радиальные веселые старты»	Игра-перфоманс «Кораблики»
5	Занятия по интересам (кружки)	Игра «Назовите имя»	Командная игра-соревнование «Цветик-семицветик»	Фотоквест «Вне контекста»
6	Огонек «Качели времени»		Прогулки по территории лагеря	Командная игра «Под парусом»
7	Конкурс рисунков на асфальте «Воздушный замок»			Работа с игровым-полем смены

Краткое содержание ключевых мероприятий

Направление «Нравственно-эстетическое»

Игра-квест «Неуловимая красота»

Командная интеллектуальная игра-квест на знакомство с шедеврами мировой художественной культуры, на развитие памяти и внимания.

Педагогическая задача: воспитание ценностного отношения к искусству, формирование представлений об эстетических идеалах.

Конкурс песчаных скульптур «Пески времени»

Участники смены демонстрируют созданные песчаные скульптуры на заданную тему.

Педагогическая задача: Предъявление коллективного творчества отряда другим участникам смены, временная экспозиция коллективной работы в творческой форме интерактивной выставки.

Отрядный капустник «Секретный ингредиент»

Отряд готовит номера к капустнику на заданную тему по методике КТД.

Педагогическая задача: расширение кругозора, развитие познавательного интереса, развитие внимания и наблюдательности.

Игра «Лаборатория мечты»

Каждый отряд участвует в творческих конкурсах по командам, побеждает самая креативная команда.

Педагогическая задача: развитие творческих способностей, эстетического восприятия.

Занятия по интересам

По графику отряды посещают интересные занятия, соблюдая правила дистанцирования и рекомендации Роспотребнадзора. Для участия отрядам доступны площадка настольных игр, театральная импровизация, ролевая игра, валяние, фильм с обсуждением, посещение библиотеки.

Педагогическая задача: развитие творческих способностей участников смены.

Конкурс рисунков «Воздушный замок»

Участники смены рисуют замок на ограниченной территории согласно требованиям конкурса.

Педагогическая задача: Предъявление коллективного творчества отряда другим участникам смены.

Огонек «Качели времени»

Участникам предлагается мысленно переместиться в желаемое будущее и принять его как уже состоявшееся. «Перемещение» осуществляется через медитативную музыку; коллективный отчет часов, дней или лет. Переместиться возможно в любое будущее: на час, сутки, месяц, год, столетия вперед. Участники отвечают на специальные вопросы, закрепляющие увиденное в лично или коллективно созданном будущем. По завершении участники возвращаются в настоящее (тем же способом, что были использованы для движения в будущее), где анализируют ответы из будущего (письменно и устно), определяя приоритетные шаги к его созданию

Педагогическая задача: актуализация самосовершенствования через осмысление понятий “время”, “есть”, “было”, “я в моменте”.

Направление «Гибкие» компетенции»

Игры на взаимодействие в отряде

В зависимости от особенностей отряда вожатыми подбираются игровые формы воспитательной работы для создания единого коллектива.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыков эффективного взаимодействия в команде.

Экономическая игра «Горизонт мечты»

Отрядам предлагается пройти командное испытание для проверки слаженности командной работы. На территории лагеря располагаются точки с различными испытаниями на командообразование и развитие лидерских качеств. Командам необходимо пройти успешно как можно больше испытаний.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыка эффективного взаимодействия в команде.

Командная игра по территории «Сколько?»

Отрядам предлагается с помощью маршрутного листа обследовать и посчитать объекты которые посещал персонаж отряда. Побеждает команда с наиболее точными данными подсчета.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыка эффективного взаимодействия в команде, развитие внимательности.

Отрядные испытания «Легче легкого»

Отрядам предлагается пройти испытания, чтобы проверить себя. На территории лагеря располагаются точки с различными испытаниями на командообразование и развитие лидерских качеств. Командам необходимо пройти успешно как можно больше испытаний.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыка эффективного взаимодействия в команде.

Игра «Назовите имя»

Командам необходимо найти и подписать всех персонажей на маршрутном листе. Персонажи отвечают на вопросы, только есть ответ на заданный «Да» или «Нет». Побеждает команда первая правильно заполнившая маршрутный лист.

Педагогическая задача: развитие интеллектуального потенциала участников смены и навыков эффективного взаимодействия в команде.

Направление «Спортивно-оздоровительная деятельность»

Реализуется через организацию ежедневной утренней зарядки, посещение физкультурно-оздоровительного комплекса, прогулки по территории, спортивные игры и соревнования, а также через соблюдения режима дня и осознанное отношение к своему здоровью. Для эмоциональной разрядки и свободной двигательной активности организуются «Веселые старты» для разных возрастных групп.

Утренняя зарядка

Каждый отряд выполняет комплекс утренний упражнений для разминки

Педагогическая задача:

Формирование физической культуры и навыка ежедневной физической практики.

Спортивные игры-турниры: пионербол, волейбол, баскетбол, футбол.

Внутри отряда выбирается команда, которая участвует в турнирных играх в соответствующей возрастной категории (мл, ср, ст).

Педагогическая задача:

Обучение правилам спортивных турнирных игр, формирование потребности в поддержании и развитии физической формы через соревновательный эффект.

Комбинированная эстафета

Участники отряда на скорость проходят дистанции с использованием разных легкоатлетических приемов с применением спортивного снаряжения.

Педагогическая задача:

Формирование потребности в поддержании и развитии физической формы через соревновательный эффект.

Спортивное соревнование «Радиальные Веселые старты»

Командные соревнования в форме шуточных спортивных эстафет.

Педагогическая задача: создание условий для развития командообразования и физических способностей детей.

Командная игра «Цветик-семицветик»

Командные соревнования между участниками в формате игры с перебрасыванием мяча и выполнением заданий по оригинальным правилам игры.

Педагогическая задача: создание условий для развития командообразования и физических способностей детей.

Прогулки по территории лагеря

Использование природной среды лагеря для организации легкой физической активности и эмоциональной разгрузки.

Педагогическая задача: Формирование физической культуры через ежедневную физическую активность.

Направление «коллективно-творческая деятельность»

Традиционный дружинный сбор «Здравствуй, «Зеркальный»! / «До свидания, «Зеркальный»!

Отряд готовит творческое выступление с условием участия всех членов отряда для других отрядов, опираясь на свой человеческий ресурс и навыки членов коллектива.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыка взаимодействия в команде, предъявление совместного проекта.

Конкурсная программа «Мифологический сюжет»

Отряд в командах соревнуется в творческих конкурсах в тематике мифов древней Греции на скорость, оригинальность и эффективную командную работу, все задания связаны с песнями, стихами, прозой.

Педагогическая задача: развитие интеллектуального и творческого потенциала участников смены.

Коллективно-творческое дело «Музей Невосковых Фигур»

Отряд получает тематику для создания живых сюжетных скульптур в заданной тематике : герой мифа, артефакт, чудовище и предъявляет свой разработанный творческий проект в рамках общего сценария

Педагогическая задача: творческая самореализация участников отряда, формирование навыков командной работы в общем проекте.

Фотоквест «Вне контекста»

Команды получают набор тем для создания фотографий. Побеждает команда, оригинальней всех выполнившая задание.

Педагогическая задача: создание условий для развития способности нестандартно мыслить, нравственно-эстетически и творчески представлять полученную информацию.

Игра -перфоманс «Кораблики»

Отряды разбиваются на команды. Каждая команда имеет свое «отражение». Команда представляет собой – корабль мечты. Каждый корабль перемечается особым образом по территории, в поисках других кораблей. Встречая другие корабли, команды приветствуют их особым образом и фотофиксируют встречу. Главное не пересечься со своим отражением – иначе игра закончена.

Педагогическая задача: творческая самореализация участников смены, развитие внимание и работы в команде.

Командная игра «Под парусом»

Отряд разбивается на команды и проходит творческие командные испытания для продвижения «корабля» отряда

Педагогическая задача: актуализация значимости вклада каждого участника команды в общее дело, творческая самореализация участников игры.

Работа с игровым полем смены

Через день сменяемая группа участников отряда получает творческое коллективное задание в логике смены и развития отрядного сюжета и отчитывается о его выполнении. Получение творческого коллективного задания происходит в игровой форме через взаимодействие с лабиринтом смены.

Педагогическая задача: включение каждого участника отряда в работу по достижению общей цели, творческая самореализация и формирование опыта командного взаимодействия.

Вид и форма отчетных материалов

- Результаты анкетирования детей в начале и в конце смены;
- Результаты социометрии по отрядам;
- Фото и видеоматериалы смены;
- Арт-объекты и выполненные задания игровой модели смены.

Анализ деятельности и отношений в «Зеркальном» осуществляется на разных уровнях: личностном, групповом, отрядном, на уровне педагогического коллектива.

Педагогический коллектив активно использует все возможные способы диагностики: наблюдение, включенное наблюдение, беседы, опросы, анкетирование, социометрия, обмен мнениями.

УМК. Методическое обеспечение программы

С целью методического обеспечения деятельности педагогических кадров в «Зеркальном» создан методический кабинет.

Методисты разрабатывают методические рекомендации по проведению тематических отрядных дел, соответствующих тематике смены. Во время смены для вожатых проводятся занятия в системе ШВМ (школы вожатского мастерства), групповые и индивидуальные консультации по подготовке и проведению отрядной работы. В методическом кабинете можно получить методические сборники по отрядным делам, огонькам, легендам «Зеркального»; методические разработки в помощь организатору конкурсов, спортивной работы, прогулок; сборники игр, песен.

В методическое обеспечение программы входят:

- алгоритм работы игровой модели смены;
- игровые карточки заданий смены и модель игрового поля;
- положения по творческим конкурсам смены;
- подборка репродукций, фото, видео и аудиоматериалов мировой художественной культуры.

Пример сокровища для создания коллективной работы отряда

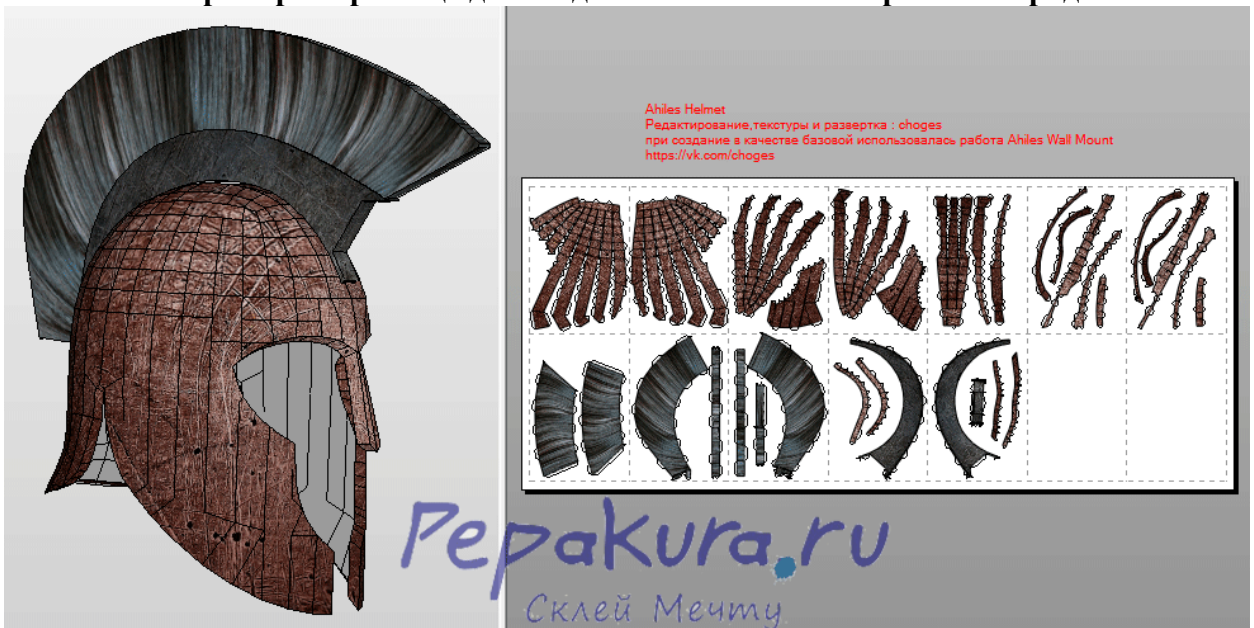


Рис. 2. Шлем Ахиллеса - пример сокровища для создания коллективной работы отряда

Понятийный аппарат смены

Счастье – (праславянское *sъčęstьje объясняют из *sъ-«хороший» и *čęstь «часть», то есть «хороший удел») — состояние человека, которое соответствует наибольшей внутренней удовлетворённости условиями своего бытия, полноте и осмысленности жизни, осуществлению своего человеческого призвания, самореализации.

Коллективная творческая деятельность - это совокупность определенных действий, совершаемых наилучшим способом и средствами совместно воспитанниками и воспитателями на общую пользу и радость. (по И. П. Иванову)

В основании методики коллективно-творческой деятельности находятся:

- **Отношения** (воспитатели и воспитанники действуют как старшие и младшие товарищи);
- **Организация** (самоуправление — коллективная организация жизни);
- **Деятельность** (коллективная и творческая — представляет собой общую заботу об окружающей жизни).

Отношения – основа Педагогики общей заботы. Здесь работает принцип единства товарищеского уважения и товарищеской требовательности. Этот принцип является проявлением гуманистической сущности субъективных воспитательных отношений.

«Товарищеское уважение и товарищеская требовательность взаимно проникают друг в друга, дополняют друг друга, при этом не возникает перекося ни в ту, ни в другую сторону». (И. П. Иванов)

Организация. В планировании дел, их подготовке, проведении и обсуждении участвует каждый (!) (и воспитатели – педагоги, и родители, и воспитанники). Обсуждение важных моментов жизни класса проходит на общем собрании.

Не только потому, что «общий сбор — высший орган коллектива» (то есть решение общего собрания — закон для всех членов этого коллектива: и для воспитателей, и для воспитанников), но потому, что именно общий сбор учит не бояться высказывать свое мнение и выслушивать мнения других.

Деятельность. Основная форма деятельности – коллективно творческие дела (КТД). Это один из типов форм организации воспитательной деятельности, основное средство современной методики воспитания. Их важнейшие особенности: практическая направленность, коллективная организация, творческий характер.

Мотивация - направленное воздействие на внутренние чувства человека, приводящее к формированию намерения, состояние побуждения к тем или иным действиям, желание делать то или иное.

Самореализация – реализация потенциала личности.

«Гибкие» компетенции или мягкие компетенции (англ. *soft skills*) - комплекс накопленных знаний и умений из различных областей науки, связанных с неспециализированным видом деятельности, умение комбинировать и эффективно применять данные знания для решения необходимых надпрофессиональных задач.

Система самоуправления

Агора – место, где производится взаимодействие отрядов с игровым пространством смены и организаторами, осуществляется, двусторонняя передача информации и производится фиксация результатов отрядного роста, взаимодействие с другими отрядами.

Совет Чистоты – совет, отвечающий за чистоту и порядок в жилых комнатах, на отрядных местах и объектах заботы на территории.

Активный игрок – представитель отряда, совершающий ход в игровом пространстве.

Дежкомы – дежурные командиры отряда являются активными помощниками вожатых, сменяются каждый день на выборной основе (во время вечернего «огонька» или информационного сбора)

Инструментарий для диагностики

Анкета №1

Диагностика психоэмоциональной комфортности на начало смены

Дорогой друг!			
Ответь, пожалуйста, на вопросы анкеты, используя два варианта ответа: «да» или «нет»			
№ п/п	Вопрос	Да	Нет
1.	Хотел ли ты поехать в лагерь?		
2.	Был ли ты раньше на смене в «Зеркальном»?		
3.	Легко ли ты находишь друзей?		
4.	Ты общительный человек?		
5.	Легко ли ты переносишь суету, шум, детский гам?		
6.	Ты человек организованный?		
7.	Можешь ли ты попросить о помощи в сложной ситуации?		
8.	Умеешь ли ты подчиниться решению коллектива?		
9.	Можешь ли ты сам, без посторонней помощи, найти себе дело по душе?		
10.	У тебя чаще бывает хорошее настроение?		
11.	Любишь ли ты придумывать дела, праздники, принимать в них участие?		
12.	Любишь ли ты спорт?		
13.	Уверен ли ты, что твоя жизнь на этой смене пройдет весело и интересно?		

Анкета №2

«Цветопись» (Методика А.Н. Лутошкина)

Суть методики – в ее интроспективной оценке членами групп своих эмоциональных состояний.

Цветопись применяется для:

Изучения динамических особенностей личностных и групповых эмоциональных состояний;

Изучение психологического климата коллектива;

Изучение эффективности отдельных форм воспитательной работы;

Каждому участнику программы предлагается отметить настроение с помощью цвета, а также определить причины, которые повлияли на настроение.

В соответствии с основными цветами эмоций, представленными в мультфильме «Головоломка», эмоция «отвращения» будет иметь зеленый цвет, «печаль» - синий, «гнев» - красный, «радость» - желтый, «страх» - фиолетовый, «удивление» - оранжевый.

Диагностика психоэмоциональной комфортности ребёнка
(по итогам смены)

п/п	Вопрос	Ответ
	Время, проведённое в лагере, я бы оценил...	
	У меня в лагере было чаще хорошее настроение...	
	В отряде у меня появились новые друзьями...	
	Я хотел бы приехать в лагерь еще раз...	
	Мне кажется, вожатый уважает, ценит меня:	а) да, б) нет в) не знаю
	Вожатые наказывали меня	а) часто б) иногда, в) никогда
	Самым трудным для меня в лагере было	
	За время, проведенное в лагере, я стал (научился, изменился)	
	Больше всего в моих вожатых мне нравится, я бы хотел научиться у них	
	Больше всего за смену мне понравилось, запомнилось...	
	Уезжая из лагеря, я хотел бы сказать...	

Дорогой друг!		
Мы просим тебя продолжить несколько предложений, для того, чтобы понять, как ты отдохнул в лагере.		
№ п/п	Вопрос	Ответ
1.	Больше всего мне понравилось	
2.	Самым интересным было	
3.	Больше всего мне не понравилось	
4.	По-моему, лучший вожатый – это	
5.	По сравнению с другими наш отряд	
6.	В будущем я хочу	
7.	Я бы на месте наших вожатых	
8.	Мне хотелось бы научиться	
9.	Если представится возможность приехать в лагерь еще раз, я бы хотел(а)	
10.	Из спортивных соревнований мне запомнились	
11.	Самым ярким праздником стал	
12.	Из мероприятий мне не понравилось _____ потому, что	

Список используемых нормативных документов и литературы:

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015г.)
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Распоряжение Комитета по образованию СПб от 01.03.2017г. №617-р)
3. Национальный стандарт РФ ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления» (утв. и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 27 декабря 2007 г. № 565-ст);
4. Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 № 09-613 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей»).
5. Постановление правительства Санкт-Петербурга от 13 июня 2020 года № 409 "О внесении изменений в постановление Правительства Санкт-Петербурга от 13.03.2020 № 121"
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
7. Распоряжение Правительства РФ от 25.10.2014 № 2125-р «Об утверждении Концепции создания единой федеральной межведомственной системы учета контингента обучающихся по основным образовательным программам и дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
9. Рекомендации по организации работы организации отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения COVID-19 (Методические рекомендации по работе ЛОК 2020г. от Роспотребнадзора)
10. СанПиН 2.4.4.3155-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей».
11. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 года № 240 "Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства"
12. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
13. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р

Литература по тематике смены:

1. Антология мировой философии. - М., 1970
2. Аргайл М. Психология счастья. - Спб., 2003.
3. Джексон А. «Десять секретов счастья» - Издательство «София», 2016 – 127 с
4. Иллюстрированная энциклопедическая библиотека. Древняя Греция. Искусство и философия. Серия «Наследие знаменитых энциклопедий» /Под ред. В. Бутромеева. Мн.-М. – «Алкиона» - «Молодая гвардия» - «Х. Г. С.», 1995. – 400 с.
5. Краткий философский словарь / Под ред. Алексеева А. П. - М., 2001
6. Ландесман П. А. Счастье как социально- этическая проблема. - Баку., 1966.
7. Мартин Селигман: Новая позитивная психология: Научный взгляд на счастье и смысл жизни. Издательство София, 2001 г., ISBN: 5-91250-026-8 Монтень М. Опыты. В 3-х т. М., 1999, т.3
8. Мифы и легенды Древней Греции. Кун Н. Изд. «Эксмо», 2021 г. – 526 с.
9. Мифы в искусстве: историко-художественная монография. (по Рене Менуару). – М. – М.: Современник, 1996. – 276 с.
10. Мифы древней Греции и музыка, В. Брянцева, М.: «Музыка», 1988 г., 47 л.
11. Мэдлин Левин: Самое ценное. Чему на самом деле важно научить ребенка, чтобы он вырос успешным и счастливым. Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2021 г.- 384 с. ISBN: 978-5-00169-179-8
12. Ницше Ф. “Так говорил Заратустра. Книга для всех и ни для кого.” М.: Интербук, 1990. - 301с.
13. Новиков М. И. О счастье. - М., 1965.
14. Панина Н. В. Индекс жизненной удовлетворенности. - М., 1993.
15. Платон “Пир”/в кн. Платон Сочинения в трех томах. Т.2, М., 1970
16. Рассказова Е. И., Леонтьев Д. А.: Жизнестойкость и ее диагностика. Издательство: Смысл, 2016 г., 159 с. ISBN: 978-5-89357-364-0
17. Татаркевич В. “О счастье и совершенстве человека”, М.: Прогресс, 1981. - 367с.
18. Энциклопедия мысли. Сборник мыслей, изречений, афоризмов, максимов, парадоксов, эпиграмм., Симферополь: Таврида, 1996. - 688с.

Литература в помощь вожатому:

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Чем занять детей в пришкольном лагере, или сто отрядных дел: Методическое пособие. Кострома: РЦ НИТ «Эврика – М», 1998. – 112с.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – М., 1994. – 204с.
3. Волохов А.В., Рожков М.И. Концепция социализации личности ребенка в условиях деятельности детской организации – М., 1991г.
4. Дворец нашего детства /Ред. – сост. М. Басина. - СПб. ООО «Белое и Черное», 2007.
5. Зодчие Санкт-Петербурга XVII – начала XX века / сост. В.Г. Исаченко. – СПб.: Лениздат, 1997.
6. Игры: обучение, тренинги, досуг/Под ред. В.В. Петрусинского. М., 1989
7. «Из записной книжки вожатого» Методическое пособие ЗЦДЮТ «Зеркальный» - 1996г.
8. Коваль М.Б. Ключ к успеху: Пособие для работников учреждений летнего отдыха и оздоровления детей. – М.: НИИ семьи, 1998. – 136 с.
9. Козлов В.В., Козлова А.А., Тюлюбаев А.Ю. Психотехнологии развития в условиях оздоровительно-образовательных учреждений. Тематический раздел: «Школа социального успеха». «Я» – Потенциал: стратегия развития. – М.,1999. – 207 с.
10. Комаров Н.Я., Куманев Г.А. Блокада Ленинграда. 900 героических дней 1941-1944. Исторический дневник. Комментарии. – М.: Олма-пресс, 2004.
11. Лебедев О.Е. Компетентностный подход в образовании. Школьные технологии. – М., 2004. – №5.

12. Николаева Л.Н. Сборник задач и упражнений для вожатых, или Игры на всякий случай. - СПб., 2008
13. Николаева Л.Н. 40 легендарных лет. «Зеркальный» круглый год», выпуск 33 - СПб., 2009
14. Николаева Л.Н. Свеча горела. «Зеркальный» круглый год», выпуск 34 - СПб., 2010
15. Социальная педагогика досуга в центре «Зеркальный». Сборник «Аничковский вестник». – СПб, 2000
16. Сыроева М.Е. Организация летнего отдыха детей: Учеб.-метод. Пособие – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – 176 с. – (Воспитание и доп. образование детей)
17. Шмаков С.А. Каникулы: Прикладная «энциклопедия»: Учителю, воспитателю, вожатому. – М.: Новая школа, 1994. – 160 с.
18. Шмаков С.А. Игры шутки – игры минутки. – М.: Новая школа, 1993. – 112 с.
19. Шмаков С.А. Ее величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. М.: НВ Магистр, 1992. – 160 с.

Интернет ресурсы:

1. Вожатый.RU - <http://www.vozhatyj.ru/>
2. Игры с детьми в детском лагере - <http://ambivox.info/wiki>
3. Летний лагерь - <http://summercamp.ru>
4. Правила игры-прототипа - <https://arkham.town/rules>
5. Индекс счастья в 2020 году <https://theworldonly.org/indeks-schastya-202>