

Обособленное подразделение Федерального государственного унитарного предприятия «Главное военно-строительное управление №14»
филиала «Управление инженерных работ»
(сокращенное наименование – ОП ДОК «Буревестник» ФГУП «ГВСУ № 14»
филиала «Управление инженерных работ»)
Детский оздоровительный комплекс «Буревестник»

УТВЕРЖДАЮ

Начальник ДОК «Буревестник»



А.А. Самохвалов



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«По маршруту Даблдекера»
социально-гуманитарной направленности
модули «Клуб путешествий», «Следуй за мечтой»
комплексная программа «Компас»
22.06.2026 – 12.07.2026

Авторская группа:

Вихарева Тамара Владимировна;

Ложкин Александр Георгиевич;

Самохвалов Алексей Александрович;

Утешева Наиля Кямилевна

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	3
Актуальность программы	3
Краткая характеристика участников программы	3
Цель программы	4
Критерии и способы оценки реализации программы	5
Содержание программы.....	6
✓ Игровой сюжет смены.....	6
✓ Механизм реализации смены	6
Материально-техническое обеспечение программы	17
Кадровое обеспечение.....	17
Список литературы.....	18

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогический коллектив ДОК «Буревестник» работает на основе комплексной программы «Компас», имеющей рецензию доцента, кандидата педагогических наук Н.А.Жуковой. Реализация программы рассчитана на пять лет, в этой смене, в качестве основного реализуется модули «Клуб путешественников», «Следуй за мечтой».

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Программа «По маршруту Даблдекера», посвященная «Английскому Петербургу», дает детям возможность погрузиться в богатую культуру и историю взаимоотношений России и Великобритании.

Знакомство с британской культурой способствует развитию межкультурной компетенции, так как дети учатся понимать и принимать различия между культурами. Это развивает толерантность и открытость к новым идеям и взглядам, навыки межкультурного общения, учит уважению и пониманию других народов, что является важным аспектом в формировании гармоничного общества.

Петербург чаще сравнивают с итальянскими городами, но его архитектура вобрала в себя множество стран, в том числе и Великобритании. Великобритания представлена в Петербурге через богатейшее историческое наследие, архитектуру и культуру, заложенную еще со времен Петра. Существует легенда, что в XIX веке некий богатый пожилой англичанин посетил город на Неве. С борта яхты он оценил красоту Северной столицы и отказался сходить на берег, заявив, что в этом нет смысла, так как ничего более совершенного и прекрасного он уже не увидит. Изучение истории, географии, культуры двух стран способствует развитию аналитического мышления, памяти и внимания.

В рамках программы предусмотрены увлекательные мастер-классы, где дети смогут попробовать свои силы в изучении английского языка, постановках спектаклей и веб-дизайне. Также ребята познакомятся с местами в Санкт-Петербурге связанными с Великобританией.

Важным аспектом программы станет изучение основ английского языка. Во время занятий языком акцент сделан на простых фразах и выражениях, чтобы дети могли сразу же применять свои знания на практике. Игровые методики и интерактивные методики делают процесс обучения увлекательным и познавательным. Кроме того, занятие английским языком обогатит словарный запас детей, развивая их когнитивные навыки.

Цель нашей программы – создать условия для максимального раскрытия потенциала и всестороннего развития личности, эти аспекты играют важную роль в развитии ребят и помогают им успешно справляться с вызовами современного мира.

Данная программа разработана с учетом нормативно-правовых документов:

- «Конвенция ООН о правах ребенка» (Сборник международных договоров СССР, выпуск XLVI 1993);
- Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Письмо Минобрнауки №09-260 от 26.10.2012 Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 14.07.2022 № 261-ФЗ О российском движении детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации»;
- ФЗ №85-ФЗ от 18.04.2018 о внесении изменений в ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ».

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ

Характеристика участников программы: дети в возрасте от 6,5 до 17 лет, обучающиеся в дети центрах дополнительного образования и юные спортсмены из ДЮСШ и спортивных клубов.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Знакомство детей и подростков с топонимом «Английский Петербург», миром традиций англоговорящих стран, искусства, языка и философии средствами творческой и проектной деятельности.

Задачи программы

Обучающие:

1. Расширить знания ребят об «Английском Петербурге».
2. Познакомить детей с основами традиций англоговорящих стран, искусства, языка и философии.

Развивающие:

1. Формировать навыки командной работы и сотрудничества при участии в коллективной творческой деятельности.

Воспитательные:

1. Способствовать развитию навыков безбарьерного общения через знакомство детей и подростков, с проектной деятельностью, участием в КТД и программу психологического сопровождения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Ребята расширили кругозор о языке и философии народов англоязычных стран.
2. Получат знания о «Английском Петербурге»
3. Ребята стали участниками коллективно творческих дел.
4. Программа позволила ребятам развить навыки безбарьерного общения.

КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОЦЕНКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Критерии	Методы диагностики	
		от 6 до 10 лет	от 11 лет
1	Знания о языке и философии народов англоязычных стран	Последний удар Биг Бэна (финальный квест)	Последний удар Биг Бэна (финальный квест)
2	Знания о «Английском Петербурге»	Турнир по МЕМО «Английский Петербург»	Турнир по МЕМО «Английский Петербург»
3	Критическое мышление	«Анаграммы» А. З.Зака, тест «Закончи рисунок» Э. П. Торренса	«Тест критического мышления» Ю. Ф. Гущина, «Диагностика коммуникативной социальной компетентности» Н. П. Фетискина, В. В. Козлова, Г. М. Мануйлова.
4	Навыки общения и сотрудничества при работе в коллективе	Методика «Рукавички» Г.А.Цукерман, методика оценки уровня психологического климата коллектива (А.Н.Лутошкин)	Поведение в конфликте (Модификация методики К.Томаса)
5	Умение работать с людьми	Методика «Ваза с яблоками» модифицирована Ж.Пиаже, методика «Ковёр» Р.Овчаровой	Опросник «Социальный интеллект» (методика Н.Холла в модификации Г.В.Резапкиной)

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Комплексная программа «Компас» состоит из трёх элементов:



Игровой сюжет смены

Красный даблдекер Сэр Ред путешествует не только по Лондону, но и по другим городам. Однажды он находит старинный конверт с печатью британской короны. Внутри — карта, которая ведёт в Петербург: именно там, в особняке английского купца на Английской набережной, спрятана вторая часть ключа к артефакту дружбы. Но лорд Негативиус уже там: он пытается стереть память о дружбе между народами. Сэр Ред и ребята должны соединить две культуры, пройти по «английскому маршруту» в Петербурге и первыми собрать артефакт

Система мотивации и стимулирования

Во время смены участники зарабатывают баллы в нескольких категориях: пунктуальность, дружелюбие, креативность, достижения в мероприятиях, чистота, а также за активное участие в мастер-классах. Эти баллы можно потратить на подсказки и

дополнительные инструменты, которые сделают приключения интереснее и насыщеннее.

Словарь смены:

Вожатые - Палата лордов

Дети - Палата общин

Командиры отрядов - Лидер палаты общин

Педагог организатор - Мастер Британских традиций

Административный (вожатский) штаб - Вестминстерский дворец

Актовый зал - Сомерсет

Место сбора отрядов - Джентри

Столовая - Дайнинг рум

Плац - Трафальгарская площадь

Механизм реализации смены

1. Мероприятия различной направленности в рамках модуля.

Мероприятия внутри каждой смены разноплановые, отражают содержание основных направлений деятельности.

Основные направления:

- духовно-нравственное (участие детей и подростков в событиях духовно-нравственного содержания; в созидательной деятельности; участие в праздниках, встречах, посвященных памятным датам, связанным с историей Отечества; в экологических и краеведческих проектах; в трудовых акциях, в волонтерской и благотворительной деятельности)

На первый план выходит развитие основных базовых свойств личности, способных обеспечить адаптацию подрастающего поколения к современным условиям жизнедеятельности и оказывающих непосредственное влияние на формирование мировоззрения личности. К таким свойствам относятся: инициативность, ответственность, любознательность, настойчивость, трудолюбие, общительность;

- творческое (участие детей в творческих конкурсах, концертах, спектаклях)

Таланты бывают разные: талант управления, талант общения, артистические способности и многие другие, раскрыть которые можно участвуя в творческой деятельности. В творческом коллективе ребята вырастают, не приспособляясь к жизни, а преобразуя ее вокруг себя. Пробудить душу ребенка, развить заложенные природой творческие способности, научить общению, ориентированию в различных жизненных ситуациях, воспитывать

элементарную культуру поведения— вот основные задачи, которые реализуются в творчестве;

Ключевыми мероприятиями смены станут:

2 день «Мост Доверия» (игра по станциям)

Цели:

1. Развитие командного духа: способствовать взаимодействию и сотрудничеству между участниками, обучая их работать вместе для достижения общей цели.
2. Развитие логического мышления: стимулировать умение решать задачи и головоломки, развивая критическое мышление и креативность.
3. Физическая активность: включить элементы движения и физической активности, чтобы дети могли развивать координацию и ловкость.

Краткое описание игры. В игре «Мост доверия» участники оказываются на улицах Лондона, где им предстоит помочь Сэру Реду. Игра проходит в формате квеста на территории лагеря, где команды выполняют различные задания и решают. Каждая команда стремится набрать максимальное количество баллов за выполненные задания.

3 день «Географические испытания» (игра на знание территории)

Цели:

1. Развитие логического мышления: стимулировать умение решать задачи и головоломки, развивая критическое мышление и креативность.
2. Закрепить знание территории лагеря (расположение ключевых объектов: столовая, спортплощадка, медпункт, корпуса, сцена и т. п.).
3. Научить ориентироваться по карте-схеме и условным обозначениям.
4. Развить навыки чтения плана местности и сопоставления его с реальной обстановкой;
5. Познакомить с историей и символикой лагеря в рамках игровой легенды.

Краткое описание игры. Команды получают искажённую карту лагеря (с неверными обозначениями, стертыми участками, зашифрованными подсказками). Их задача — путём выполнения заданий и поиска подсказок восстановить карту и посетить все ключевые точки.

4 день Большой британский интеллектуальный квест

Цели:

1. Расширить кругозор участников в области британской истории, культуры, литературы и традиций.
2. Закрепить и углубить знания по ключевым темам (география Великобритании, значимые исторические события, выдающиеся личности, символика, язык).

3. Сформировать междисциплинарные связи между разными областями знаний (история + литература, математика + история, естествознание + культура).

4. Познакомить с особенностями британского интеллектуального наследия (логические задачи, викторианские головоломки, шекспировский язык).

5. Развить логическое мышление через решение задач на дедукцию, последовательности и шифры;

6. Стимулировать креативность и нестандартное мышление при выполнении творческих заданий (импровизация, сочинение текстов).

Краткое описание игры. Командная интеллектуальная игра в стиле британских викторин и квестов, где участники проходят серию испытаний на эрудицию, логику и креативность. Сюжет опирается на легенду о Сэре Ред и Лорде Негативиусе: команды собирают «фрагменты мудрости», чтобы первыми добраться до артефакта дружбы и не дать тьме поглотить дух единства.

5 день Сэр Ред собирает команду

Цели:

1. Совершенствовать мелкую моторику и координацию (создание герба, сервировка стола).

2. Стимулировать креативность (придумывание девизов, сценок).

3. Улучшить пространственную ориентацию и внимание (преодоление препятствий).

4. Познакомить с элементами британской культуры (символы, этикет, исторические факты).

5. Расширить кругозор через вопросы о Великобритании (география, литература, архитектура).

6. Научить работать с визуальными символами (геральдика, композиция).

7. Закрепить навыки командной работы в рамках ограниченного времени.

Краткое описание игры. Командное многоэтапное состязание, где участники проходят серию тематических станций-испытаний. Цель — проявить эрудицию, ловкость, креативность и умение работать в команде, чтобы заслужить звание «Посол Сэра Реда» и право провести торжественный парад.

6 день Мисс лагеря: коронация

Цели:

1. Сформировать у участниц позитивное отношение к собственной внешности и внутренним качествам;

2. Воспитать уважение к соперницам, умение достойно принимать результат;

3. Укрепить ценности доброты, взаимопомощи и ответственности через социальный этап;
4. Раскрыть творческие способности участниц (пение, танцы, декламация, рукоделие);
5. Расширить кругозор через интеллектуальный этап (вопросы о лагере, природе, культуре);

Краткое описание мероприятия. Торжественный конкурс - праздник, выявляющий не только внешнюю привлекательность, но и разносторонние таланты, эрудицию, лидерские качества и умение работать в команде. Финал завершается церемонией коронации победительницы с вручением титула «Мисс Лагерь» и памятных наград.

8 день Тур по Британским островам (фотокросс)

Цели:

1. Познакомить участников с культурными, историческими и природными символами Великобритании и прилегающих островов.
2. Расширить знания о географических особенностях Британских островов (от Шотландии до Корнуолла).
3. Научить «читать» визуальные коды британской культуры (архитектурные стили, национальные костюмы, символы).
4. Сформировать представление о многообразии природных ландшафтов Британии (скалистые берега, вересковые пустоши, зелёные холмы).
5. Развить фотографическую наблюдательность и чувство композиции.

Краткое описание игры:

Командное фото-соревнование, где участники создают художественные снимки по заданным тематическим заданиям, имитируя виртуальное путешествие по знаковым местам Великобритании и прилегающих островов.

9 день Дискуссионное общество Оксфордского университета (интеллектуальная игра)

Цели игры:

1. Развитие критического мышления и логики: Научить участников анализировать информацию, выявлять причинно-следственные связи и строить убедительные аргументы.
2. Совершенствование ораторского мастерства: Развить навыки импровизированной публичной речи, четкого структурирования мыслей и эффективной коммуникации.
3. Расширение кругозора: Стимулировать интерес к междисциплинарным

знаниям (история, наука, культура, этика) через дискуссию на нестандартные темы.

4. Формирование культуры конструктивного спора: Научить уважать мнение оппонента, вести полемику по правилам, работать в команде и находить компромиссы.

5. Раскрытие творческого потенциала: Поощрять нешаблонное мышление, умение находить оригинальные доказательства и отстаивать даже непопулярную точку зрения.

Краткое описание игры:

Это интеллектуально-риторическая битва, вдохновлённая традициями Оксфордского дискуссионного клуба. Участники делятся на команды, которые отстаивают противоположные позиции по неоднозначным и провокационным темам («Технологии делают нас одинокими», «Идеальный мир — это мир без риска», «Историей правят случайности»). Но здесь нет готовых ответов — есть только ваша логика, эрудиция и умение убеждать.

10 день Тунель (станционная игра по метро)

Цели игры:

1. Развитие навыков командного взаимодействия: Стимулировать эффективное распределение ролей, совместное планирование и принятие решений в условиях ограниченного времени.

2. Тренировка логистического и пространственного мышления: Научить участников оптимизировать маршруты, быстро ориентироваться на карте и решать задачи, связанные с порядком и последовательностью.

3. Повышение наблюдательности и скорости реакции: Развить умение быстро находить информацию, считывать коды и головоломки в окружающей обстановке.

4. Сплочение коллектива через динамичный активный формат: Создать условия для неформального общения, взаимопомощи и получения общего позитивного опыта в движении.

5. Активизация знаний в игровой форме: Вовлечь участников в решение разнообразных интеллектуальных и творческих задач на точках-«станциях».

Краткое описание игры:

Это динамичное командное приключение, где карта лагеря превращается в схему гигантской подземки, а ключ к победе — ваш интеллект, скорость и стратегия. Команды получают «проездные билеты» с маршрутом: им предстоит «проехать» от станции к станции, выполняя на каждой уникальное задание — головоломку, ребус, логическую задачу или творческий челлендж.

11 день Ярмарка в Скарборо

Цели игры:

1. Знакомство с основами экономики в игровой форме: Дать базовое понимание процессов «заработка», «накопления», «обмена» и «разумного потребления» через личный опыт.
2. Стимулирование активного участия в лагерной жизни: Мотивировать детей к участию в отрядных и общелагерных мероприятиях, творческих и спортивных активностях как к способу «заработать стартовый капитал».
3. Развитие социальных и коммуникативных навыков: Создать условия для взаимодействия в ролях «покупатель» и «продавец», ведения простых переговоров и принятия самостоятельных финансовых решений.
4. Раскрытие творческого и предпринимательского потенциала: Предоставить площадку для реализации идей детей по созданию своих «торговых точек» (сувениры, услуги, развлечения).
5. Создание атмосферы общего праздника и позитивных эмоций: Погрузить участников в атмосферу веселой, шумной и красочной ярмарки, где каждый может найти что-то по интересам.

Краткое описание игры:

Всё лагерное пространство на один день превратится в шумную и пеструю ярмарку в духе старинного английского города Скарборо! Это главное экономическое приключение смены, где ваша активность в предыдущие дни обернется реальной «валютой» — специальными ярмарочными жетонами. На площади развернутся десятки павильонов: здесь можно купить сладости и сувениры, сыграть в азартные, но честные игры, посмотреть мини-спектакль или получить предсказание оракула. Каждый отряд или группа детей заранее готовит свою «торговую точку» — от мастер-классов и аквагрима до лавки с лимонадом и кольцеброса. Успех на ярмарке зависит от вашей смекалки, умения зазывать гостей и договариваться.

15 день Вечерний чай (чайная церемония)

Цели игры (мероприятия):

1. Знакомство с элементами культурного этикета: В лёгкой игровой форме познакомить участников с традициями английского чаепития, основами сервировки и правилами поведения за столом.
2. Создание атмосферы элегантного отдыха и неформального общения: Предоставить детям пространство для спокойного, красивого и содержательного диалога в непривычном формате, отличном от шумных дискотек и спортивных игр.
3. Развитие социальных навыков и вежливой коммуникации: Тренировка умения вести светскую беседу, проявлять внимательность к другим, использовать «вол-

шебные слова» и церемонные фразы в соответствующем контексте.

4. Раскрытие творческого потенциала через оформление и детали: Стимулировать креативность при подготовке: создание приглашений, оформление столов, выбор тематического дресс-кода или подготовка небольшого номера (музыка, стихи).

5. Формирование эстетического вкуса и создание атмосферы праздника: Погрузить участников в атмосферу уюта, изыска и гостеприимства, где важна каждая деталь — от аромата чая до фона музыки.

Краткое описание мероприятия:

Это не просто приём пищи, а изысканное путешествие в эпоху традиций и изящных манер. Вечерний чай — это атмосферное событие, где каждый участник на время становится гостем светского салона. Всё здесь подчинено церемонии: изящно накрытые столы с фарфором, многоярусные этажерки со scones (пирожными) и бутербродами, правильный порядок подачи и, конечно, выбор ароматного чая. Детям предстоит освоить язык веера (или его символический аналог), поддержать лёгкую беседу на заданные изящные темы, блеснуть знанием этикета и может даже разгадать небольшую тайну, потерявшуюся между чашкой эрл грей и таралеткой.

17 день. The Beatles (интеллектуальная игра)

Цели игры:

1. Популяризация музыкального и культурного наследия: В увлекательной форме познакомить участников с творчеством и историей группы The Beatles, их влиянием на музыку и культуру XX века.

2. Развитие эрудиции, внимания к деталям и ассоциативного мышления: Стимулировать игроков вспоминать и узнавать песни, факты, образы, связанные с «ливерпульской четвёркой», и устанавливать связи между ними.

3. Совершенствование навыков командной работы: Поощрять совместное обсуждение, поиск решений и распределение знаний внутри команды для достижения общей цели — победы в викторине.

4. Создание позитивной эмоциональной атмосферы и ностальгии для вожаков/взрослых: Использовать всемирно любимую музыку как универсальный язык, способный объединить разные поколения в лагере.

5. Активизация творческого потенциала: Включить раунды, требующие не только знаний, но и креативного подхода (угадывание песни по описанию, рисование ассоциаций, караоке-угадайка).

Краткое описание игры:

Отложите гитары в сторону — сейчас главным инструментом будет ваш интеллект! Эта игра — масштабное путешествие по вселенной самой известной группы в мире. Командам предстоит пройти несколько музыкальных раундов, каждый из которых посвящён определённой эпохе или грани творчества The Beatles: угадать песню по легендарному вступлению или культовой фразе из текста, узнать альбом по обложке, назвать город или фильм, связанный с историей группы, и даже разгадать зашифрованные в ребусах названия песен.

19 день Последний удар Биг Бэна (финальный квест)

Цели:

1. Тренировать логическое мышление через решение шифров, головоломок и задач на дедукцию.
2. Развивать навыки командной работы: распределение ролей, совместное принятие решений, взаимопомощь.
3. Совершенствовать коммуникацию: четкое формулирование идей, слушание партнеров, согласование действий.
4. Стимулировать креативность при поиске нестандартных решений в ограниченных условиях.

Краткое описание игры: командный квест в стиле приключенческого детектива по мотивам лондонских легенд. Участники помогают красному даблдекеру Сэру Реду отыскать недостающую часть карты, чтобы найти артефакт дружбы и опередить злодея — лорда Негативиуса.

19 день Глобус (театральное представление)

Цели игры (театрального показа):

1. Публичная демонстрация итогов работы театральной мастерской: Предоставить каждой творческой группе возможность представить результат своего труда (небольшую пьесу, сценку или этюд) перед широкой аудиторией всего лагеря.
2. Развитие сценических навыков и преодоление страха публичных выступлений: Создать официальную, но поддерживающую обстановку для выхода на сцену, где участники могут применить полученные за смену актёрские, режиссёрские и ораторские умения.
3. Формирование чувства коллективной ответственности и командного духа: Укрепить связи внутри каждой творческой группы через совместную подготовку постановки, взаимопомощь и общую цель — успешный показ.
4. Развитие эстетического восприятия и творческого мышления у зрителей:

Погрузить аудиторию в мир театрального искусства, познакомив с разными жанрами, сюжетами и актёрскими трактовками.

5. Создание яркого финального события смены: Превратить показ в настоящий праздник театра с элементами церемонии, аплодисментами и признанием достижений каждого участника.

Кратное описание мероприятия:

«Глобус» — это главная театральная премьера смены, ваш собственный Шекспировский театр под открытым небом или в уютном зале. На этой сцене каждая мастерская, работавшая над своей постановкой всю смену, представляет на суд зрителей готовый спектакль. Это могут быть весёлые комедии, трогательные драмы, современные пьесы или классические произведения в оригинальной интерпретации — всё, что рождено фантазией и трудом юных актёров, режиссёров и сценаристов.

Дополнительное образование

«КЛУМБА», направленная деятельность - проект направлен на развитие и воспитание трудолюбия и уважительного отношения к труду. Проект позволяет вовлекать ребят в интересную и полезную деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социальнозначимые знания, получить опыт участия в социальнозначимых делах. «КЛУМБА» – это не участок, на котором выращивают декоративные растения, это место где происходит приобщение детей к доступной им трудовой деятельности.

Направленная деятельность на смене будет представлена кружками – декоративно-прикладным и художественным.

2. Психолого-педагогическое сопровождение

Основное направление личностно-ориентированного сопровождения- направлено на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Погружая ребенка в атмосферу лагеря, психолог дает ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости; познакомить с целостной системой нравственных ценностей и культурных традиций, раскрыть весь свой потенциал возможностей.

Занятия проводятся психологом по программе «Познай себя».

ДОК «Буревестник»
2 летняя смена ДОК «Буревестник»

«По маршруту Даблдекера»



22.06.2026 1 день	23.06.2026 2 день Международный Олимпийский день	24.06.2026 3 день	25.06.2026 4 день День Республики Карелия	26.06.2026 5 день	27.06.2026 6 день День молодежи	28.06.2026 7 день
У: Проверка рыцарского духа (заезд, медосмотр) Кружки, процедуры Д: Тропа знакомств (игры на знакомство) Поход по сказочным землемерам (знакомство с территорией) В: Дискотека	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Кружки, процедуры Д: Мост доверия (веревка) Олимпийская деревня – спортивно-творческая игра В: Огонь историй (свечка)	У: Начало путешествия (торжественная линейка открытия смены) Кружки, процедуры Д: Географические испытания (игра на знание территории) В: На пути к сердцу единства - вечер представлений (представление отрядов)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Кружки, процедуры Д: Большой интеллектуальный квест «Английский Петербург» В: Наставление монарха (старшие) Кино (младшие) Огонь историй (свечка)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Сэр Ред собирает команду (станционная игра) В: Смотр отрядных уголков Дискотека	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Торжественная линейка ко дню молодежи Д: Веселые старты В: Мисс лагеря: коронация	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Галереи Русского музея (рисунки на асфальте) В: Танцевальный батл (танцевальный конкурс)
29.06.2026 8 день	30.06.2026 9 день День Республики Крым	01.07.2026 10 день	02.07.2026 11 день День спортивного журналиста	03.07.2026 12 день	04.07.2026 13 день РодоФест	05.07.2026 14 день День Республики Башкортостан
У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Тур по набережным и каналам (фотокросс) В: Наставление монарха (младшие) Кино (старшие) Огонь историй (свечка)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: «Полуостров сокровищ» – интеллектуально-творческая игра Конкурс клипов «Море, море!» В: Дискотека	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Туннель (станционная игра по метро) В: Рок фестиваль (битва хоров)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: «Самый острый репортаж» - конкурс медиа проектов Спортивные и активные – игра по станциям В: Легенды и мифы Санкт-Петербурга	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Плей лист от сэра Реда (угадай мелодию) В: Смена караула (а ну-ка вожатые)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) РодоФест (родительский день, большой семейный праздник) Д: Брейн - Ринг (шахматы) В: Дискотека	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Чемпионат мира по футболу (младшие) / Маршрут построен (старшие) В: Чемпионат мира по футболу (старшие) / Маршрут построен (младшие)
06.07.2026 15 день День Движения первых	07.07.2026 16 день	08.07.2026 17 день День семьи любви и верности	09.07.2026 18 день День профессий	10.07.2026 19 день	11.07.2026 20 день	12.07.2026 21 день
У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Вечерний чай (чайная церемония) Игра по станциям «Всегда первые» Конкурс проектов «Будь в движении» В: Наставление монарха (старшие) Кино (младшие)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Вечеринка для друзей (день именинника) В: День Ивана Купала (конкурс венков) Dance of the legends (дискотека)	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Конкурс «Моя семья» В: Королевское шоу талантов	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Игра «Эстафета профессионалов» Встреча с людьми профессий В: Стратегическая игра «Совет профессионалов»	У: Пробуждение Путешественника (зарядка) Д: Последний герой (финальный квест) В: Финальный квест (театральное представление)	У: Операция Лондонское прощание (линейка закрытия) Д: Бюрократ В: Последняя аудиенция в Букингемском дворце и Эрмитаже. Финал (вожатский концерт, костер, дискотека)	У: День признаний и прощаний (отъезд)

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Клубные помещения
2. Точки доступа Wi-fi

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Структурное подразделение		Должность (специальность, профессия), разряд, класс (категория) квалификации	Количество штатных единиц
наименование	код		
1	2	3	4
Педагогический отдел	3409	Старший вожатый	1,0
		Вожатый	35,0
		Няня	12,0
		Ведущий дискотеки	2,0
		Тренер по общей физической подготовке	3,0
		Спасатель	2,0
		Помощник вожатого	20,0
		Костюмер	1,0
		Методист	1,0
		Музыкальный руководитель	1,0
		Педагог дополнительного образования	7,0
		Педагог-организатор	2,0
		Педагог-психолог	2,0
		Преподаватель	2,0
Руководство	3389		
		Заместитель начальника по воспитательной работе	1
		Начальник ДОК	1

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые документы

1. Конституция Российской Федерации, принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 года с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 года.
2. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990).
3. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
4. Письмо Минобрнауки №09-260 от 26.10.2012
5. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
6. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации»
7. ФЗ №85-ФЗ от 18.04.2018 о внесении изменений в ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»

Законодательство Санкт-Петербурга:

8. Закон Санкт-Петербурга «Социальный кодекс Санкт-Петербурга» от 22.11.2021 N 728-132.

Основные источники:

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 2004.
2. Горчаков, Н.М. Режиссерские уроки Станиславского / Н.М. Горчаков. – М., 2001.
3. Донскова И.И. Д67 Тайны Лондона. История, легенды, предания / Ирина Донскова.— М. : Вече, 2009. — 416 с.— (Тайны знаменитых городов).