



Муниципальное автономное  
общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа № 28



УТВЕРЖДАЮ:  
И. о. директора MAOU СОШ № 28  
Д.В. Филатова

**«КОД ЕДИНСТВА»**  
**программа городского оздоровительного**  
**лагеря с дневным пребыванием**  
**детей «Гармония»**  
(Возраст детей 6,5 – 18 лет)  
Срок реализации программы: 1 смена 27.05.2026 – 18.06.2026,  
2 смена 22.06.2026 - 10.07.2026

**Автор программы:**  
Филатова Дарья Валерьевна  
Начальник лагеря

Екатеринбург, 2026

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. Введение</b>	стр.3-5
<b>2. Целевой раздел</b>	
2.1. Направленность программы смены	стр.6
2.2. Актуальность программы смены	стр.6-7
2.3. Адресат программы смены	стр.7
2.4. Цель и задачи программы смены	стр.7-8
2.5. Ожидаемая результативность реализации содержания программы смены	стр.8-10
<b>3. Содержательный раздел</b>	
3.1. Направления деятельности в рамках программы смены	стр.11-12
3.2. Основные формы реализации содержания блоков «Мир», «Россия», «Человек»	стр.12-14
3.3. Основные формы обязательных инвариантных содержательных модулей	стр.14-15
3.4. Основные формы вариативных содержательных моделей	стр.15-16
3.5. Уровни воспитательного пространства	стр.17-18
3.6. Система поощрения в рамках программы смены	стр.18-21
<b>4. Организационный раздел</b>	
4.1. Продолжительность периодов смен, их цель в соответствии со сроком реализации программы смены (организационный, основной, итоговый)	стр.22-24
4.2. Описание игрового сюжета смены	стр.24-26
4.3. Партнерское взаимодействие	стр.26-28
4.4. Взаимодействие с родительским сообществом	стр.28-30
4.5. Кадровое обеспечение программы смены	стр.31
4.6. Материально –техническое обеспечение программы смены	стр.31-33
<b>5. Приложения к программе смены</b>	
5.1. ЛДП	
5.2. План-сетка смены	стр.34
5.3. Дополнительные материалы	

## Введение

Программа «Код единства» разработана в соответствии с нормативно-правовыми ориентирами на следующие документы:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 г. № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
- Федеральный закон от 28 декабря 2024 г. № 543-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», который вступил в силу с 1 апреля 2025 года;
- Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 г. № 122-р);
- Федеральные проекты «Мы – вместе!», «Все лучшее – детям», «Университеты для поколения лидеров» (в рамках Национального проекта «Молодёжь и дети», разработанного в соответствии с Указом Президента РФ от 7 мая 2024 г. № 309);
- Федеральная программа воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления (утверждена приказом Министерства просвещения РФ № 209 от 17.03.2025 г.);
- Программы смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации» (Министерство просвещения РФ и ФГБУ «ВДЦ «Орленок», 2022 г.);
- «Пришкольная программа профильной смены «Смена Первых: Двигайся вместе с нами» для отрядов по возрастам» (рекомендации региональным организаторам детского отдыха и оздоровления, начальникам лагерей с дневным пребыванием, методистам, вожатым, педагогам) 2025 г.;
- «Конструктор Дня Первых» (набор методик, технологий и форм организации и проведения воспитательных событий в условиях детского лагеря), 2025 г.;

«Код Единства» — это лагерь-конструктор будущего. Здесь дети не просто отдыхают, а «программируют» реальность, в которой высокие технологии служат мостом между культурами 89 регионов России. Главная метафора смены: народы России — это библиотека мощных кодов (традиций, языков, ремесел), а современные технологии — это среда, где эти коды работают вместе, создавая непобедимую систему.

Лагерь оформлен в стиле «Этно-футуризм»:

На стенах — QR-коды, ведущие на 3D-туры по национальным паркам.

Отряды называются не просто «Орлята», а «Команда .RU» (русская культура), «Алгоритм Кавказа», «Тайга Техно» (народы Сибири), «Арктический код» (народы Севера).

Вместо обычных кричалок — короткие слоганы на языках народов России, дублированные азбукой Морзе или светодиодными панелями.

Ребенок уходит на каникулы после летней смены не просто с грамотой «За активный отдых». Он понимает: уважение к культуре соседа — это не скучно, это современно. Чувашская вышивка может стать паттерном для крутого мерча, а горловое пение — сэмплом для электронного трека. Технологии объединяют народы быстрее, чем тысячи километров.

Девиз лагеря

«Россия — это система, где каждый народ — важный модуль. Не удаляй чужой код, а дополни его. Наш общий софт — Дружба. Наша версия — Единство.»

Наш лагерь превращает патриотизм из формального понятия в увлекательное IT-приключение, где каждый ребенок чувствует себя и программистом, и хранителем традиций.

## 2. Целевой раздел

<b>2.1. Направленность программы</b>	«Код единства» можно определить, как программу технической направленности с акцентом на гражданско – патриотическое воспитание. Это комплексная система, где техническое творчество становится инструментом для формирования общероссийской идентичности.
<b>2.2. Актуальность программы</b>	<p>Актуальность программы «Код Единства» продиктована прямым запросом государства, общества и рынка труда. Сегодня как никогда важно показать детям, что патриотизм — это не скучная обязанность, а возможность быть в тренде современных профессий.</p> <p>Вот ключевые аспекты актуальности:</p> <p>Согласно Стратегии национальной безопасности РФ и программам воспитания, перед школой стоят две задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Цифровой суверенитет: России нужны кадры для IT. Программа показывает, что программировать — интересно.</li><li>· Духовно-нравственное единство. Лагерь доказывает: единство через технологии (общий софт, общий VR-мир) — это про будущее, а не про архаику.</li></ul> <p>2. Психологический разрыв (Зазор между поколениями и культурами)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Проблема: Современные дети (Zoomers/Alpha) живут в смартфонах, но часто знают о соседних регионах только по стереотипам или «фейкам» в соцсетях. Традиционные формы «разговоров о важном» для них часто формальны.</li><li>· Решение: Лагерь заходит «с парадного входа» детей — через гаджеты, нейросети, VR. Мы не заставляем их откладывать телефон, мы учим использовать его для знакомства с культурой якутов или дагестанцев.</li></ul> <p>3. Дефицит «Гибких навыков» (Soft Skills) в IT-среде</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Проблема: Многие юные «айтишники» умеют писать код, но не умеют работать в команде с людьми другой культуры, религии или темперамента.</li><li>· Решение: Хакатон «Код Единства» учит договариваться. Русский, чеченец и татарин в одной команде должны создать проект. Без взаимного уважения их «код» работать не будет.</li></ul> <p>4. Импортзамещение в культуре (Этно-футуризм)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Тренд: Молодежь потребляет западный контент (нейросети Midjourney, игры). Но мало кто знает, что нейросети можно «научить» рисовать хохлому или чувашские узоры.</li> <li>· Актуальность: Программа готовит первых «промт-инженеров» по русской и национальной эстетике. Это создает моду на «свое» в цифре, формируя культурный код нового поколения.</li> </ul> <p><b>5. Реальная карьерная траектория</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Кому это нужно завтра: Рынку туризма (создание AR-гидов по национальным паркам), геймдеву (игры про героев былин и эпосов народов России), образовательным платформам.</li> <li>· Актуальность: Ребенок видит, что изучение языков народов РФ + знание Python = востребованная профессия (локализатор, этно-дизайнер).</li> </ul> <p>Итог: «Почему именно сейчас?»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Без технологий — дети уходят в тик-ток и теряют связь с реальностью.</li> <li>· Без единства народов — мы теряем страну как проект.</li> <li>· «Код Единства» склеивает эти два риска в один работающий механизм.</li> </ul> <p>Программа решает проблему «скучного патриотизма». Ребенок не сидит на лекции про дружбу народов, он строит эту дружбу, управляя дроном над картой России или программируя мультфильм на основе ненецкой сказки.</p>
<p><b>2.3. Адресат программы</b></p>	<p><i>Возрастные</i> группы детей: 7-14 разновозрастные отряды.</p> <p><i>Контингент детей</i> включает в себя различные категории детей: с ограниченными возможностями здоровья, из многодетных семей, семей мигрантов, детей, страдающих от социальной не благополучности и т.д.</p>
<p><b>2.4. Цель программы</b></p>	<p>Создание устойчивой образовательно-воспитательной среды, в которой формирование общероссийской гражданской идентичности и межэтнического согласия происходит через погружение школьников в актуальную цифровую культуру и проектную деятельность.</p>

<p><b>2.5. Задачи программы</b></p>	<p>Задачи программы «Код Единства» разбиты на три логических блока, которые последовательно ведут к заявленной цели: от обучения и знакомства — к реальному действию и рефлексии.</p> <p><b>1. Образовательные (IT + Этнография)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Обучить базовым цифровым инструментам: Научить использовать нейросети для генерации этнических орнаментов, создавать простые чат-боты и презентации с AR-элементами.</li> <li>· Познакомить с культурным кодом: Сформировать представление о традициях, ремеслах и героическом эпосе народов России как о «базе данных» для творчества.</li> <li>· Научить искать информацию: Освоить навык фактчекинга (отличать правду о культуре народов от фейков в интернете).</li> </ul> <p><b>2. Воспитательные (Единство и патриотизм)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Сформировать позитивное отношение к многообразию: Через совместную работу в хакатонах и квестах доказать, что разница языков и обычаев — это сила, а не помеха.</li> <li>· Воспитать «цифровой суверенитет»: Сформировать гордость за отечественные технологии и культуру как альтернативу западному контенту.</li> <li>· Развить эмпатию: Научить слышать и понимать сверстников из других регионов через игровые и VR-погружения.</li> </ul> <p><b>3. Развивающие (Soft &amp; Hard Skills)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Развить проектное мышление: Научить проходить путь от идеи (например, «сделать игру по сказкам народов Севера») до прототипа за 24 часа (хакатон).</li> <li>· Прокачать коммуникацию: Отработать навык работы в разновозрастных и межнациональных командах, распределять роли (кто программист, кто дизайнер, кто этнограф).</li> <li>· Стимулировать интерес к профессиям: Показать актуальность специальностей «этно-дизайнер», «VR-разработчик образовательного контента», «промпт-инженер».</li> </ul>
<p><b>2.6. Ожидаемая результативность</b></p>	<p>Ожидаемая результативность программы «Код Единства» оценивается по четырём ключевым направлениям:</p>

<p><b>реализации содержания программы смены</b></p>	<p>личностному, метапредметному, социальному и количественно-продуктовому. Каждый показатель привязан к конкретным блокам содержания (Мир, Россия, Человек).</p> <p><b>1. Личностная результативность</b> (воспитательный эффект)</p> <p>Сформированная гражданская идентичность: Не менее 85% участников на выходе идентифицируют себя как «граждане России», гордясь при этом своей малой родиной.</p> <p>Цифровой патриотизм: 75% детей начинают использовать гаджеты не только для игр, но и для создания этно-контента (промты, боты, видео) — по отзывам родителей через 1 месяц.</p> <p><b>2.Метапредметная результативность</b> (навыки и компетенции)</p> <p>Универсальные навыки (Soft Skills):</p> <p>95% детей успешно прошли квесты, требующие командной работы с детьми из других регионов.</p> <p>80% участников отметили, что стали лучше понимать сверстников с другим менталитетом.</p> <p>Цифровая гигиена: 100% детей прошли тренинг «Антифейк» и могут распознать 2–3 признака ложной информации о народах России.</p> <p>Прикладные навыки (Hard Skills):</p> <p>90% участников создали минимум один цифровой продукт (промт-изображение, чат-бот, AR-маску, видео с дрона).</p> <p>60% детей могут самостоятельно написать промт для нейросети на культурную тему.</p> <p><b>3. Социальная результативность</b> (для общества и семей)</p> <p>Родительское сообщество: 95% родителей в опросе отметили положительные изменения в ребёнке (интерес к IT, уважение к другим культурам).</p> <p>Сохранение и трансляция культуры: Создано не менее 30 цифровых артефактов (ботов, видеороликов, AR-масок), которые могут быть использованы для уроков или выставок.</p> <p>Школьная эстафета: 30% участников инициируют в своих школах проведение «Классных встреч» или «IT-</p>
---	--

переменок» по мотивам смены (отсроченный результат).

#### **4. Отсроченные результаты (через 3–6 месяцев)**

Образовательный трек: 25% детей записались в IT-кружки или этнографические объединения (по данным опроса родителей).

Социальное действие: Участники создали не менее 3 школьных клубов или проектов по мотивам «Кода Единства».

Семейный диалог: 70% родителей отметили, что ребёнок стал чаще рассказывать о традициях других народов и использовать технологии для творчества.

### 3. Содержательный раздел

<p><b>3.1. Направления воспитательной деятельности в рамках программы смены</b></p>	<p>Основные направления воспитательной работы в лагере «Гармония»</p> <p>В программе «Код Единства» воспитательная деятельность построена вокруг пяти направлений, которые объединены общей технологической и этнокультурной темой.</p> <p><b>1. Гражданское воспитание:</b></p> <p>Формирование чувства сопричастности к единой стране через общий «цифровой код».</p> <p>Формы работы:</p> <p>Карта достижений: На интерактивной карте России дети отмечают, где живут их соседи по отряду и какие технологии (от дронов до нейросетей) созданы в этих регионах.</p> <p>«Алгоритмы Победы»: Хакатон, посвящённый вкладу разных народов в Победу (создание ленты времени, VR-реконструкций).</p> <p>Единый цифровой этикет: Сами дети пишут правила «Антифейк» (как не дать себя рассорить в сети).</p> <p><b>2. Духовно-нравственное воспитание:</b></p> <p>Уважение к традициям, языкам и обычаям как к «ценному коду», который нужно сохранить и оцифровать.</p> <p>Формы работы:</p> <p>Лаборатория «Переводчик»: Дети учат по 3-5 фраз приветствия и благодарности на языках соседей, записывают аудиогид по лагерю.</p> <p>«Живые легенды»: Сказители (приглашённые бабушки или артисты) рассказывают эпос, а дети создают по нему комиксы в нейросетях.</p> <p>Этно-этикет: Игра-тренинг, как правильно принимать угощение, ходить в гости к другой культуре.</p> <p><b>3. Эстетическое воспитание:</b></p> <p>Развитие эстетического вкуса на стыке народного творчества и цифрового дизайна.</p> <p>Формы работы:</p> <p>Этно-мерч: Дети в графических редакторах создают</p>
---	---

	<p>принты для футболок с национальными узорами и неоновой подсветкой.</p> <p>Фестиваль «Техно-колорит»: Танец народов России под электронную музыку, записанную самими детьми (сэмплы горлового пения, зурны, гусель).</p> <p>Цифровой театр теней: Спектакль по мотивам народной сказки с проекцией анимации.</p> <p><b>4. Физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия:</b></p> <p>Физическое развитие через национальные виды спорта + кибербезопасность здоровья.</p> <p>Формы работы:</p> <p>«Национальный ГТО»: Перетягивание каната (чувашская борьба), прыжки через нарты (якутский спорт), лапта вместо футбола.</p> <p>VR-физкультура: Разминка в виртуальной реальности «Пробеги по Камчатке» или «Покори Эльбрус».</p> <p>Биохакинг здоровья: Лекции и челленджи о режиме сна, зарядке и гигиене за экраном.</p> <p><b>5. Социально-коммуникативное воспитание:</b></p> <p>Умение договариваться, работать в команде, где говорят на разных языках и думают по-разному.</p> <p>Формы работы:</p> <p>«Совет Кода»: Орган самоуправления, где лидеры отрядов решают быт и программу лагеря.</p> <p>Ролевые игры «Сбой в сети»: Нужно сообща починить воображаемый сервер, выполняя задания на логику, взаимовыручку и знание культур.</p> <p>Ключевое отличие от обычного лагеря:</p> <p>Все 5 направлений реализуются через технологии и межнациональное взаимодействие. Ни одного мероприятия «для галочки». Если патриотика — то через создание AR-открытки «Россия — это мы». Если спорт — то через этно-игры. Это и есть «Код Единства».</p>
<p><b>3.2. Основные формы реализации содержания</b></p>	<p>В программе «Код Единства» три ключевых блока — «Мир», «Россия» и «Человек» — раскрываются через</p>

<p><b>блоков</b> «Мир», «Россия», «Человек»</p>	<p>конкретные деятельностные формы, где теория сразу переходит в практику. Главный принцип: никаких скучных лекций — только создание цифрового или игрового продукта.</p> <p><b>Блок «МИР»</b> Формы работы: VR-путешествие «Планета за 10 минут»: Знакомство с культурой разных стран через 360-градусные ролики, снятые детьми. Хакатон «Эко-Код»: Создание простых чат-ботов на тему защиты природы, где данные собраны из народных примет разных культур. Карта мира «Цифровой след традиций»: На интерактивной карте дети размещают стикеры с описанием того, как один и тот же праздник (Новый год, весеннее равноденствие) отмечают в России, Китае, Индии и странах СНГ. Квиз «Технологии без границ» — вопросы о том, как наука объединяет учёных из разных стран (от космоса до нейросетей). Фестиваль короткого метра: Дети снимают 30-секундные ролики «Один день из жизни друга из другой страны».</p> <p><b>Блок «РОССИЯ»</b> Формы работы: Квест «Собери сеть»: Команды ищут «оборванные кабели» (символы раздора), выполняя задания по культуре 5 регионов РФ. Задача — восстановить единый Wi-Fi (символ единства). Создание AR-масок «Лица России»: Дети в дополненной реальности примеряют национальные костюмы народов РФ, используя простые приложения. Интерактивная карта «Герои рядом»: На цифровой карте России дети размещают истории своих прадедов, учёных и спортсменов разных национальностей, которыми гордится страна. Флешмоб «Окна России»: В один день все отряды выкладывают в общий чат фото окон, украшенных символами своего региона, с хештегом #КодЕдинства. Проект «Цифровая Победа»: Совместное создание ленты</p>
---	---

	<p>времени в Google-презентации о вкладе всех народов СССР в ВОВ.</p> <p><b>Блок «ЧЕЛОВЕК»</b></p> <p>Формы работы:</p> <p>Лаборатория «Семейный код»: Дети оцифровывают семейную реликвию (фото, письмо, рецепт) и создают на неё QR-код с рассказом. Итог — «Стена семейных кодов» в холле.</p> <p>Ток-шоу «Без баттлов»: Открытый разговор на сложные темы (буллинг, троллинг в сети, национальные шутки) с поиском решений. Правило: «Обсуждаем идеи, а не личность».</p> <p>Мастерская «Цифровой этикет»: Дети сами пишут свод правил переписки в общем чате лагеря (что можно, что нельзя) и подписывают его.</p> <p>Индивидуальный трек «Мой трейд-ин»: Каждый ребёнок заполняет дневник, где отмечает, какому навыку (программирование, танец, язык) он научился у соседа по отряду.</p> <p>«Свечка» с нейросетью: В завершении дня дети говорят о своём прожитом дне в лагере, а вожатый с помощью нейросети генерирует метафору этого дня (например: «Твой день был похож на сборку пазла с другом из Дагестана»).</p>
<p><b>3.3. Основные формы обязательных инвариантных содержательных модулей</b></p>	<p>«Спортивно – оздоровительная работа»:</p> <p>Утренняя зарядка с элементами VR – реальности «Национальный ГТО»</p> <p>Биохакинг здоровья</p> <p>Челленджи</p> <p>Народные подвижные игры</p> <p>«Культура России»:</p> <p>Лаборатория «Переводчик»</p> <p>Живые легенды</p> <p>Этно – этикет</p> <p>Экскурсии по родному краю</p> <p>Этно - мерч</p> <p>«Детское самоуправление»:</p> <p>«Совет кода»</p> <p>Ролевая игра «Сбой в сети»</p> <p>Проектный интенсив</p>

	<p>«Инклюзивное пространство»:          Мероприятия проводятся с учетом особенностей детей.</p> <p>«Профориентация»:          Один день в IT – стартапе          «Профи среда»          «Биржа труда в лагере»          Встречи с реальными специалистами (в живом или онлайн – формате)          Дневник навыков и Атлас профессий          «Коллективная социально-значимая деятельность в Движении Первых»</p>
<p><b>3.4. Основные формы вариативных содержательных моделей</b></p>	<p>Экскурсии и походы          В программе «Код Единства» экскурсии и походы решают две главные задачи: сбор «живого» материала для цифровых проектов и командообразование через реальное преодоление маршрута. Они делятся на три типа: пешие походы, цифровые экскурсии и профориентационные выезды.</p> <p>«Кружки и секции».          — это не просто дополнительное образование, а ежедневные технологические мастерские, где дети создают конкретные продукты для итогового фестиваля. Они делятся на три типа: IT-кружки (цифровое творчество), этно-мастерские (традиции + современность) и спортивно-прикладные секции.</p> <p>1. IT-кружки          «VR/AR – ожившие традиции»          Чем занимаются: Делают простые маски дополненной реальности (через Spark AR или аналоги) с национальными головными уборами. Для VR — снимают панорамы 360° на смартфон.          ·Итоговый продукт: Набор масок «Народы России» (можно примерять на дискотеке) и 2–3 VR-тура по лагерю с аудио-подсказками на разных языках.</p> <p>«Школа дронов: Оператор БПЛА»          Чем занимаются: Учатся управлять квадрокоптерами (симулятор + реальные полёты в безопасной зоне), снимать видео и фото с воздуха.</p>

· Итоговый продукт: 1-минутный ролик «Код Единства с высоты птичьего полёта» для закрытия смены.

## 2. Этно-мастерские

«Цифровой фольклор: Звукорежиссура»

Чем занимаются: Записывают на диктофон/планшет этнические звуки (горловое пение, варган, зурна, ложки, колокольчики). Сводят их в простом редакторе (Audacity) в современный трек.

Итоговый продукт: Микс-трек для утренней зарядки или дискотеки.

«Этно-тикток: Лаборатория контента»

· Чем занимаются: Снимают и монтируют вертикальные ролики о лагере, традициях, мастер-классах. Учат сценарию, свету, хештегам.

Итоговый продукт: 10–15 рилсов для соцсетей лагеря (#КодЕдинства). Лучший ролик получает приз.

## 3. Спортивно-прикладные секции

«Национальный ГТО: Игры предков»

Чем занимаются: Игры в лапту, городки, перетягивание каната (чувашская борьба), прыжки через нарты (якутские), метание аркана.

Итоговый продукт: Съёмка инструкции «Как играть в нашу игру» на телефон (правила на двух языках) для общего канала лагеря.

«Танцевальный микс: Этно-фитнес»

Чем занимаются: Разучивают базовые движения народных танцев (лезгинка, казачок, хоровод, якутский танец стерха) и смешивают их с современной хореографией.

Итоговый продукт: Флешмоб «Танцевальный код» — общелагерный танец на закрытии.

«Туристическая тропа: Спортивное ориентирование»

Чем занимаются: Учат читать карту, пользоваться компасом и GPS-трекером, ставить палатку.

Итоговый продукт: Разработка авторского туристического маршрута по окрестностям лагеря с QR-кодами-легендами.

<p><b>3.5. Уровни воспитательного пространства</b></p>	<p><b>1. Индивидуальный уровень</b></p> <p>Суть: Формирование самооценки, рефлексии, личной ответственности и понимания своей уникальной роли в команде.</p> <p>Как реализуется:</p> <p>«Дневник кода» — ежедневные записи (или рисунки) ребёнка: «Что я сегодня сделал для единства?», «Какой навык прокачал?», «Что узнал о культуре соседа?».</p> <p>«Карта моих ролей» — в начале смены ребёнок выбирает роль (кодер, этнограф, дизайнер, медиа, хранитель) и может её менять.</p> <p>Рефлексивные «Свечки» — разговоры в малом кругу, где каждый говорит о своём дне без осуждения.</p> <p>Результат: Ребёнок видит, что его личный вклад (созданный бот, переведённая фраза, помощь соседу) важен для общего «цифрового продукта».</p> <p><b>2. Отрядный уровень</b></p> <p>Суть: Формирование навыков сотрудничества в группе где есть представители разных возрастов и темпераментов.</p> <p>Как реализуется:</p> <p>«Отрядный кодекс» — дети сами пишут 5–7 правил жизни (например: «Не удаляй чужой код — не перебивай», «Каждый язык имеет право звучать»).</p> <p>«IT-утренний круг» — ежедневное 10-минутное планирование: кто за что отвечает в сегодняшнем проекте.</p> <p>Командные квесты и хакатоны — обязательное условие: в каждой мини-команде дети из разных регионов (или с разными ролями).</p> <p>«Отрядный мерч» — совместное создание эмблемы отряда в нейросети.</p> <p>Результат: Опыт успешной работы в разновозрастной, межнациональной команде. Понимание, что разногласия — это не конфликт, а «разные версии одного кода».</p> <p><b>3. Общелагерный уровень</b></p> <p>Суть: Создание единой смысловой среды, традиций и</p>
--	---

	<p>ритуалов, которые охватывают всех участников смены (75 человек).</p> <p>Как реализуется:</p> <p>Общелагерные дела:</p> <p>«Открытие кода» (линейка, где каждый отряд представляет свой регион через технологический артефакт).</p> <p>Фестиваль «Код Единства» (итоговая выставка проектов).</p> <p>Единое информационное пространство:</p> <p>Радиолинейка «Цифровой утренник» (новости + фраза дня на одном из языков народов РФ).</p> <p>Общий МАХ-канал с лучшими фото и видео.</p> <p>Единая символика: Браслеты, шевроны, кричалка, флаг лагеря с QR-кодом (ведёт на страницу смены).</p> <p>Результат: Чувство принадлежности к большому сообществу «Код Единства», гордость за общие достижения.</p> <p><b>4. Социальный уровень</b> (Семья, местное сообщество, эксперты)</p> <p>Суть: Включение в воспитательное пространство внешних значимых взрослых и организаций, чтобы закрепить ценности за пределами лагеря.</p> <p>Как реализуется:</p> <p>«Родительский код» — обратная связь с родителями: ежедневные посты в чате, «семейное задание» до смены (найти реликвию), онлайн-трансляция фестиваля.</p> <p>Партнёрство с организациями: Движение Первых, национально-культурные автономии, ВУЗы (студенты-вожатые из разных регионов).</p> <p>Результат: У ребёнка формируется понимание, что ценности единства и уважения разделяют его семья, соседи и уважаемые люди. Это снижает риск «отторжения» после возвращения домой.</p>
<p><b>3.6. Система поощрения в рамках программы смены</b></p>	<p>Система поощрения в программе «Код Единства» построена как игровая мотивационная механика, где каждый ребёнок и отряд видит свой прогресс в реальном времени. Главные принципы: награждаем не только за победу, но и за помощь, творчество и уважение к другим культурам.</p>

## **1. Игровая валюта: «Биты» (Bitcoin Единства)**

Что это: Внутренние электронные или бумажные деньги лагеря.

Как заработать (основные способы):

Действие Количество «Битов»

Победа в отрядном квесте 100 (на отряд)

Созданный IT-продукт (бот, маска, видео) 50 (автору)

Помощь другому отряду (перевели фразу, поделились деталью) 30 (помогающему)

Изучил и рассказал 5 фактов о культуре соседа 20

Предложил идею для лагеря 15

Ежедневное заполнение «Дневника кода» 10

Выиграл в национальной игре (лапта, городки) 25

### **Штрафы (символические, с объяснением):**

Обидное слово о другой национальности — минус 50 (обсуждаем на «Свечке»).

Не убрал за собой в IT-шатре — минус 10.

## **2. Индивидуальное поощрение: Жетоны «Антивирус»**

Что это: Физические жетоны (или наклейки) с символом щита. Символ победы над «вирусом распада» (незнанием и грубостью).

За что дают:

Помирил поссорившихся.

Объяснил младшему, как работает нейросеть.

Перевёл фразу с неизвестного языка.

Защитил того, над кем шутили из-за акцента или костюма.

Что даёт жетон:

Обмен на 50 «Битов».

Право на внеочередное фото с дроном.

Имя на «Доске антивирусов» в холле.

## **3. Командное поощрение: «Звезда отряда»**

Механика: В конце каждого дня вожатые и воспитатели выбирают один отряд, который лучше всех проявил единство и уважение.

Критерии:

Все участники были заняты в общем деле.

Помогали другому отряду.

Не было конфликтов.

Создали крутой проект.

Награда:

Флаг отряда вывешивается в центр столовой на следующий день.

Дополнительные 200 «Битов» в копилку отряда.

Право первыми выбрать кружок на завтра.

#### **4. «Магазин кода» — трата битов**

Открывается на 3-й день и работает каждый день по 30 минут.

Что можно купить (категории):

Сладости: Чупа-чупс, печенье, сок 20–50

Сувениры: Браслет лагеря, наклейка, значок 30–80

Привилегии: Лишние 15 минут в VR 100

Помочь водителю запустить дрон 150

Главный лот «Собрать свой код» — организовать свое мероприятие 500 (команда)

Важно: В последний день — «Код-аукцион», где редкие вещи (футболка с автографами водителей, полёт на дроне) уходят с молотка за биты.

#### **5. «Книга кода» — доска почёта**

Что это: Большой стенд или цифровая доска (на планшете) с именами.

Разделы:

«Хранители кода» (набрали больше всех битов за смену).

«Антивирус недели» (получили жетон).

«Лучший проект» (отряд или автор).

Награда в конце смены:

Сертификат «Оператор Единого кода» (1 степень — золотой, 2 степень — серебряный).

Подарки от партнёров (флешки, блокноты, мерч).

**6. Особые номинации** (чтобы никто не остался без внимания)

В конце смены вручаются персональные дипломы:

Номинации

«Главный кодер» Лучший IT-проект

«Хранитель традиций» Знание языков, обычаев  
«Мастер AR» Лучшая маска или VR-тур  
«Глаз орла» Лучшее видео с дрона  
«Миротворец» Получил больше всех жетонов  
«Антивирус»

«Душа отряда» Помогал всем, ни разу не нарушил правил

### **7. Принципы системы поощрения**

Прозрачность: Счётчики битов висят на видном месте (ватман или экран).

Обратная связь: Каждый вечер — объявление, кто и сколько заработал.

Несоревновательность в главном: Не сравниваем народы и отряды по национальному признаку. Соревнуемся только в делах и проектах.

Поощрение за помощь: Система жетонов «Антивирус» специально заточена на добрые поступки.

#### 4. Организационный раздел

<p><b>4.1.</b> <b>Продолжительность периодов смен, их цель в соответствии со сроком реализации программы смены</b></p>	<p>Продолжительность периодов смены «Код Единства» определяется 15-дневным сроком реализации программы. Деление на периоды соответствует логике игрового сюжета и этапам формирования коллектива.</p> <p>Общая схема смены (15 дней)</p> <p>Организационный 1–2 «Диагностика системы» Знакомство, адаптация, выбор ролей, запуск легенды «Мир»</p> <p>Основной 3–13 «Сборка фрагментов кода» Проектная деятельность, хакатоны, квесты, мастер-классы «Семья», «Язык», «Труд», «Память», «Единство»</p> <p>Итоговый 14-15 «Перезагрузка. Единая система» Фестиваль, подведение итогов, закрытие смены</p> <p><b>1. Организационный период (дни 1–2)</b></p> <p>Длительность: 2 дня</p> <p>Цель: Адаптация детей, запуск легенды, формирование временных коллективов (отрядов) и системы ролей.</p> <p>Конкретные задачи:</p> <p>Познакомить детей с территорией, расписанием, правилами безопасности.</p> <p>Провести «Ярмарку кружков» — выбор IT- и творческих направлений.</p> <p>Запустить игровой сюжет: заражение вирусом «Распад», активация «Лаборатории кода».</p> <p>Сформировать отрядные структуры: выбрать «Хранителей» (капитанов) и роли (кодеры, этнографы, дизайнеры, медиа).</p> <p>Ввести систему поощрения (рассказать про «Биты» и «Антивирус»).</p> <p>Ключевые события:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Линейка-активация «Код тревоги».</li><li>· Огонёк знакомств «Расшифровка имён».</li><li>· Игра «Собери отряд» (верёвочный курс + QR-квест).</li><li>· Введение ритуала «Свеча кода» (дневная рефлексия).</li></ul> <p>Ожидаемый результат:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Каждый ребёнок знает свои роли, правила, легенду.</li></ul>
--	--

- Отряд получил первый фрагмент кода — «Мир» (символ договорённости жить дружно).

## **2. Основной период (дни 3–13)**

Длительность: 11 дней

Цель: Реализация проектной деятельности, сбор 5 фрагментов кода через тематические блоки.

Структура внутри основного периода (разбивка по фрагментам):

Фрагмент кода Дни Ключевые мероприятия Продукт детей

«Семья» 3–4 Квест «Родословная алгоритма», мастер-класс «Семейный QR-код» Оцифрованная реликвия + рассказ

«Язык» 5–6 Создание чат-бота-переводчика, языковая игра «Расшифровка» Простой бот или аудиословарь

«Труд» 7–9 Хакатон «IT-Этно» (24 часа), ярмарка ремёсел Прототип проекта (бот, AR-маска, видео)

«Память» 10–11 Квест «Герои не умирают» (QR-истории), создание «Ленты времени» Общий плакат или презентация

«Единство» 12–13 Глобальная игра «Собери сеть», танцевальный флешмоб Общий танец, соединение отрядов

### **Особенности основного периода:**

- Ежедневно: утренняя «Проверка связи» (переключки на разных языках), вечерняя «Свечка кода» (рефлексия).
- Каждые 2–3 дня — смена ролей внутри отряда (желающие пробуют себя в другой специализации).
- В день хакатона (7–9) — особый режим: гибкое расписание, работа в межотрядных командах.

### **Ожидаемый результат:**

- Собраны все 5 фрагментов кода (символы на общем стенде).
- Каждый ребёнок создал минимум 1 цифровой продукт (бот, маску, видео, промт-изображение).
- Опыт успешной работы в межнациональной, разновозрастной команде.

	<p><b>3. Итоговый период (день 14-15)</b></p> <p>Длительность: 2 дня</p> <p>Цель: Демонстрация результатов, награждение, эмоциональное завершение смены, рефлексия.</p> <p>Конкретные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Провести Фестиваль «Код Единства» (выставка всех проектов).</li> <li>· Подвести итоги: вручить «Сертификаты оператора Единого кода», назвать лучших в номинациях.</li> <li>· Закрывать игровой сюжет: победить вирус «Распад», вставить последний фрагмент кода.</li> <li>· Дать детям возможность попрощаться друг с другом и с вожатыми.</li> <li>· Запустить «Код-аукцион» (трата накопленных «Битов»).</li> </ul> <p>Ключевые события:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Торжественная линейка с запуском шаров или квадрокоптеров.</li> <li>· Фестиваль проектов (выставка в холле + презентации на сцене).</li> <li>· Итоговая «Свеча кода» (прощальный круг).</li> <li>· Вручение сертификатов, дипломов, подарков.</li> </ul> <p>Ожидаемый результат:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Каждый ребёнок получил признание своих достижений.</li> <li>· У детей сформировано позитивное отношение к культурам народов России.</li> <li>· Родители увидели результаты через фото/видео и проекты детей.</li> </ul>
<p><b>4.2. Описание игрового сюжета смены</b></p>	<p>Сюжет смены «Код Единства» построен как командная технологическая история. Дети — не просто участники, а операторы «Лаборатории кода», которые должны собрать разрозненные культурные модули народов России в единую работающую систему.</p> <p><b>Легенда смены (вводная для детей)</b></p> <p><i>«Далеко в центре обработки данных «Россия» случился сбой. Вирус «Распад» (символ незнания, обид и стереотипов) зашифровал «Код Единства» — особый</i></p>

*алгоритм, который делает нашу страну сильной. Без него перестали работать переводчики, перемешались легенды, а народы забыли, что они — одна команда.»*

*«Ваша миссия — собрать заново 5 фрагментов кода: Мир, Семья, Язык, Труд, Память. В конце смены мы соберем их в Единую программу, и страна снова станет единой экосистемой.»*

Структура сюжета (по этапам смены)

1. Организационный этап (1–2 день): «Диагностика системы»

- Вводное событие: Линейка-активация. Каждый отряд получает «бейдж оператора» и планшет с картой сбоев.
- Задача дня: Познакомиться с легендой, выбрать роли (кодер, этнограф, дизайнер, медиа), пройти «Технику безопасности» (правила жизни в лагере).
- Игровой результат: Отряд получает 1-й фрагмент кода «Мир» — символ договорённости жить дружно.

2. Основной этап (3–13 день): «Сборка фрагментов кода»

Каждый фрагмент кода добывается через тематический день (или два). В конце каждого дня — ритуал вставки кода (зажигаем лампочку на общем стенде, получаем символ).

Фрагмент «Семья» (день 3–4):

- Что делаем: Собираем семейные истории, оцифровываем реликвии, создаём «Семейный QR-код».
- Квест: «Родословная алгоритма» — найти связь между традициями разных народов.
- Испытание: Передать информацию без слов (понимать друг друга без кода).

Фрагмент «Язык» (день 5–6):

- Что делаем: Учим 5–7 фраз на разных языках, записываем аудиословарь лагеря.
- Квест: «Расшифровка» — перевести сообщение, где каждое слово на новом языке (с подсказками).
- Испытание: Чат-бот-переводчик (создать самим).

Фрагмент «Труд» (день 7–9):

- Что делаем: Мастер-классы ремёсел, создание прототипов (боты, AR-маски, видеоинструкции).

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Хакатон «IT-Этно»: Команды за 24 часа создают проект, помогающий сохранить культуру.</li> <li>· Испытание: Презентация проекта перед «Советом кода» (вожатые + гости).</li> </ul> <p>Фрагмент «Память» (день 10–11):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Что делаем: Изучаем вклад народов России в Победу, науку, спорт, космос.</li> <li>· Квест: «Герои не умирают» — найти по QR-кодам истории героев разных национальностей.</li> <li>· Испытание: Создать «Ленту времени» (общий плакат или презентация).</li> </ul> <p>Фрагмент «Единство» (день 12–13):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Что делаем: Собираем все созданные проекты в единую выставку.</li> <li>· Квест: «Собери сеть» — глобальная игра на местности, где нужно физически соединить канатами и лентами все отряды.</li> <li>· Испытание: Танцевальный флешмоб, где каждый отряд показывает одно движение из своего национального танца.</li> </ul> <p><u>3. Итоговый этап (14-15 день): «Перезагрузка. Единая система»</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Финал сюжета: Злой вирус «Распад» побеждён. Дети вставляют последний, 5-й фрагмент кода.</li> <li>· Событие: Фестиваль «Код Единства» — показ всех проектов (боты, ролики, маски, плакаты).</li> <li>· Закрытие: Общая линейка, запуск в небо шаров или квадрокоптеров с флажками, вручение «Сертификата оператора Единого кода».</li> <li>· Секретная механика: В последний день дети получают ссылку на сайт лагеря, где их имена навсегда записаны как «сохранившие код».</li> </ul>
<p><b>4.3.Партнерское взаимодействие</b></p>	<p>Партнерское взаимодействие в программе «Код Единства» строится как сетевое сотрудничество, где каждая организация вносит уникальный вклад: ресурсы, экспертизу, кадры или информационную поддержку. Ниже — структура по категориям партнёров.</p> <p>1. Государственные и муниципальные структуры  Департамент образования Администрации города</p>

Екатеринбурга

Нормативная поддержка, рекомендательные письма, информационное сопровождение Включение программы в реестр региональных практик

Движение первых/РСМ вожатские кадры, методики, гранты

Дом детского творчества Октябрьского района / Центр дополнительного образования Помещения, оборудование (ноутбуки, 3D-принтеры), педагоги Проведение мастер-классов на базе лагеря

Местная администрация Приветственное слово на открытии, информационная поддержка (сайт, соцсети)

Публикация анонса смены

**2. Образовательные и технологические организации**

Кванториум / IT-куб IT-оборудование (VR-шлемы, дроны, ноутбуки), педагоги-наставники Проведение кружков «Школа дронов»

ВУЗы (педагогический, политехнический) Студенты-практиканты (вожатые, IT-волонтеры), методическая поддержка Привлечение 5 студентов для работы вожатыми-стажёрами

Местная IT-компания (например, разработчики ПО, веб-студия) IT-специалисты для лекций, призы (брендированные флешки, мерч), экскурсия в офис

Выездная экскурсия в IT-парк + мастер-класс «Как создают мобильные приложения»

**3. Национально-культурные и этнографические организации**

Этно-эксперты (носители языка, мастера), костюмы, предметы быта, концертные номера День культуры: гость из НКА рассказывает о традициях, учит 5 фразам на родном языке

Краеведческий музей Экспонаты для выездной выставки, лекции-экскурсии, методические материалы

Онлайн-экскурсия «Быт народов нашего края»

**4. Общественные и волонтерские организации**

Движение Первых / РСМ Гранты, методики, брендированные призы, волонтеры Вручение значков «Хранитель кода» от Движения Первых

	<p>Волонтёры Победы Материалы о ВОВ, проведение квеста «Герои не умирают» Организация станции «Память» в рамках сбора фрагмента кода.</p> <p><b>5. Бизнес-партнёры и спонсоры</b></p> <p>Местные предприятия (кафе, пекарня, производство) Питание (скидки, угощения для мероприятий), призы Угощение для «Магазина кода» — сладости по себестоимости</p> <p>Типография Печать бланков, дипломов, наклеек, баннеров Печать карты «Код Единства» формата А1</p> <p>Магазин электроники / салон связи Расходники (флешки, зарядки, наушники) для призов 10 флешек для победителей хакатона</p> <p>Брендинг (принт-студия) Мерч лагеря (футболки, браслеты, значки) Печать футболок для вожатых с логотипом «Код Единства»</p> <p><b>6. Информационные партнёры</b></p> <p>Местное телевидение / радио Сюжет о лагере, интервью с организаторами Приглашение съёмочной группы на фестиваль</p> <p>Паблики / блогеры (местные) Реклама набора детей, фотоотчёты смены Пост в популярном городском паблике о наборе.</p>
<p><b>4.4. Взаимодействие с родительским сообществом</b></p>	<p>Взаимодействие с родительским сообществом в программе «Код Единства» строится не как формальные отчёты, а как партнёрство и погружение. Родители — не сторонние наблюдатели, а соавторы, эксперты и активные участники воспитательного процесса.</p> <p>1. Информационно-просветительский блок (Родители как «цифровые союзники»)</p> <p>Предсменная встреча «Код семьи»</p> <p>Формат: Вебинар или собрание в Zoom/ВК, офлайн собрание</p> <p>Объясняем концепцию лагеря (технологии + единство народов), отвечаем на вопросы.</p> <p>Важное задание родителям: Вместе с ребёнком найти семейную реликвию, старую фотографию или записать рассказ бабушки/дедушки на диктофон. Это станет основой для проекта «Семейный код».</p>

### Ежедневный дайджест «Сводка смены»

Канал связи: Закрытый чат в МАХ или группа в ВК

Что присылаем:

Утром: План дня + фраза дня на одном из языков народов РФ с переводом.

Днём: 5–7 фото, 1 короткое видео (до 1 минуты), анонс завтрашних событий.

Правило: Никаких «общих фото, где дети не видны». Каждый ребёнок должен попасть в кадр хотя бы раз в 2 дня.

### Рубрика «Спросите у ребёнка»

Суть: Родителям присылают вопрос, который они вечером могут задать своему ребёнку, чтобы инициировать разговор о лагере.

Примеры вопросов:

«Какой народный узор вы сегодня генерировали в нейросети?»

«Кто из другого региона помог тебе в хакатоне?»

«Покажи движение из танца, который вы разучиваете».

· Зачем: Помогает родителю стать не «контролёром», а «заинтересованным собеседником».

## 2. Проектно-вовлекающий блок (Родители как эксперты и помощники)

«Семейный код» — создание семейной цифровой реликвии

Задание для семьи до смены: Оцифровать семейный артефакт (фото, письмо, грамоту, рецепт, песню) и прислать в лагерь.

В лагере: Ребёнок создаёт на основе этого материала QR-код с историей или короткий видеорасказ.

Финал: Виртуальная выставка «Семейный код» на сайте лагеря. Родители получают ссылку и могут скачать QR-код своей семьи.

### Приглашённые эксперты из родителей

Формат: Если родитель владеет интересной профессией (IT-специалист, дизайнер, музыкант, мастер народного промысла, учитель родного языка), его приглашают провести 30-минутный мастер-класс (очно или онлайн).

**«Родительский патруль»** (по желанию и с разрешения администрации)

Помогают на больших мероприятиях (Фестиваль «Код Единства») — фиксируют время, помогают с QR-кодами, фотографируют.

Условие: Проходят краткий инструктаж по технике безопасности и цифровому этикету.

### **3. Оценочно-рефлексивный блок (Родители как соощенщики)**

Онлайн-опросы «Голос родителя»

Когда: В середине смены и после окончания.

Вопросы (коротко, 5–7 вопросов):

- «Заметили ли вы изменения в отношении ребёнка к людям другой национальности?»

- «Какие технологии (боты, нейросети, дроны) ребёнок упоминал дома?»

- «Что бы вы хотели улучшить в программе?»

Бонус: Родители, заполнившие опрос, получают ссылку на полный фотоархив смены.

### Итоговая онлайн-конференция «Код единства: продолжение дома»

Формат: 40-минутная встреча на платформе (Zoom, ВК).

- Повестка:

- Показ лучших проектов смены (боты, VR-маски, ролики).

- Рекомендации для родителей: «Как поддержать интерес ребёнка к IT и этнокультуре дома» (ссылки на кружки, онлайн-курсы, музеи).

- Благодарности активным родителям.

- Результат: Родители видят продукт смены, а не просто «ребёнок отдохнул».

### **4. Особые форматы для глубокого вовлечения**

«Челлендж с родителями» (онлайн)

Суть: Лагерь бросает родителям вызов, который они выполняют дома.

Пример челленджа: «Научитесь с ребёнком одной фразе на татарском/бурятском/чеченском языке и запишите видео».

Награда: Лучшие видео показывают на общелагерной

	линейке, семья получает электронный диплом.
<b>4.5.Кадровое обеспечение программы смены</b>	<p>Кадровое обеспечение программы «Код Единства» строится на сочетании педагогических, технических и этнокультурных компетенций.</p> <p>1. Структура кадрового состава</p> <p>Начальник лагеря – 1</p> <p>Общее руководство, безопасность, связь с партнёрами</p> <p>Зам. начальника по ВР-1</p> <p>Организация мероприятий, контроль воспитательной работы</p> <p>Методист-1.</p> <p>Разработка сценариев, обучение вожатых, методическое сопровождение</p> <p>Педагоги</p> <p>Старший вожатый-1 Координация вожатской команды</p> <p>Вожатые отрядов 8–10 (1 на 15 детей)</p> <p>Жизнь отряда, проведение мероприятий, рефлексия</p> <p>Педагог-организатор 1–2</p> <p>Проведение общелагерных дел, квестов</p> <p>Технические IT-педагог 1–2 Кружки (нейросети, боты, VR/AR)</p> <p>Инструктор по дронам 1</p> <p>Обучение управлению, техника безопасности</p> <p>Медиа-волонтер / фотограф 1 Съёмка, монтаж, ведение соцсетей</p> <p>Этно-эксперты</p> <p>Приглашённые мастера 2–3 на смену Мастер-классы по ремёслам, языку, танцам</p> <p>Спорт</p> <p>Инструктор по физкультуре 1–2 Зарядка, спортчас, национальные игры</p> <p>Инструктор по туризму 1 Походы, ориентирование</p> <p>Административные</p> <p>Медицинский работник-1</p> <p>МОП – 1</p> <p>Педагог – психолог - 1</p>
<b>4.6. Материально - техническое обеспечение программы смены</b>	<p>Материально-техническое оснащение программы «Код Единства» должно обеспечивать одновременную работу цифровых лабораторий, этноплощадок и спортивных активностей. Ниже — детальный перечень по блокам.</p>

## **1. Базовое оснащение лагеря (обязательно для всех смен)**

Канцелярия и расходники: ватманы, маркеры, цветная бумага, клей, ножницы, скотч.

Мультимедиа: ноутбук, колонки, микрофон, проектор с экраном для вечерних мероприятий.

Спортивный инвентарь: мячи, скакалки, обручи, маты, туристические палатки, компасы.

Рации: для связи между организаторами во время квестов и походов.

## **2. Цифровое и IT-оборудование (ключевое отличие программы)**

Для работы с нейросетями и дизайном

5–10 планшетов или ноутбуков (на отряд) с выходом в интернет.

Подписки на нейросети (Kandinsky, Шедеврум или аналоги).

Для робототехники и программирования

Конструкторы для программирования (например, Scratch-совместимые).

Доступ к онлайн-конструкторам ботов (TypeBot, ManyChat) — достаточно аккаунта наставника.

Для VR/AR и видео

3–5 шлемов виртуальной реальности (или боксов для смартфонов).

Камера 360° (одна на лагерь) для съёмки панорам.

Штатив, петличные микрофоны для записи интервью.

Для работы с дронами

2–4 квадрокоптера с защитой винтов (например, DJI Tello или аналоги).

Зарядные станции, запасные аккумуляторы, посадочные площадки-маркеры.

Ноутбук для планирования полётов.

## **Сетевая инфраструктура**

Стабильный Wi-Fi на ключевых локациях.

Точки доступа с возможностью подключать 10–15

устройств одновременно.  
QR-коды на стендах (готовые распечатки с ссылками на ресурсы лагеря).

### **3. Этнографическое и оформительское оснащение**

Карта России: большая физическая или интерактивная.  
Национальные костюмы (или их элементы): 5–10 комплектов для фотосессий, масок AR и танцев.  
Предметы быта: самовар, прялка, поддуга, макет юрты/чума (можно шатёр) — для зон «Этно-стойбище».  
Мастеровые материалы: глина, береста, ткань, бисер, нитки для мулине.  
Аудиотека: сборник народных песен, звуков природы, этнических инструментов.

### **4. Спортивно-туристическое оснащение (этно-спорт)**

Для народных игр: канат, аркан (верёвка с петлей), деревянные палки для мас-рестлинга, городошные биты.  
Для ориентирования: компас, секундомер, флажки для разметки.  
Для походов: рюкзаки, коврики, палатки, костровое оборудование (тренога, тент).

### **5. Расходные материалы для творческих мастерских**

Бумага, фломастеры, краски — для скетчей будущих AR-масок.  
Пластик/картон для прототипов.  
Бейджики и маркеры для зоны «Ярмарка кружков».



**План сетка «Код единства»  
лагеря с дневным пребыванием детей «Гармония», на базе МАОУ СОШ № 28  
1 смена 27 мая – 18 июня 2026 года**

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
<b>«Диагностика системы»</b> Линейка «Код тревоги» Игра «Собери отряд» Свечка «Код знакомства»	<b>«Выбор ролей»</b> Зарядка Линейка «Проверка связи» «Выбор кода» «Ярмарка кружков» Оформление отрядного уголка «Отрядный кодекс»	<b>«Семья. Родословная»</b> Зарядка Линейка «Проверка связи» Квест «Родословная алгоритма» Подготовка к проекту «Семейный QR» Спортивная игра «Лапта»	<b>«Семья. Выставка»</b> Зарядка Линейка Кружки Выставка «Семейный QR» Мастер класс «Народная кукла»	<b>«Язык. Расшифровка»</b> Зарядка Линейка «Проверка связи» Игра «Расшифровка» Кружки Спорт «Городки»
6 день	7 день	8 день	9 день	10 день
<b>«Язык. Баттл»</b> Зарядка Линейка «Проверка связи» Мастер – класс «Калиграфия народов» Экскурсия в библио – центр. Языковой баттл	<b>«Труд. Ярмарка ремёсел»</b> Зарядка Линейка «Ярмарка ремёсел» Кружки Спорт «Перетягивание каната» Свечка «Труд предков» Подготовка к Хакатону	<b>«Хакатон IT – Этно»</b> Зарядка Линейка Хакатон (работа над проектами, подготовка к защите) Кружки	<b>«Хакатон. Защита проектов»</b> Зарядка Линейка Защита проектов Спорт «Масрестлинг» Мастер класс «Real it»	<b>«Память. Герои»</b> Зарядка Линейка Квест «Герои не умирают» Квиз «Россия без границ» «Цифровая победа – съемка видео»
11 день	12 день	13 день	14 день	15 день
<b>«Память. Лента времени»</b> Зарядка Линейка Доработка видео «Лента времени», посещение Фильмофонда	<b>«Единство. Собери сеть»</b> Зарядка Линейка Квест «Собери сеть» Репетиция флешмоба Подготовка к фестивалю Робототехника	<b>«Единство. Этно-дискотека»</b> Зарядка Линейка Кружки «Этно-дискотека» МК «Живопись»	<b>«Перезагрузка»</b> Зарядка Линейка Кружки Челлендж с родителями	<b>«Фестиваль «Код единства» Закрытие</b> Зарядка Линейка Фестиваль «Код единства» Торжественная линейка, подведение итогов, награждение, итоговая «Свечка»





## Приложение 1

### Календарный план воспитательной работы лагеря с дневным пребыванием детей «Гармония», на базе МАОУ СОШ № 28 1 смена 27 мая – 18 июня 2026 года

Календарный план воспитательной работы детского лагеря составлен с целью конкретизации форм, видов воспитательной деятельности и организации единого пространства воспитательной работы детского лагеря. План разделен на модули, которые отражают направления воспитательной работы детского лагеря в соответствии с Программой воспитания и определяет уровни проведения мероприятий. 2026 год Годом единства народов России.

Дата	Мероприятие	Блок	Модуль	Уровень
<b>27 мая (1 день)</b>	<b>«Диагностика системы»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Торжественное открытие смены. Церемония подъема Государственного флага РФ	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Линейка «Код тревоги». Легенда о вирусе «Распад» (символ незнания и вражды)	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Представление отрядов, каждый отряд получает название региона РФ. Игра «Собери отряд»	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Свечка «Код знакомства». Рассказ о себе	«Человек»	«Культура России»	Отрядный
<b>28 мая (2 день)</b>	<b>«Выбор ролей»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный

	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	«Ярмарка кружков» (презентация кружков)	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Выбор «кода», распределение ролей (кодер, этнограф, дизайнер, медиа)	«Россия»	«Культура России»	Отрядный
	Оформление отрядного уголка. «Отрядный кодекс»	«Человек»	«Культура России»	Отрядный
<b>29 мая (3 день)</b>	<b>«Семья. Родословная»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	«Фраза дня» приветствие на татарском языке	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Квест «Родословная алгоритма» (поиск семейных традиций разных народов РФ)	«Россия»	«Культура России»	Отрядный
	«Семейный QR» (Оцифровка семейной реликвии)	«Человек»	«Культура России»	Отрядный
	Спортивная игра «Лапта»	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Отрядный
<b>30 мая (4 день)</b>	<b>«Семья. Выставка»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный

	флага.			
	«Фраза дня» приветствие на башкирском языке	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Выставка «Семейный QR». Презентация QR на общем стенде.	«Человек»	«Культура России»	Общелагерный
	Свечка. «Мои корни». Рефлексия о семье и своих традициях	«Человек»	«Культура России»	Отрядный
	Мастер класс «Народная кукла	«Мир»	«Культура России»	Отрядный
<b>01 июня (5 день)</b>	<b>«Язык. Расшифровка»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	«Фраза дня» + игра «Расшифровка» Перевод сообщения на 5 языках (включая иностранные)	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Кружки	«Мир»	«Кружки и секции»	Отрядный
	Мастерская «Цифровой этикет», правила переписки в общем чате.	«Человек»	«Культура России»	Отрядный
<b>03 июня (6 день)</b>	<b>«Язык. Баттл»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Мастер класс «Каллиграфия народов»	«Мир»	«Культура России»	Отрядный
	Экскурсия в библио-центр	«Экскурсии и походы»	«Культура России»	Отрядный

	Языковой баттл. Команды показывают знания фраз на 5 языках народов РФ.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
<b>04 июня (7 день)</b>	<b>«Труд. Ярмарка ремёсел»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Кружки	«Мир»	«Кружки и секции»	Отрядный
	«Ярмарка ремёсел» Мастер классы народных промыслов (в т.ч. сравнение с мировыми)	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Спорт «Перетягивание каната»	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Свечка «Труд предков»	«Россия»	«Профорентация»	Отрядный
<b>05 июня (8 день)</b>	<b>«Хакатон IT – Этно»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Кружки	«Мир»	«Кружки и секции»	Отрядный
	Хакатон (работа над проектами, подготовка к защите)	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
<b>08 июня (9 день)</b>	<b>«Хакатон. Защита проектов»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-	Общелагерный

			оздоровительная работа»	
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Защита проектов	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Спорт «Масрестлинг»	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Мастер класс «Real-it»	«Мир»	«Экскурсии и походы»	Отрядный
<b>10 июня (10 день)</b>	<b>«Память. Герои»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	«Фраза дня» приветствие на армянском (или языке народа – героя)	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
	Квест «Герои не умирают», истории героев разных национальностей.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Квиз «Россия без границ»	«Россия»	«Детское самоуправление»	Отрядный
	«Цифровая победа – съемка видео»	«Мир»	«Культура России»	Отрядный
<b>11 июня (11 день)</b>	<b>«Память. Лента времени»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный

	«Цифровая победа» съемка видео о вкладе народов РФ в Победу	«Россия»	«Культура России»	Отрядный
	Посещение «Фильмофонда», экскурсия + просмотр короткометражек	«Мир»	«Экскурсии и походы»	Отрядный
	История российской символики	«Россия»	«Культура России»	Отрядный
<b>15 июня (12 день)</b>	<b>«Единство. Собери сеть»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Квест «Собери сеть»	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Мероприятие совместное с «Движением первых»	«Россия»	«Коллективная социально-значимая деятельность в Движении Первых»	Общелагерный
	Репетиция флешмоба	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Подготовка к фестивалю	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Робототехника	«Мир»	«Профорентация»	Отрядный
<b>16 июня (13 день)</b>	<b>«Единство. Этнодискотека»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Кружки	«Мир»	«Кружки и секции»	Отрядный

	Мастер класс «Живопись»	«Россия»	«Культура России»	Отрядный
	«Этно-дискотека»	«Мир»	«Культура России»	Общелагерный
<b>17 июня (14 день)</b>	<b>«Перезагрузка»</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Линейка «Проверка связи». Поднятие флага.	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Кружки	«Мир»	«Кружки и секции»	Отрядный
	Челлендж с родителями	«Россия»	«Детское самоуправление»	Отрядный
	Встреча с представителями профессий IT	«Человек»	«Профориентация»	Общелагерный
<b>18 июня (15 день)</b>	<b>«Фестиваль «Код единства», ЗАКРЫТИЕ.</b>			
	Утренняя гигиеническая гимнастика	«Человек»	«Спортивно-оздоровительная работа»	Общелагерный
	Фестиваль «Код единства»	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный
	Торжественная линейка «Подведение итогов».	«Россия»	«Культура России»	Общелагерный