

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

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
ЗЦДЮТ «Зеркальный»
(протокол от 12 января 2023 г. № 1)



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ ЗЦ ДЮТ «ЗЕРКАЛЬНЫЙ»
«Заветная цель»**

Возраст участников: 7-17 лет
Срок реализации: 21 день

Разработчики:
Зинченко Анна Микаеловна,
Латыш Артем Александрович,
Чугунова Надежда Владимировна

ОДОБРЕНА
Методическим советом
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»
(протокол от 2.03.23 № 6)

Оглавление

Оглавление	2
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
Адресат программы	3
Актуальность программы	3
Новизна (отличительные особенности программы)	4
Социальная значимость программы	4
Концептуальные основы программы	5
Идея смены	5
Легенда смены	5
Игровая модель смены	6
Этапы реализации программы	10
Цели и задачи программы	10
Задачи смены:	10
Определение эффективности реализации программы	12
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	14
Язык реализации	14
Срок реализации программы	14
Формы организации и проведения программы	14
Методы и средства обучения	14
Материально-техническое оснащение	15
Кадровое обеспечение	15
ХОД РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	16
План ключевых событий	16
Краткое содержание ключевых мероприятий	16
Направление «Нравственно-эстетическое»	16
Направление «Гибкие» компетенции»	17
Направление «Спортивно-оздоровительная деятельность»	18
Направление «коллективно-творческая деятельность»	19
Вид и форма отчетных материалов	20
УМК. Методическое обеспечение программы	20
Понятийный аппарат смены	20
Система самоуправления	21
Инструментарий для диагностики	22
Список используемой литературы	23
Литература по концептуальным основам, методикам и технологиям смены:	23
Литература для моделирования игрового пространства смены:	23
Интернет ресурсы в помощь вожатому:	23
Приложение 1	24

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Мечты — что семена: им, чтобы прорасти, нужны хорошая почва и уход»

Тур Хейердал

Образовательная Программа тематической смены «Заветная цель» (далее Программа) реализуется в ЗЦДЮТ «Зеркальный» и предлагает участникам смены принять участие в создании заповедных территорий для персонажей легенд «Зеркального», изучить особенности мира растений и их влияние на человека. Программа направлена на актуализацию знаний об окружающем мире, внимательному и бережному отношению к среде обитания реальных и вымышленных живых существ и на особенности взаимоотношений человека и мира растений.

Адресат программы

В реализации программы принимают участие мальчики и девочки 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.

Актуальность программы

Важным качеством для современного человека изменяющемся пространстве смыслов становятся развитые «гибкие компетенции»: навыки критического мышления, публичного выступления, делового общения, работы в команде, цифрового общения, организации деятельности, эмоциональный интеллект и эмпатия.

Именно сформированность у индивида «гибких» навыков определяет успех современного человека: все вокруг учит гибкости и умению встраиваться в предложенные обстоятельства. При этом каждый человек является носителем своих базовых ценностей: своего понимания справедливости и любви, семьи и успеха, добра и ответственности и транслирует их через свой образ жизни. Одновременно каждый обладает и своими требованиями к проявлению себя по отношению к другим. В таких условиях признание личности обществом имеет высокое значение.

Значительное влияние на жизненный успех человека оказывает сформированность эмоционального интеллекта: согласно исследованиям ученых эмоциональный интеллект отрицательно соотносится с проблемным поведением и положительно с проявленными лидерскими качествами. Эмоциональный интеллект становится ключом к самосознанию, самоконтролю, социальной чуткости и способности управлять отношениями, определяющим возможность применения четырех базовых «гибких» компетенций.

Участвуя в игровой модели смены дети смогут определить влияние эмоций на взаимоотношения, изучить модели успешной коммуникации, определить желаемое направление самореализации и получить возможность безопасной пробы разных моделей поведения, тренируя тем самым все компоненты «гибких» навыков.

Новизна (отличительные особенности программы)

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

Особенностью программы смены выступает сочетание количественно-качественного подхода к ведению дружинного рейтинга и построению игровой модели – отрядам предоставляется возможность занять свою нишу в общей мифологической экосистеме игровой модели смены. Использование такой игровой модели предоставляет каждому отдельному участнику смены возможность для самопрезентации и самореализации, организует площадки для поиска участников смены с общими интересами.

Основным коллективно-творческим проектом смены для каждого отряда становится описание и моделирование пространства сказочного персонажа из легенд «Зеркального». Участники смены выступают соавторами образа, исследователями мотивов и инициаторами взаимодействий персонажей, добиваясь этим реализации заветной цели персонажа и изучая стратегию успешного поведения, коммуникации и кооперации.

В основе игровой модели смены – развитие сказочных территорий через реальную заботу о природных объектах лагеря – деревьях, зеленых участках и саженцах. Жизненную силу в игровой модели смены у каждого отряда определяют реальные живые растения в разных фазах роста, обеспечивая наглядность метафоры о заботе и росте. Данная модель зависимости успеха отряда от живого объекта призвана сформировать внимательное отношение к последствиям своих поступков и ощутить взаимосвязь природы и человека.

Через коллективную ответственность за результаты коллективной деятельности и индивидуальных выборов предполагается инициировать и сопровождать процессы изучения себя, своих желаний, увлечений, способностей и талантов.

Именно такая деятельность позволяет оттачивать весь комплекс «гибких» компетенций в коллективно-творческой деятельности, позволяет развивать исследовательскую компетенцию в психологически комфортных и безопасных условиях.

Социальная значимость программы

Для развития каждого ребенка важно наличие условий для безопасного проявления собственной личности, это возможно при наличии комфортной педагогического пространства. Таким пространством выступает ЗЦ ДЮТ «Зеркальный».

Определяющим для многокомпонентного развивающего образовательного пространства «Зеркального» становится внимание к каждому ребенку в отдельности: к его индивидуальности, интересам, возрастным особенностям. Игровая модель смены выстраивается сообразно зоне ближайшего развития ребенка, поощряет и стимулирует самостоятельность и активность его в деятельности, направленной на развитие «гибких» компетенций и включение детей в ситуацию успеха.

Пространство и особенности субкультуры «Зеркального» позволяет каждому участнику смены осознать свою значимость для группы, увидеть свои возможности и раскрыть свой творческий потенциал, развить эмоциональный интеллект и коммуникативные способности для достижения общей единой цели. Каждый участник игровой модели смены включается в большое количество значимых транзакций как для самого участника так и временных детских коллективов смены, формирующихся как на основе комплектования отрядов, так и на основе индивидуальных интересов каждого ребенка.

Игровая ролевая модель смены позволяет направлять познавательный интерес участников смены и инициировать коммуникационные процессы со значимым, видимым результатом, где все работает на развитие «гибких» компетенций: для продвижения по

игровой модели участникам предстоит договариваться о визуальных концепциях персонажей, создавать артефакты из предложенных ресурсов в условиях их дефицита, кооперироваться и действовать в соответствии с целями игровых персонажей смены в условиях общей неопределенности.

Для обеспечения победы персонажа отряда в смене необходимо разобраться в эмоциональных реакциях персонажа, обеспечить условия для его успешной коммуникации, что сформирует жизненное преимущество у участников смены, предоставит возможность социальной пробы и все условия для применения и развития «гибких» навыков каждого участника смены.

Концептуальные основы программы

Концептуальной основой программы выступает технология коллективно-творческой деятельности И. П. Иванова с идеей педагогики сотрудничества – «каждое дело творчески иначе – зачем?» и «наша цель – счастье людей» и концепция применения и организации сюжетно-ролевой игры Б. В. Куприянова как средства моделирования реальности для формирования и совершенствования комбинации «гибких» и «жестких» навыков.

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

Через включенное наблюдение за реальным живым объектом и смоделированное развитие социальной вовлеченности сказочных персонажей во взаимодействие друг с другом создать пространство для значимой коллективно-творческой деятельности. При этом каждая отдельная модель дружинного рейтинга призвана раскрыть тенденции социальных коммуникаций и инициировать применений «гибких» компетенций для получения заявленной цели.

Легенда смены

Одной из самых популярных легенд «Зеркального» (итоги анкетирования 4ой летней смены 2018, 2ой летней смены 2019, 18ой зимней смены 2022 и 7ой зимней смены 2023 года является легенда о гномиках или как ее принято называть «Легенда о зеленых человечках». Согласно этой легенде, все волшебство мира хранилось маленькими гномиками, которые ковали из него счастье, доброту, красоту, заботу. Но чем больше становилось людей, тем чаще эти прекрасные вещи разрушались вместе с теми существами, что их создавали. На помощь пришла фея Светлана, превратив маленьких трудолюбивых гномиков в зеленые травы и цветы – так волшебство мира получило возможность сохраняться тонко воздействуя на мир людей, вдохновляя их и наполняя их сердца и мысли волшебством. На такую жертву пошел маленький народ чтобы сберечь волшебство. Но мир меняется и сейчас каждый персонаж легенд под угрозой перемен – он

может исчезнуть полностью или изменится до неузнаваемости, ожесточится и озлобится – этого больше всего боятся зеленые человечки и потому хотят распределить ответственность за сказочные земли между семью персонажами легенд, каждый из которых станет отвечать за один из компонентов волшебства.

Отряд в течение смены визуализирует персонажа, прорабатывает его историю за пределами легенды, ищет взаимосвязи с другими легендами, создает макет территорий, определяющих персонажа и заручается дружескими связями персонажей между друг другом. В итоге смены персонажи распределяют спектр влияния волшебства через рейтинг отрядов и итоги большой ролевой игры в формате Бала Цветов.

Игровая модель смены

Смена организована по принципу многокомпонентного моделирования. Игровые модели вводятся в смену постепенно, таким образом общие игровые правила постепенно усложняются поддерживая интерес каждого участника смены. Это обеспечивает поддержание активностей всех участников отряда, создание пространства для коллективно-творческой деятельности, основной инструмент для формирования и развития «гибких» компетенций. Помимо этого сложная многокомпонентная модель призвана создать игровую интригу, обеспечить эффект присутствия персонажа легенды и актуализировать познавательный интерес к реальным биологическим процессам мира растений.

Последовательность событий, определяющих развитие игровых моделей смены в отрядах и дружине:

1. Знакомство с легендами Зеркального, получение случайным образом подопечного персонажа,
2. Изучение работы игровой модели жизненной силы своего персонажа (дерево, участок растительности и горшечное растение),
3. Разработка и визуализация секретных компонентов оберега персонажа из 7ми частей.
4. Защита территории персонажей от игровых воздействий природных(стихийных) явлений,
5. Создание коалиции персонажей,
6. Определение статуса персонажа и территорий на финальной игре смены в формате бала.

Игровая модель персонажа символизирует желаемый образ человека в обществе и основана на комплексе моделей – *модель жизненной силы персонажа, модель эмоционального интеллекта персонажа, модель развития территории персонажа*, каждая модель оказывает влияние на развитие других моделей.

Игровая модель персонажа отряда

Основные компоненты – *жизненная сила и эмоциональный интеллект персонажа*, **жизненная сила** моделируется:

- *растительным сообществом на территории лагеря* (зона заботы отряда, участок территории, доступный к изучению на видовое разнообразие).

игровая механика

Для поддержание игровой интриги в течение смены для всех отрядов одновременно и для каждого в отдельности действуют внешние факторы, на каждый компонент влияет свой – для растительного сообщества моделируется ситуация «друг или враг» - появляется карточка с описанием насекомого, животного или природного явления, от которого нужно либо избавиться, либо оставить и культивировать на территории (затяжные дожди, засуха, появление крота, появление божьих коровок, появление тли, рост грибов).

После того, как отряд правильно определил воздействие, которое оказывает «друг или враг» отряд может получить за это дополнительные условные единицы или применить этот фактор на территории другого отряда. Наличие дружбы между персонажами отрядов не важно. Фактор в этом случае воздействует секретно. Факторы перераспределяются на совете командиров.

Растительное сообщество требует изучения – в течение смены отряд организует перепись зеленых человечков на вверенной ему территории – отряд может заработать дополнительные условные единицы при описании растений выделенного участка. Описание предполагает – фотографию, оформленный текст с рисунком растения, его названием, характеристикой, интересными фактами на лист А4 и изображение растения в виде «зеленого человечка» на стикере для размещения на карте лагеря.



Рис 1. Карта расселения зеленых человечков – проект для биоатласа смены

Стоимость такой работы определяется на совете командиров, цена описания определяется тем впервые ли данное растение описывается в книге переписи

-деревом на территории лагеря (обеспечивает необходимость ежедневных прогулок, развивает кругозор в области видового разнообразия деревьев, создает интерес к деятельности других отрядов, так как объект предлагается выбрать самостоятельно и сделать «секретным» для других отрядов).

На дерево персонажа или дерево отряда оказывает влияние реальная погода - при отсутствии дождя отряд должен обязательно организовать игру возле дерева в течение дня с участием всего отряда. При плохой погоде отряд участвует в активной подвижной игре на отрядном месте в честь дерева персонажа. Это поощряется условными единицами жизненной энергии в данной категории.

Дерево присваивается отряду после того как отряд даст дереву кодовое название и предоставит организаторам смены видеоматериалы, подтверждающие игру отряда возле дерева. Дерево держится в секрете и является одним из компонентов оберега персонажа.

-горшечным растением- (необходимость ухода за живым организмом, это модель «зеленого человечка» дружного с персонажем отряда, его рост может сформировать коэффициент увеличения жизненной силы)

Для горшечного растения важна атмосфера на отряде – Уход за горшечным растением предполагает заполнение экрана настроения участниками отряда и ведение отрядного фотожурнала (фотография трех самых эмоциональных моментов дня,

фотографии отсматриваются перед размещением в группе смены).
Условные единицы поступают на счет отряда через совет командиров – там же определяется ценность и качество кадров или описание событий (для младших отрядов закрепляются наставники из близкоживущих старших отрядов).

Игровая модель интересов персонажа (эмоциональный интеллект персонажа)

У каждого отряда есть свой подопечный персонаж из легенды «Зеркального»:

- Бог/Богиня Неба (озеро «Зеркальное» и камни),
- Фея Светлана (легенда о Русалочке Светлане, озеро «Зеркальное» и камни),
- Хозяин Озера (легенда о двух островах),
- Старый Ворон (легенда об обманутом ожидании, сказка о белых воронах),
- Каменная Черепаха (легенда о черепахе),
- Хозяин Озера (легенда о двух островах),
- Морской Змей (легенда об обманутом ожидании),
- Кассиоп (легенда о марсианских фонариках, легенда о кольцах Сатурна),
- Девочка N (легенда о радуге и роднике, легенда об обманутом ожидании),
- Граф де Валлей (Бродячие артисты),
- Маг Дэн (Легенда о старинных часах),
- дочь часовщика Ёка (Легенда о старинных часах),
- Бродячая артистка Лана (Бродячие артисты),
- бродячий артист Кай (Бродячие артисты),
- Юный моряк (легенда о домике моряка),
- Лучник Марвин (легенда о мостике дружбы)
- Менестрель (легенда о трех березках)
- Три березки (легенда о трех березках)
- Кактус Федя (легенда о брате и сестре, легенда о кактусе)

Каждый персонаж обладает спектром эмоций, каждый лепесток, кодируется предметом, словом или явлением. Это то что определяет персонажа, является хранилищем его души.

Каждый компонент кодирует одну из эмоций персонажа. Оберег персонажа соотносится со спектром эмоций по Плутчику – у каждого персонажа одна из эмоций воплощается в компоненте оберега, компоненты оберега засекречены и зашифрованы, но размещены на отрядном месте, так чтобы их можно было увидеть.

Отрядам предлагается включить компоненты оберега в оформление отрядного места. В первую неделю смены отрядам предстоит познакомиться с отрядными местами друг друга на гостеваниях, таким образом информация о компонентах оберега условно доступна всем отрядам, для младших отрядов предусмотрены «подсказки», уравнивающие их силы с отрядами более старшего возраста.

Участники отряда не могут поменять воплощение компонента, но могут самостоятельно выбрать через какую эмоцию и как согласно истории персонажа она проявляется.

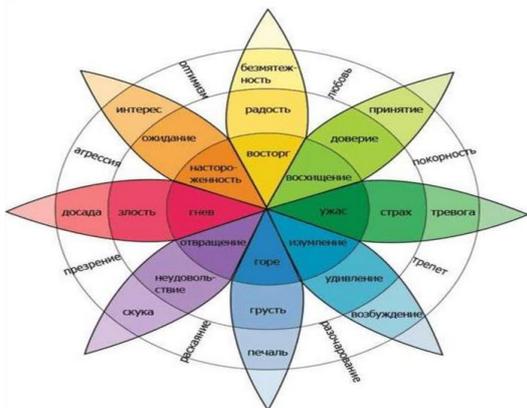


рис. 2. Спектр эмоций по Плутчику

У каждого персонажа есть сверхспособность – особое влияние на категорию «Друг или враг» - одна из категорий может полностью отменить отрицательное воздействие фактора или увеличить ценность положительного вдвое.

Эта способность распределяется случайным образом и активизируется после объяснения механизма действия через особенности персонажа.

Например, в первое воздействие отряду выпали «затяжные дожди», а персонаж отряда Кассиоп – свойство Кассиопа – зонтик радости (выбирается через базовую эмоцию персонажа, она может дублироваться у разных персонажей), отряд рисует защитную карточку, ламинирует ее и размещает у себя на игровой территории, перед размещением утверждает и фиксирует действие у организаторов. После экватора вводится процентное влияние защиты, так как отряды обзаводятся дружескими связями).

Для того, чтобы персонажи могли «договориться» между собой и обзавестись дружескими связями необходимо знать 3-4 любых компонента оберега персонажа.

Компоненты оберега:

- Песня,
- Книга,
- Украшение,
- Дерево,
- Природный объект,
- Животное,
- Предмет одежды,
- Строение,

Игровое целеполагание и подведение итогов смены

Многообразие игровых моделей и механик позволяет определить регулировать интенсивность участия в игровой модели и вести количественный и качественный рейтинг смены, каждый участник самостоятельно может решить получилось ли у него достичь заветной цели в течение смены.

Итог смены для каждого отряда определяется по достижению заветной цели персонажа, зеленого человечка и самого отряда:

1.заветная цель персонажа

Каждый персонаж обладает заветной целью – сам персонаж и/или его друзья должны стать частью цветочного круга – получить красную, черную, желтую, зеленую, синюю или белую корону (по аналогии с технологией «Шесть шляп мышления» Э. Де Боно) на Цветочном балу.

2.заветная цель зеленого человечка

Помимо этого зеленый человечек, сопровождающий персонажа также имеет свою заветную цель - создать цветочный круг из наиболее подходящих персонажей (определяют участники отряда на игре «Заповедный край»).

3.заветная цель отряда

Заветная цель отряда – создать наиболее сильную по запасу жизненной силы заповедную территорию.

В результате вовлечения в игровую модель смены каждый участник сможет:

- приобрести бесценный опыт командной работы, взаимодействия с группами людей в качестве ведущего и/или организатора,
- максимально реализовать свой творческий потенциал и потребности в общении,
- совершить большое число коммуникационных взаимодействий, что не только значительно расширит круг общения каждого участника, но и позволит развить коммуникационные навыки.,
- сформирует целостное представление о возможностях собственной личности и расширит социально-значимый опыт самоорганизации, самореализации и самооценки.

Этапы реализации 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.

Цели и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития личностного и творческого потенциала ребенка на основе его интересов и способностей через включение в реализацию игровой модели смены.

Задачи смены:

Обучающие:

- Обучение навыкам селф-менеджмента и навыкам изучения собственных ресурсов, в том числе навыкам ведения здорового образа жизни;
- 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;
- Развитие коммуникативной компетенции через направленную социализацию.

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, ведение здорового образа жизни) и собственных ресурсов
- 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 неизвестного, 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

Язык реализации

Программа реализуется на русском языке.

Срок реализации программы

Программа реализуется 21 календарный день

Формы организации и проведения программы

Форма организации и проведения программы	Формы организации: групповая, коллективная, индивидуальная 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
Вид и форма контроля, форма предъявления результатов	Виды контроля: текущий (по итогам каждого мероприятия, рефлексия на огоньках); итоговый (анкетирование, тестирование, подведение итогов и результатов смены на заключительном огоньке) Форма предъявления результата: УМК, отчет по итогам смены, фото- и видеоматериалы, артефакты для отрядных персонажей, созданные по заданным параметрам, арт-объекты и творческие материалы по итогам выполнения заданий игровой модели смены

Методы и средства обучения

Методы и приемы	Словесные методы: объяснение, рассказ, беседа Наглядные: демонстрация фото и видео-презентаций, выставка творческих работ Практические: интерактивные занятия, игра-практикум, спортивные игры, игры на местности, интеллектуально-творческие игры, сюжетно-ролевые игры.
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.

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.

Во время подготовки к смене и во время самой смены для вожатых проводятся занятия в системе ШВМ (школы вожатского мастерства), групповые и индивидуальные консультации по подготовке и проведению отрядной работы.

ХОД РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

План ключевых событий

	Перечень мероприятий			
	Направление «Нравственно-эстетическое»	Направление «Гибкие» компетенции»	Направление «Спортивно-оздоровительная деятельность»	Направление «Коллективно-творческая деятельность»
	Командная игра «Неуловимая красота – мир растений»	Игры в отряде на взаимодействие	Утренняя зарядка	Традиционный дружинный сбор «Здравствуй, «Зеркальный»!/ «До свидания, «Зеркальный»!
	Конкурс песчаных скульптур «Волшебное»	Экономическая игра в формате ярмарки	Спортивные игры-турниры: пионербол, волейбол, баскетбол, футбол	Вечер песен и легенд «Чайная церемония»
	Радиоэффиры «Шепот трав»	Командная игра по территории в трех частях «Урожай», ч. 1 – «Семена»	Командные соревнования «Радиальные веселые старты»	Коллективно-творческое дело «Музей Невосковых Фигур. Зеленые человечки»
	Занятия по интересам (кружки)	Командная игра по территории в трех частях «Урожай», ч. 2 – «Разнотравье»	Командная игра-соревнование «Цветик-семицветик»	Фотокросс «Лепится нелепица»
	Конкурс фотокомиксов «Фотосинтез»	Командная игра по территории в трех частях «Урожай», ч. 3 – «Жатва»	Прогулки по территории лагеря	Гостевания «По ту сторону изгороди»
		Сюжетная ролевая игра «Бал цветов»	Командная игра «Заповедный край»	

Краткое содержание ключевых мероприятий

Направление «Нравственно-эстетическое»

Игра-квест «Неуловимая красота. Мир растений»

Командная интеллектуальная игра-квест на знакомство с шедеврами мировой художественной культуры, использующих образы из мира растений, на развитие памяти и внимания.

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

Конкурс песчаных скульптур «Волшебное»

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.

Радиоэффры «Шепот трав»

Каждый день в основной период смены по радио участникам смены предлагается небольшое творческое коллективное или индивидуальное задание, завязанное на сюжет книг или сюжетный поворот смены, которое выполняется отрядами или отдельными участниками и отслеживается в открытой группе смены.

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

Кружки смены и 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 фотокомиксов «Фотосинтез»

Участники смены создают антураж и серию сюжетно связанных инсценированных фотоиллюстрации с последующей публикацией в открытой группе смены

Педагогическая задача: Предъявление коллективного творчества отряда другим участникам смены.

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 в формате ярмарки

Участникам отрядов предлагается открыть свои ремесленные мастерские, лавки, предоставить игровые услуги в обмен на оплату игровой валютой смены.

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

Командная игра по территории «Урожай» в трех частях («Семена», «Разнотравье», «Жатва»)

Отряд разбивается на команды и проходит творческие командные испытания для получения «урожая» отряда. Большое внимание уделяется выстраиванию причинно-следственных связей алгоритму получения урожая, каждый компонент рассматривается игровыми средствами отдельно для актуализации получаемого в процессе игры опыта

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

Сюжетная ролевая игра «Бал Цветов»

Участники смены готовят костюмы и учатся танцам в парах в течение смены, на игре участники смены объединяются в команды, поддерживающие разных персонажей,

каждый персонаж в течение бала должен выполнить свою заветную цель, состоящую из коллективной активности, владения игровым артефактом, получением игрового статуса через участие в гостиных и танцах бала

Педагогическая задача: создание условий для развития навыка эффективного взаимодействия в команде, развитие критического мышления и эмоционального интеллекта, создание воспитывающей среды для самореализации

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 утренних 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.

Спортивное соревнования по футболу, волейболу, баскетболу

Командные соревнования в известных видах спорта

Педагогическая задача: создание условий для развития командообразования и физических способностей

Спортивное соревнование «Радиальные Веселые старты»

Командные соревнования в форме шуточных спортивных эстафет.

Педагогическая задача: создание условий для развития командообразования и физических способностей

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.

Командная игра «Заповедный край»

Участники отряда на скорость проходят полосу препятствий, имитирующих или объясняющих процессы и явления природных условий

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

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.

Вечер песен и легенд «Чайная церемония»

Отряд инсценирует сюжет былины или легенды славянского фольклора в рамках одной песни, которую участники отряда также подбирают и видоизменяют при необходимости самостоятельно

Педагогическая задача: развитие интеллектуального и творческого потенциала участников смены.

Коллективно-творческое дело «Музей Невосковых Фигур. Зеленые человечки»

Отряд получает тематику для создания живых сюжетных скульптур в заданной тематике: костюм зеленого человечка, головной убор зеленого человечка, аксессуар/украшение зеленого человечка и предъявляет свой разработанный творческий проект в рамках общего сценария, где каждую позицию защищает персонаж отряда.

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

Фотокросс «Лепится нелепица»

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

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

Гостевания «По ту сторону изгороди»

Каждый отряд оформляет отрядное место и готовит творческую информационно-развлекательную программу для встречи гостей, обеспечивающую интерактивное взаимодействие с гостями разного возраста из разных отрядов по выбранной теме.

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

Вид и форма отчетных материалов

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.

Отчетными материалами смены выступают:

- 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.

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.

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.

Понятийный аппарат смены

«Гибкие» компетенции или мягкие компетенции (англ. *softskills*) - 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.

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 сборе.

Не только потому, что «общий сбор — высший орган коллектива» (то есть решение общего сбора — 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.

Система самоуправления

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

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

Совет Физоргов – совет, отвечающий за организацию спортивных соревнований смены.

Инфо Совет – совет, распространяющий игровые правила, собирающий фото и видео материалы смены.

Совет Эстетики– совет, участвующий в оценке арт-объектов отрядов, координирующий и отслеживающий работу по оформлению отрядного места.

Совет Командиров– совет, распределяющий жизненную силу, предоставляет информацию для дружинного рейтинга.

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.

Список используемой литературы

Литература по концептуальным основам, методикам и технологиям смены:

1. Цингер А. Занимательная ботаника. Изд-во «Наше завтра», 2022 г. – 296 с
2. Дорощев М. Джебайские техники/ под ред. Рапорт Т. Изд-во: Манн, Иванов и Фербер, 2022 г.
3. Куприянов Б., Миновская О., Ручко Л. Ролевая игра в детском загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены. Издательство «Владос», 2010 г
4. Куприянов, Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры : практическое пособие для вузов / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 215 с.
5. Сапольски Р. Биология добра и зла: Как наука объясняет наши поступки / Роберт Сапольски; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2019. — 766 с.
6. Современные образовательные технологии : учебное пособие для вузов / Е. Н. Ашанина [и др.] ; под редакцией Е. Н. Ашаниной, О. В. Васиной, С. П. Ежова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 165 с.
7. Барисо Дж. EQ. Эмоциональный интеллект на практике. Как управлять своими эмоциями и не позволять им управлять. пер. Гардт А. Н., под ред. Ланцовой Е. Изд-во: Бомбора, 2019 г.- 240 с.
8. Тит Нат Хан. Жить в мире. Искусство общения и взаимодействия. Пер: Гиматова Юлия. Изд-во: Манн, Иванов и Фербер, 2021 г.

Литература для моделирования игрового пространства смены:

1. Методическое пособие «Зеркальный круглый год», «Здесь рождаются легенды»
2. Методическое пособие «40 легендарных лет (легенды «Зеркального»)»
3. Методическое пособие «Там на неведомых дорожках» (путеводитель по растительному и животному миру «Зеркального»)»
4. Токмакова И. П. Маруся еще вернется. Москва: Изд-во «Детская литература» 1991 год

Интернет ресурсы в помощь вожатому:

1. Открытый методический кабинет <http://metkab.anichkov.ru/>
2. Вожатый.RU - <http://www.vozhatyj.ru/>
3. Летний лагерь - <http://summercamp.ru>
4. Вожатский сундучок <https://vk.com/kidsummercamp>
5. Практики будущего https://vk.com/practicing_futures
Антипедагогика - Школа вожатого - <http://antipedagogika.com/category/shkola-vozhatogo/>
6. Сайт для вожатых «Планерочка» - <http://planerochka.org/>
7. Вожатый.RU - <http://www.vozhatyj.ru/>

3-ая летняя смена «Заветная цель» -проект С 14.07 по 03.08.2023					УТВЕРЖДАЮ « _____ » _____ директор ЗЦДЮТ «Зеркальный» 2023 г.А. В. Николаев	
понедельник -31 июля	вторник- 01 августа	среда- 02 августа	четверг- 03 августа	пятница- 14 июля	суббота – 15 июля	воскресение – 16 июля
<p><i>Утро</i> 9.40 – торжественная линейка в честь ВМФ (отв. МК «Юнга», Крючкова В. А., РКС) 12.00- Водный парад (отв. МК «Юнга», РКС) с 12.30- Репетиция танцев к балу по графику (отв. Харитонова А. А., Зинченко А. М.)</p>	<p><i>Утро</i> 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отпр, Ануфриева К. С., РКС) С 10.00 Занятия по профилю Кружки (мл, ср)- Игры на свежем воздухе (мл, ср., ст.) Спортивные соревнования в отряде (мл, ср, ст)</p>	<p><i>Утро</i> С 10.00 Занятия по профилю Репетиция к 33 по графику (отв. Крючкова В. А.)</p>	<p><i>Сбор вещей</i> Сдача комнат Поход на разбитое сердце Прогулка по территории Итоговое анкетирование Прощальная Светлана (отв. РКС)</p>	<p><i>Утро</i> 8.30 - Сбор у Аничкова Дворца 9.30- Отъезд в «Зеркальный» 11.30-12.00- Прибытие 12.00- расселение и оргхоз-сбор (отв. отрвож. и восп.)</p>	<p><i>Утро</i> С 10.00 Занятия по профилю Кружки (мл, ср)- Игры на знакомство и взаимодействие</p>	<p><i>Утро</i> 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отпр, Ануфриева К. С., РКС) С 10.00 Занятия по профилю Кружки (мл, ср)- Игры на свежем воздухе (мл, ср., ст.) Спортивные соревнования в отряде (мл, ср, ст) 11.30 – вводная игра по территории «Ключи к пониманию»(отв. отпр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>
<p><i>День</i> 17.30 – сюжетная ролевая игра «Бал цветов» - (отв. Чугунова Н. В., Зинченко А. М., РКС.)</p>	<p><i>День</i> 15.30- Итоговая творческая встреча по сюжету «Узелок на память»(отв. Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p><i>День</i> 17.00 – прощальная акция «До свидания, «Зеркальный»! (отв. Чугунова Н. В., отпр. вож и воспитатели) 18.00- ЛЗСна пионерской линейке с соблюдением дистанции (отв. Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p><i>День</i> ОТЪЕЗД</p>	<p><i>День</i> Занятия по профилю Экскурсия по территории Игры на знакомство и взаимодействие 18.00- концерт-экспромт «С днем рождения, «Зеркальный» - (отв. Николаева Л. Н., Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p><i>День</i> 18.30- ЛОС – на пионерской линейке (отв. отпр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС.),</p>	<p><i>День</i> С 15.00- репетиции по графику(отв. Крючкова В. А., РКС) С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику (отв. Бубнова Д. С.) С 15.00- Старт верховных советов(отв. Чугунова Н. В.)</p>
<p><i>Вечер</i> 19.45 – сюжетная ролевая игра «Бал цветов» - (отв. Чугунова Н. В., Зинченко А. М., РКС.)</p>	<p><i>Вечер</i> 19.45 – Прощальная дискотека (отв. отпр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p><i>Вечер</i> 19.45 - -Прощальный огонек в отрядах – о/м(отв. отпр. вож. и восп..)</p>	<p><i>Вечер</i> Ужин с родителями</p>	<p><i>Вечер</i> 19.45 – Огоньки знакомства в отрядах «Перекресток» – о/м(отв. отрвож. и восп.)</p>	<p><i>Вечер</i> 19.45 – Дискотека (отв. Чугунова Н. В., вож и восп., РКС)</p>	<p><i>Вечер</i> 19.45- традиционный дружинный сбор «Здравствуй, Зеркальный» (отв. отпр. вож. и восп., Крючкова В. А., РКС)</p>

понедельник – 17 июля	вторник- 18 июля	среда- 19 июля	четверг- 20 июля	пятница- 21 июля	суббота – 22 июля	воскресение –23 июля
<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отр, Тюмакова Е. С., РКС) С 10.00 - Занятия по профилю с 10.00 - Кружки (отв. Савченко Л. П.) С 10.30 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.) 12.00- Игротека от клуба «Стажер» (отв. Максимова С. М., РКС) 13.00- Радиоэфир «Шепот трав» (отв. РКС, Чугунова Н. В.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отр, __Харитонова А. А., РКС) С 10.00 - Занятия по профилю с 10.00 - Кружки (отв. Савченко Л. П.) С 10.00 – конкурс песчаных скульптур – пляж (отв. Хартукова А.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отр, Ануфриева К. С., РКС) С 10.00 Занятия по профилю Кружки (мл, ср)- Игры на свежем воздухе (мл, ср., ст.) 12.00 – конкурс рисунков на асфальте «Герб»(отв. отр. вож. и восп. Чугунова Н. В.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отр, Тюмакова Е. С., РКС) С 10.00 Занятия по профилю Кружки (мл, ср)- Игры на свежем воздухе (мл, ср., ст.) С 11.30 - Кастинг к концерту талантов «Зрителям посвящается» (отв.РКС, Крючкова В. А., Хартукова А.) 12.00- Игротека от клуба «Стажер» (отв. Максимова С. М., РКС)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отр, __, Харитонова А. А., РКС) С 10.00 Занятия по профилю Кружки (мл, ср)- Игры на свежем воздухе (мл, ср., ст.) С 11.00 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.) 12.00- Гостевания по профилю(отв. прикомандированные педагоги, отр. вож и восп.) 12.45- Радиоэфир «Шепот трав»(отв. РКС, Чугунова Н. В.)</p>	<p>ЭКВАТОР Утро 9.40 – Торжественная линейка экватора (отв. __ отр, __Ануфриева К. С., Хартукова А., РКС) С 10.30 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.) 12.00- фотокросс по территории «Лепится Нелепица» (отв. Зинченко А. М., РКС.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __ отр, Тюмакова Е. С., РКС) С 10.30 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.) 12.30- Радиоэфир «Поговаривают» (отв. РКС, Чугунова Н. В.) 12.30 – Фотокомикс «Фотосинтез» (отв. Зинченко А. М.)</p>
<p>День С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.) С 15.30 – регистрация на «Ярмарку»(отв. отр. вож. и восп., Латыш А. А., РКС)</p>	<p>День 15.30- Радиоэфир «Шепот трав»(отв. РКС, Капов А. М) С 16.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p>	<p>День 15.30- Радиоэфир «Шепот трав»(отв. РКС, Капов А. М) 16.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.) С 16.30 - Сюжетные встречи – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.)</p>	<p>День 15.30- Радиоэфир «Шепот трав»(отв. РКС, Капов А. М) С 16.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.) С 16.30 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.)</p>	<p>День С 16.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.) 17.30 – игра «Музей невосковых фигур. Зеленые человечки» (отв. отр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p>День 15.00-Радиальные веселые старты (отв. Бубнова Д. С.) 17.30- концерт талантов «Зрителям посвящается»- ККЗ (отв. Крючкова В. А., КРС)</p>	<p>День С 15.00- командная игра-соревнование «Цветик-семицветик» по отрядам(отв. Бубнова Д. С.) 17.30 – командная игра «Заповедный край»(отв. Чугунова Н. В., вож и восп., РКС)</p>
<p>Вечер 19.45 – экономическая игра «Ярмарка» (отв. отр. вож. и восп. Латыш А. А., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – Отрядное дело (отр. вож. и восп..)</p>	<p>Вечер 19.45 – Дисотека инсценированных песен «Ловите бит»(отв. отр. вож и восп., Хартукова А., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – вечер песен и легенд «Чайная церемония»(отв. отр. вож. и восп, Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – Отрядное дело (отрвож. и восп..)</p>	<p>Вечер 19.45 – Огонек ЭКВАТОРА (отрвож. и восп..)</p>	<p>Вечер 19.45 – Дисотека «Вне времени»(отв. отр. вож и восп., Хартукова А., РКС)</p>

понедельник – 24 июля	вторник- 25 июля	среда- 26 июля	четверг- 27 июля	пятница- 28 июля	суббота – 29 июля	воскресение –30 июля
<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Ануфриева К. С., РКС)</p> <p>С 10.30 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.)</p> <p>12.00- Игротека от клуба «Стажер» (отв. Максимова С. М., РКС)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Томакова Е. С., РКС)</p> <p>С 12.00- инструктаж к командной игре ч. 1 по графику(отв. Латыш А., Зинченко А. М.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Харитонова А. А., РКС)</p> <p>12.00- Игротека от клуба «Стажер» (отв. Максимова С. М., РКС)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Ануфриева К. С., РКС)С</p> <p>С 12.00- инструктаж к командной игре ч. 1 по графику(отв. Латыш А. А., Зинченко А. М.)</p> <p>С 12.00 - Репетиции танцев к балу (отв. Харитонова А. А., Крючкова В. А.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Томакова Е. С., РКС)</p> <p>С 10.30 - Сюжетные встречи – – (отв. Латыш А., Зинченко А. М., Чугунова Н. В.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Харитонова А. А., РКС)</p> <p>С 12.00- инструктаж к командной игре ч. 3 по графику(отв. Латыш А. А., Зинченко А. М.)</p>	<p>Утро 9.40 – Утренняя линейка (отв. __отр, Ануфриева К. С., РКС)</p> <p>С 12.00 - Репетиции танцев к балу (отв. Харитонова А. А., Крючкова В. А.)</p>
<p>День С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p> <p>15.30- Радиоэфир «Шепот трав» (отв. РКС, Капов Д. М)</p>	<p>День С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p> <p>15.30- Радиоэфир «Шепот трав» (отв. РКС, Капов Д. М)</p>	<p>День 15.30- Радиоэфир «Шепот трав» (отв. РКС, Капов Д. М)</p> <p>С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p>	<p>День С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p> <p>15.30- Радиоэфир «Шепот трав» (отв. РКС, Капов Д. М)</p>	<p>День С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p> <p>С 15.00 - Репетиции танцев к балу (отв. Харитонова А. А., Крючкова В. А.)</p>	<p>День С 15.00- Спортивные игры и соревнования по графику(отв. Бубнова Д. С.)</p> <p>17.30 – интеллектуальная игра (отв. Чугунова Н. В., РКС.)</p>	<p>День 17.30 – командная игра- стратегия «Урожай» - ч. 3 «Жатва» (отв. отр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>
<p>Вечер 19.45 – Командная игра по отрядам «Неуловимая красота»(отв. Зинченко А. М., вож и восп., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – Гостевания «По ту сторону изгороди»(отв. отр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – командная игра- стратегия «Урожай» - ч. 1 «Семена» (отв. отр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – Дискотека Хвойная (отв. отр. вож. и восп., Хартукова А., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – командная игра- стратегия «Урожай» - ч. 2 «Разнотравье» (отв. отр. вож. и восп., Чугунова Н. В., РКС)</p>	<p>Вечер 19.45 – отрядное дело (отв. отр. вож. и восп.)</p>	<p>Вечер 19.45 – Дискотека Солнечная (отв. отр. вож. и восп., Хартукова А., РКС)</p>