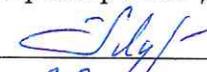


ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

  
\_\_\_\_\_ Мясников А.Ю.  
«30» апреля 2024 г

ПРОГРАММА

6-ой летней каникулярной смены социально-гуманитарной направленности

«Как появился лагерь?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Зиятдинова Д. Е., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 15.08.2024 по 28.08.2024

Тюмень, 2024

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

ПРОГРАММА

6-ой летней каникулярной смены социально-гуманитарной направленности  
«Как появился лагерь?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Зиятдинова Д. Е., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 15.08.2024 по 28.08.2024

Тюмень, 2024

## Содержание программы

<u>1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ</u> .....	3
<u>2. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ ПРОГРАММЫ</u> .....	4
<u>3. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ</u> .....	5
3.1. Цель и задачи программы.....	5
3.2. Предполагаемые результаты программы .....	6
3.3. Критерии и способы оценки качества реализации .....	6
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	6
3.4. Методы оценки качества реализации .....	7
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	7
<u>4. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СЦЕНИРОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u> .....	8
<u>5.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u> .....	12
5.1. Общий сюжет. Предыстория общего мира. ....	12
5.2. Описание игровых миров для смен .....	21
5.3. Описание игровых миров .....	23
<u>6. СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ</u> .....	31
<u>7. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u> .....	32
<u>8. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u> .....	33
<u>9. ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО–ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ</u>	34
<u>10.НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u> .....	38
<u>11. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В АНО ДООЦ «АЛЫЕ ПАРУСА»</u> .....	40
<u>12.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</u> .....	44

### 1.

## Актуальность программы

*«— Я думал, что в 2020 году мы будем  
свободно летать на Марс, а получилось,  
что нельзя попасть даже на Кипр.  
— Так потому и на Кипре отдохнуть нельзя,  
что на Марс не летаем...».*

Термин устойчивого развития социума был введён английским священником и экономистом Томасом Робертом Мальтусом в начале 18 века. Первые работы Мальтуса были опубликованы спустя 170 лет и тогда, его гипотеза воспроизвела огромный всплеск в общественности. Его слова о том, что рост населения планеты происходит в геометрической прогрессии, а производство ресурсов, необходимых для жизни лишь в математической, что способно рано или поздно привести людей к голоду, войнам и революциям натолкнули авторов на мысль о том, каким образом человечество способно предотвратить эту глобальную проблему.

По А. Тойнби всякая цивилизация есть ответ на вызов. Можно добавить к этому тезису, мнение С. Б. Переслегина – социолога и военного историка, что все человеческие цивилизации, взятые вместе, это ответ на сверхвызов. До последнего времени мы имели дело с единственным сверхвызовом – сверхвызовом смерти. Человечество – это совокупность людских ответов на вопрос, как можно жить, действовать, любить, мыслить, точно зная, что ты умрешь. Коронавирусный кризис показал, что в значительной мере современное общество утратило эти ответы. Само по себе это создает неприемлемые риски – причем не для одной конкретной культуры или даже глобализированной цивилизации, а для Человечества в целом. Но ситуация усугубляется тем, что впервые с эпохи антропогенеза мы столкнулись со вторым сверхвызовом: со стороны Искусственного Интеллекта, который делает ненужной сначала нашу деятельность, а затем и мышление.

Так возникает вопрос о приоритете «человеческого Космоса» над «машинным». Компьютер не способен работать с Иным (и никогда не будет способен, что вытекает из архитектуры его «мышления» как преобразования баз данных). К примеру, если рассматривать проблему более приземлённо, авторы программы, при разработке игровой механики, неоднократно обращались за помощью в чаты GPT, но общение с искусственным интеллектом не дало свои плоды. Все идеи искусственного интеллекта (если это можно назвать идеями и, тем более, его идеями) – это то, что уже встречалось в мультфильмах, фильмах, книгах и в статьях на просторах интернета. Идеи и запросы, которые поступали от авторов программы, предположительно, были неким Иным для искусственного интеллекта. Здесь можно сослаться на то, что авторы программы «неправильно формулировали запросы»

или «можно было воспользоваться другим чатом, он бы смог сгенерировать то, что вам нужно», но было апробировано более 10 разных чатов и результат был один и тот же.

«Человек работать с Иным может, и он может опознать Иное, когда и, если он с ним встречается. Но сначала надо встретиться. Когда-то вся Земля была Иным. Сегодня Иное можно встретить под землей, в океане, в себе (внутренний Космос), за пределами Земли (внешний Космос). И ответ на вызов искусственного интеллекта подразумевает, что человек будет искать Иное везде. Величайшей ошибкой было бы думать, что можно выйти во внутренний Космос, не занимаясь внешним...», продолжает свою мысль о космосе, как необходимости, С. Б. Переслегин.

Отсюда, можно сформулировать гипотезу о том, что работа человека с неким Иным развивает разум самого человека. Соответственно, если Иное для современного человека – это Космос, то человеку по смыслу своего существования, необходимо выйти в Космос. Учение о ноосфере, как о «сфере разума» здесь, опять же, является логичным описанием концепции устойчивого развития человеческой цивилизации.

## 2. Педагогическая идея программы

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

**Уникальностью** программы 6-ой летней смены «Как появился лагерь?» является то, каким образом в правила игры вписан образовательный компонент. Дети не будут участвовать в специальных мастер-классах или отрядных работах для того, чтобы получить новые знания. Знания будут приобретаться детьми в ходе решения своих игровых миссий и социальных и экономических проблем игровых миров.

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

время общению со сверстниками, ребятами более старшего возраста и со взрослыми, а в процессе этого общения, совершать для себя все больше новых открытий в русле образовательного компонента программы.

### **3. Целевой блок программы**

#### **3.1. Цель и задачи программы**

**Цель:** формировать у детей образ лагеря через 10, 50, 100 лет.

**Задачи:**

##### **Организационные:**

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

##### **Образовательные:**

1. Изучить с детьми историю появления и развития лагерного движения в мире;
2. Формировать у детей представление о прогностике, как о науке, и изучить её основные механизмы;
3. Создать с детьми образ лагеря через 10, 50, 100 лет, используя механизмы прогностики.

##### **Оздоровительные:**

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

##### **Досуговые:**

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

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

### 3.2. Предполагаемые результаты программы

<b>Организационные:</b>	
Дети знают историю и традиции АНО ДООЦ «Алые паруса» и понимают предысторию игрового мира смены;	
В каждом отряде из группы детей сформирован временный детский коллектив в организационный период смены, в основном периоде смены – коллектив продолжает свое развитие до состояния команды, в заключительном – коллектив переходит в состояние команды;	
Дети знают и понимают правила ролевой игры, свои индивидуальные роли и их игровые миссии;	
<b>Образовательные:</b>	
Изучена с детьми история появления и развития лагерного движения в мире;	
Сформировано у детей представление о прогностике, как о науке, и изучить её основные механизмы;	
Создан с детьми образ лагеря через 10, 50, 100 лет, используя механизмы прогностики.	
<b>Оздоровительные:</b>	
Укреплено здоровье детей и созданы условия для укрепления здоровья и приобретения навыков здорового образа жизни детьми;	
Сохранено и развито психическое, эмоциональное и социальное здоровье детей;	
Организован оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления детей;	
<b>Досуговые:</b>	
Созданы условия для формирования досуговой культуры у детей;	
Дети знают различные направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности и имеют представление о своем потенциальном увлечении;	
Дети знают о правилах культуры поведения во время досугово-развлекательных мероприятий.	

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

Критерий	Показатель
Знания истории появления и развития лагерного движения в мире;	1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании;

	2. Размышления детей во время отрядной и общей рефлексии (фиксация результатов с помощью приложения «Ментиметр»/ «Облако слова»);
Есть представление о прогностике, как о науке, и изучить её основные механизмы;	1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ходе ролевой игры;
Образ лагеря через 10, 50, 100 лет, используя механизмы прогностики.	1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ролевой игре.

### **3.4. Методы оценки качества реализации образовательного компонента программы**

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

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

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

##### **Признаки игры:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Проектирование ролевой игры**

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

## 1. Приложения

### Оглавление

<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.1. ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ</u> .....	2
ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ НА 14 ДНЕЙ (6 СМЕНА) .....	2
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.2. АНКЕТА</u> .....	4
ВЪЕЗДНАЯ АНКЕТА .....	4
ВЫЕЗДНАЯ АНКЕТА .....	5
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.3. ИГРОВЫЕ РОЛИ</u> .....	5
Роли в игровом мире 1 .....	5
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ .....	9
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК) .....	20
Роли в игровом мире 2. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР НОВОГО СВЕТА. ....	52
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ .....	56
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 7 ОТРЯДОВ, ПО 28 ЧЕЛОВЕК) .....	64
Роли в игровом мире 3. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ И ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ» .....	121
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ .....	125
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК) .....	132
Роли в игровом мире 4. ПЛАНЕТА ЛАТЕРР. МИР ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ» .....	272
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ .....	274
РОЛИ ДЕТЕЙ .....	278
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.4. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ</u> .....	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 1. МИР ИНАКОВ) .....	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 2. МИР НОВОГО СВЕТА) .....	323
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 3. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ..... ШПИОНОВ ИЗ «ВЕЧНОСТИ», ШПИОНОВ ИЗ «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ») .....	337
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.5. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ОРММ</u> .....	365
ПО РАБОТЕ НА 6-Й ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «КАК ПОЯВИЛСЯ ЛАГЕРЬ?» .....	366
14 ДНЕЙ .....	366
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.6. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ППО</u> .....	399
<u>ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОТДЕЛА ДЛЯ РАБОТЫ НА 6-ЕЙ ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «КАК ПОЯВИЛСЯ ЛАГЕРЬ?»</u> .....	399
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.9. РЕЙТИНГОВЫЕ ТАБЛИЦЫ</u> .....	416

