

ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

 Мясников А.Ю.

« 30 » апреля 2024 г

ПРОГРАММА

4-ой летней каникулярной смены естественнонаучной направленности  
«Чья планета?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Кондрашенко О. Н., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 16.07.2024 по 29.07.2024

Тюмень, 2024

ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО–  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

\_\_\_\_\_ Мясников А.Ю.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 г

ПРОГРАММА

4-ой летней каникулярной смены естественнонаучной направленности

«Чья планета?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Кондрашенко О. Н., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 16.07.2024 по 29.07.2024

Тюмень, 2024

## Содержание программы

<u>1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ</u> .....	3
<u>2. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ ПРОГРАММЫ</u> .....	5
<u>3. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ</u> .....	6
3.1. Цель и задачи программы.....	6
3.2. Предполагаемые результаты программы .....	7
3.3. Критерии и способы оценки качества реализации .....	7
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	7
3.4. Методы оценки качества реализации .....	8
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	8
<u>4. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СЦЕНИРОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u> .....	10
<u>5.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u> .....	14
5.1. Общий сюжет. Предыстория общего мира. ....	14
5.2. Описание игровых миров для смен .....	23
5.3. Описание игровых миров .....	25
<u>6. СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ</u> .....	34
<u>7. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u> .....	35
<u>8. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u> .....	35
<u>9. ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО–ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ</u>	36
<u>10.НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u> .....	41
<u>11. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В АНО ДООЦ «АЛЫЕ ПАРУСА»</u> .....	43
<u>12.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</u> .....	47

## 1. Актуальность программы

«Если бы там, с других миров смотрели на Землю, вряд ли бы они захотели контактировать с нами, по крайней мере, за семь тысяч лет письменной истории, никто не создал столько способов убийства себе подобных, как это неразумное человечество на планете Земля...» – Владимир Михайлович Зазнобин, профессор, доцент Санкт-Петербургского государственного университета.

Действительно, ведь даже если говорить о современных фантастических рассказах, сериалах или фильмах, которые сегодня так популярны среди детей и молодёжи, то невозможно не обратить внимания на одну важную деталь. Большинство сюжетных линий построено на агрессивности инопланетных созданий, основной целью прибытия на Землю которых является истребление человеческой расы и захват планеты. Земляне же, в данных фильмах также, в основном, принимают кардинальные меры. На площади известных городов выезжают танки, выбегают люди в форме и с оружием, и перед нами разворачивается сцена боевых действий с «чужаками» из другой Галактики, ради которой вышеуказанная молодёжь и покупает билеты в кино.

Насмотревшись на пропаганду агрессии, страха и состояния небезопасности, стоит ли говорить о том, что происходит в голове у тех, кто посвятил два часа своей жизни на просмотр или прочтение такого контента?

«Хочешь быть здоров физически, следи за тем, чтобы твои мысли, твоё отношение к окружающим было только гармоничным, позитивным...» – отметил на одной из идеологических конференций Александр Усанин, писатель, общественный деятель, социальный философ, ученик Рузаны Семёновны Сысоевой, последней ученицы советского мыслителя В.И. Вернадского.

Сделать так, чтобы современная молодёжь и подрастающее поколение имело гармоничные и позитивные отношения, а следовательно, физическое и психическое здоровье, необходимо разрабатывать социальные проекты на мировоззренческом уровне обобщенных средств управления.

Термин «ноосфера» был введен советским мыслителем В.И. Вернадским в начале XX века. Под ноосферой мыслитель подразумевал естественный этап развития биосферы планеты. Ноосфера – это сфера взаимодействия общества и природы, в границах которой разумная человеческая деятельность становится определяющим фактором развития. В дословном переводе ноосфера – это сфера разума.

Вернадский считал, что человечество находится на пороге к такому этапу, когда мысль человека будет главной действующей силой развития биосферы. В работе академик опирался на деятельность своего учителя, Павлова Ивана Петровича, который сформулировал идею о

том, что человечество стало силой идеологического масштаба, а также на утверждении о том, что психика человека становится главной действующей силой Чарльза Шухерта. Вернадский объединил это учение и сформулировал новое понятие.

Основные положения данного учения:

- Развитие науки является решающей силой, которой человек изменяет биосферу, в которой сам обитает;
- Изменения биосферы неизбежно происходят с обогащением научными знаниями;
- Средой обитания человечества является организованная оболочка биосфера. Поэтому изменения в ней в результате деятельности человека, как решающей силы, является закономерным процессом перехода в ноосферу;
- Исходным пунктом в познании Вселенной является человек, поскольку его возникновение связано с главным процессом эволюции космического вещества.

Научное и практическое значение И.В. Вернадского, как основателя учения о ноосфере, состоит в том, что он впервые глубоко обосновал единство человека и биосферы. Человеку следует соизмерять свои потребности с возможностями биосферы. Воздействие на неё должно быть дозировано разумом в ходе эволюции биосферы и общества.

Сознание людей, объединяясь создает одно энергоинформационное поле, которое в зависимости от своего потенциала оказывает воздействие на силы природы. Когда люди заботятся друг о друге – это вызывает соответствующую реакцию сил природы, то есть, природа начинает создавать все необходимые условия для человека. Если люди противопоставляют интересы друг другу, воюют, проявляют агрессию, в таком случае агрессию проявляет и сама природа. Землетрясения, цунами, катастрофы – это все реакция природы на отсутствие здоровых отношений между людьми.

Об этом же говорится в древних индийских эпосах. В древности подданные могли предъявить претензию правителю, если вдруг засуха или не урожай. Это означало, что в государстве нарушены отношения между людьми. Обязанность правителя – следить за тем, чтобы между людьми были хорошие отношения.

«Сейчас ноосфера – это другой новый организм, который возник на базе разума человеческого интеллекта и этот интеллект продвинул человеческую мысль и организацию не в пользу сохранения биосферы и не в пользу планеты, а в некую ЭГО-структуру развития своей собственности. И сегодня, если вы посмотрите на планету, то разногласия и противоречия между геополитическими полюсами относятся не к биосфере и уже не к ноосфере, а к некротфере. Некротферное движение на планете земля – это очень опасный период. Пока мы ищем физические свойства, на уровне субатомов, атомов, полей, сущность самой ноосферы остается без научного глубокого обобщения. Современное научное

сообщество разделилось. И очень большое количество финансируемых и государственных, частных компаний обслуживают интересы отдельных геополитических полюсов и развитие ядерных, лазерных, полевых и других свойств становится серьезным противоречием между биосферой и ноосферой...» – заявил академик РАНН, Влаиль Петрович Казначеев к 150-летию В.И. Вернадского в 2013 году.

Также академик назвал рукописи В.И. Вернадского бесценными и высказал необходимость поднимать их и продвигать данные идеи в современном обществе.

Программа четвертой летней смены естественнонаучной направленности была разработана на учении В.И. Вернадского о ноосфере. Детский лагерь является уникальной площадкой, на которой есть все необходимые условия для того, чтобы погрузить детей в мир будущего, который будет соответствовать ноосферным характеристикам и, тем самым, научит их взаимодействию общества и природы, в границах которого разумная человеческая деятельность становится определяющим фактором развития.

## **2. Педагогическая идея программы**

**Новизной** программы является модель игрового взаимодействия детей на смене, которая представлена в формате единой сюжетно-ролевой игры. Каждый ребёнок, приехавший на смену, получает роль с игровой миссией, в соответствии с тем игровым миром, к которому принадлежит его отряд. Всего игровых миров – четыре. Каждый игровой мир написан в соответствии с возрастными особенностями детей, а роли и миссии подобраны таким образом, чтобы ребёнок не столкнулся с трудностью её реализации.

**Уникальностью** программы 4-ой летней смены «Чья планета?» является то, каким образом в правила игры вписан образовательный компонент. Дети не будут участвовать в специальных мастер-классах или отрядных работах для того, чтобы получить новые знания. Знания будут приобретаться детьми в ходе решения своих игровых миссий и социальных и экономических проблем игровых миров.

При разработке данной программы авторы также вдохновлялись «Теорией развивающего обучения» В. В. Давыдова и рассуждениями на тему «развивающего обучения» Л. С. Выготского. Развитие ребёнка реализуется – по Л. С. Выготскому – через «зоны ближайшего развития», которые формируются в процессе его обучения, в общении со взрослыми и товарищами. Это положение означает, что новое действие ребёнок самостоятельно сможет сделать лишь тогда, когда сделает это во взаимодействии с другими. Новая психическая функция станет собственным «индивидуальным продолжением» её выполнения в коллективной деятельности, организация которой и есть обучение. Благодаря данному формату проведения лагерной смены, у детей появится возможность больше посвятить свое время общению со сверстниками, ребятами более старшего возраста и со взрослыми, а в

процессе этого общения, совершать для себя все больше новых открытий в русле образовательного компонента программы.

### **3. Целевой блок программы**

#### **3.1. Цель и задачи программы**

**Цель:** формировать у детей образ ноосферы, как результат разумной деятельности человека.

**Задачи:**

##### **Организационные:**

1. Познакомить детей с историей и традициями АНО ДООЦ «Алые паруса» и предысторией игрового мира смены;
2. Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива;
3. Организовать для детей комплекс мероприятий, направленных на объяснение правил игры, знакомство с ролями и их игровыми миссиями;

##### **Образовательные:**

1. Исследовать с детьми закономерности развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.
2. Изучить с детьми историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых;
3. Составить с детьми образ ноосферы с учётом восполняемости природных ресурсов планеты.

##### **Оздоровительные:**

1. Укрепить здоровье детей и создать условия для приобретения навыков здорового образа жизни детьми посредством системы физкультурно–оздоровительных мероприятий;
2. Создать условия для сохранения и развития психического, эмоционального и социального здоровья детей через систему мероприятий и деятельность педагогов и психолога на смене;
3. Организовать оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления;

##### **Досуговые:**

1. Создать условия для формирования досуговой культуры у детей;
2. Познакомить детей с различными направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности, с последующим выбором ребёнка направления, которое его увлечет после смены в АНО ДООЦ «Алые паруса»;

3. Формировать у детей культурное воспитание, через комплекс досугово-развлекательных мероприятий.

### 3.2. Предполагаемые результаты программы

<b>Организационные:</b>	
Дети знают историю и традиции АНО ДООЦ «Алые паруса» и понимают предысторию игрового мира смены;	
В каждом отряде из группы детей сформирован временный детский коллектив в организационный период смены, в основном периоде смены – коллектив продолжает свое развитие до состояния команды, в заключительном – коллектив переходит в состояние команды;	
Дети знают и понимают правила ролевой игры, свои индивидуальные роли и их игровые миссии;	
<b>Образовательные:</b>	
Исследованы с детьми закономерности развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.	
Изучены с детьми историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых;	
Составлены с детьми образ ноосферы с учётом восполняемости природных ресурсов планеты.	
<b>Оздоровительные:</b>	
Укреплено здоровье детей и созданы условия для укрепления здоровья и приобретения навыков здорового образа жизни детьми;	
Сохранено и развито психическое, эмоциональное и социальное здоровье детей;	
Организован оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления детей;	
<b>Досуговые:</b>	
Созданы условия для формирования досуговой культуры у детей;	
Дети знают различными направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности и имеют представление о своем потенциальном увлечении;	
Дети знают о правилах культуры поведения во время досугово-развлекательных мероприятий.	

### 3.3. Критерии и способы оценки качества реализации образовательного компонента программы

Критерий	Показатель
----------	------------



<p>Знание закономерностей развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании;</li> <li>2. Размышления детей во время отрядной и общей рефлексии (фиксация результатов с помощью приложения «Ментиметр»/ «Облако слова»).</li> </ol>
<p>Знание истории развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых;</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании;</li> <li>2. Действия детей в ходе ролевой игры;</li> </ol>
<p>Составить с детьми образ ноосферы с учётом восполняемости природных ресурсов планеты.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании;</li> <li>2. Действия детей в ролевой игре;</li> </ol>

### **3.4. Методы оценки качества реализации**

#### **образовательного компонента программы**

1. Анкета (анализ эффективности будет происходить на основе сравнительного анализа ответов выездного и выездного анкетирования);
2. Метод «Облако слов» – это визуальное представление списка категорий или тегов, ключевых слов. С помощью «Облака слов» руководитель проекта может составить общую картину понимания образовательного компонента детьми, выявив, запомнившиеся им, наиболее важные слова.
3. Переход детьми к следующему событию игры и, как финальный результат – победа в игре. При «не попадании» детей в концепцию построения мира, где образ человека – неотъемлемая часть биосферы, в игре предусмотрены игровые карточки «Мастерский производ», которые будут показывать детям на примерах, негативные последствия принятых ими решений. Каждая карточка «Мастерского произвола» кардинально может изменить ход игры и помешать детям осуществить задуманное (или пойти в неверном направлении по ходу событий в игре).
4. Итоговая рефлексия, опрос – в конце игры, предусмотрена общая рефлексия с Мастерами игры, где с детьми будет проведена беседа об идее и смысле ролевой игры, в которой они смогли принять участие. Рефлексия будет по отрядная, а также по игровым мирам (разбор

с детьми основных задач, которые им необходимо было решить и способов решения различных изначальных проблем общества игрового мира).

#### **4. Проектирование и сценирование ролевой игры**

В данном разделе программы представлена методика, по которой происходило проектирование образовательной ролевой игры для смены. Прежде чем, описать методику, необходимо познакомиться с понятийным аппаратом организационного проекта игры.

##### **Признаки игры:**

- Игра происходит отдельно от всего остального. То есть, игра обязательно отделена от жизни, от текущих повседневных событий;
- Игра обязательно предполагает собственную активность участников игры. То есть в игре человек действует не по заданию, не по инструкции, а только сам, на свой страх и риск, по собственному желанию;
- Игра – это значимое для её участников действие. То есть, если выигрыш (удачное действие в игре) – это для человека не значимо, то он не играет;
- Игра обязательно предполагает наличие «игрового» (или «игрушечного») производства. В игре должно быть производство, которое не производит ничего значимого за пределами игры;
- Игра обязательно предполагает двойственность отношений игроков: есть отношения игровых персонажей (формальные и «производственные») и отношения людей, личностей.

**Таким образом, авторы программы понимают под игрой все, что соответствует пяти приведённым выше условиям.**

**Примечание 1:** в ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин «Мастер игры»);

**Примечание 2:** в ролевой игре основным механизмом «запуска» игры является «роль».

##### **Понятийный аппарат организационного проекта игры:**

1. **Роль** – это комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

**Примечание 3:** образно говоря, ролевою игрою можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой прописан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп игрокам.

Как это ни парадоксально, но серьёзным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт. Очень многие функции в работе педагога можно назвать «инспекторскими»: поддерживать дисциплину, следить за правильным и своевременным выполнением заданий. В игре «инспекторские» функции практически являются запрещенными: они разрушают саму игру.

Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но, в отличие от «классического» педагога, он лишен возможности прямого воздействия на игроков, он не может непосредственно приказать игрокам, наказать нарушителей, объявить, как нужно правильно действовать. Задача организатора игры сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала, объяснила» игра.

2. **Вводные** – совокупность информации об игре и игровой обстановке, которая предоставляется игроку на начало игры. Фактически это объяснение игроку смысла его роли, возможностей его роли, а также предоставление игроку дополнительной информации об игре и игровой обстановке, которую он должен знать по замыслу игры. Вводные бывают индивидуальными и групповыми.
3. **Загруз** – это раздача вводных игрокам. В большинстве случаев загруз является началом игры, поскольку задача мастера здесь – «ввести» игрока в роль, сделать так, чтобы правила и ограничения роли были игроком восприняты. В этом смысле загруз – не просто раздача инструкций, а маленькая игра, где мастер должен создать у игрока ощущение тайны, опасности, трудности, с которыми игрок столкнется в предстоящей игре. Кроме того, мастеру на загрузе важно «не сказать лишнего», не сообщить игроку нечто такое, чего он не может знать согласно своей роли.
4. **Игровой мир** – мир, в котором, по замыслу мастеров, происходят игровые события. Для успешной игры требуется наличие по крайней мере двух миров. Например, одна группа игроков играет «в средневековую войну», другая является «пришельцами» из космоса или будущего. Столкновение (необязательно военное) представителей двух или более игровых миров, собственно, и порождает игру. Игровой мир является основанием для задания в игре определенной группы ролей, имеющей свои внутренние взаимоотношения и объединенной общим отношением к другим группам ролей, к другим игровым мирам.
5. **Ключевые события игры** – ситуации, ради разыгрывания которых проводится игра, кульминация всех игровых событий. В качестве ключевого события игры выделяется нечто такое, что, по замыслу игры, обязательно должно состояться. Если организаторы игры имеют замысел, связанный с проведением расследования, то в качестве ключевого события можно взять судебное разбирательство. **Мастера имеют, как правило, «аварийные варианты» воздействия на игру, если ключевое событие под угрозой:** описание предполагаемого хода игры включает основные события игры и различные линии перехода от одного события к другому для разных групп игроков.
6. **Мастер Игры** – организатор игры, ответственный за ее проведение. Как правила, это руководители проекта. Чаще всего для проведения игры требуется организованная

работа группы людей – мастерской группы. Мастера, как правило, находятся вне игры, имеют четко оговоренные знаки отличия от игроков. В функции мастера на игре входит **отслеживание выполнения правил, а также разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций**, поэтому слово мастера на игре – закон.

7. **Мастерский персонаж** – игрок, выполняющий на игре определенные действия по четким инструкциям мастеров. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит ее запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем. Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли, произвести какое-либо воздействие. Их в таком случае также принято называть мастерскими персонажами. **В данной игре мастерские персонажи также являются двигателями событий в игре.** Мастерские персонажи – это педагоги-организаторы смены.
8. **Мастерский произвол** – некорректное вмешательство мастеров в ход игры. Действие мастеров признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Например, если мастер безо всяких на оснований объявляет игрока умершим в игре. **Мастерский произвол допустим лишь при невыполнении игроками правил игры.** В данной игре присутствуют карточки «Мастерского произвола», которые будут раскрывать детям негативные последствия их действий в игре.
9. **Сюжет** – виртуальная **предыстория игры**. Историческое событие или фрагмент литературного произведения, которые положены в основу замысла данной игры. Сюжет, во-первых, определяет, продолжением чего является данная игра, что было в игровом мире до начала игры. Во-вторых, сюжет определяет основные черты игровых миров в данной игре. В-третьих, сюжет определяет примерный состав ролей, необходимых в данной игре. **Сюжет игры в большинстве случаев известен всем игрокам, но возможен вариант, когда разные группы игроков имеют разные представления о сюжете, как например, в данной игре.**

**Методика делится на две части:** проектирование ролевой игры и сценирование ролевой игры.

#### **Проектирование ролевой игры**

1. Каждая ролевая игра (далее – РИ) может быть рассмотрена, как проект, направленный на достижение необходимой цели и решение определённых задач. С учетом этих цели и задач строится структура РИ.
2. Для реализации замысла необходимо создать и описать как минимум два мира, представители которых будут сталкиваться на плацдарме.

Понятно, что в каждом из этих игровых миров (далее – ИМ) существуют свои законы, нормы поведения, особые взаимоотношения между людьми и представления людей об устройстве мира.

3. Чтобы задать такой мир в игре, необходимо перенести отличия ИМ в правила (например, простолюдин обязан кланяться любому встречному дворянину), прибавить к этому требования к костюмам, антуражу и подготовить ряд текстов, позволяющим игрокам «почувствовать» тот мир, куда их приглашают (легенды, истории, документы).
4. Игровые миры могут относиться к одной временной эпохе, главное, чтобы правила миров отличались друг от друга, как и представление об устройстве мира у обитателей ИМ.
5. Параллельно с описанием ИМ складывается сюжет игры. Под сюжетом авторы понимают набор ролей, необходимых для реализации замысла игры в выбранных для игры мирах.
6. Разработка отдельной роли представляет для себя описание характеристики места данного персонажа в этом игровом мире, его взаимоотношений с другими персонажами, его знаний об игровом мире и о до игровых событиях.
7. Совокупность ролей, связанных одним действием являющимися реализацией части замысла, называется сюжетной линией.

**Примечание 4: рекомендуется делать в любой, даже самой простой игре несколько сюжетных линий, чтобы игроки могли в процессе игры переходить от одного типа действия к другому и иметь некоторый выбор способов действия.**

8. Следует понимать, что роли, оказавшиеся на пересечении сюжетных линий – это самые сложные роли. Примером такой роли может быть роль разведчика, который выдает себя за другого человека, т. е. ему необходимо одновременно совершать действия, подтверждающие его «легенду», и заниматься своим непосредственным делом.

#### **Сценирование ролевой игры**

- Для осуществления сценирования на бумаге, необходимо определить, какие роли являются ключевыми, а какие роли – второстепенными.

Затем, в коллективе, для которого реализуется игра необходимо выбрать наиболее активных детей – их наделять ключевыми ролями. Реальному лидеру лучше отдать статусное место «короля» в игре. И напротив – ребёнку, склонному к анализу происходящего, но не рвущемуся быть центром внимания, можно предоставить место, на котором необходимо разгадать какую-то загадку, понять нечто необычное.

- Распределение ролей **по усмотрению организаторов игры** применяется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных траекторий

развития учащихся, при наличии четкого представления об их зонах ближайшего развития.

- Существуют три основных способа введения человека в роль, превращения его в игрока: установка; театрализованное действие; предварительная игра.

Более простой вариант театрального сценирования можно подготовить силами игроков.

**Примечание 5:** например, игра должна начинаться с коронации, принесения присяги, обряда и тому подобных вещей. Порядок проведения этого эпизода может быть разработан и без участия мастеров или при их консультировании.

**Примечание 6:** театрализованное действие всегда служит дополнением к установке, а не заменяет ее, но с помощью такого эпизода иногда легче ввести людей в игру, нежели долго им что-то объясняя. Театральный вариант сценирования помогает людям почувствовать игровой мир, ощутить себя его жителями; в то же время мастера могут использовать этот эпизод для выдачи определенной информации, задания норм поведения и пр. При проведении театрализованного сценирования очень важна красота костюмов, антуража, действия, заставляющая переключить внимание участников игры на игровые реалии.

**Примечание 7:** проведение мини-игры с отдельным игроком или группой – это один способ введения игрока в игру. В этом случае также происходит установка, но Мастер выступает не в качестве человека «вне игры», а в роли персонажа, который беседует с игроками.

## **5. Организационный проект ролевой игры**

**Примечание 8:** полный организационный проект игры находится в приложениях.

### **5.1. Общий сюжет. Предыстория общего мира.**

Действие игры происходит в мире, где жители планеты Латерр являются основной движущей силой космических открытий. В период с 28 050 столетия по 29 600 столетия было освоено около 6 галактик («Млечный путь», «Большое Магелланово облако», «Галактика Андромеды», «Галактика Треугольника», «Малое Магелланово облако», «М49», «Галактика Веретено») и около 7 планет в разных галактиках. Жителям планеты Латерр предстоит освоить еще 15 необитаемых планет, с помощью различных технологий, которые на протяжении тысяч столетий открывают ученые на заселенных планетах.

Галактика «Большое Магелланово облако», в которой открыта планета Арб, Пирр и Посейдон до настоящего времени оставалась загадкой для жителей планеты Латерр. Дело в том, что эта галактика и планеты в ней была открыта в 27 000 столетии, как раз тот момент, когда на планете Латерр была угроза ядерной войны. То, до какого состояния общество само довело себя и планету, то, какой ущерб нанесло само себе, было не подвластно ни одной статистике.

Сильные мира сего уже опустили руки и настолько заиклились на борьбе за территорию, что и не заметили, как у них под носом были созданы два проекта.

Первый проект (начало реализации 27 000 столетие) – уже известный по игровому миру, «Ковчег», суть которого заключалась в спасении человека, как вида во Вселенной. Небольшой организованной группой людей были созданы 4 космических корабля с названиями в соответствии: «Ковчег-1» (отправлен на планету Пирр), «Ковчег-2» (отправлен на планету Арб), «Ковчег-4» (отправлен на планету Лето), «Ковчег-3» (отправлен в космос на планету Прометей, но из-за сбоя системы, сделал большой круг и вернулся на планету Латерр). Экипажами «Ковчегов» стали дети и педагоги с планеты Латерр. Основная миссия экипажей заключалась в освоении новой планеты и адаптации её для жизни человека. Экипажи при приземлении должны были подать сигнал на родную планету через систему Межгалактических Маяков. Система Межгалактических Маяков представляет собой остановочные космические станции на краях открытых галактик. Названия Маяков выбирались по принципу названия галактик и регистрировались таким образом: Межгалактический Маяк. Млечный путь. Координаты. Эти станции служили нейтральной территорией и были созданы для собраний «Совета Великого Кольца». «Совет Великого Кольца» – это сообщество выдающихся людей в той или иной сфере. В совет может вступить любой желающий, если он добился определенного успеха в своей сфере (например, защитил научную работу или создал полезное изобретение, которое можно использовать в целях развития космической отрасли и освоения необитаемых планет). Совет «Великого кольца» есть внутрипланетарный и внешнепланетарный. На данный момент в «Совете Великого Кольца» состоят выдающиеся ученые из разных областей с открытых и освоенных/полу-освоенных планет:

### **1. Галактика «Млечный путь». Планета Латерр:**

- **Доктор Лафремов** – доктор биологических наук, научный сотрудник Палеонтологического института. Палеонтология – это наука о жизни, существовавшей в прошлые геологические периоды (изучение того, как выглядела жизнь в прошлом; жизнь – это животные, растения, микроорганизмы). Занимается доказательством того, что вне зависимости от условий планеты, на ней так или иначе, возможна жизнь.

### **2. Галактика Андромеды. Планета Торманс:**

- **Доктор Профессор Родис** – доктор метеорологических наук, профессор. Климатолог. Известна как изобретатель способа рассеивания облаков. Таким образом, Родис пытается адаптировать климатические условия ближе к полюсам на планете Торманс для того, чтобы поселение людей смогло распределиться по планете равномерно.

### **3. Галактика Андромеды. Планета Гаррота:**



- **Профессор Мартынов** – доктор психологии, эксперт в области клинической психологии. Работал над установлением контакта со слизнями Гарроты. Справился успешно. Слизни и латеррианцы на данный момент легко уживаются на Гарроте (ранее – было несколько вспышек конфликтов между цивилизациями).

#### **4. Галактика Треугольника. Планета Владислава:**

- **Доктор Ляев** – доктор биологических наук. Занимается исследованием инопланетной низшей белковой жизни.

#### **5. Галактика Треугольника. Планета Крукс:**

- **Профессор Крукс** – далёкий предок первооткрывателя планеты Крукс. Инженер планетарных космических станций. Занимается разработкой космических станций, способных обеспечивать космонавтам долгое пребывание на планете без атмосферы.

#### **6. Галактика «Малое Магелланово Облако». Планета Надежда:**

- **Профессор Левингук** – доктор микро–биологических наук, профессор. Вирусолог, изучающий микроорганизмы, их физиологию, эволюцию. На данный момент решает на планете проблему с экологической катастрофой и генетической эпидемией.

#### **7. Галактика «М49». Планета Корриция:**

- **Профессор Репнин** – доктор географических наук, профессор, по направлению океанология. Занимается изучением проблемы океанов планеты Корриция. Пытается решить проблему с отсутствием жизни в океанах.

#### **8. Галактика «Веретено». Планета Шарак:**

- **Профессор Янгивелий** – астроном, изучает небесные тела, планеты, спутники и звезды, а также законы их движения в галактике Веретено. В связи с тем, что планета имеет специфичную атмосферу, он разработал множество методик, позволяющих получить достоверные данные, несмотря на рефракцию. Старается решить проблему пилотируемых полетов с планеты.

К сожалению, участники проекта «Ковчег» не смогли передать сигнал о прибытии на родную планету, так как по стечению странных (на самом деле не странных) обстоятельств, Межгалактические Маяки перестали работать. Оказалось, что дело в деятельности некой организации «Вечность», которая являлась параллельным проектом с «Ковчегом» и тоже была направлена на устранение последствий возможного ядерного конфликта на планете Латерр.

Проект «Вечность» (начало реализации 27 000 столетие) – это группа ученых, увлеченная темой путешествий во времени, была обеспокоена критической ситуацией на планете Латерр. Поэтому, они создали проект, целью которого было создание некоего «Бункера» вне времени и пространства, куда они собирались поместить население планеты для того, чтобы спасти большинство от страшной катастрофы. Но в ходе эксперимента был

создан аппарат – хронограф, который позволил людям, имеющим определённый ген перемещаться во времени. Данный ген передавался по наследству: в одной семье – по женской линии, в другой – по мужской. Как выяснилось, что тот, кто тестировал это устройство, оказался человеком из семьи с этим геном. Его звали Гордей Лесовик. После Гордея использовать хронограф пытались многие другие ученые из команды, но раз за разом получалось только у Гордея. Именно поэтому, возникла теория о некоем гене, который позволяет путешествовать во времени. Таким образом, исследования шли дальше и эту теорию смогли доказать. Все началось с экспериментов в лаборатории, Гордей Лесовик, используя сверх быстрый компьютер, который оперирует не битами (способными принимать значение либо 0, либо 1), а кубитами, имеющими значения одновременно и 0, и 1. Это позволило обрабатывать все возможные состояния одновременно, достигая существенного преимущества (квантового превосходства) над обычными компьютерами в ряде алгоритмов. Благодаря этому компьютеру удалось создать программу, способную существовать без вмешательства человека, в замкнутой системе «Энтропия». После этого Гордей Лесовик стал вмешиваться в данную систему, путём запуска еще одной такой же программы. Таким образом, первоначальная программа вернулась в исходное состояние на 1 секунду. Это был большой прорыв в путешествиях во времени. Далее, Гордей Лесовик более углубленно стал заниматься этими исследованиями и смог осуществить контроль над временем, в которое возвращалась эта программа. После программы группа учёных начала применять аналогию с компьютерной программой на атомах. Был создан некий ускоритель частиц, который позволил сделать серию успешных экспериментов и небольших путешествий во времени предметов и животных. Все дошло до того, что Гордей предложил себя на роль первого путешественника во времени.

Времени на пробные исследования не было, именно поэтому, теория о гене, позволяющем путешествовать во времени, раскрылась позже. Гордей действительно смог переместиться во времени, более того, вернуться назад без существенных изменений. Эксперимент увенчался успехом и под грифом «Секретно» продолжил своё существование. Гордей Лесовик собрал вокруг себя команду молодых, перспективных и увлеченных ученых и создал некое пространство, существующее вне времени под названием «Вечность».

«Вечность» стала некой могущественной организацией, находящейся, в открытом после экспериментов, темпоральном поле, способной осуществлять путешествия во времени. Гордея Лесовика, стали считать легендарным основателем «Вечности», благодаря которой были произведены прорывные исследования в математике и физике. На основе исследований удалось протянуть темпоральное поле далеко в будущее, когда Солнце превратилось в Сверхновую. Черпая энергию Сверхновой, организация обеспечила себя энергией для

## 1. Приложения

### Оглавление

<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.1. ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ</u> .....	2
ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ НА 14 ДНЕЙ (4 СМЕНА).....	2
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.2. АНКЕТА</u> .....	4
ВЪЕЗДНАЯ АНКЕТА .....	4
ВЫЕЗДНАЯ АНКЕТА.....	5
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.3. ИГРОВЫЕ РОЛИ</u> .....	5
Роли в игровом мире 1.....	5
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	9
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК).....	21
Роли в игровом мире 2. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР НОВОГО СВЕТА. ....	53
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	56
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 7 ОТРЯДОВ, ПО 28 ЧЕЛОВЕК).....	65
Роли в игровом мире 3. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ И ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ».....	121
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	125
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК).....	132
Роли в игровом мире 4. ПЛАНЕТА ЛАТЕРР. МИР ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ».....	273
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	275
РОЛИ ДЕТЕЙ.....	278
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.4. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ</u> .....	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 1. МИР ИНАКОВ).....	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 2. МИР НОВОГО СВЕТА) .....	323
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 3. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ..... ШПИОНОВ ИЗ «ВЕЧНОСТИ», ШПИОНОВ ИЗ «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ») .....	337
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.5. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ОРММ</u> .....	365
ПО РАБОТЕ НА 4-Й ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «ЧЬЯ ПЛАНЕТА?».....	366
14 ДНЕЙ.....	366
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.6. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ППО</u> .....	399
<u>ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОТДЕЛА ДЛЯ РАБОТЫ НА 4-ЕЙ ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «ЧЬЯ ПЛАНЕТА?»</u> .....	399
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.9. РЕЙТИНГОВЫЕ ТАБЛИЦЫ</u> .....	416





**Въездная анкета**

**Дорогой друг! Ты участник смены «Чья планета?»**

**Руководителю смены и твоим вожатым очень помогут твои ответы для проведения будущих смен!**

\_\_\_\_\_  
(Фамилия, имя)

\_\_\_\_\_  
(возраст)

\_\_\_\_\_  
(отряд)

1. Знаешь ли ты историю развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния?

Ответ:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Знаешь ли ты историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых?

Ответ:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Что такое ноосфера?

Ответ:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Выездная анкета

Дорогой друг! Ты участник смены «Чья планета?»

Руководителю смены и твоим вожатым очень помогут твои ответы для проведения будущих смен!

\_\_\_\_\_

(Фамилия, имя)

\_\_\_\_\_

(возраст)

\_\_\_\_\_

(отряд)

1. Знаешь ли ты историю развития Земли с момента образования земной коры до современного ее состояния?

Ответ:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Знаешь ли ты историю развития органического мира, вулканизма, метаморфизма, формирования месторождений полезных ископаемых?

Ответ:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Что такое ноосфера?

Ответ:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Приложение 1.3. Игровые роли.

#### Роли в игровом мире 1.

#### Младший школьный возраст.

#### МАСТЕР ИГРЫ

**Мастер игры** – это человек, не участвующий в игре, как персонаж. Организатор игры, ответственный за её проведение. Мастер, как правило, находится вне игры, имеет чётко оговоренные знаки отличия от игроков.

**Внешний вид:** мастер игры, как правило, одет в классический костюм (костюм–двойка) с жилеткой, на которой надпись «МАСТЕР ИГРЫ». Цвет жилетки определяет принадлежность мастера игры к тому или иному игровому миру.

Мастер игры мира Инаков – красный цвет жилета (1 причал).

### **Основной функционал:**

1. Отслеживание выполнения правил игры;
2. Разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций;
3. Право на «мастерский произвол»;
4. Подводить игроков к ключевым событиям игры своевременно (согласно сценарию игры);
5. Если ребёнок попадает в изолятор/его забирают на несколько дней, то роль этого ребёнка переходит Мастеру игры (и он становится Мастерским персонажем);
6. Если ребёнка забирают со смены, то задача Мастера игры перераспределить роль этого ребёнка другому участнику игры.

**\*Мастерский произвол** – это некорректное вмешательство мастера в ход игры. Действие мастера признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Пример: если мастер безо всяких на то оснований объявляет игрока «выбывшим из игры». **Мастерский произвол допустим при невыполнении игроками правил игры (до трёх нарушений).**

Ребёнок считается «выбывшим из игры» на конкретное игровое время в план–сетке (пример: игровое время с 10:00 до 12:00). «Выбывшего из игры» отправляют в реальную библиотеку для чтения книг (оборудованная игровая под библиотеку).

### **Перечень грубых нарушений:**

1. Причинение физического вреда другому игроку, мастерскому персонажу или мастеру;
2. Использование нецензурной лексики в адрес другого игрока, мастерского персонажа или мастера (вообще – любого человека и обстоятельства в игре);
3. Намеренный выход из игрового пространства (не считая случаев, касающиеся здоровья и жизнедеятельности – под контролем взрослых);
4. Нарушение игровых правил (до трёх нарушений).
5. Запрещается заниматься взяточничеством.

### **СЛОВО МАСТЕРА ИГРЫ – ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ.**

**Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).**

1. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего».



**Примечание:**

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет выдан бейдж с его именем и должностью, а также присвоена бандана определённого цвета:

**Мир Инаков:**

1. Орден «Матиков» – оранжевый;
2. Орден «Икиков» – жёлтый;
3. Орден «Михиков» – розовый;
4. Орден «Инжириков» – красный;
5. Орден «Атиков» – бордовый.

**Примечание:**

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/ следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

**Примечание:** у мастера игры в игровое время в обязательном порядке должны быть сценарий игры и роли всех детей.

Во время игрового времени:

1. Если мастеру игры подходят игроки и рассказывает ту информацию, которую по правилам нельзя говорить, то мастер игры выдает карточку «Пристально наблюдает»;
2. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему»;
3. Мастер игры выдает игрокам, занимающимся научными работами, страницы из альманаха. Но: перед этим игроки обращаются в библиотеку, запоминают всю