

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 3
От «25» марта 2026 г



УТВЕРЖДЕНА
Директор МБУДО «РЦДО»
Е.В. Бойцова **Е.В. Бойцова**
приказ №250301 от 25.03.2026г.

ПРОГРАММА
тематической смены (июнь 2026 года)
организации отдыха детей и их оздоровления
**«КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о
народной игрушке России»**
летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Солнечный»

Автор-разработчик:
коллектив МБУДО «РЦДО»

г. Кировск
2026 г.

Оглавление

1. РЕЗЮМЕ ПРОГРАММЫ	3
(для администрации, партнеров, родителей)	3
2. АННОТАЦИЯ	4
3. НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ	5
4. НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА	6
5. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	7
6. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	8
6.1. Актуальность и концептуальные основания	8
6.2. Цель и задачи программы	8
6.3. Принципы построения Программы	9
6.4. Планируемые результаты.....	10
7. СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	11
7.1. Матрица тематических модулей Программы	11
7.2. Обоснование структуры матрицы.....	13
8. АВТОРСКАЯ СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ «ЛИЧНОЕ ДЕЛО ДЕТЕКТИВА» (Адаптированная модель)	14
8.1. Общая идея и двухуровневая структура	14
8.2. Механика работы и наполнения	15
9. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	16
9.1 Организация режима дня и смены	16
9.2. Кадровое обеспечение и распределение ролей	18
9.4. Ресурсное обеспечение и бюджет (приблизительная смета)	21
9.5. Терминологический глоссарий программы (Единый речевой модуль)	22
10. ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ	23
10.1. Ожидаемые образовательные и социальные эффекты	24
10.2. Критерии и методы оценки эффективности	24
11. ЗАКЛЮЧЕНИЕ. ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ПРОГРАММЫ	26
12. ПРИЛОЖЕНИЯ	28

1. РЕЗЮМЕ ПРОГРАММЫ

(для администрации, партнеров, родителей)

1. Наименование: Программа тематической смены организации отдыха детей и их оздоровления «КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России» летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Солнечный» (далее – Программа)

2. Суть и формат: Инновационная Программа тематической смены летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Солнечный», где дети в возрасте 6.5-15 лет становятся «агентами детективного агентства». Их миссия — провести четыре культурологических «расследования» для установления происхождения, технологии и смысла традиционных игрушек из разных регионов России (Арктика, Центральная Россия, Кавказ, Поволжье). Формат сочетает игровой сюжет, проектную деятельность, практические мастер-классы и онлайн-встречи с носителями культур.

3. Срок и результат: Программа рассчитана на **4 недели (21 день)**. Итоговым продуктом является коллективный «**Архив культурных открытий**» — интерактивная выставка, объединяющая созданные игрушки, документальные «досье» по каждому делу и материалы телемостов.

4. Ключевые педагогические решения:

- **Принцип двойного кодирования:** Гармоничное сочетание увлекательной детективной игры и серьезного краеведческого исследования.

- **Глубокое средовое погружение:** Работа в тематических пространствах, стилизованных под традиционные жилища («Чум», «Изба», «Сакля», «Лавка»).

- **Авторская система мотивации «Личное дело детектива»:** Адаптированный инструмент (командное «Отрядное дело» и индивидуальный «Бланк вклада») для фиксации результатов, рефлексии и поощрения.

- **Прямой диалог культур:** Организация телемостов («экспертных интервью») с мастерами, краеведами и сверстниками из изучаемых регионов.

5. Соответствие государственным приоритетам: Программа является практическим инструментом для:

- Реализации **Года Единства народов России (2026)** через глубокое познание культурного наследия.

- Выполнения задач **Концепции развития дополнительного образования до 2030 года** (проектный подход, практико-ориентированность, цифровизация).

- **Патриотического и духовно-нравственного воспитания** путем формирования уважения к традициям и мастерам.

6. Ожидаемые эффекты:

- **Для детей:** Формирование «культурной грамотности», развитие исследовательских и коммуникативных навыков, воспитание уважения к многообразию культур России.

- **Для организации:** Создание уникального воспитательного продукта, установление сетевых партнерств, апробация тиражируемой модели содержательного летнего отдыха.

7. Принцип адаптивности и инклюзии: Программа построена на **принципе дифференциации и инклюзивности**. Все активности (мастер-классы, игры, задания в «Бланке вклада») разработаны с учетом **разных уровней сложности и форматов участия**. Это позволяет включать в проектную деятельность **детей с особыми образовательными потребностями (ОВЗ)**, обеспечивая каждому участнику посильную задачу и ситуацию успеха. Педагогический коллектив готов к адаптации материалов и коммуникации по запросу.

8. Готовность к реализации: Программа полностью структурирована, включает детальный тематический план, схемы кадрового и ресурсного обеспечения, критерии оценки. Готова к запуску в летней кампании 2026 года.

2. АННОТАЦИЯ

1. Название и суть проекта: Программа «КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России» — это летний исследовательский проект в формате тематической смены, где дети становятся «специалистами детективного агентства». Их миссия — расследовать происхождение, технологию и смысл традиционных игрушек ключевых регионов России. За смену (4 недели) участники проходят 4 полноценных «дела», результатом которых становится коллективный продукт — интерактивный «Архив культурных открытий».

2. Актуальность и соответствие государственной повестке:

- Является практическим инструментом реализации **Года Единства народов России (2026)**.

- Соответствует **Концепции развития дополнительного образования до 2030 года** (практико-ориентированность, проектный подход, использование цифровых технологий).

- Решает задачи **патриотического воспитания** через глубокое познание материальной культуры и налаживание живых связей между детьми из разных регионов.

3. Цель: Создать условия для оздоровительного отдыха и содержательного досуга детей через организацию увлекательной исследовательской деятельности, направленной на глубокое познание культурного наследия народов России.

4. Ключевые содержательные блоки (4 недели = 4 «дела»):

- **Дело №1. «Холодные узоры»:** Арктика и Сибирь (игрушки из меха и дерева).

- **Дело №2. «Голос земли»:** Центральная Россия (глиняные и деревянные игрушки).

- **Дело №3. «Горская тайна»:** Кавказ (игрушки-символы в костюмах).

- **Дело №4. «Степной след»:** Поволжье и Восток (войлочные и текстильные игрушки).

5. Инновационные методические решения:

- **Авторская система мотивации «Личное дело детектива»** в адаптированном формате («Отрядное дело» + «Бланк вклада»).

- **Принцип двойного кодирования:** сочетание игрового сюжета («Дело») и научного содержания («Концепция модуля»).

- **Глубокое погружение через среду:** Работа в тематических пространствах, стилизованных под традиционные жилища («Чум», «Изба», «Сакля», «Ярморочная площадь»).

- **Принцип инклюзивности:** Все задания имеют вариативные уровни сложности для включения детей с разными возможностями, включая ОВЗ.

6. Ожидаемые результаты:

- **Для детей:** Формирование «культурной грамотности», уважения к традициям, развитие исследовательских и коммуникативных навыков.

- **Для лагеря:** Создание уникального воспитательного продукта, установление партнёрских связей с учреждениями культуры.

- **Для системы отдыха:** Апробированная инклюзивная модель, готовая к тиражированию.

Программа представляет собой готовый, детально проработанный проект, сочетающий воспитательную глубину, современные педагогические технологии, принципы инклюзии и увлекательную для детей форму.

3. НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ

3.1. Научно-методические основания Программы

Программа «КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России» опирается на синтез современных педагогических подходов, что обеспечивает ее эффективность и соответствие актуальным образовательным трендам.

1. **Геймификация образовательного процесса:** Методологическая рамка программы построена на принципах геймификации (К. Вербах, Дж. Хантер), что предполагает использование игровых механик (сюжет, роли, уровни мастерства, система наград) в неигровом контексте для повышения мотивации и вовлеченности. Детективная метафора служит не просто украшением, а целостной игровой системой, где «расследование» — это образовательный квест, а «личное дело» — инструмент прогресса и обратной связи.

2. **Культурно-средовой и иммерсивный подход:** Программа реализует идеи средового подхода (Л.С. Выготский, Ю.С. Мануйлов), согласно которым образовательная среда выступает активным участником педагогического процесса. Создание тематических пространств («Чум», «Изба», «Сакля», «Лавка») обеспечивает глубокое контекстное погружение (иммерсию), позволяя детям не изучать культуру «со стороны», а «проживать» ее элементы через деятельность в аутентично стилизованной обстановке. Это способствует целостному, эмоционально-образному усвоению материала.

3. **Проектно-исследовательская деятельность:** Программа соответствует ключевым критериям: отталкивается от проблемного вопроса («В чем секрет этой игрушки?»); предполагает активный поиск информации и создание артефакта; предоставляет детям возможность выбора (в гипотезах, оформлении, элементах творчества); включает этапы рефлексии и публичной презентации значимого продукта («Архив культурных открытий»).

4. **Инклюзивный и дифференцированный подход:** Модель программы строится на принципах универсального дизайна в обучении, предусматривая разные пути вовлечения, разные способы представления информации и разные способы выражения полученных знаний. Это закладывает возможность адаптации для детей с разными образовательными потребностями без снижения содержательной планки.

Данные основания обеспечивают программе не только высокий воспитательный потенциал, но и научную обоснованность, делая ее моделью для тиражирования в современной системе дополнительного образования.

4. НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА

ПРОГРАММА тематической смены организации отдыха детей и их оздоровления **«КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России»** летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Солнечный» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Конституцией Российской Федерации;
2. Конвенцией о правах ребенка;
3. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
4. Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
5. Федеральным законом от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
6. Федеральным законом от 14.07.2022 № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
7. Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
8. Указом Президента Российской Федерации от 02.06.2021 № 400 «Об утверждении Стратегии национальной безопасности»;
9. Указом Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
10. Указом Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 "Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства"
11. Постановление Правительства Российской Федерации от 15.04.2021 № 605 «Об организации отдыха и оздоровления детей»
12. СанПиН 2.4.4.3172-24 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и отдыха детей»
13. Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 17.03.2025 №209 «Об утверждении Федеральной программы воспитательной работы для организации отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы»
14. Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 11.02.2023 № 75 «Об утверждении Порядка организации отдыха детей»

15. Концепция развития системы отдыха и оздоровления детей на 2022-2030 гг. (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации)
16. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (подпрограмма «Отдых и оздоровление детей»)
17. Методические рекомендации Минпросвещения Российской Федерации по организации лагерей с дневным пребыванием
18. Локальные акты образовательной организации:
 - Устав МБУДО «РЦДО»
 - Положение о лагере с дневным пребыванием
 - Приказ об организации летней кампании 2026 г.

5. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

ПАРАМЕТР	СОДЕРЖАНИЕ
1. Полное название	ПРОГРАММА тематической смены организации отдыха детей и их оздоровления «КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России» летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Солнечный»
2. Срок реализации	Июнь 2026г., 4 недели (21 день)
3. Адресат Программы	Данная Программа рассчитана на детей в возрасте от 6,5 до 15 лет (разновозрастные группы) <ul style="list-style-type: none"> ▪ дети из общеобразовательных организаций: ▪ дети с ограниченными возможностями здоровья из специальных образовательных учреждений.
4. Форма реализации	Тематическая смена летнего лагеря с дневным пребыванием детей с элементами проектной и исследовательской деятельности
5. Цель Программы	Организовать и провести в формате летнего исследовательского проекта серию детективных культурологических расследований, направленных на установление происхождения, технологии и смысла традиционных игрушек народов России, с фиксацией результатов в коллективном итоговом продукте.
6. Организационно-педагогические задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать и реализовать модель четырех тематических модулей («расследований»), погружающих в культурные регионы России. 2. Обеспечить условия для освоения 4-5 технологий создания упрощенных реплик традиционных игрушек. 3. Организовать и провести не менее 4 телемостов-интервью с носителями изучаемых культур (мастера, краеведы, сверстники). 4. Внедрить систему фиксации результатов каждого «расследования» в формате «досье – дело». 5. Создать и презентовать итоговый коллективный продукт смены («Архив культурных открытий»).
7. Ожидаемый итоговый продукт	Коллективный «Архив культурных открытий»: интерактивная выставка-отчет, включающая создание игрушки,

	информационные стенды-досье, материалы телемостов.
8. Система оценки результатов	Авторская система «Личное дело детектива», основанная на накопительном принципе сбора и анализа исследовательских материалов (образцов, фактов, гипотез) по каждому тематическому модулю и итоговой презентации личного вклада в общий «Архив культурных открытий». Система адаптирована для детей с разными возможностями.
9. Сетевые и социальные партнеры	
10. Автор-разработчик	Коллектив МБУДО «РЦДО»

6. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

6.1. Актуальность и концептуальные основания

Народная игрушка является **сложным культурным кодом**, в котором зашифрованы знания о природной среде, хозяйственном укладе, эстетических идеалах и мировоззрении народа. Однако в современном массовом восприятии этот код часто утрачивается, и игрушка становится просто «сувениром».

Актуальность Программы заключается в преодолении этого разрыва. Программа предлагает не просто познакомить детей с игрушкой как артефактом, а **восстановить её живую связь с исконным культурным контекстом** — с игрой, песней, сказкой, традиционным действием и ремесленной практикой. Такой подход полностью соответствует:

- **Году Единства народов России (2026):** Глубокое, а не поверхностное, понимание традиций формирует подлинное уважение к культурному разнообразию и чувство общности.

- **Концепции развития дополнительного образования до 2030 года:** Реализует принципы практико-ориентированности, проектной деятельности, инклюзивности и использования цифровых инструментов (телемосты) для решения актуальных воспитательных задач.

- **Задачам духовно-нравственного воспитания:** Способствует формированию ценностного отношения к наследию, труду мастера и исторической памяти.

Концепция «Культурного детектива» предоставляет для этого адекватный методический инструментарий. Детективное расследование — это, по сути, алгоритм исследования: постановка вопроса («Кто, где, зачем создал эту игрушку?»), сбор и анализ информации, формулировка выводов. Эта увлекательная для детей форма становится оболочкой для серьезной **культурологической и краеведческой работы**.

6.2. Цель и задачи программы

Общая педагогическая цель: Создать условия для оздоровительного отдыха и содержательного досуга детей через организацию увлекательной исследовательской деятельности, направленной на глубокое познание культурного наследия народов России.

Проектная (конкретная) цель смены: Организовать и провести в формате летнего исследовательского проекта серию детективных культурологических расследований, направленных на установление происхождения, технологии и смысла традиционных игрушек народов России, с фиксацией результатов в коллективном итоговом продукте.

Образовательные и воспитательные задачи программы сформулированы в соответствии со структурой планируемых результатов:

Образовательные задачи:

- Сформировать у участников представление о взаимосвязи «природный материал — быт — тип игрушки» на примере 4 ключевых культурных ареалов России.
- Обеспечить освоение на практике 3-4 базовых технологий обработки природных материалов (работа с тканью, деревом, глиной, шерстью).
- Расширить активный игровой репертуар детей через освоение 6-8 народных подвижных игр, связанных с изучаемыми культурами.

Воспитательные задачи:

- Способствовать формированию уважительного и заинтересованного отношения к культурному наследию народов России.
- Создать условия для осознания себя частью многонационального сообщества страны через личное соприкосновение с его традициями.
- Развивать чувство ответственности за сохранение и передачу культурных знаний.

Развивающие задачи:

- Развивать навыки исследовательской деятельности: умение формулировать вопрос (гипотезу), искать и анализировать информацию из разных источников (эксперт, артефакт, текст), делать выводы.
- Формировать умение вести культурный диалог: готовить вопросы, слушать собеседника (в телемосте), работать в команде над общим продуктом.
- Развивать способность планировать свои действия в рамках проекта и осуществлять самоконтроль качества работы.

6.3. Принципы построения Программы

Программа построена на следующих взаимосвязанных принципах:

1. **Принцип культурно-средового подхода:** Игрушка изучается не изолированно, а в системе её естественных связей с **природной средой, материалом, бытом, игрой, фольклором и традиционными действиями.**
2. **Принцип двойного кодирования:** Содержание представлено на двух уровнях: **игровом** (сюжет «детективного расследования» для вовлечения детей) и **научно-содержательном** (тематические модули, основанные на изучении материалов и культур).
3. **Принцип практико-ориентированности и «проживания»:** Знание добывается через **практическое действие** (создание игрушки), **эмоциональное**

проживание (участие в играх, слушание сказок) и **рефлексию** (фиксация в «Личном деле»).

4. **Принцип диалога культур:** Непосредственное общение с носителями традиций (телемосты) и работа в разновозрастных группах формируют умение вести уважительный диалог, видеть общее и уникальное.

5. **Принцип инклюзивности и дифференциации:** Программа предлагает вариативные пути участия в каждом виде деятельности (исследование, творчество, игра, коммуникация). Задания в «Бланке вклада», сложность практических работ, формы представления гипотез могут быть адаптированы наставником-куратором под индивидуальные возможности ребенка, в том числе для участников с ОВЗ, что обеспечивает равный доступ к содержанию программы и личностным достижениям.

6.4. Планируемые результаты

В результате реализации Программы у участников смены будут достигнуты следующие результаты, соотнесённые с видами поставленных задач:

1. Предметные результаты (соответствуют образовательным задачам):

- Сформированность **системного знания:** способность объяснить на конкретных примерах **взаимосвязь «природная среда / быт → материал → тип игрушки»** (например: «В тундре мало деревьев, но есть олени, поэтому игрушки из меха и кожи»).

- Сформированность **практических умений:** владение 2-3 базовыми технологическими приёмами ручного труда (скрутка ткани, лепка из глины, простая сборка) и способность создать по образцу упрощённый аналог народной игрушки.

- **Расширение деятельностного репертуара:** знание и умение организовать 3-4 народные подвижные игры, изученные в ходе смены.

2. Личностные результаты (соответствуют воспитательным задачам):

- Проявление **устойчивого интереса и уважительного отношения** к культурным традициям народов России, выраженное в позитивных высказываниях, вопросах, желании делиться открытиями.

- Осознание себя частью многонациональной страны, способность на конкретных примерах показать **общее и уникальное** в культурах изученных регионов.

- Понимание личного вклада в общее дело, способность аргументировать важность сохранения традиционных знаний.

3. Метапредметные результаты (соответствуют развивающим задачам):

- Приобретение опыта **исследовательской деятельности:** умение сформулировать вопрос по заданной теме, найти информацию в предложенных источниках (эксперт, образец), сделать простой вывод.

- Приобретение опыта **культурной коммуникации и командной работы:** умение подготовить вопрос для эксперта, работать в группе над созданием элемента итогового продукта, представить результат перед аудиторией.

- Развитие навыков **проектного планирования:** способность реализовать мини-проект (создание игрушки и её презентация) в рамках заданных условий и сроков.

7. СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Основу программы составляют четыре последовательных тематических модуля, реализующих принцип **двойного кодирования** (игровой и содержательный уровни) и принцип **культурно-средового подхода**.

Структура тематической недели (модуля):

Каждая неделя строится по единому алгоритму, объединяющему исследование, практику, цифровую фиксацию и рефлексию:

1. **Понедельник:** Принятие «дела» — постановка проблемы, знакомство с регионом.
2. **Вторник-среда:** «Лабораторный анализ. Часть 1» — начало практической работы по созданию игрушек (практические мастерские).
3. **Четверг:** «Фотофиксация улики» + «Лабораторный анализ. Часть 2» (Цифровой следопыт) — документальное оформление вещественных доказательств (фотосъемка игрушки, запись аудиодонесения), завершение работы над игрушкой.
4. **Пятница:** «Экспертное интервью» — телемост с носителем культуры. «Сводка по делу» — оформление раздела в «Личном деле» и «Отрядном деле».
5. **Суббота:** «Практика в среде» — тематическая игротека, воплощение культурного контекста.

7.1. Матрица тематических модулей Программы

Неделя	Название «Дела» (Игровой уровень)	Концепция модуля (Содержательный уровень)	Культурный регион и ключевые материалы	Внутриотрядные маршруты («пути»/ «мастерские»/ «ущелья»/ «следа»)	Объекты исследования (ключевые игрушки)	Культурный контекст и практика (игра, фольклор, танец, театр)
1	«ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ»	«МЯГКАЯ СИЛА» Взаимосвязь суровой среды и тёплых, мягких материалов.	Арктика и Сибирь (материалы: мех, шерсть, дерево, береста)	1. «Лесной путь» (Олени) 2. «Небесный путь» (Птицы-обереги) 3. «Домашний путь» (Куклы-обереги) 4. «Речной путь» (Рыбы, лодки)	1. Ненецкая кукла «Нгухуко» 2. Поморская «Птица счастья» 3. Игрушка-олень из дерева и кожи 4. Берестяная лодочка/рыбка	-- Игры: «Олени упряжки», «Меткий оленевод», «Хейро», «Ловись, рыбка!». -- Фольклор: Сказки народов Севера, колыбельные, легенды о животных-духах. -- Танец: Плавные хороводы, имитация движений животных, круговые танцы.

						-- Театр: Кукольные спектакли по северным сказкам, театр теней.
2	«ГОЛОС ЗЕМЛИ»	«ЛЕС И ГЛИНА» Ремесло как голос природы, отражение земледельческого цикла.	Центральная Россия (материалы: глина, дерево, ткань (лён), береста)	1. «Глиняная мастерская» 2. «Деревянная мастерская» 3. «Тканый уголок» 4. «Берестяной двор»	1. Филимоновская свистулька 2. Матрёшка / Городецкий конь 3. Кукла-зерновушка 4. Берестяная погремушка/мячик	-- Игры: «Горелки», «Бояре», «Лапта», «Ручеёк», «Бирюльки». -- Фольклор: Частушки, хороводные песни («Во поле берёза...»), сказки о ремёслах. -- Танец: Хороводы, танцы с ложками, платочками. -- Театр: Кукольные спектакли с матрёшками и тряпичными куклами, театр дергунчиков.
3	«ГОРСКАЯ ТАЙНА»	«ЗЕМЛЯ И ЦВЕТ» Символизм, кодекс чести и эстетика, рождённые в горах.	Кавказ (материалы: глина, ткань, металл (фольга), орнамент)	1. «Ущелье гончаров» 2. «Ущелье узора и доблести» 3. «Ущелье серебра» 4. «Ущелье танца»	1. Балхарская керамическая игрушка 2. Кукла/воин в национальном костюме 3. Чеканная подвеска-оберег 4. Танцевальный атрибут / обрядовая кукла	-- Игры: «Подними платок», «Сабля и щит», «Турнир доблести», «Плетение круга». -- Фольклор: Нартские сказания, легенды о мастерах, героические песни. -- Танец: Освоение основных позиций и ритмов лезгинки, гордая походка, плавные движения. -- Театр: Инсценировки легенд, обрядовые действия, «Спор Узора и Доблести».
4	«СТЕПНОЙ СЛЕД»	«УЗОР И ПЛЕТЕНИЕ» Синтез кочевых и оседлых традиций	Поволжье и Восток (материалы: текстиль,	1. «След кочевника» (войлок, шерсть) — конь, барашек, помпон-оберег	1. Войлочная игрушка (конь, барашек) 2. Кукла-кувадка /	— Игры: «Тимербай», «Бег в мешках», «Перекасти-поле», «Ярмарочный обмен», «Вертушка-салки»,

		в перекрёстке культур.	войлок, шерсть, дерево, бисер)	2. «След земледельца» (ткань, крупа) — кукла-кувадка, кукла-зерновушка 3. «След мастера» (дерево, краска) — деревянная игрушка, матрёшка в поволжском стиле 4. «След торговца» (ткань, бисер) — сумочка-лакомник, пояс с «монетками»	зерновушка 3. Деревянная игрушка с поволжской росписью 4. Сумочка-лакомник / пояс	«Войлочные ворота», «Собери стадо», «Дергунчик-шоу» — Фольклор: Сказки народов Поволжья (татарские, чувашские, марийские), легенды о мастерах, загадки, песни-напевы, ярмарочные кричалки — Танец: Танец с лентами, «плетение» узоров, танец с ложками, энергичная пляска «Скоморошина», танец с платками «ветер в степи» — Театр: Театр деревянных игрушек, инсценировка «Спор узоров», кукольный спектакль по сказкам Поволжья, «Спор товаров на ярмарке»
--	--	------------------------	--------------------------------	--	---	--

Организационное и методическое обеспечение каждого модуля (технологические карты мастер-классов, сценарии телемостов, правила игр) разрабатывается в виде отдельного приложения к Программе.

7.2. Обоснование структуры матрицы

Предложенная матрица является методическим ядром Программы и реализует принцип **дифференцированного подхода к коммуникации и деятельности:**

1. Для участников (детский уровень восприятия): Названия «Дела» («Холодные узоры», «Голос земли» и т.д.) выполняют **мотивационно-игровую функцию**. Они создают целостный сюжет, интригу, образную «упаковку» для деятельности, что соответствует возрастным особенностям и формату летнего отдыха.

2. Для педагогического состава и экспертной оценки (содержательный уровень): Концепции модулей («Мягкая сила», «Лес и глина» и т.д.) выполняют **смыслообразующую и критериальную функцию**. Они явно указывают на ключевой объект исследования (доминирующий природный материал) и культурно-хозяйственный тип, задавая систему критериев для отбора содержания. **Колонка «Внутриотрядные маршруты» конкретизирует логику дифференциации на уровне организации деятельности**. Она показывает, как единая концепция модуля распределяется между четырьмя исследовательскими группами, каждая из которых изучает регион через свой уникальный «путь», «мастерскую» или «ущелье». Это обеспечивает вариативность, личностный выбор и углублённое погружение в материал при сохранении целостности общего исследования.

3. **Научно - педагогический эффект:** Такое разделение позволяет гармонично сочетать **иммерсивную геймификацию** (погружение в роль) с **системным краеведческим исследованием**. Ребёнок, решая игровую задачу («раскрыть дело»), на практике осваивает научный метод: выдвигает гипотезу («версию») о связи материала и формы, ищет и проверяет информацию («собирает факты»), работает с артефактами («анализирует образцы»).

Ключевой столбец «Культурный контекст и практика» обеспечивает реализацию принципа **целостности восприятия традиции**. Он гарантирует, что изучение игрушки не сведётся к ремесленному копированию, а будет проходить через **проживание** её изначальных функций в игре, сказке, танце или традиционном действии, что обеспечивает глубокое эмоциональное и смысловое усвоение материала.

Таким образом, матрица представляет собой **продуманную методическую модель**, обеспечивающую достижение как воспитательных (через игру), так и образовательных (через исследование) целей программы в их единстве.

8. АВТОРСКАЯ СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ «ЛИЧНОЕ ДЕЛО ДЕТЕКТИВА» (Адаптированная модель)

8.1. Общая идея и двухуровневая структура

Система реализована в **двух взаимосвязанных и дополняющих друг друга форматах**, что позволяет совместить командную работу, личную рефлексию, допустимую методическую нагрузку на педагогов и принцип дифференциации в условиях большой смены.

Уровень системы	Название и формат	Целевая функция	Ответственные
Уровень 1. Коллективный	«ОТРЯДНОЕ ДЕЛО» (Физический альбом-скоросшиватель)	Документирование общего хода расследования, создание базового материала для итогового «Архива». Формирование командного духа.	Ответственная группа детей от отряда под руководством наставника-куратора.
Уровень 2. Индивидуальный	«БЛАНК ВКЛАДА ДЕТЕКТИВА» (Личный одностраничный бланк А5 на каждую неделю)	Фиксация личного участия и рефлексии. Символическое подтверждение вклада в общее дело. Мотивация. Формат адаптируется под возможности ребенка (устные ответы, рисунки, выбор из вариантов).	Каждый участник самостоятельно, при методической поддержке и адаптации наставника-куратора.

8.2. Механика работы и наполнения

А) Содержание «ОТРЯДНОГО ДЕЛА» (на каждую неделю):

- **ОБРАЗЦЫ:** Коллаж из фотографий лучших игрушек, созданных в отряде. Фотографии, сделанные детьми на этапе «Цифровой следопыт» (крупный план узора, фактуры материала). Фактические образцы материалов (в прозрачных кармашках).
- **ЦИФРОВОЙ СЛЕД:** Распечатанные QR-коды, при сканировании которых можно прослушать аудиозаписи детских описаний своих игрушек или гипотез.
- **ФАКТЫ:** Распечатанная стенограмма или ключевые цитаты из телемоста с экспертом.
- **ГИПОТЕЗЫ:** Сводная таблица или облако тегов с самыми интересными версиями отряда на ключевой вопрос недели.

Б) Заполнение «БЛАНКА ВКЛАДА ДЕТЕКТИВА» (каждым участником еженедельно):

Ребёнок отмечает или кратко вписывает (формы участия могут быть адаптированы):

1. **Мой образец:** Вклеивает мини-фото своей игрушки или рисует её. *Альтернатива:* выбирает из предложенных изображений.

2. **Мой факт:** Записывает один самый запомнившийся факт от эксперта. *Альтернатива:* выбирает факт из списка или отвечает на вопрос наставника.

3. **Моя гипотеза:** Формулирует одно предложение — свой ответ на главный вопрос недели. *Альтернатива:* выбирает из предложенных вариантов или дополняет незаконченное предложение.

8.3. Система мотивации и итоговой оценки

- **Коллективная мотивация:** Заполненный раздел в «Отрядном деле» дает право на **тематическую печать** на общей «Карте продвижения отряда» и приближает отряд к званию «**Экспертное агентство**».

- **Личная мотивация:** Сдавший заполненный еженедельный бланк (в любой адаптированной форме) участник получает **персональный штамп/наклейку** в свой «**Диплом детектива**» (личный итоговый документ). Полный комплект штампов (4 штуки) является основанием для получения звания «**Индивидуальный консультант по делу**».

- **Итоговая оценка:** Происходит на финальной конференции. Оценка выставляется **комплексно:** по презентации «Отрядного дела» (командный вклад) и по завершённости личного «Диплома детектива» (индивидуальная работа и прогресс).

Данная адаптированная модель сохраняет все педагогические функции авторской системы (фиксацию, рефлекссию, мотивацию), оставаясь при этом **практически реализуемой, технологичной и инклюзивной** в условиях летнего лагеря.

9. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

9.1 Организация режима дня и смены

Летний лагерь с дневным пребыванием детей «Солнечный» организуется на базе Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Районный Центр дополнительного образования».

Особенности воспитательной работы в Лагере «Солнечный» обусловлены прежде всего ресурсным потенциалом, продолжительностью пребывания ребенка в организации отдыха детей и их оздоровления в течение дня, его занятостью, в том числе обязательной образовательной деятельностью, а также средой, в которой реализуется Программа.

Уклад Лагеря «Солнечный» непосредственно связан с такими характеристиками, как

Характеристика	Содержание
Временность	<p>Одна смена, продолжительность - 21 день (июнь 2026 г.). Возраст участников смены: 6,5 -15 лет.</p> <p>Особенности участников смены: дети и подростки из разных общеобразовательных школ города, разного социального статуса, уровня эмоционального восприятия, общекультурного уровня.</p> <p>Воспитательная деятельность в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей «Солнечный» осуществляется через конструирование особой социальной среды проживания в условиях временного детского объединения.</p> <p>Кратковременный характер пребывания, новое социальное окружение, разрыв прежних связей, позитивная окраска совместной деятельности со сверстниками, постоянное сопровождение взрослых и другое позволяют создать оптимальные условия для осуществления воспитательной деятельности и актуализации самовоспитания.</p>
<p>Многопрофильность и вариативность (разнообразии видов деятельности, подвижность межличностных контактов, интенсивность отношений)</p>	<p>В Лагере создана такая модель, при которой каждый ребенок сможет развить социальную активность, разносторонне и творчески проявить себя, заинтересовать в самосовершенствовании и личностном развитии через включение в различные виды деятельности (коммуникативная, спортивная, трудовая, познавательная, эстетическая, образовательная), разнообразием социально значимых ролей и инициатив участников.</p> <p>Создание социально-значимой, личностно-развивающей познавательной, творческой, исследовательской, экспериментальной среды является приоритетным для воспитательной деятельности в Летнем лагере с дневным пребыванием детей «Солнечный».</p>

Планирование Программы смены соотнесено с задачей оздоровления и отдыха детей в каникулярный период, а продолжительность сна, двигательной активности и прогулок соответствуют санитарным правилам и нормам СанПиН.

Режим лагеря – сезонный (с 01.06.2026 г. по 27.06.2026 г.)

График работы лагеря: с 8.30 до 18.00 (с понедельника по субботу).

Выходные дни: 07.06.2026 г., 12.06.2026 г., 14.06.2026 г., 21.06.2026 г.

Режим дня

8.30 - 9.00	прием детей
-------------	-------------

9.00 - 9.20	завтрак
9.20 - 10.00	линейка, утренняя зарядка
10.00 - 12.00	работа кружков, экскурсии, творческие мероприятия, познавательные-развлекательные и спортивные мероприятия, игры
12.00 - 12.30	убытие на обед
12.30 - 12.50	обед
12.50 - 13.20	прибытие в летний лагерь
13.20 - 15.00	«тихий час» для детей в возрасте до 10 лет (для других возрастных групп детей и подростков дневной сон не организовывается и заменяется чтением книг (настольными играми))
15.00 - 16.00	работа в кружках, занятия по интересам, спортивные мероприятия, подготовка к культурно-массовым мероприятиям
16.00 – 16.50	построение, убытие на ужин
16.50 - 17.10	ужин
17.10 - 18.00	игры/игры на воздухе
18.00	уход детей домой

Организации-партнеры Лагеря «Солнечный» на 2026 год:

- *МКУК Центральная межпоселенческая библиотека*
- *Движение Первых*

Привлечение воспитательного потенциала партнерского взаимодействия предусматривает:

- участие представителей организаций-партнеров, в том числе в соответствии с договорами о сотрудничестве, в проведении отдельных мероприятий в рамках данной Программы и календарного плана воспитательной работы (выставки, встречи, тематические дни, дни открытых дверей, государственные, региональные, тематические праздники, торжественные мероприятия и другие);
- проведение на базе организаций-партнеров отдельных занятий, тематических событий, отдельных мероприятий и акций.

9.2. Кадровое обеспечение и распределение ролей

Для реализации программы необходим штат, действующий в рамках единой метафоры и методологии:

Должность / Роль в программе	Функции и ответственность	Ключевые задачи в рамках смены
Руководитель агентства (Начальник лагеря)	Общее руководство, стратегия, внешние связи.	Утверждение плана «расследований», общий контроль за формированием «Архива», проведение итоговой аттестации.
Наставник-куратор (Воспитатель / педагог доп.образования)	Непосредственный руководитель исследовательской группы («отрядного дела»), помощник и модератор.	Ежедневное сопровождение группы, помощь и адаптация в заполнении «Бланков вклада», организация обсуждений, руководство ведением «Отрядного дела», осуществление дифференцированного подхода и адаптация заданий для участников с разными образовательными потребностями. Организация работы в рамках «Цифрового следопыта»: помощь детям в фотофиксации этапов работы, записи аудиоописаний, создании простых цифровых материалов (QR-кодов) для итогового «Архива».
Эксперт-технолог (Педагог доп. образования)	Проведение практических занятий («лабораторных анализов»).	Обучение технологиям создания игрушек, обеспечение безопасности, контроль качества «образцов», подготовка материалов разного уровня сложности.
Координатор связи (Технический специалист / Методист)	Организация коммуникации, IT-поддержка.	Настройка и проведение телемостов, фотофиксация процессов, помощь в оформлении цифровой части «Архива». Техническая поддержка модуля «Цифровой следопыт»: обучение педагогов простым инструментам (генератор QR-кодов, базовое фоторедактирование), обеспечение сохранности и переноса цифровых материалов.
Игротехник (педагог-организатор, воспитатели)	Проведение тематических игровых программ.	Организация и проведение народных подвижных игр и забав в рамках «культурного контекста» каждой недели, адаптация правил для всех участников.

Детские роли внутри исследовательской группы

Должность / Роль в программе	Функции и ответственность	Ключевые задачи в рамках смены
Участник программы (Юный детектив)	Активный исследователь и создатель, главный «агент» в культурологическом расследовании. Каждый ребёнок в рамках игровой легенды является детективом, который последовательно проходит все этапы работы над «Делом».	<p>1. Создание артефакта: В ходе практических мастер-классов («лабораторный анализ») осваивает технологию и своими руками создаёт упрощённую реплику народной игрушки — ключевую «улику» по делу.</p> <p>2. Сбор фактов: Активно участвует в «экспертном интервью» (телемосте), задаёт вопросы, наблюдает за образцами, фиксирует ключевую информацию.</p> <p>3. Выдвижение гипотезы: На основе полученных знаний и наблюдений формулирует и оформляет собственную версию-разгадку тайны изучаемой игрушки.</p> <p>4. Оформление «досье»: Фиксирует личные результаты расследования (артефакт, факт, гипотезу) в «Бланке вклада детектива» и вносит свой вклад в оформление коллективного «Отрядного дела».</p>

Пояснение для педагогов: Данное описание унифицирует роль ребёнка в программе. Для организации групповой работы наставник-куратор может давать **разовые поручения** («кто сегодня будет фотографом», «кто запишет наш вопрос эксперту»), что не создаёт жёстких ролей, а учит сотрудничеству.

9.3. Материально-техническое и пространственное оснащение

Программа реализуется через систему **тематических пространств**, стилизованных под традиционные жилища народов России, что обеспечивает глубокое контекстное погружение в изучаемую культуру.

- **«Штаб-квартира агентства»** (актовый зал / рекреация):
 - **Интерактивная карта России** для отметки «раскрытых дел».

- Стенд «Архив культурных открытий» для финальной презентации результатов.
- Оборудование для экспертных интервью (телемостов): ноутбук/ПК, проектор, экран, веб-камера, микрофон, стабильный интернет.
- **Тематические пространства-мастерские:**
 - «ЧУМ» — пространство для модуля «Мягкая сила». Оборудовано для работы с материалами Севера и Сибири: мех, шерсть (войлок), дерево. *Декоративные элементы:* условный очаг, имитация шкур, северные орнаменты.
 - «ИЗБА» — пространство для модуля «Лес и глина». Оборудовано для работы с материалами центральной России: глина, дерево, береста. *Декоративные элементы:* стилизованные расписные наличники, домотканые дорожки, гончарные инструменты.
 - «САКЛЯ» — пространство для модуля «Земля и цвет». Оборудовано для работы с материалами Кавказа: ткань, материалы для создания орнамента. *Декоративные элементы:* ковры, низкие столики, образцы кавказских узоров.
 - «ЯРМОРОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ» — пространство для модуля «Узор и плетение». Оборудовано для работы с материалами Поволжья: текстиль, лоскуты, шерсть для валяния. *Декоративные элементы:* ярмарочные лотки, образцы тканей, элементы торговой площади.
- **Игровое и спортивное пространство** (площадка, лесная зона): Универсальная территория для проведения **тематических игротек** (народных игр) всех изучаемых регионов.
- **Оборудование для «Цифрового следопыта»:** 2-3 планшета или цифровых фотоаппарата на отряд, диктофон (или приложение в смартфоне педагога) для записи детских гипотез и описаний, компьютер/ноутбук с выходом в интернет и принтером для печати QR-кодов и фотографий.

Данная организация пространства обеспечивает не только функциональность, но и **непрерывное эмоционально-образное погружение** участников в культурный контекст на протяжении всей смены.

9.4. Ресурсное обеспечение и бюджет (приблизительная смета)

Статья расходов	Назначение	Примерная стоимость (руб.)	Примечания
Расходные материалы	Глина, пластилин, наборы для росписи по дереву, лоскуты ткани, шерсть для валяния, мех	30 000 – 50 000	Закупка на всю смену, в расчете на 40-50 участников.

	искусственный, нитки, картон, бумага и пр.		
Оформление пространств	Ткань для драпировки, краска, ватманы, распечатка орнаментов и изображений, декоративные элементы.	15 000 – 25 000	Часть материалов можно изготовить силами участников в качестве подготовительного этапа.
Полиграфия и канцелярия	Печать «Бланков вклада», «Дипломов детектива», сертификатов, фотопечать для «Отрядных дел», альбомы, скоросшиватели.	8 000 – 12 000	
Мотивационный фонд	Наклейки, штампы, сувенирная продукция (значки, браслеты), призы для итоговой ярмарки/конференции.	10 000 – 15 000	
Техническое обеспечение	Аренда/использование оборудования для телемостов, покупка SIM-карт с интернетом (при необходимости).	5 000 – 10 000	Если оборудование уже есть в учреждении, статья может быть исключена.
Оплата внешних экспертов	Гонорары приглашенным мастерам или культурным деятелям за онлайн-интервью.	0 – 20 000	По договоренности, многие эксперты могут согласиться на безвозмездной основе.
ИТОГО:		68 000 – 132 000	Сумма сильно зависит от имеющейся базы и возможностей привлечения партнеров.

9.5. Терминологический глоссарий программы (Единый речевой модуль)

Для обеспечения целостности образовательной среды и игрового погружения устанавливается единый словарь терминов, обязательный для использования педагогическим составом.

Область применения	Стандартный термин	Термин в рамках программы «Культурный детектив»	Смысл замены
Организация	Отряд, группа	Исследовательская группа (ИГ), команда детективов	Подчёркивает проектную, а не дисциплинарную суть.

	Вожатый, воспитатель	Наставник-куратор	Акцент на роли проводника и помощника в исследовании.
Деятельность	Занятие, мастер-класс	Экспериментальная сессия, лабораторный анализ	Подчёркивает практико-познавательный характер.
	Телемост, онлайн-встреча	Экспертное интервью, консультация с источником	Повышает статус события, готовит к серьёзному диалогу.
	Игра на свежем воздухе	Тематическая игротека, практика в среде	Связывает активность с исследовательским контекстом.
Документооборот	Общая тетрадь отряда	«Отрядное дело»	Легитимизирует отчёт как часть «расследования».
	Личный дневник	«Бланк вклада детектива»	Определяет его как инструмент фиксации личного участия.
	Итоговая выставка	«Архив культурных открытий»	Придаёт коллективному продукту статус базы знаний.
Рефлексия	Подведение итогов	Сводка по делу, формулировка выводов	Закрепляет рефлексия как этап исследовательского цикла.
	Вечерний «огонёк»	Вечерний анализ, оперативное совещание	Подчёркивает аналитическую составляющую.

Пример речевой модели: *«Команда детективов, готовьте бланки вклада. Через 15 минут начинаем оперативный анализ для сводки по делу «Холодные узоры».*

10. ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ

10.1. Ожидаемые образовательные и социальные эффекты

1. **Эффект «культурного раскодирования»:** Участники приобретут устойчивый навык «чтения» материальной культуры: будут видеть за игрушкой не просто предмет, а **систему взаимосвязей** (материал — технология — функция — смысл) в конкретном культурном ландшафте.

2. **Эффект «сокращения дистанции»:** Непосредственное общение со сверстниками и экспертами из других регионов (телемосты) трансформирует абстрактное понятие «другие народы» в **конкретные, знакомые лица и истории**, формируя основу для взаимного уважения и интереса.

3. **Эффект «созидательной сопричастности»:** Создание коллективного «Архива культурных открытий» сформирует у детей чувство **личной ответственности и гордости за вклад в сохранение наследия**, ощущение себя не потребителем, а хранителем и продолжателем традиции.

4. **Эффект инклюзивной среды:** Создание ситуации успеха для каждого участника, независимо от его возможностей, укрепит в детском коллективе ценности взаимопомощи, терпимости и умения видеть способности друг друга.

10.2. Критерии и методы оценки эффективности

Оценка проводится на трёх взаимосвязанных уровнях с использованием комплекса методов.

Уровень оценки	Критерий эффективности	Метод оценки (инструмент)	Показатель успешности
Личностный (динамика участника)	1. Прирост знаний и сформированность ценностного отношения.	– Сравнительный анализ входной и выходной анкеты (опросник «Что я знаю и чувствую»); – Наблюдение за вовлеченностью в обсуждения, эмоциональными реакциями.	– Положительная динамика в ответах 80%+ участников. – Доминирование позитивных, заинтересованных высказываний о культурах.
	2. Сформированность исследовательских навыков.	– Анализ заполнения « Бланков вклада детектива » и содержания « Отрядных дел ».	– Наличие в бланках/делах материалов трёх типов (образцов, фактов, гипотез) по каждому модулю.
Процессуальный	3. Вовлеченность и мотивация.	– Педагогический мониторинг	– Средняя дневная

(качество реализации)		ежедневной активности.	вовлеченность по отрядам не ниже 85%.
	4. Методическая и организационная готовность.	– Экспертная проверка готовности методических кейсов, сценариев, расписания.	– Полная готовность всех материалов к началу смены.
Результативный (итог смены)	5. Качество итогового продукта.	– Оценка « Архива культурных открытий » по чек-листу (полнота, эстетика, достоверность). – Публичная презентация и сбор отзывов.	– «Архив» соответствует заявленным параметрам (4 модуля, коллекция, информация). – 90%+ положительных отзывов от целевой аудитории (дети, родители, гости).
	6. Достижение проектной цели.	– Факт проведения 4 тематических модулей и 4 телемостов. – Наличие оформленного «Архива».	– Все запланированные события реализованы, продукт создан.

11. ЗАКЛЮЧЕНИЕ. ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ПРОГРАММЫ

Программа **«КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России»** представляет собой целостную модель организации летнего отдыха, где содержательный досуг, оздоровление и воспитание осуществляются через увлекательную **проектно-исследовательскую деятельность** в области традиционной культуры.

Итоговые конкурентные преимущества Программы:

1. **Методологическая строгость:** Чёткое разделение игровой формы и научного содержания (принцип двойного кодирования).
2. **Глубина погружения:** Изучение игрушки в неразрывной связи с её живым контекстом (игра, фольклор, ремесло) через систему тематических пространств («Чум», «Изба» и др.).
3. **Инклюзивность:** Встроенный принцип дифференциации и адаптации обеспечивает доступность и ситуацию успеха для всех детей, включая участников с ОВЗ.
4. **Практическая реализуемость:** Адаптированные под условия лагеря инструменты мотивации и оценки («Отрядное дело», «Бланк вклада»), а также примерная смета.
5. **Соответствие государственным приоритетам:** Является конкретным инструментом реализации задач Года Единства народов России (2026) и Концепции развития дополнительного образования.

Перспективы развития и тиражирования:

- **Содержательное расширение:** Разработка новых тематических модулей по другим регионам России (Урал, Дальний Восток).
- **Методическое тиражирование:** Создание на основе программы **открытого методического конструктора** (сценарии, шаблоны документов, глоссарий) для распространения в другие оздоровительные лагеря.
- **Цифровизация результатов:** Создание **виртуального «Архива»** на сайте учреждения для сохранения и популяризации детских работ.
- **Сетевое взаимодействие:** Заключение долгосрочных партнёрских соглашений с учреждениями культуры из регионов-«героев» программы для устойчивого проведения «экспертных интервью».
- **Разработка инклюзивного пакета:** Создание специализированных методических рекомендаций и наглядных материалов (PECS-карточки, инструкции с пиктограммами, шаблоны «Бланка вклада» с упрощенной структурой) для полноценного включения детей с различными нозологиями (РАС, нарушениями слуха/зрения, ментальными особенностями).
- **Создание методического видео-гида:** Короткие видеоролики для педагогов, демонстрирующие ключевые методические приёмы, организацию пространств и адаптацию заданий.

Программа готова к реализации в летней оздоровительной кампании 2026 года и обладает значительным потенциалом для масштабирования как успешная практика гражданско-патриотического воспитания, укрепления межнационального согласия и создания инклюзивной образовательной среды.

ВЫВОД

Программа «КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России» представляет собой **завершенную, готовую к внедрению образовательную модель**, которая решает актуальную задачу гражданско-патриотического воспитания через увлекательную для детей практику глубокого погружения в материальную культуру народов России.

Её интеллектуальным стержнем является **центральная исследовательская гипотеза**, проверяемая детьми в ходе смены: **«Народная игрушка — это не просто предмет, а зашифрованное послание, в котором отражаются природная среда, быт, ценности и мастерство создавшего ее народа.»** Вся проектная деятельность направлена на сбор доказательств и проверку этой гипотезы через конкретные «расследования».

Ключевая сила программы — в **гармоничном синтезе**:

1. **Содержательной глубины** (проверка гипотезы через краеведческое исследование) и **игровой вовлеченности** (детективная метафора «раскрытия тайны»).
2. **Традиции** (народная игрушка, ремесло) и **современных технологий** (телемосты, цифровая фиксация).
3. **Коллективного творчества** («Архив открытий») и **индивидуальной рефлексии** («Личное дело детектива»).
4. **Воспитательных целей** (формирование уважения к культурному разнообразию) и **конкретных образовательных результатов** (развитие навыков формулирования и проверки гипотез, анализа информации).

Программа методически обоснована, обеспечена кадрами, ресурсами и системой оценки. Она создана с учетом возрастных особенностей детей 6.5-15 лет и принципов инклюзивности. Предложенная модель является не просто сценарием смены, а **тиражируемым исследовательским форматом**, который может быть адаптирован для любого оздоровительного лагеря, становясь эффективным инструментом в реализации государственной политики в сфере воспитания, образования и укрепления единства нации.

12. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Образец «Бланка вклада детектива» (формат А5).

- *Назначение:* Индивидуальный рабочий лист участника для еженедельной фиксации личных результатов. Существует в двух вариантах: базовом (для самостоятельного заполнения) и адаптированном (с визуальными подсказками, полями для выбора ответа, упрощенными формулировками).
- *Содержание базового варианта:* Поля для заполнения: «Мой образец» (место для фото/рисунка игрушки), «Мой факт» (строка для записи), «Моя гипотеза» (строка для записи), графа для штампа/подписи куратора.

Приложение 2. Макет титульного листа и разворота «Отрядного дела».

- *Назначение:* Визуальный образец для оформления коллективного альбома-отчёта исследовательской группы.
- *Содержание:* Титульный лист с названием отряда/группы, эмблемой. Образец разворота на одну неделю с условными обозначениями мест для размещения коллажа фото, образцов материалов, стенограммы телемоста, сводки гипотез.

Приложение 3. Чек-лист для экспертной оценки «Архива культурных открытий».

- *Назначение:* Инструмент для внутренней и внешней оценки качества итогового продукта смены.
- *Содержание:* Критерии с балльной или описательной оценкой: «Полнота представления регионов (4 модуля)», «Качество и разнообразие материальных образцов», «Наличие и достоверность информации (факты, гипотезы)», «Эстетика и интерактивность оформления», «Отражение коллективной и индивидуальной работы».

Приложение 4. Примерный сценарий (раскадровка) проведения «Экспертного интервью» (телемоста).

- *Назначение:* Методическая подсказка для наставника-куратора по организации онлайн-встречи.
- *Содержание:* Хронометраж (приветствие, самопрезентация детей, блок вопросов, ответы эксперта, прощание), список типовых подготовительных вопросов для детей, технические рекомендации, советы по адаптации для детей с трудностями коммуникации.

Приложение 5. Карточка народных игр по тематическим модулям.

- *Назначение:* Подборка игр для проведения «тематических игротек».
- *Содержание:* Краткое описание 2-3 наиболее подходящих и безопасных народных игр для каждого из 4-х модулей с указанием необходимого инвентаря, правил и возможных адаптаций для детей с разной мобильностью или сенсорными особенностями.

Приложение
к ПРОГРАММЕ тематической смены
организации отдыха детей и их оздоровления
«КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России»
летнего лагеря с дневным пребыванием детей «Солнечный»

Матрица тематических модулей программы

Неделя	Название «Дела» (Игровой уровень)	Концепция модуля (Содержательный уровень)	Культурный регион и ключевые материалы	Внутриотрядные маршруты («пути»/ «мастерские»/ «ущелья»/ «следа»)	Объекты исследования (ключевые игрушки)	Культурный контекст и практика (игра, фольклор, танец, театр)
1	«ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ»	«МЯГКАЯ СИЛА» Взаимосвязь суровой среды и тёплых, мягких материалов.	Арктика и Сибирь (материалы: мех, шерсть, дерево, береста)	1. «Лесной путь» (Олени) 2. «Небесный путь» (Птицы-обереги) 3. «Домашний путь» (Куклы-обереги) 4. «Речной путь» (Рыбы, лодки)	1. Ненецкая кукла «Нгухуко» 2. Поморская «Птица счастья» 3. Игрушка-олень из дерева и кожи 4. Берестяная лодочка/рыбка	-- Игры: «Олени упряжки», «Меткий оленевод», «Хейро», «Ловись, рыбка!». -- Фольклор: Сказки народов Севера, колыбельные, легенды о животных-духах. -- Танец: Плавные хороводы, имитация движений животных, круговые танцы. -- Театр: Кукольные спектакли по северным сказкам, театр теней.
2	«ГОЛОС ЗЕМЛИ»	«ЛЕС И ГЛИНА» Ремесло как голос природы, отражение земледельческого цикла.	Центральная Россия (материалы: глина, дерево, ткань (лён), береста)	1. «Глиняная мастерская» 2. «Деревянная мастерская» 3. «Тканый уголок» 4. «Берестяной двор»	1. Филимоновская свистулька 2. Матрёшка / Городецкий конь 3. Кукла-зерновушка 4. Берестяная погремушка/мячик	-- Игры: «Горелки», «Бояре», «Лапта», «Ручеёк», «Бирюльки». -- Фольклор: Частушки, хороводные песни («Во поле берёза...»), сказки о ремёслах. -- Танец: Хороводы, танцы с ложками, платочками.

						-- Театр: Кукольные спектакли с матрёшками и тряпичными куклами, театр дергунчиков.
3	«ГОРСКАЯ ТАЙНА»	«ЗЕМЛЯ И ЦВЕТ» Символизм, кодекс чести и эстетика, рождённые в горах.	Кавказ (материалы: глина, ткань, металл (фольга), орнамент)	1. «Ущелье гончаров» 2. «Ущелье узора и доблести» 3. «Ущелье серебра» 4. «Ущелье танца»	1. Балхарская керамическая игрушка 2. Кукла/воин в национальном костюме 3. Чеканная подвеска-оберег 4. Танцевальный атрибут / обрядовая кукла	-- Игры: «Подними платок», «Сабля и щит», «Турнир доблести», «Плетение круга». -- Фольклор: Нартские сказания, легенды о мастерах, героические песни. -- Танец: Освоение основных позиций и ритмов лезгинки, гордая походка, плавные движения. -- Театр: Инсценировки легенд, обрядовые действия, «Спор Узора и Доблести».
4	«СТЕПНОЙ СЛЕД»	«УЗОР И ПЛЕТЕНИЕ» Синтез кочевых и оседлых традиций в перекрёстке культур.	Поволжье и Восток (материалы: текстиль, войлок, шерсть, дерево, бисер)	1. «След кочевника» (войлок, шерсть) — конь, барашек, помпон-оберег 2. «След земледельца» (ткань, крупа) — кукла-кувадка, кукла-зерновушка 3. «След мастера» (дерево, краска) — деревянная игрушка, матрёшка в поволжском стиле 4. «След торговца» (ткань, бисер) — сумочка-лакомник, пояс с «монетками»	1. Войлочная игрушка (конь, барашек) 2. Кукла-кувадка / зерновушка 3. Деревянная игрушка с поволжской росписью 4. Сумочка-лакомник / пояс	— Игры: «Тимербай», «Бег в мешках», «Перекасти-поле», «Ярмарочный обмен», «Вертушка-салки», «Войлочные ворота», «Собери стадо», «Дергунчик-шоу» — Фольклор: Сказки народов Поволжья (татарские, чувашские, марийские), легенды о мастерах, загадки, песни-напевы, ярмарочные кричалки — Танец: Танец с лентами, «плетение» узоров, танец с ложками, энергичная пляска «Скоморошина», танец с платками «ветер в степи» — Театр: Театр деревянных игрушек, инсценировка

						«Спор узоров», кукольный спектакль по сказкам Поволжья, «Спор товаров на ярмарке»
--	--	--	--	--	--	---

**Календарно-тематический план ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНИ
«КУЛЬТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ: Летний исследовательский проект о народной игрушке России»**

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН. НЕДЕЛЯ 1: «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ»

КОНЦЕПЦИЯ ПЕРВОЙ НЕДЕЛИ: «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ» (Арктика и Сибирь)

Метафора недели: Юные детективы принимают первое «дело» — расследование тайн сурового, но прекрасного Севера. Их задача — понять, как народы Арктики и Сибири создавали уют, красоту и игрушки из того, что давала им природа: меха, дерева, шерсти.

Игровой сюжет: Каждый отряд выбирает один из четырёх «путей» — ключевых аспектов жизни на Севере, связанных с определённым животным-символом и материалом. Дети становятся следопытами, которые через создание игрушки, игру и сказку постигают мудрость северных народов.

Ключевые объекты исследования (4 пути):

1. **«НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ» (Птицы-обереги):** Изучение поморской «Птицы счастья». Тайна: почему деревянную птицу вешали в доме и что она охраняла?
2. **«ЛЕСНОЙ ПУТЬ» (Олени):** Изучение игрушки-оленя из дерева и кожи. Тайна: почему олень был не только транспортом, но и другом, а его образ стал игрушкой?
3. **«ДОМАШНИЙ ПУТЬ» (Куклы-обереги):** Изучение ненецкой куклы-скрутки из меха и ткани. Тайна: зачем куклешили много одежды и почему у неё часто не было лица?
4. **«РЕЧНОЙ ПУТЬ» (Рыбы, лодки):** Изучение берестяной или деревянной игрушки-рыбки/лодочки. Тайна: как образ реки и её даров воплощался в детской игрушке?

Педагогические цели недели:

- **Практическая:** Освоить простые технологии работы с материалами Севера (работа с тканью и мехом, роспись по дереву, плетение из бересты).

- **Образовательная:** Увидеть прямую связь между **суровой природной средой, материалами**, которые она даёт, и **типом игрушки**, которую из них создают.

- **Воспитательная:** Воспитать уважение к адаптивности и мудрости северных народов, их бережному отношению к природе и умению находить радость в простом.

Культурный контекст (сквозные элементы):

- **Фольклор:** Сказки и легенды народов Севера (о животных, духах природы), колыбельные, загадки.

- **Игры:** Подвижные игры, развивающие ловкость, меткость и выносливость, необходимые в условиях тундры и тайги («Метание аркана», «Оленьи упряжки»).

- **Творчество:** Ведение «Отрядного дела» и «Бланка вклада», где фиксируются гипотезы и открытия по своему «пути».

- **Коммуникация:** Телемост с носителем культуры (мастером, оленеводом, ребёнком из северного региона).

Итоговый продукт недели:

- **Личный:** Завершённая северная игрушка (птица, олень, кукла, рыбка/лодка).

- **Коллективный:** Раздел «Холодные узоры» в общелагерном «Архиве культурных открытий».

- **Событийный:** Фестиваль «Северные тропы» в субботу, где отряды представляют свои «пути» через игры, сказки и выставку.

Логика погружения: От первого касания к материалам (Пн) → к углублённому «проживанию» своего пути (Вт-Пт) → к большому празднику-обмену (Сб).

- **День 1 (Пн):** Инициация. Четыре следа (быстрое знакомство со всеми материалами).

- **День 2-5 (Вт-Пт):** Четыре пути (углублённое исследование своей темы по схеме: мастерская, игра, фольклор, рефлексия).

- **День 6 (Сб):** Большой праздник-презентация. Четыре пути встречаются.

ДЕНЬ 1. ПОНЕДЕЛЬНИК. «ОТКРЫТИЕ АГЕНТСТВА: ЧЕТЫРЕ СЛЕДА СЕВЕРА»

Цель дня: Не просто познакомить, а **инициировать** детей в роль «культурного детектива» через **тактильное, быстрое, успешное действие** со всеми ключевыми материалами Севера.

Суть концепции в трёх шагах:

1. **Легенда:** Вы — новобранцы в Детективное Агентство. Вам прислали **четыре запечатанных пакета с уликами (следами)**. Ваша первая миссия — **опознать материал и сделать из него мини-артефакт за 20 минут**.

2. **Действие:** Каждый отряд (как целый «оперативный состав») проходит **через 4 лаборатории-станции, где быстро (20 мин) знакомится с одним материалом (мех, дерево, перо, ткань) и создаёт из него простой, но законченный предмет**.

3. **Фиксация и выбор:** Вечером детективы фиксируют все «следы» в общее «Отрядное дело», а в личном «Бланке» **отмечают тот материал (след), который их заинтриговал больше всего. Это станет основой для выбора углублённой темы на завтра**.

НЕДЕЛЯ 1. «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ». ДЕНЬ 1. ПОНЕДЕЛЬНИК. «ОТКРЫТИЕ АГЕНТСТВА: ЧЕТЫРЕ СЛЕДА СЕВЕРА»

Пространство: «Штаб-квартира», затем ротация по точкам в стилизованном пространстве «Чум».

Ведущий: Руководитель агентства, наставники.

Время	Отряд 1: «СЛЕД МЕХА» (будущий «Лесной путь» — олени)	Отряд 2: «СЛЕД ДЕРЕВА» (будущий «Небесный путь» — птицы)	Отряд 3: «СЛЕД ПЕРЬЕВ» (будущий «Речной путь» — птицы/рыбы)	Отряд 4: «СЛЕД ТКАНИ» (будущий «Домашний путь» — куклы)
9:30–10:30	БЛОК 1: ОТКРЫТИЕ АГЕНТСТВА. ПОЛУЧЕНИЕ ДЕЛА №1			
	Общее построение. Торжественное открытие, поднятие флага. Вручение значков «Юный детектив». Легенда о четырёх следах Севера.			
11:00–12:30	БЛОК 2: ПЕРВИЧНЫЙ ОСМОТР (РОТАЦИЯ ПО 4 СЛЕДАМ)			
	Точка «След меха»: • Изучение образцов меха (искусственного) и кожи. • Создание брелока-лапки из меха и шнура.	Точка «След дерева»: • Изучение спилов дерева. • Роспись деревянной пуговицы-оберега (геометрический узор).	Точка «След перьев»: • Изучение разных перьев. • Создание пера-подвески на нитку с бусиной.	Точка «След ткани»: • Изучение лоскутов (ситец, шерсть). • Создание куколki-столбушки за 5 минут (скрутка).
12:30–13:30	БЛОК 3: ОПРОС «ОЧЕВИДЦЕВ» (ИГРОВОЙ)			
	Общая подвижная игра на сплочение «Северные тропы».			
16:30–17:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ КРУГ. СИСТЕМАТИЗАЦИЯ			
	1. Знакомство с «Отрядным делом». Вклеивание фото/зарисовок 4 следов. 2. Обсуждение: Какой след самый интересный? 3. В «Бланке вклада» каждый рисует тот след, который понравился больше всего.			
17:45–18:15	БЛОК 5: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ВЫБОР ПУТИ			
	Итог дня в Штабе. Краткий рассказ от каждого отряда о самом интересном следе. Объявление: «Завтра вы выберете один след для			

ДЕНЬ 2. ВТОРНИК. «СЕВЕРНЫЕ МАСТЕРА: ЧЕТЫРЕ ПУТИ»

Каждый отряд исследует свой аспект северной культуры через связанные между собой игрушку, игру, фольклор. Вечером — обмен открытиями.

Концепция дня: «ВЫБОР ПУТИ. ПЕРВЫЙ ШАГ В ГЛУБИНУ»

Суть: После вчерашней «тренировки» детективы получают первое настоящее задание: **не просто опознать материал, а проникнуть в его культурный смысл.** Каждый отряд выбирает/получает один из четырёх путей и весь день исследует его с трёх сторон: **создаёт сложный артефакт, играет в тематическую игру, погружается в связанный фольклор.**

Драматургия дня:

1. **Утром** — создание главного артефакта недели (основная игрушка: птица, олень, кукла, рыба/лодка).
2. **Днём** — проверка его «в деле» через подвижную игру.
3. **Вечером** — поиск ответов в фольклоре (сказка, легенда).
4. **В конце дня** — первый обмен гипотезами между отрядами: «Что мы поняли про свой путь?».

Эта структура (Мастерская → Игра → Фольклор → Обмен) будет повторяться со вторника по пятницу, но с усложнением артефакта и углублением фольклора.

НЕДЕЛЯ 1. «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ». ДЕНЬ 2. ВТОРНИК. «СЕВЕРНЫЕ МАСТЕРЫ: НАЧАЛО ПУТИ»

Пространство: Пространство «Чум» (разделено на тематические зоны)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты по материалам.

Время	Отряд 1: «ЛЕСНОЙ ПУТЬ» (ОЛЕНИ) Материалы: мех, кожа, дерево	Отряд 2: «НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ» (ПТИЦЫ) Материалы: дерево, перья, ткань	Отряд 3: «ДОМАШНИЙ ПУТЬ» (КУКЛЫ) Материалы: мех, ткань, нитки	Отряд 4: «РЕЧНОЙ ПУТЬ» (РЫБЫ/ЛОДКИ) Материалы: дерево, береста, ткань
9:30–11:00	БЛОК 1: ЛАБОРАТОРНЫЙ АНАЛИЗ. СОЗДАНИЕ ОСНОВНОЙ УЛИКИ			
	МАСТЕРСКАЯ «Северный олень»: 1. Уровень 1 (базовый): Сборка оленя из готовых деталей (деревянное туловище, веточки-рога, меховая шкурка). 2. Уровень 2	МАСТЕРСКАЯ «Птица-оберег»: 1. Ур.1: Сборка птицы из фетра по шаблону, украшение перьями. 2. Ур.2: Выпиливание птицы из тонкого дерева (заготовка), роспись.	МАСТЕРСКАЯ «Ненецкая кукла»: 1. Ур.1: Создание куклы-столбушки из лоскута с меховой опушкой. 2. Ур.2: Изготовление куклы-скрутки с полноценной меховой одеждой (малица).	МАСТЕРСКАЯ «Берестяная лодочка/Рыбка»: 1. Ур.1: Склеивание лодочки из готовой бересты или картона. 2. Ур.2: Плетение простой рыбки из

	<p>(средний): Выпиливание силуэта оленя из фанеры (заранее заготовлено) и обклеивание «шкурой» из меха/фетра.</p> <p>3. Уровень 3 (творческий): Лепка оленя из солёного теста с последующей росписью и добавлением меховой гривы.</p>	<p>3. Ур.3: Создание подвижной птицы на подвеске с использованием перьев и бусин.</p>	<p>3. Ур.3: Создание семейства кукол разного размера в национальных костюмах.</p>	<p>бумажных или берестяных полос.</p> <p>3. Ур.3: Выпиливание и сборка деревянной рыбки с подвижными плавниками.</p>
11:30–13:00	БЛОК 2: ПОЛЕВЫЕ ИСПЫТАНИЯ И КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ			
	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Олени упряжки» — командные гонки в санях (импровизированные). • Игра 2: «Меткий оленевод» — метание колец на рога (стилизованная мишень). <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка мифа о рождении оленя с использованием созданных игрушек.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание движений, имитирующих бег оленя, тряску упряжки.</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Птицы перелётные» — эстафета с перьями. • Игра 2: «Гнёздышко» — игра на ловкость и координацию. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Постановка сценки по сказке о гагаре, создавшей землю.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Птичий перелёт» — плавные взмахи «крыльев» (с перьями в руках).</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Хейро» (северная игра с мячом). • Игра 2: «Кукла в домике» — игра на память и внимание. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Кукольный спектакль с изготовленными куклами по мотивам северной сказки.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Круговой танец-убаюкивание (имитация качания люльки).</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Ловись, рыбка!» — салки с ленточками-«сетями». • Игра 2: «Быстрое течение» — эстафета с переносом воды. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Рыбак и дух озера» с использованием лодочек и рыбок.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Волны» — плавные, синхронные движения, имитация течения.</p>
16:30–17:30	БЛОК 3: ОПРОС «СВИДЕТЕЛЯ» (ФОЛЬКЛОР)			
	<p>ФОЛЬКЛОР: Сказка «Отчего у оленя ветвистые рога».</p> <p>МУЗЫКА: Разучивание ритмичного напева оленевода (с использованием бубна).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Почему олень — друг и кормилец?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Сказка/легенда о гагаре.</p> <p>МУЗЫКА: Имитация птичьих голосов с помощью свистулек.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Зачем вешали птицу в доме?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Колыбельная песня ненцев/северян.</p> <p>МУЗЫКА: Напев под бубен.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Зачем кукле много одежды и почему нет лица?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Легенда о могучей рыбе (дух воды).</p> <p>МУЗЫКА: Звуки воды (переливание, шум прибоя в аудио).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Как река кормила и как её почитали?</p>

17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ОБМЕН ОТКРЫТИЯМИ			
	Общий сбор «Четыре пути Севера»: 1. Каждый отряд представляет (1 мин): свою игрушку, в какую игру играли, о чём легенда. 2. Итог: «Северные игрушки связаны с природой». 3. Разучивание припева простой северной хороводной песни.			

Фиксация результата за день:

- **В «Бланке вклада»:** Зарисовать или вклеить фото своей игрушки. Записать **один вопрос** о своём «пути», который появился после дня.
- **В «Отрядном деле»:** Сделать запись о проведённых играх и услышанной сказке.

НЕДЕЛЯ 1. «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ». ДЕНЬ 3. СРЕДА. «УКРАШЕНИЕ И СИМВОЛ»

Пространство: Пространство «Чум» (тематические зоны)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты по орнаменту.

Время	Отряд 1: «ЛЕСНОЙ ПУТЬ» (ОЛЕНИ)	Отряд 2: «НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ» (ПТИЦЫ)	Отряд 3: «ДОМАШНИЙ ПУТЬ» (КУКЛЫ)	Отряд 4: «РЕЧНОЙ ПУТЬ» (РЫБЫ/ЛОДКИ)
9:30–11:00	БЛОК 1: ЛАБОРАТОРНЫЙ АНАЛИЗ. ОРНАМЕНТ И СИМВОЛ			
	МАСТЕРСКАЯ «Узорная упряжь»: 1. Ур.1 (базовый): Роспись кожаного/фетрового ремешка простым геометрическим орнаментом (уголки, треугольники). 2. Ур.2 (средний): Плетение украшения для оленя из цветных шнурков и бусин по схеме.	МАСТЕРСКАЯ «Крылья с узором»: 1. Ур.1: Роспись деревянного щитка-оберега с символом птицы (краски, аппликация). 2. Ур.2: Создание мобиля «Птичий лёт» с несколькими птичками, украшенными орнаментом. 3. Ур.3: Вышивка бисером	МАСТЕРСКАЯ «Наряд для куклы»: 1. Ур.1: Изготовление и украшение платочка для куклы (набойка узора губкой). 2. Ур.2: Создание меховой или тканевой жилетки/малицы с аппликацией. 3. Ур.3: Плетение из бисера или ниток простого ожерелья для куклы.	МАСТЕРСКАЯ «Сетка с узором»: 1. Ур.1: Роспись деревянной или берестяной рыбки/лодочки орнаментом «волна», «чешуя». 2. Ур.2: Плетение «рыбацкой сети» из ниток с узелками-оберегами. 3. Ур.3: Изготовление подвески «Ловец снов» с

	3. Ур.3 (творческий): Создание браслета-оберега с символом оленя (выжигание по коже или роспись).	или нитками контура птицы на фетре.		использованием перьев и бусин (символ воздуха и воды).
11:30–13:00	БЛОК 2: ИСПЫТАНИЯ И КОНТЕКСТ (ИГРЫ С ОРНАМЕНТОМ)			
	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Охотник и олени» — салки с правилами, где «олень» защищён орнаментом (имеет поясок). • Игра 2: «Повтори узор» — командная игра на память: запомнить и выложить орнамент из палочек/камешков. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Разыгрывание сцены «Олень дарит узор» (легенда о том, как олень оставил след-узор). ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с ремешками, выписывание узоров в воздухе.	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Гнездо» — игра на координацию, построение «гнезда» по схеме-узору. • Игра 2: «Птичий базар» — шумная имитационная игра с передачей звука и движения по цепочке. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Кукольный спектакль «Как птица принесла людям узор» с использованием украшенных птичек. ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с перьями, создание летящих узоров.	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Кукла в наряде» — игра-соревнование на скорость и аккуратность одеть куклу в украшенный наряд. • Игра 2: «Платочек» — игра на ловкость с подбрасыванием и ловлей украшенного платка. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Театр теней «Сказка о кукле и северном сиянии» (силуэты кукол). ХОРЕОГРАФИЯ: Плавный хоровод «Узорный круг» с куклами в руках.	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Ловись, рыбка!» — игра с лентами, где «рыбки» с разным узором. • Игра 2: «Морская фигура» — игра на внимание, замирание в позах рыб, волн. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка легенды о духе воды, требующем украшенную жертву (лодочку). ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Речные струи» — плавные, перетекающие движения в парах.
16:30–17:30	БЛОК 3: ОПРОС «ХРАНИТЕЛЯ ЗНАНИЙ» (ФОЛЬКЛОР О СИМВОЛАХ)			
	ФОЛЬКЛОР: Песня-напев оленевода, расшифровка её слов-символов. МУЗЫКА: Игра на бубне, повторение ритма узора (например, «точка-точка-тире»). ОБСУЖДЕНИЕ: Что могут означать рога оленя в узоре? (Древо жизни, солнце).	ФОЛЬКЛОР: Загадки и скороговорки про птиц. МУЗЫКА: Свистульки, повторение птичьих трелей. ОБСУЖДЕНИЕ: Что означает круг в орнаменте птицы? (Солнце, небо, вечность).	ФОЛЬКЛОР: Сказка про куклу, которая ожила, потому что была красиво украшена. МУЗЫКА: Колыбельная с тактированием (отстукивание ритма). ОБСУЖДЕНИЕ: Почему на одежде куклы вышивали красный цвет? (Защита, жизнь).	ФОЛЬКЛОР: Считалка-закличка рыбака. МУЗЫКА: Имитация звуков воды с помощью шумовых инструментов. ОБСУЖДЕНИЕ: Что означают волнистые линии в узоре? (Вода, река, движение).
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. СИМВОЛЫ СЕВЕРА			
	Общий сбор «Символы			

	<p>Севера»: 1. Демонстрация расписных щитков, упряжи, платочков, лодочек. 2. Обсуждение: «Какой символ самый важный и почему?» 3. Создание коллективного «полотна» — каждый отряд рисует свой главный символ на большом листе.</p>			
--	--	--	--	--

Фиксация результата за день:

- **В «Бланке вклада»:** Зарисовать созданный орнамент или символ. Записать его возможное значение.
- **В «Отрядном деле»:** Вклеить фото украшенных изделий. Записать вывод: «Узор — это не просто красота, это... (письмо, оберег, история)».

НЕДЕЛЯ 1. «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ». ДЕНЬ 4. ЧЕТВЕРГ. «ЦИФРОВОЙ СЛЕДОПЫТ И ИСПЫТАНИЕ»

Пространство: Пространство «Чум», оборудованное точками для фото/аудио, игровая площадка.

Ведущий: Наставники-кураторы, координатор связи (техническая поддержка).

Время	Отряд 1: «ЛЕСНОЙ ПУТЬ» (ОЛЕНИ)	Отряд 2: «НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ» (ПТИЦЫ)	Отряд 3: «ДОМАШНИЙ ПУТЬ» (КУКЛЫ)	Отряд 4: «РЕЧНОЙ ПУТЬ» (РЫБЫ/ЛОДКИ)
9:30–11:00	БЛОК 1: ЦИФРОВАЯ ФИКСАЦИЯ УЛИКИ			
	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт» для своей игрушки. ДЕЙСТВИЯ: 1. Фотосессия: • Вариант А: Портрет игрушки на фоне тематического задника (лес, снег). • Вариант Б: Динамичный кадр — игрушка «в</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт». ДЕЙСТВИЯ: 1. Фотосессия: Птица в «полёте», на «дереве». 2. Аудиоописание: «Я — птица Счастья. Я приношу в дом...». 3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт». ДЕЙСТВИЯ: 1. Фотосессия: Кукла в «интерьере» чума, в руках у автора. 2. Аудиоописание: «Меня зовут Нгахуко. Я охраняю сон детей, потому что...». 3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт». ДЕЙСТВИЯ: 1. Фотосессия: Лодочка в «воде» (таз с синей тканью), рыбка «в сети». 2. Аудиоописание: «Я — быстрая лодочка «Волна». Я плыву к...». 3. Создание QR-кода.</p>

	<p>движении».</p> <p>2. Аудиоописание: Запись голосового сообщения (30 сек.) от имени игрушки: «Я — оленёнок Айво. Я живу в тундре и умею...».</p> <p>3. Создание QR-кода: Педагог помогает сгенерировать код, ведущий на аудиозапись.</p>			
11:30–13:00	БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА УЛИКИ			
	<p>ИСПЫТАНИЕ «Сила и выносливость»:</p> <p>1. Задание 1: Пройти с оленем на упряжи полосу препятствий (не уронить).</p> <p>2. Задание 2: «Морозостойкость» — положить игрушку на снег/лёд (имитацию) и проверить, не испортится ли материал.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ ИСПЫТАНИЯ: Сценка «Переход через тундру» — игрушки проходят испытание, дети их «подбадривают».</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Лёгкость и полёт»:</p> <p>1. Задание 1: Подвесить птицу на общее «Дерево желаний» так, чтобы она балансировала и «смотрела» вверх.</p> <p>2. Задание 2: Запустить птицу с горки (проверить обтекаемость формы).</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Птица находит путь» — преодоление «ветра» (вентилятор).</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Тепло и уют»:</p> <p>1. Задание 1: Устроить «кукольный пикник» (выставка).</p> <p>2. Задание 2: «Обережная сила» — спрятать куклу так, чтобы её было трудно найти (проверка на «защитные свойства»).</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Мини-спектакль «Долгая ночь», где куклы согревают хозяев.</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Плавучесть и скорость»:</p> <p>1. Задание 1: Запустить лодочки в «ручье» (наклонный желоб с водой) на скорость/дальность.</p> <p>2. Задание 2: «Устойчивость» — положить в лодочку груз (камешки) и проверить, не перевернётся ли.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Буря на озере» — испытание лодочек «волнами» (потряхивание таза).</p>
16:30–17:30	БЛОК 3: ПОДГОТОВКА К ЭКСПЕРТНОМУ ИНТЕРВЬЮ			
	<p>СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ ДЛЯ ЭКСПЕРТА:</p> <p>1. Мозговой штурм: Что мы ещё не знаем об оленях, оленеводстве, использовании меха и кожи?</p> <p>2. Формулировка: Каждый</p>	<p>СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ:</p> <p>1. О птицах-символах, оберегах, деревянной игрушке.</p> <p>2. Выбор лучших вопросов.</p> <p>3. Распределение ролей.</p>	<p>СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ:</p> <p>1. О традиционных куклах, детстве на Севере, оберегах.</p> <p>2. Выбор лучших вопросов.</p> <p>3. Распределение ролей.</p>	<p>СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ:</p> <p>1. О рыболовстве, берестяных промыслах, значении воды.</p> <p>2. Выбор лучших вопросов.</p> <p>3. Распределение ролей.</p>

	ребёнок предлагает один вопрос. Выбираются 3-5 лучших от отряда. 3. Распределение ролей: Кто будет задавать вопросы на телемосте?			
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ			
	Общий сбор «Вопросы эксперту»: 1. Каждый отряд озвучивает 1-2 самых интересных вопроса для носителя культуры (оленевода, резчика, мастера по куклам, рыбака). 2. Формируется общий список вопросов для завтрашнего телемоста. 3. Обсуждение: Чего мы ждём от встречи с экспертом?			

Фиксация результата за день:

- **В «Бланке вклада»:** Вклеить распечатанный QR-код или маленькое фото игрушки. Записать свой вопрос эксперту.
- **В «Отрядном деле»:** Распечатать и вклеить лучшие фото с испытаний. Записать итоговый список вопросов от отряда.

НЕДЕЛЯ 1. «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ». ДЕНЬ 5. ПЯТНИЦА. «ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ. СВОДКА ПО ДЕЛУ»

Пространство: «Штаб-квартира» (для телемоста), затем тематические зоны «Чума» (для работы в отрядах).

Ведущий: Руководитель агентства, наставники-кураторы, приглашённый эксперт (онлайн).

Время	Отряд 1: «ЛЕСНОЙ ПУТЬ» (ОЛЕНИ)	Отряд 2: «НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ» (ПТИЦЫ)	Отряд 3: «ДОМАШНИЙ ПУТЬ» (КУКЛЫ)	Отряд 4: «РЕЧНОЙ ПУТЬ» (РЫБЫ/ЛОДКИ)
11:00–12:00	БЛОК 1: ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ (ТЕЛЕМОСТ)			

	<p>ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ ДЛЯ ВСЕХ ОТРЯДОВ В ШТАБЕ.</p> <p>Встреча с носителем культуры: Оленеводом, мастером по работе с мехом и кожей, резчиком по дереву или краеведом из северного региона.</p> <p>Ход интервью:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Приветствие, представление эксперта. 2. Дети задают подготовленные вопросы, демонстрируют свои игрушки. 3. Эксперт показывает настоящие предметы быта, инструменты, рассказывает истории. 4. Совместное фото на память (скриншот). 			
12:30–13:30	БЛОК 2: РАБОТА С ИНФОРМАЦИЕЙ. ВЫДЕЛЕНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ФАКТОВ			
	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Стенограмма»: Совместно с наставником дети выписывают 3-5 самых важных фактов, услышанных от эксперта. 2. «Открытие дня»: Каждый ребёнок формулирует одно самое удивительное для себя открытие. 3. Сравнение с гипотезой: Что из наших догадок подтвердилось, что опроверглось? 	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой. 	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой. 	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.
16:30–17:30	БЛОК 3: ФИНАЛЬНАЯ СВОДКА. ОФОРМЛЕНИЕ «ДОСЬЕ»			
	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ» В «ОТРЯДНОМ ДЕЛЕ»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Коллаж-презентация: Вклеивание фотографий всех готовых игрушек отряда, QR-кодов. 2. Факты: Запись ключевых фактов от эксперта. 3. Итоговая гипотеза (версия): Формулировка ответа на главный вопрос недели. «Мы выяснили, что северные игрушки из меха, дерева и ткани — это [ответы детей: отражение природы, обереги, помощники в быту, история народа]». 4. Вещественные доказательства: Прикрепление образцов материалов (мех, стружка, перо, лоскут). 	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Коллаж с птицами. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Образцы (перо, дерево). 	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Коллаж с куклами. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Образцы (мех, ткань). 	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Коллаж с лодочками/рыбками. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Образцы (береста, дерево).
17:45–18:30	БЛОК 4: ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ДЕЛА №1			
	<p>ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ШТАБЕ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Презентация путей: Каждый отряд представляет 			

<p>свой раздел «досье» за 3 минуты (показывает игрушки, называет главное открытие).</p> <p>2. Вручение штампа: Каждому участнику вручается штамп/наклейка в «Диплом детектива» за раскрытие дела «Холодные узоры».</p> <p>3. Ритуал: Торжественная отметка на интерактивной карте России (Арктика и Сибирь — раскрыты!).</p>			
---	--	--	--

Фиксация результата за день (и неделю):

- **В «Бланке вклада»:** Вклеить фото готовой игрушки с экспертом (скриншот). Записать **один ключевой факт** от эксперта. Поставить личную печать «Дело раскрыто!».
- **В «Отрядном деле»:** Завершённый, красочный раздел «Холодные узоры» как первая глава будущего «Архива культурных открытий».

НЕДЕЛЯ 1. «ХОЛОДНЫЕ УЗОРЫ». ДЕНЬ 6. СУББОТА. «ФЕСТИВАЛЬ СЕВЕРНЫХ ТРОП»

Пространство: Вся территория, стилизованная под стойбище. Центр — главная поляна с «Деревом желаний».

Ведущий: Руководитель агентства, все наставники, игротехник.

Время	Отряд 1: « ЛЕСНОЙ ПУТЬ » (ОЛЕНИ) Площадка «Стойбище оленеводов»	Отряд 2: « НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ » (ПТИЦЫ) Площадка «Небесная резиденция»	Отряд 3: « ДОМАШНИЙ ПУТЬ » (КУКЛЫ) Площадка «Тёплый чум»	Отряд 4: « РЕЧНОЙ ПУТЬ » (РЫБЫ/ЛОДКИ) Площадка «Причал»
10:00–13:00	БЛОК 1: БОЛЬШАЯ ИГРА-КВЕСТ «ПО СЛЕДАМ СЕВЕРНЫХ ТРОП»			
	<p>Формат: Командный квест по 4 площадкам. Каждый отряд, посещая площадку другого «пути», выполняет задание и получает часть пазла-тотема.</p> <p>Задание на площадке «Стойбище оленеводов»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: На ощупь в мешочке угадать три предмета оленевода (ремень, кусочек меха, деревянная пуговица). • Для старших: Сделать 3 точных 	<p>Задание на площадке «Небесная резиденция»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Отгадать загадки про птиц Севера. • Для старших: Собрать из перьев и палочек силуэт птицы на липкой ленте за 2 минуты. 	<p>Задание на площадке «Тёплый чум»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Угадать назначение старинного предмета быта (например, чесалка для шерсти). • Для старших: За 3 минуты сделать простейшую куколку-мотанку из ленты. 	<p>Задание на площадке «Причал»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: «Поймай рыбку» — магнитная удочка. • Для старших: Расшифровать «берестяное письмо» (ребус или простые символы).

	броска аркана (импровизированного) на «рога» (стойку).			
15:30–17:00	БЛОК 2: ТВОРЧЕСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ «ЧЕТЫРЕ ПУТИ» (Каждый отряд организует и проводит интерактив на своей площадке)			
	ПЛОЩАДКА «Стойбище оленеводов»: 1. Мастер-класс «Оленья упряжь» — плетение браслета-оберега из шнурков. 2. Игра «Оленьи бега» — весёлые эстафеты с имитацией рогов (шапочки). 3. Фототочка «Я — оленевод» — фото в аутентичных аксессуарах (малица, шапка).	ПЛОЩАДКА «Небесная резиденция»: 1. Мастер-класс «Птичье перо» — роспись пера акрилом. 2. Игра «Птичий переполох» — подвижная игра на внимание. 3. Выставка-галерея всех изготовленных птиц с QR-кодами.	ПЛОЩАДКА «Тёплый чум»: 1. Мастер-класс «Кукла-оберег за 5 минут» (скрутка). 2. Игра «Хейро» (Северные салки) — проводит отряд. 3. Кукольный спектакль по северной сказке.	ПЛОЩАДКА «Причал»: 1. Мастер-класс «Берестяная грамота» — нарисовать символ на бересте. 2. Игра «Лодочные гонки» на импровизированной реке. 3. Конкурс рыбацких баек — самый интересный короткий рассказ.
17:00–18:00	БЛОК 3: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ И НАГРАЖДЕНИЕ			
	Общее событие на главной поляне: 1. Открытие выставки «Холодные узоры»: Представление всеми отрядами своих разделов «Отрядного дела» и лучших игрушек. 2. Награждение: Вручение дипломов «Почётный культурный детектив Арктики» и памятных сувениров (деревянная фигурка, медальон из фетра). 3. Общий обряд: Привязывание ленточек с желаниями к «Дереву желаний» под звуки бубна. 4. Закрытие недели: Прощальное слово руководителя. Общий хоровод под северную мелодию.			

Фиксация результата за день (и за неделю):

- **В «Бланке вклада»:** Последняя запись — впечатление от фестиваля (рисунок или слово). Получение финального штампа недели.
- **В «Отрядном деле»:** Вклеивание общего фото отряда с фестиваля. Итоговая запись: «Тропа Арктики пройдена. Тайны Севера раскрыты!».
- **Общий продукт:** Первый раздел «Архива культурных открытий» — «Холодные узоры».

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН. НЕДЕЛЯ 2: «ГОЛОС ЗЕМЛИ»

КОНЦЕПЦИЯ ВТОРОЙ НЕДЕЛИ: «ГОЛОС ЗЕМЛИ» (Центральная Россия)

Метафора недели: Юные детективы отправляются в путешествие по старинному ремесленному тракту Центральной России, чтобы раскрыть секреты четырёх ключевых промыслов, в которых «говорит» сама земля (глина, дерево, лён, берёза).

Игровой сюжет: Каждый отряд становится подмастерьем в одной из четырёх «мастерских», где под руководством «мастера» (педагога) они постигают тайны ремесла, учатся «слышать» материал и создают настоящие народные игрушки.

Материалы: Глина, дерево, ткань (лён), береста.

Ключевые объекты исследования (4 мастерские):

1. **«ГЛИНЯНАЯ МАСТЕРСКАЯ» («Секрет глины»):** Изучение филимоновской свистульки. Тайна: как мягкая земля (глина) обретает голос и становится игрушкой?
2. **«ДЕРЕВЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ» («Тайна дерева»):** Изучение матрёшки или городецкого коня. Тайна: как в куске дерева прячется целая семья (матрёшка) или сказочный конь?
3. **«ТКАНЫЙ УГОЛОК» («Загадка ткани»):** Изучение куклы-зерновушки. Тайна: как лоскут ткани, наполненный зерном, становится оберегом и символом достатка?
4. **«БЕРЕСТЯНОЙ ДВОР» («Шёпот бересты»):** Изучение берестяной игрушки-погремушки. Тайна: как гибкая кора берёзы хранит лесные секреты и превращается в весёлую игрушку?

Педагогические цели недели:

- **Практическая:** Освоить базовые навыки работы с природными материалами Центральной России (лепка, роспись, шитьё, плетение).
- **Образовательная:** Понять взаимосвязь «материал → ремесло → быт → игрушка» в контексте земледельческой и лесной культуры.
- **Воспитательная:** Воспитать уважение к труду мастера, чувство связи с родной землёй и её традициями.

Культурный контекст (сквозные элементы):

- **Фольклор:** Частушки, хороводные песни («Во поле берёза стояла»), сказки о ремёслах.

- **Игры:** Подвижные народные игры, связанные с земледелием, промыслами и общинной жизнью («Горелки», «Бояре», «Ручеёк»).

- **Творчество:** Создание коллективного «Отрядного дела» по своей мастерской и личного «Бланка вклада».

- **Коммуникация:** Телемост с мастером-ремесленником из Центральной России.

Итоговый продукт недели:

- **Личный:** Завершённая народная игрушка (свистулька, матрёшка, кукла-зерновушка, берестяная погремушка).

- **Коллективный:** Раздел «Голос земли» в общелагерном «**Архиве культурных открытий**», наполненный изделиями и досье от всех четырёх мастерских.

- **Событийный:** Большая «**Ярмарка ремёсел**» в субботу, где каждая мастерская демонстрирует своё искусство.

Логика погружения: От быстрого знакомства со всеми материалами (Пн) → к углублённому изучению своего ремесла (Вт-Пт) → к презентации и обмену достижениями на ярмарке (Сб).

НЕДЕЛЯ 2. «ГОЛОС ЗЕМЛИ». ДЕНЬ 1. ПОНЕДЕЛЬНИК. «СТАРТ ПУТЕШЕСТВИЯ: ЧЕТЫРЕ МАСТЕРСКИЕ»

Пространство: «Изда» (стилизованные уголки мастерских)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты-технологи.

Время	Отряд 1: « ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ГЛИНЫ » (будущая «Глиняная мастерская»)	Отряд 2: « ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ДЕРЕВА » (будущая «Деревянная мастерская»)	Отряд 3: « ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ТКАНИ » (будущая «Тканый уголок»)	Отряд 4: « ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ БЕРЕСТЫ » (будущая «Берестяной двор»)
9:30–10:30	БЛОК 1: СТАРТ НЕДЕЛИ. ПОЛУЧЕНИЕ ДОРОЖНОЙ КАРТЫ			
	Общее построение. Вручение «дорожных карт» (свитков) с маршрутом по 4 мастерским. Легенда: «Раскрыть секреты русских мастеров!». Постановка главного вопроса: « Как земля, лес и поле "говорят" через игрушку? »			
11:00–12:30	БЛОК 2: ПЕРВИЧНЫЙ ОСМОТР (РОТАЦИЯ ПО 4 МАСТЕРСКИМ)			
	Мастерская «Глиняная»: • Знакомство с глиной (пластилином для оперативности). Задания на выбор:	Мастерская «Деревянная»: • Знакомство с образцами дерева, стружкой.	Мастерская «Тканый уголок»: • Изучение льняной, хлопковой ткани.	Мастерская «Берестяной двор»: • Знакомство с берестой, её гибкостью, запахом.

	<p>1. Ур.1 (базовый): Слепить плоскую фигурку-подвеску (рыбка, птичка).</p> <p>2. Ур.2 (средний): Слепить полуоу фигурку-колокольчик.</p> <p>3. Ур.3 (сложный): Слепить простейшую свистульку-заготовку (с помощью педагога).</p>	<p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1: Расписать деревянную ложку-заготовку геометрическим узором.</p> <p>2. Ур.2: Собрать и раскрасить готовую заготовку-головоломку (пирамидка, змейка).</p> <p>3. Ур.3: Выпилить (зашкурить) контур матрёшки из тонкой фанеры (заранее заготовлено).</p>	<p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1: Сделать куколку-мотанку на палец.</p> <p>2. Ур.2: Сшить простой мешочек-лакомник (для будущего наполнения).</p> <p>3. Ур.3: Сделать закладку-игрушку с аппликацией из лоскутов.</p>	<p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1 (базовый): Сделать берестяной свисток (из готовой трубки).</p> <p>2. Ур.2 (средний): Сплести плоскую фигурку-рыбку из полосок.</p> <p>3. Ур.3 (сложный): Сделать основу для берестяного мячика-погремушки (оплести шарик полосками).</p>
12:30–13:30	БЛОК 3: ОПРОС «ОЧЕВИДЦЕВ» (ИГРОВОЙ)			
	<p>Общая подвижная игра «Золотые ворота» — классическая народная игра на взаимодействие. Обсуждение после игры: какие качества нужны были мастерам (ловкость, согласованность)?</p>			
16:30–17:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ КРУГ. СИСТЕМАТИЗАЦИЯ			
	<p>1. Вклеивание в «Отрядное дело» фото/зарисовок 4 пробных изделий. Глиняные изделия отправляются на просушку.</p> <p>2. Обсуждение: «Секрет какой мастерской самый интересный? Что из материала было сделать легче/сложнее?»</p> <p>3. В «Бланке вклада» каждый рисует символ понравившейся мастерской и отмечает, какое задание выбрал.</p>			
17:45–18:15	БЛОК 5: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ВЫБОР МАСТЕРСКОЙ			
	<p>Итог дня. Отряды делятся впечатлениями. Объявление: «Завтра каждый отряд начинает углублённую работу в своей мастерской!».</p> <p>Распределение: Отряд 1 — Глина, Отряд</p>			

2 — Дерево, Отряд 3 — Ткань, Отряд 4 — Береста.			
---	--	--	--

НЕДЕЛЯ 2. «ГОЛОС ЗЕМЛИ». ДЕНЬ 2. ВТОРНИК. «ПОГРУЖЕНИЕ В МАСТЕРСКУЮ»

Пространство: «Изба» (разделена на тематические зоны-мастерские)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты-технологи.

Время	Отряд 1: «ГЛИНЯНАЯ МАСТЕРСКАЯ» (Основная игрушка: свистулька)	Отряд 2: «ДЕРЕВЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ» (Основная игрушка: матрёшка/конь)	Отряд 3: «ТКАНЫЙ УГОЛОК» (Основная игрушка: кукла-зерновушка)	Отряд 4: «БЕРЕСТЯНОЙ ДВОР» (Основная игрушка: погремушка/мячик)
9:30–11:00	БЛОК 1: ЛАБОРАТОРНЫЙ АНАЛИЗ. СОЗДАНИЕ ОСНОВНОЙ УЛИКИ			
	<p>МАСТЕРСКАЯ «Гончарная тайна»:</p> <p>1. Уровень 1 (базовый): Декорирование готовой свистульки. Ребёнок получает высушенную заготовку (птичка, конёк) и расписывает её по готовому контуру.</p> <p>2. Уровень 2 (средний): Сборка свистульки из деталей. Используются заранее подготовленные педагогом детали (тулово, свисток). Задача: аккуратно склеить, зашпаклевать швы, подготовить к росписи.</p> <p>3. Уровень 3 (творческий): Лепка авторской свистульки из глины/пластилина. Освоение принципа «свистка» с помощью педагога.</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Тайна дерева»:</p> <p>1. Ур.1: Роспись готовой заготовки матрёшки (разборной или неразборной). Изучение традиционных элементов (платок, сарафан, цветы).</p> <p>2. Ур.2: Сборка и роспись деревянной игрушки-каталки (конь, птица на колёсиках). Работа с кистью, создание простого орнамента.</p> <p>3. Ур.3: Выпиливание лобзиком и сборка дергунчика (птица, солдат). Работа с фанерой, сборка на гвоздиках, привязывание ниток (с помощью педагога).</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Загадка ткани»:</p> <p>1. Ур.1: Изготовление куклы-зерновушки «на выбор». Ребёнок выбирает форму (столбушка, мешочек) и наполнитель (пшено, гречка, горох).</p> <p>2. Ур.2: Создание куклы-закрутки «Пеленашки». Освоение техники складывания и закручивания ткани без шитья. Украшение лентой.</p> <p>3. Ур.3: Пошив мягкой игрушки-зверушки по простой выкройке (2 детали). Освоение шва «вперёд иголку», набивка синтепухом.</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Шёпот бересты»:</p> <p>1. Ур.1: Изготовление берестяного мячика-погремушки. Оплетение готового шарика (пластикового или из фольги) берестяными лентами. Внутри помещаются горошины для звука.</p> <p>2. Ур.2: Плетение плоской фигурки-игрушки (рыбка, птичка) из берестяных полос по схеме.</p> <p>3. Ур.3: Создание берестяного туюска-сюрприза (мини-коробочки) для хранения мелких сокровищ. Изучение техники замкового плетения.</p>

<p>11:30–13:00</p>	<p>БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА УЛИКИ (ИГРОВАЯ ПРАКТИКА)</p>			
	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Горелки» — русская народная игра с активным бегом. • Игра 2: «Чижик» — игра на меткость (метание шишек/мячиков в цель, символизирующую печь для обжига). ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка сказки о гончаре и волшебной свистульке. Дети озвучивают свистульками ветер, птиц. ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание элемента хоровода «Плетень» (пластичные, округлые движения, как при лепке).</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Бояре» — игра-диалог с движением. • Игра 2: «Лапта» (упрощённые правила) — игра с битой и мячом. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Кукольный спектакль с матрёшками (разыгрывание сценки «Как матрёшки друг друга искали»). ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Деревянные ложкари» — ритмичный стук ложками.</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Платочек» — игра на ловкость с подбрасыванием платка. • Игра 2: «Заря-заряница» — хороводная игра. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Постановка мини-спектакля «Разговор кукол у печки» с использованием созданных кукол. ХОРЕОГРАФИЯ: Плавный хоровод «У колодца» с платочками в руках.</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Ручеёк» — игра на взаимодействие. • Игра 2: «Бирюльки» — игра на аккуратность с деревянными палочками/берестяными трубочками. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Берёзка и мастер» — легенда о том, как береста стала материалом для игрушек. ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Берёзка» — плавные, гибкие движения, имитация шелеста листьев.</p>
<p>16:30–17:30</p>	<p>БЛОК 3: ОПРОС «СВИДЕТЕЛЯ» (ФОЛЬКЛОРНО-МУЗЫКАЛЬНЫЙ)</p>			
	<p>ФОЛЬКЛОР: Сказка о гончаре и волшебной свистульке (аудио или чтение). МУЗЫКА: Разучивание и исполнение частушек про гончаров. ОБСУЖДЕНИЕ: Почему свистулька — это «голос земли»?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Загадки о деревьях и лесе. МУЗЫКА: Разучивание припевов народной песни «Во поле берёза стояла». ОБСУЖДЕНИЕ: Почему дерево называют «теплым» материалом?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Колыбельная «Баю-баюшки-баю». МУЗЫКА: Разучивание песни «А мы просо сеяли» (припев). ОБСУЖДЕНИЕ: Зачем куклу наполняли зерном?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Легенда о берёзе — дереве света. МУЗЫКА: Создание «шумящего» аккомпанемента к сказке с помощью берестяных погремушек. ОБСУЖДЕНИЕ: Почему береста не гниёт и шуршит?</p>
<p>17:45–18:30</p>	<p>БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ПОДГОТОВКА К ЭКСПЕРТИЗЕ</p>			
	<p>Общая задача для всех отрядов: 1. Презентация прогресса: Краткий показ начатых/завершённых игрушек. 2. Творческий</p>			

	<p>обмен: Исполнение разученной за день песни или частушки.</p> <p>3. Мозговой штурм: Обсуждение в отрядах и формулировка одного общего вопроса для эксперта (гончара, резчика, ткачихи, берестянщика) на завтрашний телемост.</p> <p>4. Рефлексия: «Какой этап работы сегодня был самым интересным/сложным?»»</p>			
--	--	--	--	--

Фиксация результата за день:

- В «Бланке вклада»: Зарисовать или вклеить фото своей игрушки в процессе. Записать один вопрос для эксперта.
- В «Отрядном деле»: Сделать коллаж из фото этапов работы. Записать итоговый вопрос отряда эксперту.

НЕДЕЛЯ 2. «ГОЛОС ЗЕМЛИ». ДЕНЬ 3. СРЕДА. «УКРАШЕНИЕ И УЗОР»

Пространство: «Изба» (тематические зоны мастерских)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты по орнаменту.

Время	Отряд 1: «ГЛИНЯНАЯ МАСТЕРСКАЯ» (Украшение свистульки)	Отряд 2: «ДЕРЕВЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ» (Украшение матрёшки/игрушки)	Отряд 3: «ТКАНЫЙ УГОЛОК» (Украшение куклы)	Отряд 4: «БЕРЕСТЯНОЙ ДВОР» (Украшение погремушки)
9:30–11:00	БЛОК 1: ЛАБОРАТОРНЫЙ АНАЛИЗ. МАСТЕРСТВО УЗОРА			
	<p>МАСТЕРСКАЯ «Расписная сказка»: 1. Ур.1 (базовый): Роспись готовой свистульки гуашью. Использование 2-3 цветов, простых элементов (полоски, точки, волнистые линии — филимоновские узоры). 2. Ур.2 (средний): Создание</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Цветной мир дерева»: 1. Ур.1: Роспись деревянной игрушки в городецкой стилистике. Освоение базовых элементов (бутоны, розаны, листья). Работа с яркими красками. 2. Ур.2: Роспись матрёшки «под хохлому». Имитация</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Наряд для куклы»: 1. Ур.1: Изготовление и украшение пояска/ленты для куклы. Простая вышивка «крестиком» или «вперёд иголку» по канве, набойка узора губкой. 2. Ур.2: Создание платочка с</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Узорная береста»: 1. Ур.1: Тиснение узора на бересте. Нанесение простого геометрического орнамента (сеточка, ёлочка) с помощью палочки на влажную бересту. 2. Ур.2: Роспись</p>

	<p>«оживающего» узора. Роспись с использованием кисти разного размера, прорисовка более сложных элементов (ёлочки, солнышки, ягодки).</p> <p>3. Ур.3 (творческий): Авторский орнамент. Придумывание и нанесение на свистульку своего узора на основе традиционных мотивов. Использование контура (паста из тюбика) для рельефа.</p>	<p>золотого фона (жёлтый/оранжевый), нанесение ягод и листьев чёрной и красной краской.</p> <p>3. Ур.3: Создание орнаментальной композиции на деревянной плашке (для будущего дергунчика или как отдельный сувенир). Изучение симметрии.</p>	<p>орнаментом. Роспись по ткани специальными красками или аппликация из фетра.</p> <p>3. Ур.3: Изготовление бус или венка для куклы из природных материалов (ягод рябины на нитку, цветы из ткани).</p>	<p>берестяного изделия акрилом. Украшение готового мячика или туеска яркими точками, полосками, солярными знаками.</p> <p>3. Ур.3: Аппликация на бересте. Создание узора из кусочков бересты другого оттенка, кожи, ткани.</p>
11:30–13:00	БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА УЗОРА (ИГРА, ТАНЕЦ)			
	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Самый звонкий свист» — конкурс на самую красивую и громкую расписную свистульку. • Игра 2: «Узорные ворота» — игра-эстафета, где нужно пронести свистульку, не задев «ворота», украшенные узорами. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Театр теней «Тайны глиняного орнамента» — разыгрывание легенды о том, как узоры появились на свистульках.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Весенний хоровод» — плавные движения с расписными платками (или их имитацией) в руках.</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Прятки с матрёшкой» — игра на внимание (найти спрятанную игрушку по описанию её узора). • Игра 2: «Передай орнамент» — командная игра на память: запомнить и воспроизвести узор. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Кукольный спектакль «Спор красок» о том, какие цвета главные в русской росписи.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с ложками, выстукивание ритма, соответствующего узору (точка-точка-линия).</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Кукла в наряде» — игра-соревнование на скорость и аккуратность одеть куклу в украшенный наряд. • Игра 2: «Золотые ворота» (повторение) — игра на взаимодействие. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Показ мод «Наряд для Зерновушки» с рассказом о каждом элементе украшения.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Хоровод «Просо» с куклами в руках, движения, имитирующие сев и рост.</p>	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Шуршащие салочки» — игра, где водящий ищет других по звуку берестяной погремушки. • Игра 2: «Собери узор» — игра-пазл: собрать берестяной орнамент из крупных деталей. <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Разговор Берёзы и Мастера» о значении каждого нанесённого узора.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Берестяной перезвон» — лёгкие, шуршащие движения с погремушками в руках.</p>
16:30–17:30	БЛОК 3: ОПРОС «ХРАНИТЕЛЯ ЗНАНИЙ» (ФОЛЬКЛОР О СИМВОЛАХ)			
	ФОЛЬКЛОР: Частушки про гончаров и их искусство.	ФОЛЬКЛОР: Сказка «Медведь — липовая нога» (о	ФОЛЬКЛОР: Песня «А мы просо сеяли» (полный текст	ФОЛЬКЛОР: Загадки про берёзу и лес.

	<p>МУЗЫКА: Разучивание наигрыша на свистульках в ансамбле.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Что могут означать три полосы на филимоновской игрушке? (Земля, вода, небо).</p>	<p>дереве и мастерстве).</p> <p>МУЗЫКА: Исполнение песни «Во поле берёза стояла» с деревянным аккомпанементом (трещотки, ложки).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Почему на матрёшке рисуют цветы, а не людей?</p>	<p>припева).</p> <p>МУЗЫКА: Исполнение колыбельной под аккомпанемент шуршащего мешочка с крупой.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Почему на одежде куклы вышивали красный узор по подолу?</p>	<p>МУЗЫКА: Создание «лесной симфонии» — звукоподражание с помощью бересты (шуршание, постукивание).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Что означают ромбики и точки на берестяных узорах? (Солнце, плодородие).</p>
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. УЗОРЫ РОССИИ			
	<p>Общий сбор «Узоры России»:</p> <p>1. Демонстрация расписных изделий от каждого отряда.</p> <p>2. Совместное создание большого «полотна дружбы»: каждый отряд рисует свой характерный узор на общем ватмане.</p> <p>3. Обсуждение: «Какой узор самый «говорящий» и что он рассказывает?»</p>			

Фиксация результата за день:

- **В «Бланке вклада»:** Зарисовать созданный орнамент или вклеить фото расписной игрушки. Записать значение одного символа.
- **В «Отрядном деле»:** Вклеить фото украшенных изделий. Записать вывод: «Узор — это язык, который рассказывает о...».

НЕДЕЛЯ 2. «ГОЛОС ЗЕМЛИ». ДЕНЬ 4. ЧЕТВЕРГ. «ЦИФРОВОЙ СЛЕДОПЫТ И ИСПЫТАНИЕ»

Пространство: «Изба» (зоны для фото/аудио), игровая площадка.

Ведущий: Наставники-кураторы, координатор связи.

Время	Отряд 1: «ГЛИНЯНАЯ МАСТЕРСКАЯ»	Отряд 2: «ДЕРЕВЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ»	Отряд 3: «ТКАНЫЙ УГОЛОК»	Отряд 4: «БЕРЕСТЯНОЙ ДВОР»
-------	--------------------------------	----------------------------------	--------------------------	----------------------------

9:30–11:00	БЛОК 1: ЦИФРОВАЯ ФИКСАЦИЯ УЛИКИ			
	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт» для своей игрушки.</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вариант А: Портрет игрушки на фоне тематического задника (русская печь, наличник). • Вариант Б: Динамичный кадр — свистулька «в полёте», в руках играющего ребёнка. <p>2. Аудиоописание: Запись голосового сообщения (30 сек.) от имени игрушки: «Я — филимоновский петушок. Мой свист зовёт весну и прогоняет зиму...».</p> <p>3. Создание QR-кода: Педагог помогает сгенерировать код, ведущий на аудиозапись.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт».</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия: Игрушка в «среде» (на крылечке, на дереве), матрёшка в разобранном виде.</p> <p>2. Аудиоописание: «Я — весёлая матрёшка. Внутри меня живёт целая семья...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт».</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия: Кукла в «интерьере» избы, в руках у автора.</p> <p>2. Аудиоописание: «Я — кукла Зерновушка. Я храню в себе силу земли и солнечное зерно...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт».</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия: Погремушка/мячик в «лесной» обстановке (на траве, рядом с берёзкой).</p> <p>2. Аудиоописание: «Я — берестяной мячик. Мой шёпот — это шум листвы, а внутри меня — песня дождика...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>
11:30–13:00	БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА ИГРУШКИ			
	<p>ИСПЫТАНИЕ «Голос и прочность»:</p> <p>1. Задание 1: Конкурс «Самый звонкий и мелодичный свист». Оценивается чистота звука, громкость, длительность.</p> <p>2. Задание 2: «Испытание на прочность» — аккуратно покатить свистульку с небольшой горки (имитация спуска с гончарного круга). Проверить, не отколется ли деталь.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Красота и ловкость»:</p> <p>1. Задание 1: «Матрёшкина эстафета» — аккуратно разобрать и собрать матрёшку на время (командное).</p> <p>2. Задание 2: «Дергунчик-шоу» — конкурс на самое забавное и ритмичное движение деревянной игрушки-дергунчика.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ:</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Тепло и польза»:</p> <p>1. Задание 1: «Кукольные обнимашки» — тактильный конкурс: определить с закрытыми глазами свою куклу по фактуре ткани и наполнителю.</p> <p>2. Задание 2: «Зернышко к зернышку» (эстафета) — перенести ложкой зерно из одной куклы-</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Звук и лёгкость»:</p> <p>1. Задание 1: «Берестяной оркестр» — сыграть заданный ритм на погремушках всем отрядом синхронно.</p> <p>2. Задание 2: «Воздушный мяч» — подбросить берестяной мячик и поймать его на тыльную сторону ладони (проверка лёгкости и баланса).</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Леший и берестяной свисток».</p>

	ИСПЫТАНИЯ: Сценка «Свистулька на ярмарке» — игрушка должна «понравиться» публике (зрителям-другим отрядам).	Театр деревянных игрушек «Ярмарочный балаган».	зерновушки в другую, не просыпав. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Мини-спектакль «Как кукла урожаем сберегла».	
16:30–17:30	БЛОК 3: ПОДГОТОВКА К ЭКСПЕРТНОМУ ИНТЕРВЬЮ			
	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ ДЛЯ ЭКСПЕРТА: 1. Мозговой штурм: Что мы ещё не знаем о гончарном ремесле, символике свистулек, традициях? 2. Формулировка: Каждый ребёнок предлагает один вопрос. Выбираются 3-5 лучших от отряда. 3. Распределение ролей: Кто будет задавать вопросы на телемосте?	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ: 1. О резьбе по дереву, истории матрёшки, секретах росписи. 2. Выбор лучших вопросов. 3. Распределение ролей.	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ: 1. О традиционных тряпичных куклах, обережной вышивке, значении зерна. 2. Выбор лучших вопросов. 3. Распределение ролей.	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ: 1. О берестяных промыслах, свойствах бересты, игрушках-шумовиках. 2. Выбор лучших вопросов. 3. Распределение ролей.
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ			
	Общий сбор «Вопросы Мастеру»: 1. Каждый отряд озвучивает 1-2 самых интересных вопроса для эксперта (гончара, резчика, ткачихи, берестянщика). 2. Формируется общий список вопросов для завтрашнего телемоста. 3. Обсуждение: Что мы хотим услышать от настоящего мастера?			

Фиксация результата за день:

- **В «Бланке вклада»:** Вклеить распечатанный QR-код или маленькое фото игрушки. Записать свой вопрос эксперту.
- **В «Отрядном деле»:** Распечатать и вклеить лучшие фото с испытаний. Записать итоговый список вопросов от отряда.

НЕДЕЛЯ 2. «ГОЛОС ЗЕМЛИ». ДЕНЬ 5. ПЯТНИЦА. «ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ. СВОДКА ПО ДЕЛУ»**Пространство:** «Штаб-квартира» (для телемоста), затем тематические зоны «Избы».**Ведущий:** Руководитель агентства, наставники, приглашённый эксперт (онлайн).

Время	Отряд 1: «ГЛИНЯНАЯ МАСТЕРСКАЯ»	Отряд 2: «ДЕРЕВЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ»	Отряд 3: «ТКАНЫЙ УГОЛОК»	Отряд 4: «БЕРЕСТЯНОЙ ДВОР»
11:00–12:00	БЛОК 1: ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ (ТЕЛЕМОСТ)			
	<p>ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ ДЛЯ ВСЕХ ОТРЯДОВ В ШТАБЕ. Встреча с экспертом: Мастером народных промыслов Центральной России (гончаром, резчиком по дереву, ткачихой или мастером по бересте). Ход интервью: 1. Приветствие, представление эксперта и детей. 2. Дети задают подготовленные вопросы, показывают свои игрушки через веб-камеру. 3. Эксперт показывает инструменты, приёмы работы, настоящие старинные игрушки. 4. Совместное фото на память (скриншот).</p>			
12:30–13:30	БЛОК 2: РАБОТА С ИНФОРМАЦИЕЙ. ВЫДЕЛЕНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ФАКТОВ			
	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. «Стенограмма»: Совместно с наставником дети выписывают 3-5 самых важных фактов, услышанных от эксперта (например: «глину нужно долго мять», «узор наносится куриным пером», «свистулька — это не игрушка, а оберег»)). 2. «Открытие дня»: Каждый ребёнок формулирует одно самое удивительное для себя открытие. 3. Сравнение с гипотезой: Что из наших догадок подтвердилось, что опроверглось?</p>	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.</p>	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.</p>	<p>АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.</p>
16:30–17:30	БЛОК 3: ФИНАЛЬНАЯ СВОДКА. ОФОРМЛЕНИЕ «ДОСЬЕ»			
	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОЛОС ЗЕМЛИ» В «ОТРЯДНОМ ДЕЛЕ»: 1. Коллаж-презентация: Вклеивание фотографий всех готовых игрушек отряда, QR-кодов. 2. Факты: Запись ключевых фактов от эксперта. 3. Итоговая гипотеза (версия): Формулировка ответа на главный вопрос недели. «Мы выяснили, что игрушки</p>	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОЛОС ЗЕМЛИ»: 1. Коллаж с деревянными игрушками. 2. Запись фактов.</p>	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОЛОС ЗЕМЛИ»: 1. Коллаж с куклами. 2. Запись фактов.</p>	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОЛОС ЗЕМЛИ»: 1. Коллаж с берестяными игрушками. 2. Запись фактов.</p>

	<p>Центральной России из глины, дерева, ткани и бересты — это [ответы детей: голос природы, отражение крестьянского труда, обереги для дома, праздничная радость]».</p> <p>4. Вещественные доказательства: Прикрепление образцов материалов (комочек глины, стружка, лоскут, береста).</p>	<p>3. Формулировка итоговой версии.</p> <p>4. Образцы (стружка, щепка).</p>	<p>3. Формулировка итоговой версии.</p> <p>4. Образцы (крупа, лоскут).</p>	<p>3. Формулировка итоговой версии.</p> <p>4. Образцы (береста, шишка).</p>
17:45–18:30	БЛОК 4: ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ДЕЛА №2			
	<p>ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ШТАБЕ:</p> <p>1. Презентация мастерских: Каждый отряд представляет свой раздел «досье» за 3 минуты (показывает игрушки, называет главное открытие).</p> <p>2. Вручение штампа: Каждому участнику вручается штамп/наклейка в «Диплом детектива» за раскрытие дела «Голос земли».</p> <p>3. Ритуал: Торжественная отметка на интерактивной карте России (Центральная Россия — раскрыта!).</p> <p>4. Песенный круг: Исполнение песни «Во поле берёза стояла» всеми отрядами.</p>			

Фиксация результата за день (и неделю):

- **В «Бланке вклада»:** Вклеить фото готовой игрушки или скриншот с экспертом. Записать **один ключевой факт** от эксперта. Поставить личную печать «Дело раскрыто!».
- **В «Отрядном деле»:** Завершённый, красочный раздел «Голос земли» как вторая глава «Архива культурных открытий».

НЕДЕЛЯ 2. «ГОЛОС ЗЕМЛИ». ДЕНЬ 6. СУББОТА. «ЯРМАРКА РЕМЁСЕЛ. БОЛЬШОЙ ПРАЗДНИК»

Пространство: Вся территория, стилизованная под большую русскую ярмарку. Центр — «Торговые ряды» с «Архивом».

Ведущий: Руководитель агентства, все наставники, игротехник.

Время	Отряд 1: «ГЛИНЯНАЯ МАСТЕРСКАЯ» (Ряд «Гончарный»)	Отряд 2: «ДЕРЕВЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ» (Ряд «Щепной»)	Отряд 3: «ТКАНЫЙ УГОЛОК» (Ряд «Суконный»)	Отряд 4: «БЕРЕСТЯНОЙ ДВОР» (Ряд «Лубяной»)
10:00–13:00	БЛОК 1: БОЛЬШАЯ ИГРА-КВЕСТ «ТАЙНЫ РЕМЕСЛЕННОГО ТРАКТА»			
	<p>Формат: Командный квест по 4 «торговым рядам». Посещая ряд другой мастерской, отряд выполняет задание и получает элемент «обережной грамоты»</p>	<p>Задание в ряду «Щепной»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Определить породу дерева по запаху 	<p>Задание в ряду «Суконный»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: На ощупь определить, из какой ткани сшита кукла 	<p>Задание в ряду «Лубяной»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Узнать бересту по виду и на ощупь среди других материалов (картон, бумага, ткань).

	(букву/символ). Задание в ряду «Гончарный»: • Для младших: Угадать на ощупь в мешочке три предмета (ком глины, камушек, ракушка). • Для старших: Слепить из пластилина за 3 минуты фигурку по словесному описанию (например, «уточка с широким клювом»).	стружки (сосна, берёза). • Для старших: Собрать деревянную головоломку (например, разобранную матрёшку) на время.	(ситец, лён, шерсть). • Для старших: Завязать платок кукле тремя разными традиционными способами.	• Для старших: Расшифровать простой узор, выдавленный на бересте (солнце, волна).
15:30–17:00	БЛОК 2: ТВОРЧЕСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ «ГОРОД МАСТЕРОВ» <i>(Каждый отряд организует интерактивную точку в своём ряду)</i>			
	ТОЧКА «Гончарный ряд»: 1. Мастер-класс «Свистулька за 10 минут» из пластилина или солёного теста. 2. Игра «Глиняный тир» — метание глиняных шариков в цель (корзину). 3. Выставка-продажа (символическая) расписных свистулек.	ТОЧКА «Щепной ряд»: 1. Мастер-класс «Распиши матрёшку» (работа с заготовками). 2. Игра «Бирюльки» — соревнование на ловкость. 3. Театр матрёшек — разыгрывание весёлых диалогов.	ТОЧКА «Суконный ряд»: 1. Мастер-класс «Кукла на счастье» (куколка-мотанка из ниток). 2. Игра «Платочек» (проводит отряд). 3. Дефиле народных кукол с рассказом о каждой.	ТОЧКА «Лубяной ряд»: 1. Мастер-класс «Берестяной браслет» (плетение). 2. Игра «Шуршащий боулинг» — сбить кегли берестяным мячиком. 3. Конкурс частушек под аккомпанемент берестяных трещоток.
17:00–18:00	БЛОК 3: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ И НАГРАЖДЕНИЕ			
	Общее событие на главной площади: 1. Открытие выставки «Голос земли»: Представление всех «Отрядных дел» и лучших работ. 2. Награждение: Вручение дипломов « Мастер народных промыслов » и памятных сувениров (глиняный колокольчик, деревянная игрушка, лоскутный магнит, берестяной свисток). 3. Общий хоровод: Грандиозное исполнение песен « Во поле берёза стояла » и « А мы просо			

	<p>сеяли» всеми участниками смены. 4. Закрытие недели: Речь руководителя, анонс следующей недели («Горская тайна»).</p>			
--	--	--	--	--

Фиксация результата за день (и за неделю):

- **В «Бланке вклада»:** Последняя запись — впечатление от ярмарки. Получение финального штампа недели.
- **В «Отрядном деле»:** Вклеивание общего фото отряда на ярмарке. Итоговая запись: «Ремесленные тайны раскрыты. Голос земли услышан!».
- **Общий продукт:** Второй раздел «Архива культурных открытий» — «Голос земли».

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН. НЕДЕЛЯ 3: «ВХОД В УЩЕЛЬЯ»

КОНЦЕПЦИЯ НЕДЕЛИ 3: «ГОРСКАЯ ТАЙНА» (Кавказ)

Метафора недели: Детективам поручено деликатное дело — раскрыть «горскую тайну»: как суровый горный быт, горячее солнце и древние традиции рождают необычайно яркие, символические игрушки, полные скрытых смыслов.

Игровой сюжет: Отряды отправляются в «экспедицию» на Кавказ. Каждый отряд становится исследователем одного из четырёх «ущелей» — культурных ниш, где рождались свои уникальные игрушки, связанные с ремеслом, костюмом, танцем и гостеприимством.

Ключевые объекты исследования (4 «ущелья»):

1. **«УЩЕЛЬЕ ГОНЧАРОВ» (Земля и огонь):** Изучение балхарской керамической игрушки (птица, олень). Тайна: как простая глина, обожжённая в горном очаге, становится твёрдой и нарядной?
2. **«УЩЕЛЬЕ ОРНАМЕНТА» (Ткань и цвет):** Изучение куклы в национальном костюме с вышивкой. Тайна: что рассказывают древние узоры на платье куклы?
3. **«УЩЕЛЬЕ СЕРЕБРА» (Металл и символ):** Изучение упрощённой имитации традиционного украшения-подвески. Тайна: зачем на детских игрушках и одежде были металлические бубенчики и амулеты?
4. **«УЩЕЛЬЕ ТАНЦА» (Движение и ритм):** Создание простого танцевального атрибута (платочек, пояс). Тайна: как движение и музыка становятся частью игры?

Педагогические цели недели:

- **Практическая:** Познакомиться с разнообразием материалов Кавказа (глина, ткань, металл), освоить основы создания орнамента и простых танцевальных движений.

- **Образовательная:** Понять, как в условиях гор формируется эстетика, полная символов (орнамент как письмо, танец как язык), и как это отражается в игрушке.
- **Воспитательная:** Воспитать уважение к культуре горских народов, их кодексу чести, гостеприимству, чувству собственного достоинства и любви к красоте.

Культурный контекст (сквозные элементы):

- **Фольклор:** Героические нартские сказания, легенды о мастерах, пословицы о гостеприимстве и чести.
- **Игры:** Игры на ловкость, реакцию и взаимовыручку («Подними платок», игры с мячом).
- **Творчество:** Создание орнаментальных композиций, элементов костюма, фиксация открытий в «досье».
- **Коммуникация:** Телемост с мастером-керамистом, танцором или сверстниками из кавказского региона.

Итоговый продукт недели:

- **Личный:** Игрушка или элемент (керамическая фигурка, кукла в орнаментированном платье, подвеска, танцевальный атрибут).
- **Коллективный:** Раздел «Горская тайна» в «Архиве культурных открытий».
- **Событийный:** Фестиваль «Гостеприимный очаг» в субботу с демонстрацией танцев, орнаментов и изделий.

НЕДЕЛЯ 3. «ГОРСКАЯ ТАЙНА». ДЕНЬ 1. ПОНЕДЕЛЬНИК. «ВХОД В УЩЕЛЬЯ»

Пространство: «Сакля» (главное пространство недели), стилизованные уголки «ущелий».

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты-технологи.

Время	Отряд 1: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ГОНЧАРА» (будущее «Ущелье гончаров»)	Отряд 2: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ УЗОРА» (будущее «Ущелье узора»)	Отряд 3: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ МЕТАЛЛА» (будущее «Ущелье серебра»)	Отряд 4: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ТАНЦА» (будущее «Ущелье танца»)
9:30–10:30	БЛОК 1: СТАРТ НЕДЕЛИ. ПОЛУЧЕНИЕ ГОРНОГО ПУТЕВОДИТЕЛЯ			
	Общее построение. Легенда о четырёх горных ущельях, где хранятся секреты мастеров. Вручение «горных путеводных камней» (цветные камушки). Постановка главного вопроса: « Как в суровых горах рождаются такие яркие и сильные игрушки? »			
11:00–12:30	БЛОК 2: ПЕРВИЧНЫЙ ОСМОТР (РОТАЦИЯ ПО 4 УЩЕЛЬЯМ)			
	Ущелье «Гончаров»: • Знакомство с глиной, изучение её	Ущелье «Узора и доблести»:	Ущелье «Серебра»: • Знакомство с фольгой,	Ущелье «Традиций»: • Знакомство с

	<p>пластичности.</p> <p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1: Слепить из глины/пластилина горный «очаг» — чашу.</p> <p>2. Ур.2: Сделать оттиск простого орнамента на глиняной пластинке.</p> <p>3. Ур.3: Слепить мини-кувшинчик «для кумыса».</p>	<p>• Знакомство с деревянными заготовками и шерстяными нитками для плетения.</p> <p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1: Сплести начало шнура-тесьмы на картонке.</p> <p>2. Ур.2: Расписать деревянную пластину-«щит» геометрическим узором.</p> <p>3. Ур.3: Сделать заготовку для деревянной сабли (безопасный материал).</p>	<p>имитирующей металл, с техникой тиснения.</p> <p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1: Сделать оттиск узора на фольге с помощью монеты.</p> <p>2. Ур.2: Вырезать из фольги символ-подвеску (луна, звезда).</p> <p>3. Ур.3: Создать «чеканную» пластину, процарапывая узор на фольге, наклеенной на картон.</p>	<p>соломой/проволокой для каркаса, элементами танцевальных атрибутов (платки, ленты).</p> <p>Задания на выбор:</p> <p>1. Ур.1: Сделать простейший каркас куклы из соломы/проволоки.</p> <p>2. Ур.2: Украсить готовый каркас лоскутом-«платьем».</p> <p>3. Ур.3: Изготовить танцевальный атрибут — помпон на палочке.</p>
12:30–13:30	БЛОК 3: ОПРОС «ОЧЕВИДЦЕВ» (ИГРОВОЙ)			
	<p>Общая подвижная игра «Подними платок» — кавказская игра на ловкость и реакцию. Обсуждение: какие качества нужны в горах?</p>			
16:30–17:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ КРУГ. СИСТЕМАТИЗАЦИЯ			
	<p>1. Вклеивание в «Отрядное дело» фото/зарисовок 4 проб. Глиняные изделия отправляются на просушку.</p> <p>2. Обсуждение: «Ущелье какого мастерства самое загадочное?»</p> <p>3. В «Бланке вклада» каждый рисует символ понравившегося ущелья.</p>			
17:45–18:15	БЛОК 5: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ВЫБОР УЩЕЛЬЯ			
	<p>Итог дня. Отряды делятся впечатлениями. Объявление: «Завтра каждый отряд начинает углублённую работу в своём ущелье!». Распределение: Отряд 1 — Гончары, Отряд 2 — Узор, Отряд 3 — Серебро, Отряд 4 — Танец.</p>			

НЕДЕЛЯ 3. «ГОРСКАЯ ТАЙНА». ДЕНЬ 2. ВТОРНИК. «НАЧАЛО РАБОТЫ В УЩЕЛЬЕ»

Пространство: «Сакля» (разделена на тематические зоны-ущелья)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты-технологи.

Время	Отряд 1: «УЩЕЛЬЕ ГОНЧАРОВ» (Игрушка: балхарская игрушка)	Отряд 2: «УЩЕЛЬЕ УЗОРА И ДОБЛЕСТИ» (Игрушка: кукла/воин в костюме)	Отряд 3: «УЩЕЛЬЕ СЕРЕБРА» (Игрушка: чеканная подвеска)	Отряд 4: «УЩЕЛЬЕ ТАНЦА» (Атрибут: для танца)
9:30–11:00	БЛОК 1: ЛАБОРАТОРНЫЙ АНАЛИЗ. СОЗДАНИЕ ОСНОВНОЙ УЛИКИ			
	<p>МАСТЕРСКАЯ «Глиняная тайна»:</p> <p>1. Ур.1 (базовый): Лепка плоской фигурки-оберега (птица, олень) из глины/пластилина с нанесением оттиска узора.</p> <p>2. Ур.2 (средний): Лепка полой фигурки-свистульки (птичка) с помощью педагога.</p> <p>3. Ур.3 (творческий): Лепка сосуда-игрушки (кувшинчик «архур») с характерным носиком и ручкой.</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Секрет узора»:</p> <p>1. Ур.1 (выбор):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Поток «Узор»: Начало плетения пояса на картонном станке или вязание простой цепочки крючком. • Поток «Доблесть»: Выпиливание/сборка заготовки деревянной сабли (из безопасных материалов). <p>2. Ур.2 (средний):</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Узор»: Вышивка простого орнамента (крестик) на канве для будущего платка куклы. • «Доблесть»: Обмотка рукояти сабли цветными нитками, создание узора. <p>3. Ур.3 (сложный):</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Узор»: Плетение браслета-фенечки с традиционным кавказским орнаментом. • «Доблесть»: Изготовление щита из картона с росписью родового символа (танга). 	<p>МАСТЕРСКАЯ «Металлический отблеск»:</p> <p>1. Ур.1: Создание основы для чеканной подвески. Наклеивание фольги на картон, нанесение контура рисунка (птица, солнце, горный цветок).</p> <p>2. Ур.2: Чеканка (тиснение) узора на фольге с помощью палочки (процарапывание).</p> <p>3. Ур.3: Создание «зернистой» текстуры (имитация техники зерни) с помощью точечных ударов.</p>	<p>МАСТЕРСКАЯ «Ритм гор»:</p> <p>1. Ур.1: Изготовление каркаса обрядовой куклы из проволоки/соломы, обмотка тканью.</p> <p>2. Ур.2: Создание танцевального атрибута — платка с нашитыми монетками/бубенчиками.</p> <p>3. Ур.3: Изготовление простого ударного инструмента — «даре» (бубен) из обруча и кожи/плёнки.</p>
11:30–13:00	БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА УЛИКИ (ИГРОВАЯ ПРАКТИКА)			
	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Глиняные 	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Сабля и щит» (для 	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Сокровище гор» 	<p>ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра 1: «Хоровод

	<p>мишени» — метание глиняных шариков в цель (символический обжиг в печи).</p> <p>• Игра 2: «Передай кувшин» — эстафета на аккуратность.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка мифа о том, как глина научилась петь (о свистульках).</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание плавных движений рук, как при лепке на гончарном круге.</p>	<p>«Доблести») — игра-поединок на мягких мечах.</p> <p>• Игра 2: «Заплети косу» (для «Узора») — командная игра с лентами.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Постановка легенды о войне и мастерице (сабля и пояс).</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Для «Доблести» — степенная, гордая походка. Для «Узора» — плавные движения рук, «рисующие» узор в воздухе.</p>	<p>— поиск «серебряных» (фольгированных) предметов.</p> <p>• Игра 2: «Ловля птички» — игра на ловкость, где нужно поймать подвеску-птичку на верёвочке.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка по притче о серебряной птице, приносящей удачу.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с подвесками в руках — плавные взмахи, имитация полёта.</p>	<p>кукол» — хороводная игра с импровизированными куклами.</p> <p>• Игра 2: «Танцевальный вызов» — по очереди показать движение, все повторяют.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка обряда с куклой (например, вызывание дождя).</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание основных позиций ног и хлопков лезгинки (в адаптированной, простой форме).</p>
16:30–17:30	БЛОК 3: ОПРОС «СВИДЕТЕЛЯ» (ФОЛЬКЛОРНО-МУЗЫКАЛЬНЫЙ)			
	<p>ФОЛЬКЛОР: Сказка о том, как глина научилась петь.</p> <p>МУЗЫКА: Разучивание ритмичного напева, отбиваемого на дарбуке (или его имитации).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Почему глиняная игрушка часто изображает животных?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Легенда о войне и мастерице (о сабле и поясе).</p> <p>МУЗЫКА: Горский напев, аккомпанемент на пандуре (имитация на струнах).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Что может рассказать узор на одежде или оружии?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Притча о серебряной птице, приносящей удачу.</p> <p>МУЗЫКА: Звук «звнящего серебра» — игра на треугольнике или колокольчиках.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Зачем на детских вешали металлические бубенчики и подвески?</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Сказка о кукле, вырастившей урожай.</p> <p>МУЗЫКА: Разучивание ритмичного рисунка для танца на даре (бубне).</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Как танец и обряд связаны с жизнью горцев?</p>
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ОБМЕН ОТКРЫТИЯМИ			
	<p>Общий сбор «Голоса ущелий»:</p> <p>1. Краткий показ начатых работ от каждого ущелья.</p> <p>2. Разучивание горской кричалки-приветствия.</p>			

	3. Обсуждение: «Сложнее всего работать с... (каким материалом)?»			
--	--	--	--	--

Фиксация результата за день:

- В «Бланке вклада»: Зарисовать или вклеить фото своей работы в процессе. Записать один вопрос о своём «ущелье».
- В «Отрядном деле»: Сделать запись о проведённых играх и услышанной легенде.

НЕДЕЛЯ 3. «ГОРСКАЯ ТАЙНА». ДЕНЬ 3. СРЕДА. «УКРАШЕНИЕ И СИМВОЛ»

Пространство: «Сакля» (тематические зоны ущелий)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты по орнаменту и хореографии.

Время	Отряд 1: «УЩЕЛЬЕ ГОНЧАРОВ»	Отряд 2: «УЩЕЛЬЕ УЗОРА И ДОБЛЕСТИ»	Отряд 3: «УЩЕЛЬЕ СЕРЕБРА»	Отряд 4: «УЩЕЛЬЕ ТАНЦА»
9:30–11:00	БЛОК 1: ЛАБОРАТОРНЫЙ АНАЛИЗ. ОРНАМЕНТ И СИМВОЛ			
	МАСТЕРСКАЯ «Расписной оберег»: 1. Ур.1: Роспись высохшей глиняной игрушки белой глиной или гуашью (балхарские точки, полосы, спирали). 2. Ур.2: Инкрустация мелкими камешками/бисером в мягкую глину (создание «глаз» животного, узора). 3. Ур.3: Создание рельефного орнамента нанесением глиняных жгутиков на поверхность.	МАСТЕРСКАЯ «Язык узора»: 1. Поток «Узор»: • Ур.1: Украшение плетёного/вязаного пояса бусинами, кисточками, вышивкой. • Ур.2: Вышивка орнамента на платочке для куклы (крестик, гладь). 2. Поток «Доблесть»: • Ур.1: Роспись деревянной сабли/щита кавказскими орнаментами (красками). • Ур.2: Изготовление ножен из картона/фетра с аппликацией узора.	МАСТЕРСКАЯ «Сияние металла»: 1. Ур.1: Чеканка (процарапывание) узора на фольге (геометрические ромбы, солярные знаки). 2. Ур.2: Раскрашивание чеканной подвески акриловыми красками под серебро/золото/бирюзу. 3. Ур.3: Создание сложной композиции — подвески с несколькими элементами (птица, луна, звёзды).	МАСТЕРСКАЯ «Танец в деталях»: 1. Ур.1: Одевание и украшение каркасной куклы (платок, пояс, «украшения» из бусин). 2. Ур.2: Завершение танцевального атрибута — роспись платка, добавление бубенцов на браслет. 3. Ур.3: Изготовление элемента костюма — папахи из картона и меха или нагрудника с узором.
11:30–13:00	БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА УЗОРА (ИГРА, ТАНЕЦ)			
	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Эхо ущелья» — конкурс на самый красивый и звонкий звук расписной свистульки.	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Турнир доблести» (для «Доблести») — фехтование на мягких саблях. • Игра 2: «Плетение круга»	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Ловля птички» (усложнённый вариант с преградами). • Игра 2: «Найди свою пару»	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА: • Игра 1: «Кукольный хоровод» — хороводная игра с изготовленными куклами.

	<p>• Игра 2: «Собери узор» — выложить галькой/шишками орнамент, изображённый на игрушке.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Легенда о мастере, вложившем в свистульку голос ветра.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с кувшинами (имитация) — плавные, величавые движения.</p>	<p>(для «Узора») — командное создание большого пояса-круга из лент.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сказание о том, как узор на сабле спас жизнь воину.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Для «Доблести» — резкие, чёткие выпады. Для «Узора» — плавные движения рук, «плетущие» узор.</p>	<p>— найти вторую половинку подвески по узору.</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Миф о птице, которая носит на крыльях солнце.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: «Танец птиц» — лёгкие, порывистые движения с подвесками в руках.</p>	<p>• Игра 2: «Танцевальный биатлон» — совместить танец с точным броском (мяча в цель).</p> <p>ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка обрядовой песни, сопровождавшей изготовление кукол.</p> <p>ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание связки из 3-4 основных движений лезгинки (в адаптации).</p>
16:30–17:30	БЛОК 3: ОПРОС «ХРАНИТЕЛЯ ЗНАНИЙ» (ФОЛЬКЛОР О СИМВОЛАХ)			
	<p>ФОЛЬКЛОР: Легенда о мастере, вложившем в свистульку голос ветра.</p> <p>МУЗЫКА: Игра на свистульках в ансамбле, создание «горного эха».</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Что означают спирали и точки в балхарской росписи? (Бесконечность, звёзды).</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Сказание о том, как узор на сабле спас жизнь воину.</p> <p>МУЗЫКА: Ритмичный аккомпанемент на дарбуке под сказание.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Какой цвет в узоре самый главный и почему? (Серебро, золото, красный).</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Миф о птице, которая носит на крыльях солнце.</p> <p>МУЗЫКА: Создание «металлического» звона с помощью разных предметов.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Почему птица — частый символ в украшениях? (Связь с небом, душа).</p>	<p>ФОЛЬКЛОР: Обрядовая песня, сопровождавшая изготовление кукол.</p> <p>МУЗЫКА: Разучивание ритмичного напева для танца.</p> <p>ОБСУЖДЕНИЕ: Зачем в танце нужны чёткие движения и осанка? (Выражение достоинства).</p>
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. МАСТЕРСТВО И ОРНАМЕНТ			
	<p>Общий сбор «Мастерство и орнамент»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Демонстрация расписных и украшенных работ от каждого ущелья. 2. Разучивание горской считалки про мастеров. 3. Конкурс «Самый выразительный орнамент» (голосование). 			

Фиксация результата за день:

- **В «Бланке вклада»:** Зарисовать созданный орнамент или вклеить фото украшенной игрушки. Записать значение одного символа.
- **В «Отрядном деле»:** Вклеить фото изделий с орнаментом. Записать вывод: «Узор у горцев — это... (письмо, защита, история рода)».

НЕДЕЛЯ 3. «ГОРСКАЯ ТАЙНА». ДЕНЬ 4. ЧЕТВЕРГ. «ЦИФРОВОЙ СЛЕДОПЫТ И ИСПЫТАНИЕ»

Пространство: «Сакля» (зоны для фото/аудио), игровая площадка.

Ведущий: Наставники-кураторы, координатор связи.

Время	Отряд 1: «УЩЕЛЬЕ ГОНЧАРОВ»	Отряд 2: «УЩЕЛЬЕ УЗОРА И ДОБЛЕСТИ»	Отряд 3: «УЩЕЛЬЕ СЕРЕБРА»	Отряд 4: «УЩЕЛЬЕ ТАНЦА»
9:30–11:00	БЛОК 1: ЦИФРОВАЯ ФИКСАЦИЯ УЛИКИ			
	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт» для своей игрушки.</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия:</p> <ul style="list-style-type: none">• Вариант А: Портрет игрушки на фоне «горного пейзажа» (камни, ткани).• Вариант Б: Игрушка в руках «мастера» (ребёнка в стилизованной одежде). <p>2. Аудиоописание: Запись голосового сообщения (30 сек.) от имени игрушки: «Я — балхарский оленёнок. Мой узор — это зашифрованная карта горных троп...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт».</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия: Кукла/воин в полном облачении, сабля/пояс в действии.</p> <p>2. Аудиоописание: «Я — пояс воина. Мой узор хранит память о подвигах моего рода...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт».</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия: Подвеска, отражающая свет (на солнце, со вспышкой).</p> <p>2. Аудиоописание: «Я — серебряная птица. Мой полёт охраняет дом от дурного глаза...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>	<p>ЗАДАЧА: Создать цифровой «паспорт».</p> <p>ДЕЙСТВИЯ:</p> <p>1. Фотосессия: Кукла или атрибут в «танцевальном» движении, в руках танцора.</p> <p>2. Аудиоописание: «Я — танец огня. Мой ритм бьётся в сердце гор...».</p> <p>3. Создание QR-кода.</p>
11:30–13:00	БЛОК 2: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА ИГРУШКИ			
	<p>ИСПЫТАНИЕ «Прочность и голос»:</p> <p>1. Задание 1: «Горное эхо» — чей свист дольше всего звучит и красивее отражается от «скалы»</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Красота и функциональность»:</p> <p>1. Задание 1: «Поединок мастеров» (для «Доблести») — турнир на мягких саблях, где</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Сияние и защита»:</p> <p>1. Задание 1: «Танец птиц» — подвижная игра, где подвеска-птичка является талисманом, который нужно уберечь.</p>	<p>ИСПЫТАНИЕ «Ритм и пластика»:</p> <p>1. Задание 1: «Обрядовая круговая» — инсценировка обряда с куклами, проверка на слаженность и красоту</p>

	(стены)? 2. Задание 2: «Испытание жаром» — положить игрушку под «горное солнце» (нагретую лампу на безопасном расстоянии) — символическая проверка на обжиг. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Игрушка в доме горца» — проверка на «полезность» в быту.	оценивается не сила, а красота «удара» и вид оружия. 2. Задание 2: «Плетение круга» (для «Узора») — командное создание большого орнаментального круга из своих поясов/лент за время. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Театр «Спор Узора и Доблести» — что важнее?	2. Задание 2: «Блеск на солнце» — чья подвеска ярче всех блестит и ловит солнечные зайчики? ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка обряда, где подвеска отводит зло.	действия. 2. Задание 2: «Вызов на танец» — пара или группа исполняет танец с атрибутами, оценивается синхронность и энергия. ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Праздник в ауле» с танцами и музыкой.
16:30–17:30	БЛОК 3: ПОДГОТОВКА К ЭКСПЕРТНОМУ ИНТЕРВЬЮ			
	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ ДЛЯ ЭКСПЕРТА: 1. Мозговой штурм: Что мы ещё не знаем о гончарном ремесле Кавказа, значении узоров, традициях? 2. Формулировка: Выбор 3-5 лучших вопросов от отряда. 3. Распределение ролей.	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ: 1. О символизме орнаментов на одежде и оружии, о ремесле. 2. Выбор лучших вопросов. 3. Распределение ролей.	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ: 1. О металлообработке, символике украшений, оберегах. 2. Выбор лучших вопросов. 3. Распределение ролей.	СОСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ: 1. О народных танцах, обрядовых куклах, значении движения. 2. Выбор лучших вопросов. 3. Распределение ролей.
17:45–18:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВОПРОСОВ			
	Общий сбор «Вопросы Хранителю гор»: 1. Каждый отряд озвучивает 1-2 самых интересных вопроса для эксперта (гончара, оружейника, ювелира, танцора/этнографа). 2. Формируется общий список вопросов для			

завтрашнего телемоста. 3. Обсуждение: Что мы хотим услышать от настоящего хранителя традиций?			
--	--	--	--

Фиксация результата за день:

- В «Бланке вклада»: Вклеить распечатанный QR-код или маленькое фото игрушки. Записать свой вопрос эксперту.
- В «Отрядном деле»: Распечатать и вклеить лучшие фото с испытаний. Записать итоговый список вопросов от отряда.

НЕДЕЛЯ 3. «ГОРСКАЯ ТАЙНА». ДЕНЬ 5. ПЯТНИЦА. «ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ. СВОДКА ПО ДЕЛУ»

Пространство: «Штаб-квартира» (для телемоста), затем тематическая зона «Сакля».

Ведущий: Руководитель агентства, наставники, приглашённый эксперт (онлайн).

Время	Отряд 1: «УЩЕЛЬЕ ГОНЧАРОВ»	Отряд 2: «УЩЕЛЬЕ УЗОРА И ДОБЛЕСТИ»	Отряд 3: «УЩЕЛЬЕ СЕРЕБРА»	Отряд 4: «УЩЕЛЬЕ ТАНЦА»
11:00–12:00	БЛОК 1: ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ (ТЕЛЕМОСТ)			
	ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ ДЛЯ ВСЕХ ОТРЯДОВ В ШТАБЕ. Встреча с экспертом: Мастером-керамистом, оружейником, ювелиром, танцором или этнографом из кавказского региона. Ход интервью: 1. Приветствие, представление эксперта и детей. 2. Дети задают подготовленные вопросы, показывают свои игрушки через веб-камеру. 3. Эксперт показывает инструменты, приёмы работы, настоящие предметы. 4. Совместное фото на память (скриншот).			
12:30–13:30	БЛОК 2: РАБОТА С ИНФОРМАЦИЕЙ. ВЫДЕЛЕНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ФАКТОВ			
	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. «Стенограмма»: Совместно с наставником дети выписывают 3-5 самых важных фактов, услышанных от эксперта. 2. «Открытие дня»: Каждый ребёнок формулирует одно самое удивительное для себя открытие.	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие.	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие.	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать

	3. Сравнение с гипотезой: Что из наших догадок подтвердилось, что опроверглось?	3. Сравнить с гипотезой.	3. Сравнить с гипотезой.	открытие. 3. Сравнить с гипотезой.
16:30–17:30	БЛОК 3: ФИНАЛЬНАЯ СВОДКА. ОФОРМЛЕНИЕ «ДОСЬЕ»			
	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОРСКАЯ ТАЙНА» В «ОТРЯДНОМ ДЕЛЕ»: 1. Коллаж-презентация: Вклеивание фотографий всех готовых игрушек отряда, QR-кодов. 2. Факты: Запись ключевых фактов от эксперта. 3. Итоговая гипотеза (версия): Формулировка ответа на главный вопрос недели. «Мы выяснили, что горские игрушки из глины, ткани и металла — это [ответы детей: письмо предков, защита, красота, выражение духа народа]». 4. Вещественные доказательства: Прикрепление образцов материалов (глина, нитки, фольга).	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОРСКАЯ ТАЙНА»: 1. Коллаж с куклами/воинами и оружием. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Образцы (ткань, нитки, дерево).	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОРСКАЯ ТАЙНА»: 1. Коллаж с подвесками. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Образцы (фольга, бусины).	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «ГОРСКАЯ ТАЙНА»: 1. Коллаж с куклами и атрибутами. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Образцы (ленты, бубенцы).
17:45–18:30	БЛОК 4: ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ДЕЛА №3			
	ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ШТАБЕ: 1. Презентация ущелий: Каждый отряд представляет свой раздел «досье» за 3 минуты (показывает игрушки, называет главное открытие). 2. Вручение штампа: Каждому участнику вручается штамп/наклейка в «Диплом детектива» за раскрытие дела «Горская тайна». 3. Ритуал: Торжественная отметка на интерактивной карте России (Кавказ — раскрыт!). 4. Горский круг: Исполнение разученного горского напева или ритма.			

Фиксация результата за день (и неделю):

- **В «Бланке вклада»:** Вклеить фото готовой игрушки с экспертом (скриншот). Записать **один ключевой факт** от эксперта.

Поставить личную печать «Дело раскрыто!».

- **В «Отрядном деле»:** Завершённый, красочный раздел «Горская тайна» как третья глава «Архива культурных открытий».

НЕДЕЛЯ 3. «ГОРСКАЯ ТАЙНА». ДЕНЬ 6. СУББОТА. «ФЕСТИВАЛЬ ГОСТЕПРИИМНЫЙ ОЧАГ»

Пространство: Вся территория, стилизованная под горский аул. Центр — общий «очаг» (декоративный костёр, ковёр).

Ведущий: Руководитель агентства, все наставники, игротехник.

Время	Отряд 1: «УЩЕЛЬЕ ГОНЧАРОВ» Площадка «Горная мастерская»	Отряд 2: «УЩЕЛЬЕ УЗОРА И ДОБЛЕСТИ» Площадка «Состязание мастеров»	Отряд 3: «УЩЕЛЬЕ СЕРЕБРА» Площадка «Сокровищница»	Отряд 4: «УЩЕЛЬЕ ТАНЦА» Площадка «Танцевальная поляна»
10:00–13:00	БЛОК 1: БОЛЬШАЯ ИГРА-КВЕСТ «ТРОПОЙ ГОРСКОЙ ДОБЛЕСТИ»			
	<p>Формат: Командный квест по 4 площадкам. Посещая площадку другого «ущелья», отряд выполняет задание и получает элемент орнамента для общего «ковра дружбы».</p> <p>Задание на площадке «Горная мастерская»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Угадать на ощупь в мешочке три материала горцев (глина, шерсть, камень). • Для старших: Расшифровать простой символ балхарской росписи (спираль, точка, волна) и нарисовать его на гальке. 	<p>Задание на площадке «Состязание мастеров»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Повторить за ведущим простой элемент кавказского узора (выложить из палочек). • Для старших: Пройти «полосу препятствий воина» (координация, меткость) с импровизированной саблей. 	<p>Задание на площадке «Сокровищница»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Найти самую блестящую «драгоценность» (фольгированный камень) в песочнице. • Для старших: Расшифровать «серебряное послание» — простой ребус из символов-подвесок. 	<p>Задание на площадке «Танцевальная поляна»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Повторить 3 простых танцевальных движения за ведущим. • Для старших: Сыграть заданный ритм на самодельных «дарах» (бубнах) в паре.
15:30–17:00	БЛОК 2: ТВОРЧЕСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ «ЧЕТЫРЕ УЩЕЛЬЯ» <i>(Каждый отряд организует интерактив на своей площадке)</i>			
	<p>ПЛОЩАДКА «Горная мастерская»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мастер-класс «Глиняный отпечаток» — создание оттиска узора на глиняной пластинке. 2. Игра «Гончарная эстафета» — перенести «кувшин» (мяч) на голове, не уронив. 3. Выставка-галерея керамических игрушек с QR-кодами. 	<p>ПЛОЩАДКА «Состязание мастеров»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мастер-класс «Плетение браслета-фенечки» с простым орнаментом. 2. Игра «Сабля и щит» (проводит отряд). 3. Дефиле воинов и мастериц в своих созданных элементах костюма. 	<p>ПЛОЩАДКА «Сокровищница»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мастер-класс «Серебряная птица» — создание подвески из фольги и бусин. 2. Игра «Ловля птички» (проводит отряд). 3. Конкурс на самый звонкий амулет. 	<p>ПЛОЩАДКА «Танцевальная поляна»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мастер-класс «Танцевальный платок» — роспись и украшение. 2. Игра «Танцевальный вызов» (проводит отряд). 3. Коллективный

				танец — разученная связка лезгинки для всех желающих.
17:00–18:00	БЛОК 3: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ И НАГРАЖДЕНИЕ			
	<p>Общее событие у «очага»:</p> <p>1. Открытие выставки «Горская тайна»: Представление всех «Отрядных дел» и лучших работ.</p> <p>2. Награждение: Вручение дипломов «Хранитель горских традиций» и памятных сувениров (глиняный свисток, тканый браслет, фольгированная подвеска, танцевальный платочек).</p> <p>3. Обряд гостеприимства: «Угощение от очага» (чай, лепёшки). Обмен добрыми пожеланиями.</p> <p>4. Закрытие недели: Прощальное слово руководителя. Общий хоровод под горскую мелодию.</p>			

Фиксация результата за день (и за неделю):

- **В «Бланке вклада»:** Последняя запись — впечатление от фестиваля. Получение финального штампа недели.
- **В «Отрядном деле»:** Вклеивание общего фото отряда на фестивале. Итоговая запись: «Горские тайны раскрыты. Дух Кавказа познан!».
- **Общий продукт:** Третий раздел «Архива культурных открытий» — «Горская тайна».

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН. НЕДЕЛЯ 4: «СТЕПНОЙ СЛЕД»

КОНЦЕПЦИЯ НЕДЕЛИ 4: «СТЕПНОЙ СЛЕД» (Поволжье, народы Востока России)

Метафора недели: Финал детективного сезона! Агентству поручено самое сложное дело — распутать «степной след»: проследить, как на перекрёстке кочевых и оседлых культур рождались удивительные игрушки, вобравшие в себя узоры, тепло и мудрость многих народов.

Игровой сюжет: Каждый отряд выбирает один из четырёх «следов» — ключевых ремёсел Поволжья и Востока России. Дети становятся следопытами, которые через материал, орнамент и игру постигают синтез культур.

Материалы: Текстиль, войлок, шерсть, дерево.

Ключевые объекты исследования (4 «следа»):

1. **«СЛЕД КОЧЕВНИКА» («Тепло и подвижность»):** Изучение войлочной игрушки. Тайна: как шерсть кочевых животных превращается в тёплый, прочный войлок, а потом — в весёлую игрушку?

2. **«СЛЕД ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» («Изобилие и дом»):** Изучение тряпичной куклы-кувадки. Тайна: почему у этой простой куклы часто нет лица, но её дарят на счастье и богатство?

3. **«СЛЕД МАСТЕРА» («Лес и цвет»):** Изучение деревянной игрушки с поволжской росписью. Тайна: какие узоры пришли в Поволжье с востока и как они «подружились» с русской росписью?

4. **«СЛЕД ТОРГОВЦА» («Узор и обмен»):** Изучение сумочки-лакомника или пояса. Тайна: как по узору на сумке или поясе можно было узнать, откуда человек и чем богат его край?

Педагогические цели недели:

- **Практическая:** Освоить базовые навыки работы с текстилем, войлоком, деревянной заготовкой, бисером.
- **Образовательная:** Понять феномен культурного синтеза на примере Поволжья: как традиции разных народов взаимно обогащали друг друга в ремесле и игрушке.
- **Воспитательная:** Воспитать уважение к культурному многообразию и взаимовлиянию, чувство общности народов России.

Культурный контекст (сквозные элементы):

- **Фольклор:** Сказки народов Поволжья (татарские, чувашские, марийские, мордовские и др.), загадки, напевы.
- **Игры:** Народные игры народов Поволжья, развивающие ловкость, смекалку, взаимовыручку («Тимербай», «Бег в мешках»).
- **Творчество:** Создание орнаментов, синтезирующих мотивы разных культур, фиксация итоговых открытий в «досье».
- **Коммуникация:** Итоговый телемост-конференция с представителями разных народов Поволжья или итоговый «круглый стол» с вожатыми-носителями культур.

Итоговый продукт недели (и всей смены):

- **Личный:** Завершённая игрушка или элемент (войлочный помпон, кукла-кувадка, расписная деревянная птичка, украшенная сумочка).
- **Коллективный:** Завершающий раздел «Степной след» в общелагерном «Архиве культурных открытий». Полный «Архив» как итоговый продукт смены.
- **Событийный:** Большая итоговая «Ярмарка дружбы народов» в субботу с презентацией всего «Архива», играми, танцами и угощениями от всех изученных регионов.
- **Логика погружения:** От знакомства со «следами» (Пн) → к углублённой работе по своему «следу» (Вт-Пт) → к грандиозному финалу и презентации всего «Архива» (Сб).

НЕДЕЛЯ 4. «СТЕПНОЙ СЛЕД». ДЕНЬ 1. ПОНЕДЕЛЬНИК. «ВСТРЕЧА СТЕПНЫХ ДОРОГ»

Пространство: «Ярмарочная площадь» (стилизованное пространство недели), уголки «следов».

Ведущий: Руководитель агентства, наставники-кураторы, эксперты-технологи.

Время	Отряд 1: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ КОЧЕВНИКА» (будущий «След кочевника»)	Отряд 2: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» (будущий «След земледельца»)	Отряд 3: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ МАСТЕРА» (будущий «След мастера»)	Отряд 4: «ЗНАКОМСТВО СО СЛЕДОМ ТОРГОВЦА» (будущий «След торговца»)
9:30–10:30	БЛОК 1: СТАРТ ФИНАЛЬНОГО ДЕЛА. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ СТЕПНЫХ ТРОП			
	Общее построение. Торжественное начало финальной недели. Легенда о перекрёстке степных дорог и четырёх следах. Вручение «карт следопыта». Постановка главного вопроса: «Как на перекрёстке дорог и культур рождалась новая, особенная игрушка?»			
11:00–12:30	БЛОК 2: ПЕРВИЧНЫЙ ОСМОТР (РОТАЦИЯ ПО 4 СЛЕДАМ)			
	След «Кочевник»: • Знакомство с шерстью, войлоком, их свойствами. Задания на выбор: 1. Ур.1: Сделать войлочный шарик-помпон (из готовой шерсти для валяния). 2. Ур.2: Декорирование готового войлочного коврика аппликацией из цветного фетра. 3. Ур.3: Попробовать технику мокрого валяния маленького квадратика (с помощью педагога).	След «Земледелец»: • Знакомство с разными тканями (лён, хлопок), зерном. Задания на выбор: 1. Ур.1: Сделать простейшую куколку-столбушку из лоскута за 5 минут. 2. Ур.2: Набить мешочек-лакомник зерном или травой, завязать. 3. Ур.3: Сшить маленькую подушечку-думку (2 квадрата ткани).	След «Мастер»: • Знакомство с деревянными заготовками, красками. Задания на выбор: 1. Ур.1: Расписать деревянную ложку геометрическим узором (точки, полосы). 2. Ур.2: Собрать и склеить готовую деревянную заготовку-игрушку (птичка). 3. Ур.3: Выпилить контур игрушки из тонкой фанеры (заранее заготовлено).	След «Торговец»: • Знакомство с лентами, тесьмой, бусинами, «монетками» (пуговицы). Задания на выбор: 1. Ур.1: Сплести начало браслета-фенечки на станке или вилке. 2. Ур.2: Украсить готовую сумочку аппликацией, бусинами. 3. Ур.3: Создать «пояс богатства» — пришить «монетки» на ленту.
12:30–13:30	БЛОК 3: ОПРОС «ОЧЕВИДЦЕВ» (ИГРОВОЙ)			

	Общая подвижная игра «Бег в мешках» — народная игра народов Поволжья на ловкость и веселье. Обсуждение: какие качества нужны были в степи и на ярмарке? (ловкость, выносливость, умение договариваться)
16:30–17:30	БЛОК 4: ВЕЧЕРНИЙ КРУГ. СИСТЕМАТИЗАЦИЯ
	1. Вклеивание в «Отрядное дело» фото/зарисовок 4 пробных изделий. 2. Обсуждение: «Чей след самый загадочный? Чей материал самый приятный?» 3. В «Бланке вклада» каждый рисует символ понравившегося следа и отмечает задание.
17:45–18:15	БЛОК 5: ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ВЫБОР СЛЕДА
	Итог дня. Отряды делятся первыми впечатлениями. Объявление: «Завтра каждый отряд начинает углублённую работу по своему следу!». Распределение: Отряд 1 — Кочевник, Отряд 2 — Земледелец, Отряд 3 — Мастер, Отряд 4 — Торговец.

НЕДЕЛЯ 4. «СТЕПНОЙ СЛЕД». ДЕНЬ 2. ВТОРНИК. «ПО СЛЕДУ: НАЧАЛО ПУТИ»

Пространство: «Ярмарочная площадь» (разделена на тематические зоны-«следы»)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты-технологи

Время	Отряд 1: «СЛЕД КОЧЕВНИКА» (войлок/шерсть)	Отряд 2: «СЛЕД ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» (ткань/зерно)	Отряд 3: «СЛЕД МАСТЕРА» (дерево)	Отряд 4: «СЛЕД ТОРГОВЦА» (ткань/бисер)
9:30–11:00	МАСТЕРСКАЯ «Тёплый след»: Изготовление войлочной игрушки	МАСТЕРСКАЯ «Домашний след»: Изготовление куклы-кувадки/зерновушки	МАСТЕРСКАЯ «Узорный след»: Роспись деревянной игрушки	МАСТЕРСКАЯ «Ярмарочный след»: Изготовление сумочки-лакомника
	Ур.1 (базовый): Войлочный помпон-оберег. Наматывание шерсти на картонную заготовку, перевязывание, разрезание, формирование шарика. Декорирование бусиной.	Ур.1 (базовый): Кукла-кувадка. Освоение техники складывания и перевязывания лоскута ткани без шитья. Украшение поясом из ниток.	Ур.1 (базовый): Роспись готовой деревянной заготовки (птичка, конь). Нанесение простых геометрических узоров (точки, полосы, ромбы).	Ур.1 (базовый): Сумочка-лакомник. Сшивание двух прямоугольников ткани швом «через край», пришивание тесьмы-ручки. Украшение аппликацией.
	Ур.2 (средний): Плоская войлочная игрушка (конёк, барашек). Вырезание силуэта из готового войлока, наклеивание на основу, декорирование цветной шерстью.	Ур.2 (средний): Кукла-зерновушка «на богатство». Набивка мешочка смесью зерен (пшено, гречка, горох), оформление головы и рук из ткани, завязывание платка.	Ур.2 (средний): Сборка и роспись деревянной игрушки-каталки (конь на колёсиках). Создание синтетического узора, объединяющего мотивы разных культур Поволжья.	Ур.2 (средний): Плетение пояса на картонном станке или вилке. Чередование цветов (красный, зелёный, жёлтый), создание «торгового» узора (ромбы, зигзаги).

	Ур.3 (творческий): Мокрое валяние небольшой фигурки (птичка, сердечко). Освоение техники с использованием мыльного раствора и пузырчатой плёнки.	Ур.3 (творческий): Пошив тряпичной игрушки-зверушки по простой выкройке (2 детали, шов «вперёд иголку»). Набивка синтепухом или зерном.	Ур.3 (творческий): Выпиливание и сборка дергунчика (птица, всадник) из фанеры. Роспись в смешанном стиле (сочетание геометрических и растительных мотивов).	Ур.3 (творческий): Создание кошелька-оберега с застёжкой. Украшение вышивкой «крестиком» или бисером с традиционным поволжским узором.
11:30 – 13:00	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:
	Игра 1: «Перекасти-поле» — командная эстафета с передачей войлочного шарика (помпона) без рук, зажав его под подбородком или между коленями.	Игра 1: «Зернышко к зернышку» — эстафета на аккуратность. Перенести ложкой зерно из одной ёмкости в другую, не просыпав.	Игра 1: «Мастерская эстафета» — перенести детали будущей игрушки (заготовки) по «шаткому мосту» (скамейке), не уронив.	Игра 1: «Ярмарочный обмен» — игра на коммуникацию. «Продать» свой товар (игрушку), рассказав о его лучших качествах, или «купить», назвав достоинства .
	Игра 2: «Стой, отара!» — подвижная игра-салки с правилами. Водящий ловит «барашков». У «барашка» есть защита — войлочный шарик в руке. Если он поднял шарик вверх — он в «домике» и его нельзя ловить.	Игра 2: «Кукла в домике» — игра на память и внимание. Куклы расставлены в разных местах. Ведущий меняет их местами или убирает одну. Игроки должны заметить изменения.	Игра 2: «Угадай узор» — игра на память. Ведущий показывает карточку с узором на 10 секунд. Игроки должны воспроизвести узор из палочек/камешков на столе.	Игра 2: «Запутай след» — игра на внимание с лентами и бусинами. Ведущий запутывает ленты, игроки должны распутать, не разорвав.
	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка кочевой легенды о том, как шерсть стала войлоком. Дети с войлочными игрушками в руках разыгрывают историю о том, как первый войлочный ковёр укрыл кочевников от холода.	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Кукольный спектакль по сказке народов Поволжья о щедрой хозяйке и кукле-обереге, которая помогала ей по дому.	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Театр деревянных игрушек «Ярмарочный торг» — игрушки «спорят» между собой, чей узор красивее и кто нужнее людям.	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Сценка «Спор узоров на ярмарке». Узоры (геометрический, растительный, зооморфный) спорят, чей он важнее. В конце приходят к выводу, что все важны и красивы по-своему.
	ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание плавных, «кочевых» движений с платками, имитирующими ветер в степи.	ХОРЕОГРАФИЯ: Плавный хоровод «Колосок» с куклами-зерновушками в руках. Движения имитируют колыхание пшеничного поля.	ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с ложками, выстукивание «торгового» ритма (короткий-короткий-длинный).	ХОРЕОГРАФИЯ: Танец с лентами, «плетение» узоров в воздухе. Движения плавные, перетекающие, синхронные.

16:30 – 17:30	ФОЛЬКЛОР: Кочевая легенда о том, как шерсть стала войлоком. Чтение/рассказ легенды с демонстрацией образцов шерсти и войлока.	ФОЛЬКЛОР: Сказка народов Поволжья о щедрой хозяйке и кукле-обереге. Обсуждение: почему куклу дарили на новоселье?	ФОЛЬКЛОР: Легенда о мастере, который соединил узоры Востока и Запада. Показ образцов поволжской росписи.	ФОЛЬКЛОР: Сказка о честном торговце и волшебном поясе. Обсуждение: что мог рассказать узор на поясе о его хозяине?
	МУЗЫКА: Разучивание ритмичного напева, отбиваемого на «даре» (бубне) или хлопками.	МУЗЫКА: Разучивание напева колыбельной или песни о хлебе.	МУЗЫКА: Исполнение частушки или наигрыша на деревянных ложках.	МУЗЫКА: Создание «торгового» гула — звукоподражание с помощью голоса и шумовых инструментов.
	ОБСУЖДЕНИЕ: Почему войлок — тёплый и прочный? Зачем кочевники украшали свои вещи узорами?	ОБСУЖДЕНИЕ: Зачем кукле-кувадке не делали лицо? (Чтобы не вселился злой дух).	ОБСУЖДЕНИЕ: Какие узоры ты узнаёшь от прошлых недель в поволжской росписи? (Геометрические — от Севера, растительные — от Центральной России).	ОБСУЖДЕНИЕ: Что мог рассказать узор на поясе или сумке о её хозяине? (Откуда родом, чем богат, семейное положение).
17:45 – 18:30	ОБЩИЙ СБОР «Следы ведут на ярмарку»:			
	1. Краткий показ начатых работ от каждого «следа» (1 минута на отряд).			
	2. Разучивание считалки-зазывалки с ярмарки: <i>«Тары-бары-растабары, Расторгнем все товары! Не товары — суций клад, Разбирайте всё подряд!»</i>			
	3. Обсуждение: «Что общего в наших «следах»?» (Вывод: Все они связаны с обменом: кочевник обменивает шерсть, земледелец — зерно, мастер — изделие, торговец — товары. А вместе они создают богатство и разнообразие Поволжья).			

НЕДЕЛЯ 4. «СТЕПНОЙ СЛЕД». ДЕНЬ 3. СРЕДА. «УКРАШЕНИЕ И ДУША ВЕЩИ»

Пространство: «Ярмарочная площадь» (тематические зоны по следам)

Ведущий: Наставники-кураторы, эксперты-технологи, игротехник, координатор связи

Время	Отряд 1: «СЛЕД КОЧЕВНИКА» (войлок)	Отряд 2: «СЛЕД ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» (ткань/крупа)	Отряд 3: «СЛЕД МАСТЕРА» (дерево)	Отряд 4: «СЛЕД ТОРГОВЦА» (ярмарка)
9:30–11:00	МАСТЕРСКАЯ «Тёплый друг» (углублённая работа с уликой)	МАСТЕРСКАЯ «Полная чаша»	МАСТЕРСКАЯ «Живое дерево»	МАСТЕРСКАЯ «Праздничный переполох»
	Вариант А (сухое валяние, базовый): Создание войлочного шарика-бусины на поролоновой губке с помощью специальной иглы. Безопасно, быстро, можно сразу нанизать на шнурок.	Вариант А: Наполнение куклы-зерновушки крупой, зашивание отверстия. Привязывание фартучка и пояска.	Вариант А: Сборка и украшение дергунчика (прикрепление подвижных деталей на нитки, раскрашивание).	Вариант А: Завершение и украшение вертушки/трещотки (раскрашивание, добавление лент, бусин).
	Вариант Б (мокрое валяние, классика): Доработка и украшение большой основы (шарика или колбаски), созданной вчера. Приваливание ушек, хвостика, украшение цветной шерстью.	Вариант Б: Создание бережной куклы «Кубышка-травница» (наполнение мешочка ароматными травами: мята, душица, зверобой).	Вариант Б: Роспись матрёшки. Нанесение традиционных узоров Поволжья: цветы, ягоды, геометрические орнаменты на платок и сарафан.	Вариант Б: Изготовление карнавальной маски из бумаги/картона с яркими узорами. Оформление перьями, бусинами, лентами.
	Вариант В (комбинированный, творческий): Создание плоской фигурки (рыбка, птичка, цветок) методом мокрого валяния на пузырчатой плёнке. Проще, чем объёмное, даёт быстрый результат.	Вариант В: Изготовление парных кукол «Неразлучников» на одной основе. Символ семейного счастья и единства.	Вариант В: Выжигание простого контурного узора на деревянной плашке (под контролем педагога).	Вариант В: Создание «шумелки» для танца — браслета с бубенцами или трещотки на руку.
	Вариант Г (декор, для всех): Украшение уже готового войлочного шарика (сделанного	Сопровождение: Рассказ о традиции дарить куклу-зерновушку на новоселье как	Сопровождение: История о мастере, чьи игрушки «оживали» по ночам и	Сопровождение: Рассказ о балагане и скоморохах на ярмарке, о том, как они веселили

	педагогом заранее) — пришивание бусин, ленточек, вышивка нитками.	символ достатка и благополучия.	помогали людям.	народ.
11:30–13:00	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА:
	Игра 1: «Войлочные ворота» — командная игра на меткость. Прокатить войлочный шарик через ворота, сбить кегли.	Игра 1: «Ручеёк» — игра на взаимодействие, символизирующая поток зерна/жизни.	Игра 1: «Дергунчик-шоу» — конкурс на самое забавное и ритмичное движение самодельной игрушки.	Игра 1: «Вертушка-салки» — усложнённый вариант салок с препятствиями. Убегающий держит вертушку, если она крутится — он в безопасности.
	Игра 2: «Собери стадо» — игра на внимание. По площадке разложены войлочные шарики разного цвета. Каждый игрок собирает шарики своего цвета («овечек»).	Игра 2: «Кукла в домике» (усложнение) — игра на ловкость и память с куклами-зерновушками.	Игра 2: «Деревянная эстафета» — перенос деревянных фигурок на ложке или на голове, не уронив.	Игра 2: «Ярмарочный аукцион» — весёлая игра на внимательность и скорость реакции. Ведущий «продаёт» лоты, нужно быстрее других поднять руку и назвать цену (например, «куплю за улыбку!»).
	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Кукольный спектакль по мотивам сказки «Белый барс» с использованием готовых войлочных игрушек в качестве персонажей.	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Постановка мини-сценки «Разговор кукол» (оживление кукол, диалог об их «наполнении» — добре, здоровье, достатке).	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: «Театр деревянных человечков» — озвучка и разыгрывание коротких диалогов между игрушками разных народов.	ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ: Инсценировка «Спор товаров на ярмарке» — трещотки, вертушки, маски «доказывают» свою нужность.
	ХОРЕОГРАФИЯ: Разучивание элемента народного танца с платками — плавные, обнимающие движения, как войлок укутывает.	ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Колосья» с импровизированными куклами в руках (покачивания, «перетекания»).	ХОРЕОГРАФИЯ: Танец «Деревянные ложки» — ритмичные движения с парой деревянных ложек (или их имитацией).	ХОРЕОГРАФИЯ: Энергичная пляска «Скоморошина» с использованием трещоток и вертушек как аксессуаров.
16:30–17:30	ЦИФРОВОЙ СЛЕДОПЫТ (фиксация улики):			
	ЗАДАЧА: Зафиксировать «улику» в цифровом виде для будущего «Архива».	ЗАДАЧА: Зафиксировать «улику» в цифровом виде для будущего «Архива».	ЗАДАЧА: Зафиксировать «улику» в цифровом виде для будущего «Архива».	ЗАДАЧА: Зафиксировать «улику» в цифровом виде для будущего «Архива».
	ДЕЙСТВИЯ:	ДЕЙСТВИЯ:	ДЕЙСТВИЯ:	ДЕЙСТВИЯ:
	1. Фотосессия: Дети фотографируют свою готовую	1. Фотосессия своей куклы.	1. Фотосессия игрушки в движении (дергунчик).	1. Фотосессия с праздничным атрибутом в действии.

	или почти готовую игрушку (крупный план, в руках, в «среде»).			
	2. Аудиоописание: Каждый ребёнок записывает на диктофон 2-3 предложения о своей игрушке: «Моя игрушка — это... Она умеет... Она хранит в себе...».	2. Аудиоописание: «Моя кукла хранит в себе... (зерно, травы, добрые пожелания)».	2. Аудиоописание: «Моя деревянная игрушка рассказывает историю о... (мастере, ярмарке, народе)».	2. Аудиоописание: «Моя трещотка (вертушка) зовёт на... (праздник, гулянье, ярмарку)».
	3. Создание QR-кода: Педагог помогает создать QR-код, ведущий на аудиозапись (для выставки).	3. Создание QR-кода.	3. Создание QR-кода.	3. Создание QR-кода.
17:45–18:30	ВЕЧЕРНИЙ АНАЛИЗ. ПОДГОТОВКА К ТЕЛЕМОСТУ:			
	1. Демонстрация цифровых материалов: Просмотр лучших фото, прослушивание 1-2 аудиозаписей.			
	2. Уточнение вопросов эксперту: Обсуждение в отрядах, что ещё важно спросить у мастера по их ремеслу (войлок, ткань, дерево, ярмарочные традиции). Составление окончательного списка (3-5 вопросов).			
	3. Рефлексия: «Что ваша игрушка «рассказала» вам сегодня, когда вы её украшали?»			

НЕДЕЛЯ 4. «СТЕПНОЙ СЛЕД». ДЕНЬ 4. ЧЕТВЕРГ. «ЭКСПЕРТИЗА И ОФОРМЛЕНИЕ ДОСЬЕ»

Пространство: «Ярмарочная площадь», «Штаб-квартира» для телемоста

Ведущий: Наставники-кураторы, координатор связи, приглашённый эксперт (онлайн)

Время	Отряд 1: «СЛЕД КОЧЕВНИКА» (войлок)	Отряд 2: «СЛЕД ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» (ткань/крупа)	Отряд 3: «СЛЕД МАСТЕРА» (дерево)	Отряд 4: «СЛЕД ТОРГОВЦА» (ярмарка)
9:30–10:45	ФИНАЛЬНАЯ ДОВОДКА УЛИКИ И ПОДГОТОВКА К ЭКСПЕРТИЗЕ			
	МАСТЕРСКАЯ «Завершающий штрих»: 1. Завершение игрушки: пришивание петелек, окончательное оформление. 2. Создание этикетки: изготовление бирки для игрушки с её именем и именем автора. 3. Репетиция презентации: каждый готовит 2-3 фразы о своей игрушке для эксперта.	МАСТЕРСКАЯ «Завершающий штрих»: 1. Завершение куклы: завязывание платочка, пояска. 2. Изготовление бирки-этикетки. 3. Репетиция презентации.	МАСТЕРСКАЯ «Завершающий штрих»: 1. Покрытие игрушки лаком (при необходимости), окончательная сборка. 2. Изготовление бирки-этикетки. 3. Репетиция презентации.	МАСТЕРСКАЯ «Завершающий штрих»: 1. Финальное украшение вертушки/трещотки. 2. Изготовление бирки-этикетки. 3. Репетиция презентации.
11:00–12:30	ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ (ТЕЛЕМОСТ) — ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ШТАБЕ			
	1. Встреча с экспертом: Онлайн-встреча с мастером по войлоку (или ткачеству, резьбе по дереву, игрушечнику) из Поволжья. 2. Диалог: Дети задают подготовленные вопросы, демонстрируют свои игрушки. 3. Мастер-показ: Эксперт коротко показывает приёмы работы, отвечает на спонтанные вопросы.			
12:30–13:30	СИСТЕМАТИЗАЦИЯ ИНФОРМАЦИИ			
	РАБОТА С ПОЛУЧЕННЫМИ ДАННЫМИ: 1. «Стенограмма»: совместно с наставником дети выписывают 3-5 ключевых фактов, услышанных от эксперта. 2. Сравнение: соотнесение фактов со своими гипотезами. Что подтвердилось, что стало открытием?	РАБОТА С ПОЛУЧЕННЫМИ ДАННЫМИ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Сравнить с гипотезами.	РАБОТА С ПОЛУЧЕННЫМИ ДАННЫМИ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Сравнить с гипотезами.	РАБОТА С ПОЛУЧЕННЫМИ ДАННЫМИ: 1. Выписать ключевые факты. 2. Сравнить с гипотезами.
16:30–17:30	ОФОРМЛЕНИЕ СВОДКИ ПО ДЕЛУ			

	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД» В «ОТРЯДНОМ ДЕЛЕ»:</p> <p>1. Коллаж: вклеивание фотографий всех готовых игрушек отряда.</p> <p>2. Факты: запись ключевых фактов от эксперта.</p> <p>3. Гипотезы: запись итоговой версии отряда: «Мы выяснили, что шерсть/войлок был главным материалом для степной игрушки, потому что...».</p> <p>4. Артефакты: прикрепление образцов материалов (шерсть, ткань, стружка).</p>	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД»:</p> <p>1. Коллаж фото кукол.</p> <p>2. Запись фактов.</p> <p>3. Формулировка итоговой версии.</p> <p>4. Прикрепление образцов (крупа, лоскут).</p>	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД»:</p> <p>1. Коллаж фото игрушек.</p> <p>2. Запись фактов.</p> <p>3. Формулировка итоговой версии.</p> <p>4. Прикрепление образцов (стружка, кусочек дерева).</p>	<p>СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД»:</p> <p>1. Коллаж фото атрибутов.</p> <p>2. Запись фактов.</p> <p>3. Формулировка итоговой версии.</p> <p>4. Прикрепление образцов (лента, бубенчик).</p>
17:45–18:30	ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ НЕДЕЛИ			
	<p>ОБЩАЯ ЗАДАЧА ДЛЯ ВСЕХ ОТРЯДОВ:</p> <p>1. Презентация «досье»: каждый отряд кратко представляет свой раздел в «Отрядном деле»: показывает игрушки, называет главное открытие.</p> <p>2. Награждение: вручение штампа/наклейки в «Диплом детектива» за раскрытие «Степного следа».</p> <p>3. Песенный круг: исполнение общей ярмарочной песни, разученной за неделю.</p>			

НЕДЕЛЯ 4. «СТЕПНОЙ СЛЕД». ДЕНЬ 5. ПЯТНИЦА. «СВОДКА ПО ДЕЛУ»

Пространство: «Штаб-квартира» (для телемоста), затем «Ярмарочная площадь»

Ведущий: Руководитель агентства, наставники-кураторы, приглашённый эксперт (онлайн)

Время	Отряд 1: «СЛЕД КОЧЕВНИКА» (войлок)	Отряд 2: «СЛЕД ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» (ткань/крупа)	Отряд 3: «СЛЕД МАСТЕРА» (дерево)	Отряд 4: «СЛЕД ТОРГОВЦА» (ярмарка)
11:00–12:00	ЭКСПЕРТНОЕ ИНТЕРВЬЮ (ТЕЛЕМОСТ) — ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ШТАБЕ			
	<p>Встреча с экспертом: Мастером народных промыслов Поволжья — войлочником, ткачихой, резчиком по дереву</p>			

	или игрушечником.			
	Ход интервью: 1. Приветствие, представление эксперта. 2. Дети задают подготовленные вопросы, демонстрируют свои игрушки через веб-камеру. 3. Эксперт показывает инструменты, приёмы работы, настоящие старинные игрушки. 4. Совместное фото на память (скриншот).			
12:30–13:30	РАБОТА С ИНФОРМАЦИЕЙ. ВЫДЕЛЕНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ФАКТОВ			
	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:	АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ:
	1. «Стенограмма»: совместно с наставником дети выписывают 3-5 самых важных фактов, услышанных от эксперта. 2. «Открытие дня»: каждый ребёнок формулирует одно самое удивительное для себя открытие. 3. Сравнение с гипотезой: что из наших догадок подтвердилось, что опроверглось?	1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.	1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.	1. Выписать ключевые факты. 2. Назвать открытие. 3. Сравнить с гипотезой.
16:30–17:30	ФИНАЛЬНАЯ СВОДКА. ОФОРМЛЕНИЕ «ДОСЬЕ»			
	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД» В «ОТРЯДНОМ ДЕЛЕ»:	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД»:	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД»:	СОЗДАНИЕ РАЗДЕЛА «СТЕПНОЙ СЛЕД»:
	1. Коллаж: вклеивание фотографий всех готовых игрушек отряда, QR-кодов. 2. Факты: запись ключевых фактов от эксперта. 3. Гипотезы: запись итоговой версии отряда: «Мы выяснили, что игрушки Поволжья — это удивительный сплав традиций кочевников и земледельцев, потому что...» 4. Артефакты: прикрепление образцов материалов (шерсть, войлок, крупа, ткань, стружка, лента, бубенчик).	1. Коллаж фото кукол. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Прикрепление образцов (крупа, лоскут).	1. Коллаж фото игрушек. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Прикрепление образцов (стружка, кусочек дерева).	1. Коллаж фото атрибутов. 2. Запись фактов. 3. Формулировка итоговой версии. 4. Прикрепление образцов (лента, бубенчик).
17:45–18:30	ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ДЕЛА №4 И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ СМЕНЫ			
	ОБЩЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ В ШТАБЕ: 1. Презентация «досье»: каждый отряд кратко представляет свой раздел в «Отрядном деле»: показывает			

<p>игрушки, называет главное открытие (3 минуты на отряд).</p> <p>2. Вручение штампа: каждому участнику вручается штамп/наклейка в «Диплом детектива» за раскрытие дела «Степной след».</p> <p>3. Ритуал: торжественная отметка на интерактивной карте России (Поволжье и Восток России — раскрыты!).</p> <p>4. Песенный круг: исполнение общей ярмарочной песни, разученной за неделю (например, «Коробейники» или татарская народная песня).</p>			
---	--	--	--

НЕДЕЛЯ 4. «СТЕПНОЙ СЛЕД». ДЕНЬ 6. СУББОТА. «ВСЕ КРАЯ РОССИИ: ФИНАЛЬНАЯ ЯРМАРКА»

Пространство: Вся территория лагеря, стилизованная под большую ярмарку. Центр — главная площадь с «Архивом культурных открытий».

Ведущий: Руководитель агентства, все наставники, игротехник, координатор.

Время	Отряд 1: «СЛЕД КОЧЕВНИКА» (Площадка «Войлочный ряд»)	Отряд 2: «СЛЕД ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА» (Площадка «Тканый угол»)	Отряд 3: «СЛЕД МАСТЕРА» (Площадка «Деревянный двор»)	Отряд 4: «СЛЕД ТОРГОВЦА» (Площадка «Шумная площадь»)
10:00– 13:00	БОЛЬШАЯ ИГРА-КВЕСТ «ТАЙНЫ РЕМЕСЛЕННОГО ТРАКТА»			
	Формат: Командный квест по 4 площадкам (следам). Каждый отряд, посещая площадку другого «следа», выполняет задание и получает часть пазла-орнамента.			
	Задание на площадке «Войлочный ряд»: <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Угадать на ощупь в мешочке три разных вида шерсти. • Для старших: Скатать сухим способом маленький войлочный шарик за 2 минуты. 	Задание на площадке «Тканый угол»: <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: На ощупь определить, какая крупа в мешочке. • Для старших: Завязать платок кукле-зерновушке традиционным узлом. 	Задание на площадке «Деревянный двор»: <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Собрать пазл с народным узором. • Для старших: Распознать 3 породы дерева по запаху и образцу стружки. 	Задание на площадке «Шумная площадь»: <ul style="list-style-type: none"> • Для младших: Повторить ритмичный рисунок на трещотке. • Для старших: Сочинить и прокричать две строчки ярмарочной кричалки.
15:30– 17:00	ТВОРЧЕСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ «ГОРОД МАСТЕРОВ» (Каждый отряд организует и проводит интерактив на своей площадке)			
	ПЛОЩАДКА «Войлочный ряд»:	ПЛОЩАДКА	ПЛОЩАДКА «Деревянный	ПЛОЩАДКА «Шумная

	<p>1. Мастер-класс «Войлочная бусина за 5 минут» (сухое валяние).</p> <p>2. Игра «Войлочный городок» — построить башню из войлочных шариков.</p> <p>3. Фототочка «В тёплых объятиях степи» — фото в войлочном обрамлении.</p>	<p>«Тканый угол»:</p> <p>1. Мастер-класс «Куколка на пальчик» (за 3 минуты).</p> <p>2. Игра «Золотые ворота» (проводит отряд).</p> <p>3. Театральный уголок: Мини-спектакль с зерновушками.</p>	<p>двор»:</p> <p>1. Мастер-класс «Распиши матрёшку» (работа с готовыми заготовками).</p> <p>2. Игра «Бирюльки» — соревнование на ловкость.</p> <p>3. Выставка-продажа (символическая) деревянных игрушек, сделанных отрядом.</p>	<p>площадь»:</p> <p>1. Мастер-класс «Трещотка-браслет» из подручных материалов.</p> <p>2. Игра «Шумовые жмурки» — найти товарища по звуку его трещотки.</p> <p>3. Танцевальный флешмоб под ярмарочную музыку, который отряд проводит каждый полчаса.</p>
<p>17:00–18:00</p>	<p>ТОРЖЕСТВЕННАЯ ЦЕРЕМОНИЯ ЗАКРЫТИЯ СМЕНЫ</p>			
	<p>Общее событие на главной площади:</p> <p>1. Открытие «Архива культурных открытий»: представление всеми отрядами своих «Отрядных дел» и лучших работ.</p> <p>2. Награждение: вручение дипломов «Почётный культурный детектив», памятных сувениров от каждого региона (войлочный брелок, лоскутный магнит, деревянная фигурка, берестяной свисток).</p> <p>3. Общий хоровод «Все края России»: исполнение песен, разученных за все 4 недели.</p> <p>4. Закрытие смены: прощальное слово руководителя агентства. Финальный запуск вертушек, общий шумовой оркестр.</p>			

Фиксация результата за день (и за смену):

- **В «Бланке вклада»:** Последняя запись — впечатление от ярмарки (рисунок или слово). Получение последнего штампа.

- **В «Отрядном деле»:** Вклеивание общего фото отряда с ярмарки. Итоговая запись: «Миссия выполнена. Тайны народной игрушки раскрыты!».

- **Общий продукт:** Полностью оформленный «**Архив культурных открытий**» — интерактивная выставка из 4 разделов, созданная всеми отрядами.

Итог недели (и смены):

- **Понедельник:** Выход на след (общий).
- **Вторник-Среда:** Углублённое расследование по своему следу.
- **Четверг:** Экспертиза и оформление досье.
- **Пятница:** Сводка по делу.
- **Суббота:** Финальная ярмарка-презентация и закрытие.