

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНАСТРАЦИИ ГОРОДА
БЕРЕЗНИКИ**

Муниципальное автономное учреждение
«Загородный лагерь отдыха и оздоровления детей «Дружба»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
протокол № 1
от «02» июня 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ЗЛООД
«Дружба»

Н.Ю. Чжан
от «02» июня 2026 г.



**Программа деятельности 3 отряда
«Волшебники Родного края»**

Направление: гражданско-патриотическое
Адресат программы: 7-17 лет
Срок реализации: 21 день

Автор программы: Сученинова Дарья Алексеевна, Старикова Валерия
Андреевна, Калинин Андрей Владимирович

Год разработки – 2026 г.
Пермский край, г. Березники

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Оздоровительная образовательная программа факультатива «Волшебники Родного края» (театрально-краеведческая)
Ф.И.О. составителей	Сученинова Дарья Алексеевна, Старикова Валерия Андреевна, Калинин Андрей Владимирович
Полное наименование организации	МАУ «Загородный лагерь отдыха и оздоровления детей «Дружба» г. Березники, Пермский край
Участники программы	Дети 7–9, 10–13, 14–17 лет (разновозрастные или одновозрастные группы с дифференциацией содержания)
Актуальность	Через живое театральное переживание легенд и сказаний Прикамья дети открывают для себя историю, культуру и природу родного края, учатся слышать слово и воплощать его в движении, звуке, образе.
Цель программы	Формирование основ российской гражданской идентичности и патриотического сознания через театрализованное освоение устного народного творчества (легенд, преданий, мифов) Пермского края в условиях временного детского коллектива.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить с легендами Пермского края 2. Развивать воображение, пластику, эмоциональную выразительность, навыки коллективной импровизации. 3. Воспитывать уважение к народной культуре, чувство сопричастности к истории малой родины.
Идея программы	«Ожившие легенды»: каждое занятие – это встреча с древним сказанием, которое дети не просто слушают, а проживают здесь и сейчас. Ведущий читает текст, участники жестом, телом, звуком, мимикой изображают всё, что слышат (персонажей, предметы, стихии, действия).
Виды деятельности	Театрализованная (пантомима, пластический этюд, звукоподражание, теневая игра), познавательная, коммуникативная, творческая (рисование легенды, создание масок).
Направления	Гражданско-патриотическое, духовно-нравственное,

ВВЕДЕНИЕ

Летние каникулы в загородном лагере – это время свободы, игры, живого общения и открытий. Именно в этот период ребёнок наиболее открыт для эмоционально-образного познания мира, а традиционные «уроки» патриотизма, основанные на лекциях и заучивании фактов, часто не находят отклика в детской душе. Программа **«Волшебники Родного края»** предлагает иной путь – путь **театрализованного проживания устного народного творчества Пермского края.**

Актуальность программы

Пермский край – уникальный регион, где переплелись культуры коми-пермяков, русских, манси, татар. Здесь сохранились древние легенды о великанах-камнях (Полюд, Ветлан), о чудских кладах, о соляных королях Строгановых, о шамане Кудым-Оше, о происхождении реки Камы. Однако современные дети редко слышат эти сказания, а если и слышат – то пассивно.

Наша программа превращает легенду в **событие**: дети не слушают, а **изображают** услышанное – персонажей, стихии, эмоции, звуки. Это соответствует возрастным особенностям (ведущая деятельность – игра), развивает воображение, телесную свободу, эмпатию и коллективное творчество. Кроме того, через инсценирование конкретных местных мифов формируется **чувство корней**, гордость за свою малую родину, а через неё – за большую Россию.

Новизна программы

В отличие от традиционных краеведческих кружков (экскурсии, доклады, викторины) и классических театральных студий (разучивание готовых ролей), наш факультатив использует уникальную методику **«активное слушание + спонтанная пантомима»**:

- **Ведущий читает** текст легенды (с соблюдением ритма и пауз).

- **Все дети одновременно** жестом, телом, мимикой, звукоподражанием изображают то, что слышат.

- **Никаких репетиций** – каждый раз рождение нового спектакля «здесь и сейчас».

Этот подход снимает страх сцены, даёт возможность самовыражения даже застенчивым детям, учит быстро включаться в образ и согласовывать свои действия с группой.

Целевая аудитория

Программа рассчитана на **три возрастные группы** (7–9, 10–13, 14–17 лет) и может реализовываться как в одновозрастных, так и в разновозрастных отрядах. Содержание легенд, глубина анализа и способы инсценировки дифференцируются:

- **Младшие** – короткие сказочные легенды, простые движения, ведущий показывает образец, много звукоподражаний.

- **Средние** – более сложные сюжеты с конфликтом, работа в микрогруппах, использование простого реквизита (маски, ленты).

- **Старшие** – многоплановые легенды с символикой, самостоятельная режиссура, добавление реплик от лица героев, создание целостных мини-спектаклей.

Сроки и формат реализации

Программа рассчитана на **21 день** (стандартная лагерная смена). Занятия факультатива проводятся **3–4 раза в неделю** (всего 10 встреч на каждую возрастную группу) по **40–50 минут**. Органично встраиваются в сетку общелагерных мероприятий, а итоговые показы становятся частью фестиваля «Родной край в сердце моем».

Ожидаемые эффекты

К концу смены участники:

- **Узнают не менее 8–10** легенд Пермского края, смогут назвать главных героев и места действия.

- **Приобретут навык** спонтанной пластической импровизации, научатся работать в команде без слов.
- **Проявят эмоционально-ценностное отношение** к малой родине (гордость, интерес, желание узнать больше).
- **Повысят уровень** общей креативности, воображения и уверенности в себе.

Программа «Волшебники Родного края» – это не просто занятия, это **путешествие в глубь веков**, где каждый ребёнок становится соавтором древнего мифа, а легенды Прикамья обретают голос, тело и душу.

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Программа разработана в соответствии с Конституцией РФ, Конвенцией ООН о правах ребенка, ФЗ №273-ФЗ, Стратегией национальной безопасности, ФГОС, Концепцией патриотического воспитания, Программой воспитания лагеря «Дружба».

Новизна программы – в переходе от репродуктивного краеведения к **телесно-образному проживанию** фольклора. Легенды Пермского края (коми-пермяцкие, русские, мансийские) становятся не информацией, а материалом для спонтанной театральной игры, что особенно эффективно в условиях летнего лагеря.

2. ЦЕННОСТНО-ЦЕЛЕВЫЕ ОСНОВЫ

2.1. Цель (см. паспорт)

2.2. Задачи (см. паспорт)

2.3. Возраст участников

7–9 лет, 10–13 лет, 14–17 лет.

2.4. Принципы

- Принцип **импровизации** – каждое инсценирование уникально, нет «неправильного» изображения.
- Принцип **полифонии** – одновременно могут изображаться разные персонажи/явления.

- Принцип **безоценочности** – важен процесс проживания, а не художественное качество.
- Принцип **возрастосообразности** – усложнение текстов и способов инсценировки от группы к группе.
- Принцип **региональности** – только легенды и предания Пермского края.

2.5. Методы работы

- Метод **активного слушания с движением**
- Метод **пластического моделирования**
- Метод **звуковой иллюстрации**
- Метод **импровизационного этюда**
- Метод **рефлексии через рисунок/обсуждение**

2.6. Направления деятельности

- Краеведение через театр
- Развитие эмоционального интеллекта
- Патриотическое воспитание через образное переживание
- Командное взаимодействие

3. СОДЕРЖАНИЕ И ФОРМЫ РАБОТЫ

3.1. Как проходит занятие (универсальная структура)

1. **Вход в тему (3–5 мин)** – краткое введение: «Сегодня мы услышим легенду о...»
2. **Чтение + инсценировка (20–30 мин)** – ведущий читает текст, делая паузы; дети спонтанно изображают всё, что слышат (героев, предметы, ветер, камни, страх, радость и т.д.).
 - *Для младших:* ведущий может показывать образец движения.
 - *Для средних:* можно разбиться на группы по персонажам.
 - *Для старших:* добавляются реплики от лица героев, диалоги.
3. **Рефлексия (5–7 мин)** – обсуждение: что было легко/трудно изображать? Что удивило в легенде?

4. **Творческое завершение (5–10 мин)** – рисунок, лепка, изготовление маски или запоминание одной фразы.

3.2. Источники легенд

- Сборники «Легенды и сказания Пермского края» (сост. В. Владыкин, Е. Шустова)

- Коми-пермяцкие мифы о Кудым-Оше
- Предания о Строгановых и Ермаке
- Легенды о камнях Полюд, Ветлан, Говорливый
- Чудские сказания о «белоглазой чуди»
- Сказ о пермском зверином стиле
- Легенды о соляных ключах и Соликамске

3.3. Требования к ведущему

- Выразительное чтение с паузами
- Способность не корректировать детей в процессе (принимать любую импровизацию)
- Владение базовой пластикой (для показа примера младшим)

4. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

МЛАДШАЯ ГРУППА (7–9 лет) – 10 занятий

№	Тема легенды	Что изображают дети	Материалы / реквизит
1	«Как родилась река Кама»	Ручейки, слияние, волны, берега, рыбки	Синяя лента, веер
2	«Медведь – хозяин тайги»	Медведь, белки, кедры, ягоды, шум ветра	Маски медведя (бумажные)
3	«Откуда пошла соль-пермянка»	Кристаллики соли, лошадка с мешками, котел для варки	Белые лоскутки, мешочки
4	«Камни-великаны Полюд и Ветлан»	Две скалы, спор (толкаются плечами), трещина	Серые платки, палки
5	«Почему у камня трещина?»	Ветер, дождь, разрушение, потом замирание	Без реквизита

	(окончание)		
6	«Чудское озеро – кладовая чуди»	Волны озера, ныряльщики, блестящие клады	Голубая ткань, блески
7	«Сказ о Кудым-Оше и огненной птице»	Птица (руки-крылья), Кудым-Ош (важный шаг), костер	Оранжевые ленты
8	«Горница Параскевы Пятницы» (прядение)	Руки прядут, нить тянется, катушка крутится	Катушки, ленточки
9	«Легенда о березе-целительнице»	Береза (руки-ветви), больной зверь, выздоровление	Листья березы (настоящие)
10	«Что рассказала Кама» (итоговое)	Свободная импровизация: каждый изображает что-то из легенд смены	Рисунок «Моя любимая легенда»

Итоговое событие: показ одного этюда на Фестивале «Родной край в сердце моем».

СРЕДНЯЯ ГРУППА (10–13 лет) – 10 занятий

№	Тема легенды	Форма инсценировки	Особенность
1	«Полюд и Ветлан – братья-богатыри»	Работа в парах: изобразить спор, затем примирение через движение	Добавить звук: топот, удары
2	«Строгановы и соляные богатства»	Мини-сценка: лодка, варка, взвешивание	Использовать мешки, веревки
3	«Пермский звериный стиль – тайна литых знаков»	Каждый – тотем: лось, медведь, ящер, птица. Пантомима «угадай меня»	Картинки звериного стиля
4	«Чудь ушла в землю»	Групповая скульптура «живой курган», потом оживание духов леса	Серые платки, полумаски
5	«Кудым-Ош и семь	Разделиться на отряды:	Деревянные

	братьев»	каждый брат – особое движение. Совместный танец-бой	ложки
6	«Легенда о соляном царе» (Строганов)	Пантомима «как добывали соль» – цепочка: лопата → мешок → лошадь → баржа	Коромысло, мешки
7	«Говорящий камень» (эхо)	Игра «эхо»: ведущий кричит слово – дети-камни повторяют тише, потом громче	Камень-макет
8	«Проклятие княжны» (Чудской городок)	Этюд на память движений: княжна плачет, стены падают, колокол звонит	Колокольчик
9	«Ермак в Прикамье: поход»	Живая картина «переправа через Каму»: каждый – часть (лодка, весло, волна)	Длинная ткань
10	«Моя легенда» (итоговое)	Группы по 4–5 человек получают короткую легенду, готовят 2-минутный показ без слов (только тело и звуки)	Свободный выбор реквизита

Итог: защита мини-спектаклей, голосование за «Самый оживший миф».

СТАРШАЯ ГРУППА (14–17 лет) – 10 занятий

№	Тема легенды	Форма работы	Требование
1	«Кудым-Ош – шаман или герой?»	Дебаты в движении: две группы отстаивают версию, перебивая пластикой	Диалоговые вставки
2	«Строгановы и Ермак: альянс»	Написать по легенде 5 реплик, затем инсценировать	Текст + движение
3	«Чудские клады – как память»	Этюд «поиск клада» с препятствиями (камни, духи)	Музыкальное сопровождение
4	«Соль – белое золото»	Живой конвейер: цепочка движений под ритм	Ритмические инструменты

5	«Шайтан-камень» (коми-пермяцкий миф)	Звуковой оркестр + пластика страха и силы	Барабан, трещотки
6	«Призраки заводов» (индустриальная легенда)	Каждый – деталь машины, пар, искры; добавить монолог	Элементы грима (уголь)
7	«О чем шепчутся амбары?»	Теневой театр + живой голос (два плана)	Экран, лампа
8	«Легенда о последнем камне» (экология)	Форум-театр: зрители криком меняют исход	Крупный булыжник
9	«Кама – мать рек» (миф о сотворении)	Самостоятельная постановка диалога Волги и Камы	Синие ленты, карта
10	«Наследие волшебников»	Полноценный спектакль (10–12 мин) по выбранной легенде (костюмы, музыка, афиша)	Оценивается по экспертному листу

Итог: показ спектакля на Фестивале, награждение номинациями («Лучшая пластика», «Самая живая легенда», «Оригинальное прочтение»).

5. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ

5.1. Этапы реализации смены (в рамках 21 дня)

- **Организационный этап (дни 1–2):** знакомство с правилами игры «оживления легенд», входная диагностика (рисунок «Что я знаю о родном крае»).
- **Основной этап (дни 3–18):** проведение 10 занятий (см. планирование). Каждое занятие длится 40–50 минут. Для старших – дополнительная работа над спектаклем.
- **Итоговый этап (дни 19–21):** репетиции, фестиваль, рефлексия, награждение.

5.2. Ожидаемые результаты

- **Знания:** дети узнают не менее 8–10 легенд Пермского края, называют героев, места, природные символы.
- **Навыки:** развитие воображения, снятие телесных зажимов, умение работать в команде без слов, выразительность движений.
- **Отношение:** гордость за богатство культуры Прикамья, желание беречь природу и исторические места, интерес к дальнейшему изучению фольклора.

5.3. Способы отслеживания результатов

- **Наблюдение** – карта активности в инсценировках (инициатива, гибкость, взаимодействие).
- **Видеосъемка** этюдов (сравнение начала и конца смены).
- **Рефлексивные рисунки** после каждой легенды («Что я изображал и что чувствовал»).
- **Итоговый фестиваль** – оценивание по критериям: точность передачи содержания, артистичность, коллективность.
- **Анкета-итог** (для средних и старших) – «Какая легенда запомнилась больше всего и почему».

5.4. Условия реализации

- Помещение с ковром или свободным пространством (не менее 20 м²).
- Маски, ленты, ткань, картонные заготовки для теней, простые музыкальные инструменты (бубен, ложки).
- Ноутбук/колонка для фоновой музыки (опционально).
- Доступ к сборникам легенд (бумажным или электронным).

6. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Пример текста легенды для инсценировки (фрагмент)

«Спор Полюда и Ветлана» (для средней группы)

«В давние времена два брата-богатыря жили на берегу Камы. Полюд был тяжёл, как скала, и мрачен. Ветлан был лёгок, как ветер, и весел. Поспорили

они, кто из них главнее. Полюд топнул – земля задрожала. Ветлан подпрыгнул – птицы взлетели. Долго они спорили, пока не поняли, что равны. Обнялись и превратились в две горы, что до сих пор стоят друг напротив друга».

Что изображают дети:

- Полюд – тяжелые шаги, нахмуренные брови.
- Ветлан – легкие прыжки, улыбка.
- Земля дрожит – все топают.
- Птицы взлетают – машут руками.
- Объятие и замирание – две группы сцепляются и застывают.

Приложение 2. Карта наблюдения за участником (фрагмент)

Имя	Легкость вхождения в образ	Использование звуков	Взаимодействие с другими	Прогресс за смену

Приложение 3. Список рекомендуемых легенд по источникам

1. «О происхождении Камы» // Легенды Прикамья. – Пермь, 2005.
2. «Кудым-Ош и огненная птица» / Коми-пермяцкие сказания. – Кудымкар, 1998.
3. «Чудские клады» // Мифы народов Урала. – Екатеринбург, 2012.
4. «Строгановы и соль» / Уральские были. – Соликамск, 2001.
5. «Полюдов камень» // Географические легенды Урала. – Пермь, 2019.

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Владыкин В.Е., Шустова Е.Г. Легенды и предания Пермского края. – Пермь, 2015.
2. Гилева Т.А. Театр в школе и лагере: методика пластических импровизаций. – М., 2020.
3. Князева О.Л. Приобщение детей к истокам русской народной культуры. – СПб., 2018.
4. Лопатина А.А., Скребцова М.В. Сказки и легенды в патриотическом воспитании. – М., 2017.
5. Никитина Е.В. Театрализованные игры как средство развития воображения. – Екатеринбург, 2019.
6. Ожегова Л.П. Пермский край: мифы, легенды, символы. – Березники, 2022.