

## Слёт юных археологов (опыт организации мероприятия в Приморском крае)

**Мезенцев Александр Леонидович,**  
педагог дополнительного образования МБОУ ДОД  
«Центр детского творчества» Уссурийского городского округа

Несмотря на то, что привлечение детей к археологическим исследованиям в Приморье имеет почти вековую историю, активно эта работа стала развиваться чуть более 30 лет назад<sup>1</sup>. В течение учебного года юными археологами проводится большая и разноплановая исследовательская работа. В неё входят клубные мероприятия, которые каждый коллектив выполняет самостоятельно на месте (разведки, раскопки (некоторые коллективы), музейная работа), а также краевые мероприятия. По учебному календарю они раскладываются следующим образом: фестиваль юных археологов (сентябрь), акция «Пережившее века — сохраним» (ноябрь), конференция юных археологов (январь), учебно-тренировочный сбор (март), открытие полевого сезона (май) и слёт юных археологов (июль)<sup>2</sup>.

Но, по праву, венцом всей годовой работы является слёт юных археологов. Слёты стали не только состязательной площадкой, но и местом общения и обмена опытом. В Приморском крае слёт проводится с целью привлечения молодежи и учащихся к активной исследовательской работе, выявлению и охране археологических памятников, обучению методам археологических исследований, должного гражданского отношения к археологическому наследию и патриотических чувств и пропаганде здорового образа жизни.

Первый краевой слёт юных археологов был проведён в 1985 году. Традиционно слёты проводятся ежегодно, но в силу экономических или организационных причин случались перерывы от одного года до трёх лет. Тем не менее, к исходу 2012 г. было проведено 22 слёта. За эти годы корректировалась программа, изменилась оценочная система, менялись научные и проводящие организации.

Долгие годы слёты проводились Краевой станцией юных туристов (затем переименованной в Приморский краевой Центр детского туристического туризма и экскурсий, позже вошедший в состав Детско-юношеского центра Приморского края). После отхода ДЮЦа от работы с юными археологами возникла проблема сохранения краевого археологического движения школьников. В качестве альтернативы было предложено создать секцию «Педагогическая археология и краеведение» в Приморском краевом отделении Русского географического общества (Общество изучения Амурского края), и в 2012 году вся работа прошла под эгидой этой общественной организации. Работа проводилась по согласованию со структурами администрации Приморского края, высшими учебными и научными учреждениями. В рамках краевой администрации поддержка осуществляется со стороны Департамента образования и науки, Управления молодёжной политики и Управления по охране объектов культурного наследия.

Слёты юных археологов в Приморье никогда не были массовыми. Самым массовым был IV слёт, проходивший в 1989 году, на который

ПРАКТИКА  
ОРГАНИЗАЦИИ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

<sup>1</sup> Муратов А. Из опыта работы историко-краеведческого клуба Роцинской средней школы // Проблемы краеведения. (Арсеньевские чтения). Тезисы докладов. Уссурийск, 1989. С. 97–98.

Сапфиров Д.А., Фурлет В. Итоги работы кружка юных археологов СП № 2 г. Артёма // Проблемы краеведения Приморья. Уссурийск, 1987. С. 76–77.

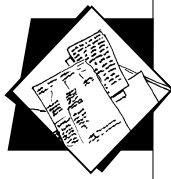
Чупахина Е.В. О работе кружка археологии Владивостокского дворца пионеров и школьников // Проблемы краеведения Приморья. Уссурийск, 1987. С. 74–75.

<sup>2</sup> Мезенцев А.Л. Педагогическая археология в контексте исторического краеведения // Проблемы славянской культуры и цивилизации. Мат. XIV междунар. науч.-практ. конф. Уссурийск, 2012. С. 79–83.

Мезенцев А.Л. Современное состояние и проблемы педагогической археологии в Приморье // Проблемы истории образования на Дальнем Востоке России. Мат. науч. конф. Выпуск II. Уссурийск, 2012. С. 79–85. URL – [http://rezerv.narod.ru/texts/sost\\_pedarh.html](http://rezerv.narod.ru/texts/sost_pedarh.html) (дата обращения: 20.01.2013).

107

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ  
РАБОТА ШКОЛЬНИКОВ / 1'2013



**Раскопки уссурийского археолога А.З. Фёдорова со школьниками на Красноярском городище. Апрель 1915 г. (Фото из фондов Общества изучения Амурского края)**

собрались 14 команд. Максимальный упадок пришёлся на 1997 год, когда на слёт прибыли только две команды. В состав команды, как правило, входят десять школьников и два учителя.

В процессе подготовки слёта значение имеет организация жизнедеятельности. При выборе территории под лагерь учитываются требования СанПиН 2.4.4.2605-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы детских туристических лагерей палаточного типа в период летних каникул», большая подготовительная работа проводится с администрацией местного самоуправления, органами Роспотребнадзора. С УВД решаются вопросы охраны: как правило, это пара сотрудников, которые живут с детьми в лагере. Каждый район эти вопросы решает по-своему: сотрудники могут проживать с нами на протяжении трёх недель, а могут дежурить по одному и меняться каждые сутки. Поразному решается и вопрос с медиками: иногда врач откомандировывается к нам из сельской участковой больницы или городской поликлиники, иногда мы пользуемся услугами экспедиционного врача. В регулярном контакте идёт работа с местными органами МЧС.

На территории лагеря команды размещаются своими лагерями, в отличие, например, от слёта туристов, где жилые палатки стоят на поляне, а все кухни вынесены к реке. Здесь лагерь каждой команды — это мини-экспедиционный лагерь, живущий автономно по своим традициям, но по правилам слёта.

Традиционно слёты проводятся на базе научных экспедиций разных археологических центров: Института истории, археологии и этнографии народов Дальнего Востока ДВО РАН (г. Владивосток), Дальневосточного государственного университета (г. Владивосток) и Уссурийского государственного педагогического института (г. Уссурийск). С 2011 г. ДВГУ и УГПИ оказались объединёнными в рамках Дальневосточного федерального университета. Слёты проводились на археологических памятниках самых разных эпох, но чаще выпадали на средневековые городища. Начальник слёта определяется проводящей организацией. Начальник экспедиции по традиции является главным судьёй. Роль судей в конкурсных программах выполняют студенты.

Работа судей — пожалуй, одна из самых стрессовых на слёте. Именно поэтому потребовались очень чёткие критерии оценивания работы школьников. Если на первых слётах победители определялись по количеству первых призовых мест в конкурсной программе, то позже вся программа была разделена на основные и дополнительные виды. Для каждого конкурса подробно разработаны оценочные шкалы. В настоящее время основные конкурсы оцениваются до 100 баллов, дополнительные конкурсы вообще выведены за рамки балльной системы, и команды в них оцениваются отдельно.

Работа на протяжении почти трёх десятилетий позволила совершенствовать структуру слёта. В первые годы слёт проводился в течение 10 дней, из которых неделя считалась лагерем, а последние три

собственно были самым слётом. Конкурсная программа носила ярко выраженный соревновательный компонент. Чуть позже слёты стали двухнедельными, но самой конкурсной программе по-прежнему отводилось три дня. Наибольшие нарекания со стороны участников были именно к последним дням, когда проходило до двух основных и до двух дополнительных конкурсов ежедневно. Стрессовая нагрузка на детей и педагогов была колоссальной.

Для повышения комфортности слёта конкурсную программу распределили на все дни, за исключением дней заезда, оборудования командных лагерей и выезда. Позже для повышения мотивации участия в слётах молодых команд продолжительность мероприятия увеличили до трёх недель, при этом первая неделя стала учебной. Это новшество было положительно воспринято всеми участниками. Принимающие экспедиции на большее время получали дополнительные рабочие руки. Команды стали получать дополнительные знания через мастер-классы. Детям стал доступен конечный результат работы на раскопе. Если ранее команды успевали только снять дёрн и часть культурного слоя, оставляя всё самое «вкусненькое» студентам, то теперь работы доводились до материка и, помимо разнообразных находок, появилась возможность видеть раскопанные сооружения и участвовать в консервации. Раскопочные работы для детей получили свою завершенность.

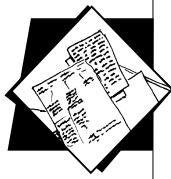
К настоящему времени сложилась следующая структура слёта. Первая неделя учебная, вторая и третья — конкурсные. Первая половина дня посвящена экспедиционным археологическим работам: раскоп, камеральная, разведка. Вторая половина дня отводилась обучающим занятиям, конкурсам и досуговой программе. В течение дня стал проводиться только один конкурс, за исключением последнего конкурсного дня, на который приходится два дополнительных конкурса.

Обучающие занятия проводятся в виде мастер-классов. Они преподаются учёными, аспирантами и педагогами, руководителями команд. Мастер-классы включают занятия по всей конкурсной программе. Чаще всего это время после полдника или вечернее. Это как теоретические занятия, когда в форме лекций или бесед даётся различный материал или практические занятия. Здесь демонстрируются правила разметки раскопа, изучается нивелир и приёмы работы с ним, правила разработки шурфа, оформления полевой документации по раскопу и разведке, описанию материала, объясняются требования к археологическому рисунку и фотографии с практической работой. Отдельное занятие посвящено работе с глиной — от замеса теста до обжига изделий.

Основные виды конкурсной программы включают археологическую викторину, конкурс раскопов, конкурс разведок, конкурс шурфов, конференцию и анализ артефактов. Возможны вариации в проведении конкурсов, зависящие от конкретных условий работы на памятнике, которые оговариваются главным судьёй до начала соревнований. На всех конкурсах школьники работают самостоятельно, без педагогов. Ниже рассмотрим эти конкурсы в соответствии с Положением о слёте и в качестве комментариев поговорим о методике проведения каждого конкурса.



**Мастер-класс.  
Теоретические занятия**



## Археологическая викторина

(80 баллов + 20 баллов за дополнительные ответы).

Участвуют представители команд. Каждая команда предложенные задания викторины должна выполнить за установленное время.

Викторина состоит из двух этапов — письменного (60 баллов) и устного (20 баллов).

Письменный этап — команда в течение одного часа на бумаге, выданной судейской коллегией, отвечает на 4 вопроса по следующей тематике:

1. Вопрос на знание терминологии (дать определение одному из основных археологических терминов — археология, культурный слой, археологический памятник, артефакт, археологическая культура, типы памятников — до 2-х терминов).

2. Вопрос из общей археологии (общая периодизация, рассказ об одной из археологических эпох (ашель, верхний палеолит и т.д, об орудиях труда человека и материалах для их изготовления, методы археологических исследований).

3. Вопрос из первобытной археологии Приморья (рассказ об археологической эпохе или культуре (культурах)).

4. Вопрос из средневековой археологии Приморья (рассказ об истории одного из средневековых государств и народов на территории Приморья, об их археологических памятниках и материальной культуре).

Все команды получают одинаковые вопросы. Каждый вопрос оценивается по 15-балльной шкале по следующим критериям:

— точность в изложении фактов — 7 бал-

лов;

— полнота изложения — 7 баллов;

— системность изложения — 1 балл.

Устный этап проводится по билетной системе. Представители команд выбирают по одному билету, содержащему один конкретный вопрос по тематике археологии Приморья (к Положению прилагается приложение с примерными вопросами). Команда готовит ответ в течение 15 минут, после чего один из представителей команды отвечает на вопрос. Затем участники команд-соперниц могут дополнять выступление отвечающей команды по теме билета (за дополнительные баллы).

Очередность ответов определяется жеребьевкой. Каждый ответ оценивается по 20-балльной шкале исходя из следующих критериев:

— точность изложения фактов — 10 баллов;

— полнота изложения — 5 баллов;

— системность изложения — 1 балл;

— ориентация в излагаемой теме — 4 балла.

При выполнении заданий викторины команды могут штрафовать за следующие действия:

— списывание у других команд (даже если команды одноклубные) — 30 баллов;

— подсказки (словами, жестами) — 30 баллов;

— создание помех соперникам — 20 баллов;

— некорректное поведение во время ответов команд — 10 баллов.



Археологическая викторина. Устный этап

*Комментарий.* С недавнего времени именно этот конкурс стал главным, многие годы главным считался конкурс раскопов. При равенстве итоговых баллов победителем слёта становится команда, занявшая высшее место в главном конкурсе. Викторина — это экзамен по теории. Как правило, команды рассаживаются на поляне на удалении друг от друга. Судья конкурса следит за работой команд. Использование шпаргалок является поводом для снятия команды с конкурса. Между руководителями команд регулярно возникают споры из-за перечня вопросов для письменного вида (перечень входит в Положение в качестве приложения).

Первоначально вопросы были общими по эпохам, что приводило к ответам детей объёмом до 7 страниц. Позже вопросы детализировались, в результате чего в приложение входили более сотни вопросов, и детский ответ вмещался на полстраницы. Однако громоздкий перечень вопросов стал пугать участников. В итоге снова перечень вопросов оказался сокращённым, что удовлетворило многих педагогов, но, по сути, теперь большой план ответов детям приходится держать в голове, и снова ответы стали многостраничными.

По сложившейся традиции устный ответ озвучивает один ребёнок, которого выбирает команда. Первоначально на втором этапе команды-соперницы могли задавать вопросы по теме. Постепенно этот элемент превратился в заваливание вопросами, что обостряло отношения между детьми. Затем задавание вопросов заменили на дополнение ответа. Первоочередное право дополнения ответа имеет отвечающая команда. После этого ответ дополняют конкуренты, это может делать любой ребёнок. Очередь выступления определяется очерёдно поднятой руки. Выступление не в тему отменяется судьёй конкурса.

При дополнении учитывается каждая единица информации. 20 баллов за дополнение засчитывается команде, давшей больше всех информации. Баллы остальным командам пересчитываются пропорционально.

#### **Археологический раскоп (80 баллов).**

Конкурс археологического раскопа проводится на территории лагеря. Команда самостоятельно размечает раскоп, проводит его нивелировку с оформлением документации. Документы сдаются главному судье.

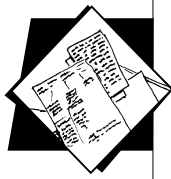
В конкурсе, оцениваемом до 80 баллов, учитываются:

- точность разметки раскопа — 30 баллов;
- точность нивелировки — 30 баллов;
- оформление планов дневной поверхности раскопа и профиля — 20 баллов.

*Комментарий.* В былые времена команда получала 2 кв. м. прирезки к раскопу и выполняла весь объём работы со вскрытием до материка и документацией. Но поскольку не у всех команд имеются Открытые листы, а следовательно, не все обладают соответствующей практикой, был отставлен объём работ, доступный всем командам. Работа на раскопе постепенно вытеснялась шурфом, а позже шурф был вынесен в отдельный конкурс. В ходе конкурса на



**Археологический раскоп**



поляне команды размечают раскоп площадью 12 или 20 кв. м. После разметки производится нивелировка дневной поверхности и зарисовывается её план с нанесением горизонталей. Затем рисуются профили всех четырёх стенок. Для разметки чаще всего команды используют лавсановый шпагат или капроновую нить.



**Археологический шурф**

Проверка раскопа осуществляется следующим образом. Судья измеряет длину всех четырёх стенок и диагонали, а также две смежные стороны произвольно выбранного квадрата в раскопе. Ошибкой не считается погрешность до 5 мм. Ориентация раскопа проверяется компасом, которым работала команда. Нивелировка проверяется по нескольким произвольно выбранным точкам. План проверяется на точность зарисовки всех компонентов, нанесения горизонталей, соблюдения масштаба, всех обозначений, наличие легенды и описания.

### **Археологический шурф (80 баллов)**

Конкурс шурфов проводится на выбранной главным судьёй территории. Команда за определённое время (не более 6-ти часов) разрабатывает шурф с оформлением документации.

В конкурсе, оцениваемом до 80 баллов, учитываются:

- точность разметки – 10 баллов;
- качество работы – 20 баллов;
- зарисовка планов – 20 баллов;
- стратиграфия, 2 смежные стенки – 13 баллов;
- оформление (дата, масштаб, легенда, фотографии) – 7 баллов;
- описание – 10 баллов.



**Археологическая разведка.  
Обработка результатов**

*Комментарий.* Традиционно шурфы несли двойную нагрузку. С одной стороны, они являлись конкурсным заданием, с другой стороны, они всегда размещались так, чтобы могли решать научные задачи экспедиции, на базе которой проходил слёт. С помощью шурфов определялась площадь распространения культурного слоя на памятнике или посадках городищ.

На определённой жребием территории команда самостоятельно разрабатывает шурф, производит фотофиксацию, зарисовывает планы и профили и делает описание шурфа. Судьи проверяют точность и качество работы.

### **Археологическая разведка (80 баллов)**

Команды или их части в количестве, определённом самой командой без руководителя, выходят на обследование археологического памятника или его части. При этом команды в течение 4-х часов производят:

- глазомерную топографическую съёмку памятника или его части, привязку на местности;
- сбор подъёмного материала (при его наличии);
- письменное описание памятника или его части (полевой дневник).

Чистовое оформление результатов работы участники команд могут производить в месте, выбранном главным судьёй. По истечении времени все полевые материалы сдаются в судейскую коллегию, после чего команды приглашаются на защиту своих работ индивидуально, где отвечают на вопросы главного судьи по методике проведения исследования.

Для конкурса главным судьёй выбирается памятник или его часть, о чем сообщается командам в начале конкурса. Все команды работают на одном или равнозначных участках.

Критерии оценки конкурса (максимальное количество — 80 баллов):

1. Глазомерная съёмка — 70 баллов, в том числе:
  - правильность в изображении топографических компонентов — 50 баллов;
  - соблюдение масштаба — 10 баллов;
  - общее оформление — 10 баллов.
2. Описание памятника — 10 баллов, в том числе:
  - полнота описания — 6 баллов;
  - грамотность описания — 2 балла;
  - определение типа памятника — 2 балла.

*Комментарий.* Конкурс видоизменялся активнее других и несколько лет даже именовался «Основы археологического поиска», затем снова вернулся к изначальному названию. Первоначально команды занимались реальными разведочными работами, выдвигаясь в поисковый маршрут на весь день. Затем стали выбирать часть памятника, на котором проводится слёт, и обрабатывали его по требованиям, предъявляемым к выявленным памятникам. В процессе работы производится глазомерная съёмка памятника, которая в последнее время всё чаще дублируется треком GPS-навигатора и, при возможности, собирается подъёмный материал. После этого оформляется документация.



**Археологическая конференция**

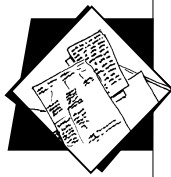
### **Археологическая конференция (80 баллов)**

На конференцию команда представляет подготовленные её членами доклады (возможны презентации докладов). Доклады, выставившиеся командами на другие конференции, в данном конкурсе не оцениваются.

Тематика докладов должна соответствовать теме посвящения слёта. Доклады оцениваются в двух номинациях: научно-теоритические и научно-практические.

До начала конференции один экземпляр доклада вместе с рисунками (если таковые необходимы) сдаются в судейскую коллегию. На экземпляре должна стоять фамилия, имя автора (или авторов), название команды и территории, название доклада. В конце даётся список использованных источников и литературы. Сданный экземпляр докладчику не возвращается. Доклад может сопровождаться электронной презентацией.

Количество выставляемых командой докладов определяется самой командой. К началу слёта команды сообщают в судейскую коллегию количество выставляемых докладов.



Очередность выступления команд определяется жребием. По окончании выступления для уточнения изложенной информации и определения уровня ориентации докладчика в теме доклада судейская коллегия может задавать вопросы. Количество вопросов докладчику оговаривается на совещании руководителей. Каждая команда может задать докладчику один вопрос по теме выступления. Регламент конференции устанавливается главным судьёй и сообщается при открытии слёта.

Тематические доклады определяются темой (посвящением персоналии, событию) слёта. За доклад команда получает до 80 баллов. Критерий оценки доклада:

- содержание доклада (раскрытие темы, новизна) — 30 баллов;
- ориентация докладчика в предлагаемой теме — 30 баллов;
- грамотность построения текста доклада (определяется главным судьёй по сданным текстам) — 5 баллов;
- презентация доклада (качество устного изложения, оформление и использование иллюстраций) — 15 баллов.

При проведении конференции команды могут штрафоваться до 10 баллов за некорректное поведение в отношении соперников.

Зачётным является доклад, набравший максимальное количество баллов.

*Комментарий.* Очередность выступлений определяется жеребьёвкой. В последние годы стала появляться новая традиция — проведение конференции вечером. В вечернее время удобнее использовать проектор для сопровождения выступления презентацией.

После того как возродилась практика проведения конференций в учебное время, возникла проблема тематики летних конференций. Изначально данные конференции были почти единственной площадкой, на которой дети могли выступать с результатами своих исследований. Позже нерегулярно стали проводиться конференции юных археологов. Когда с 2007 года конференции юных археологов стали регулярными, ряд команд поставили вопрос об отсутствии материалов для подготовки к двум конференциям в течение года. Конференция была одним из самых старых конкурсов и выводить её из программы слёта, даже если и было целесообразно, то для ряда педагогов казалось кощунственным. Компромисс был найден в изменении формата конференции.

Поскольку слёты стали посвящаться юбилейным датам, то на конференцию было решено выставлять рефераты по теме слёта. Следует отметить, что нередко школьниками готовились не просто рефераты, а именно исследования на заданную тему.

### **Археологическая выставка**

Этот конкурс существовал на первых слётах, но уже к середине 90-х годов его отменили. Команда должна была представить коллекцию своих находок. Чаще всего это проходило в форме музейной экскурсии. Но возникавшие в ходе транспортировки и хранения в полевых условиях случаи порчи артефактов привели к возражениям со стороны команд, и конкурс убрали из программы слёта. После этого возникло понимание, что слёту не хватает работы с артефактами. Идея нового конкурса родилась практически тогда же, но реализована была только в 2007 году.





### Анализ артефактов и археологический рисунок (50 баллов)

Конкурс является командным. Задача — дать характеристику пяти предложенным артефактам. Характеристика включает в себя три уровня.

1-й уровень — дать название артефакту (например: отщеп, венчик, доньшки, черепица, наконечник стрелы, грузило и т.п.) — оценка до 2-х баллов.

2-й уровень — дать характеристику артефакта (по материалу, форме, технологии, например: трубчатый венчик сосуда, изготовленного на гончарном круге, обсидиановый наконечник стрелы с двусторонней ретушью, грузило на гальке с двумя выемками и т.п.) — оценка до 3-х баллов.

3-й уровень — предложить возможную датировку артефакта (в веках, тысячелетиях, археологической эпохе, культуре) — оценка до 3-х баллов.

Таким образом, за полные определения команда получает по 8 баллов за каждый артефакт и 40 баллов максимум.

По выбору главного судьи определяется один артефакт из предложенного набора, который рисуется карандашом. Рисунок оценивается по следующим критериям:

- точность изображения — 4 балла;
- отображение профилей или разреза — 4 балла;
- правильное наложение теней — 1 балл;
- правильное отображение масштаба — 1 балл.

Набор артефактов для всех команд единый, заранее подготавливается судейской коллегией. По истечении заданного времени команды меняются артефактами.

Процедура прохождения конкурса определяется главным судьёй.

*Комментарий.* Предпочтительнее договориться с главным судьёй о подготовке коллекции до выезда на слёт. Зачастую используются артефакты, полученные в ходе экспедиции, что сразу снимает для команд вопросы о названии и датировке. К тому же если исследуемый памятник однослойный, то и артефакты будут одной эпохи и не с самым широким спектром сырья и технологий. Как вариант, практиковалась даже имитация керамических артефактов, соответствующих разным эпохам, сделанных и обожжённых в полевых условиях. Но в этом случае надо быть готовым к тому, что кто-то в конкурсном ответе может указать не только датировку с точностью до дня изготовления, но и авторство этих изделий.

Дополнительные конкурсы пришли ещё из советских времён, когда слёты проводились Краевой станцией юных туристов. Эта же организация проводила слёты юных туристов, геологов, экологов и различные полевые лагеря. Набор конкурсов был стандартным для всех слётов. Небольшая адаптация под юных археологов внесла в слёт позитивное разнообразие и разбавила конкурсную напряжённость юмором. Сегодня эти конкурсы не влияют на общие баллы, но являются обязательными для команд, претендующих на призовые места. Остальные команды вправе отказаться от участия в конкурсе, но это происходит не часто. В каждом конкурсе определяется три призовых места, которые подтверждаются грамотами.

**ПРАКТИКА  
ОРГАНИЗАЦИИ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

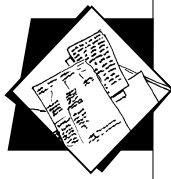


**Анализ артефактов**

**115**

**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ  
РАБОТА ШКОЛЬНИКОВ / 1'2013**





### Представление команды

На конкурс представляется выступление команды, её руководителей в произвольном стиле до 15 минут. Команда должна рассказать о себе и о своих достижениях за последний год. Оценивается содержательность (90% оценки) и оригинальность подачи информации (10% оценки).

Судейство конкурса проводит коллегия в составе не менее трёх человек при обязательном присутствии главного судьи. Механизм выработки оценки определяется судейской коллегией и сообщается участникам конкурса перед началом.

Обязательным компонентом конкурса является визитка (название, девиз, краткая история, командная символика, основная информация о работе за год), предоставляемая в произвольном выступлении.

*Комментарий.* Традиционно конкурс проводится в первый день слёта после окончания учебной программы. Как правило, команды привозят домашние заготовки, которые нередко разбавляются шутками на тему первой недели нахождения на слёте.

### Художественная самодеятельность

На конкурс представляется программа общей продолжительностью 10–15 минут. При оценке конкурса предпочтение отдается выступлениям, наиболее соответствующим тематике слёта. Выбор победителя, оценки и судейство аналогичны конкурсу представления команд.

*Комментарий.* Конкурс проводится ближе к концу слёта. Он также опирается на домашние заготовки. Команды показывают всё, что могут: пение, танцы, цирковые номера, фаер-шоу, пантомиму, инсценировки, частушки и т.д. Конкурс всегда проходит с юмором, нередко в адрес друг друга. Некоторые песни после конкурса переписываются, и участники увозят их с собой.

### Эмблема слёта

На конкурс представляется эмблема слёта, выполненная на листе бумаги форматом не более А-4 (210 x 297 мм).

Эмблема должна содержать предполагаемую символику слёта, его название, порядковый номер, место проведения, тему посвящения слёта.

Критерии оценки эмблемы:

- адекватное значение. Эмблема должна создавать образ, соответствующий заданной теме и поставленным задачам;
- уникальность и оригинальность. Эмблема не должна ассоциироваться с уже существующими знаками;
- масштабируемость. Знак должен одинаково хорошо восприниматься и не терять значения в любом воспринимаемом масштабе;
- адаптивность. Знак должен воспроизводиться без утраты значения на любых носителях. Его можно выполнять в цветном и черно-белом воспроизведении, размещать на различных носителях (бумага, экран, металл, камень и т.д.);

*Комментарий.* Конкурс, как правило, проходит на основе домашних заготовок. Как это ни удивительно, но самым сложным, оказалось, научить детей рисовать именно эмблему, а не рисунок на тему слёта.

## Конкурс поваров

В течение одного часа команда выставляет на конкурс блюдо, приготовленное в полевых условиях из оговоренных продуктов. Оценивается оригинальность, изящность оформления, вкусовые качества.

*Комментарий.* Конкурс существовал в первые годы и относительно недавно был вновь возрождён. Постепенно идея универсализма приготовления продуктов питания в полевых условиях стала вытесняться идеей кулинарных изысков, но ведущими продолжают оставаться эстетика блюда и его вкусовые качества. На каждом слёте судьи оговаривают конкретно, на что именно будет обращать внимание. После дегустации жюри блюда пробуют дети, и к моменту подведения итогов у них уже имеется собственное мнение о победителе конкурса. В практике слётов никогда не был, но, возможно, следует ввести приз зрительских симпатий для этого конкурса.

## Конкурс газет

Во время слёта команда выпускает одну зачётную газету. Бумагу для выполнения газеты предоставляет судейская коллегия. В конкурсе оценивается отражение «визитной карточки» команды, лагеря и слёта, художественное оформление.

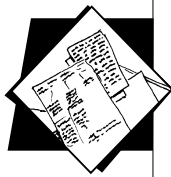
Выбор победителя, оценки и судейство аналогичны конкурсу представления команд.

*Комментарий.* Традиционно конкурс проводится в предпоследний день слёта. Команды иногда привозят несколько домашних заготовок, но основа содержания строится именно на жизни в дни слёта. Последним веянием стало построение газеты на основе отснятых в дни слёта фотографий, которые распечатываются на привозимых с собой принтерах. Самая распространённая ошибка команд — замещение газеты плакатом. Плакаты тоже учитываются, но на призовые места они не могут рассчитывать.

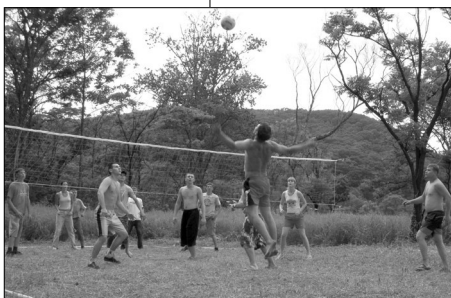
## Полевой быт

Полевой быт оценивается ежедневно судейской коллегией. Проверка проводится в присутствии капитана команды согласно таблице штрафов:

- а) штраф 3 балла:
  - остатки пищи, мусор на земле вокруг палаток и на кухне, грязь на кухне и в столовой;
  - небрежно вымытая посуда;
  - беспорядок и грязь в палатках;
  - отсутствие маркировки на палатках (каждой и кухни с указанием команды и территории);
  - хранение обуви (беспорядок и грязь);
  - неправильное хранение дров и инструментов;
- б) штраф 5 баллов:
  - неправильное положение палаток и кострища;
  - заготовка дров, громкие разговоры после отбоя и до подъёма лагеря;
- в) штраф 10 баллов:
  - порча и уничтожение зеленых насаждений;
  - слив помоев и свалка пищевых отходов в неполюженном месте;



- нарушение техники безопасности при приготовлении пищи и заготовки дров;
- неправильное хранение продуктов;
- мытьё посуды в реке или ином водоёме;
- стирка вещей в районе кострищ и выше их по течению;



**Волейбол**

- нарушение общественного порядка;
- невыполнение распоряжений по лагерю;
- г) штраф 25 баллов:
- нарушение режима дня;
- д) штраф 50 баллов:
- курение;
- употребление алкоголя;
- употребление нецензурных выражений;
- е) штраф 100 баллов:
- разрешение конфликтов при помощи физической силы (драка).

Команды, получившие замечания по пунктам а, б, в через час проверяются на предмет устранения недостатков. Если таковые не устранены, то с команды вновь снимаются баллы.

Если команда набрала более 20 штрафных баллов, то вся превышающая их сумма вычитается из общей суммы баллов команды.

*Комментарий.* Конкурс несёт не столько состязательную нагрузку, сколько является отражением соблюдения командами правил техники безопасности, пожарной и санитарной безопасности. А также – мотиватором соблюдения режима дня и культуры поведения.

Конкурсы занимают немало времени, но не весь день. Свободное время команды тратят и на подготовку к конкурсным программам, но, помимо этого, свободного времени ещё остаётся достаточно. Именно оно и посвящено обширной досуговой программе. Традиционными стали различные спортивные игры с мячом и, в первую очередь, волейбол. При наличии условий популярностью пользуется ватерполо. Футбол и бадминтон почему-то не конкурируют с волейболом.

Достаточно популярны настольные игры, в которых явными лидерами являются карты, шахматы, домино и шашки, иногда привозят нарды. Мы эти игры рассматриваем как интеллектуальные. Азартной игра становится тогда, когда играют на что-то. Именно этот компонент не просто пресекается, но и наказывается.

Как это ни удивительно, но в последнее время в ряде команд популярным стало чтение. Чаще всего дети привозят с собой фантастику и детективы, гораздо реже школьную литературу, заданную на лето. За некоторыми книгами приходилось наблюдать очередь и даже споры.

Популярностью пользуются массовые игры, например «Золото инков». В ходе игры создаются смешанные команды (инки, конкистадоры, мушкетёры, пираты и гвардия из студентов, которые контролируют ход игры во избежание конфликтов, но дети часто их при-



**Мистеры из игры «Мисс и мистер»**



**Вечер с гитарой**

**ПРАКТИКА  
ОРГАНИЗАЦИИ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

нимают за равноправных игроков, что вносит в игру непредсказуемый ход событий), которые ищут в лесу заранее распечатанные деньги разных номиналов, а затем устраивается аукцион. Для аукциона заранее педагогами приобретаются различные сладости, торговля которыми осуществляется очно, но для интриги делается 2–3 черных пакета, в первом из которых разыгрывается высокостатусный для детей продукт, а в последующих — какая-либо мелочь, например чупа-чупс. С выкупленными на аукционе продуктами команды разбираются самостоятельно.

Другой интересной игрой является «Мисс и мистер». Это весёлая игра с серией разных шуточных заданий. Совершенно иной колорит появляется у игры, если поменять женские и мужские роли, т.е. «мисс» разыгрывают мальчишки и наоборот.

В предпоследний день на 3–4 часа растягивается главная игра слёта — «Посвящение в юные археологи». Традиционно она проводится в виде стационарной игры в условиях пересечённой местности с массой самых разнообразных шуточных и серьёзных заданий.

Ежедневными стали вечерние дискотеки, нарушить которые может только тайфун. Иногда вместо дискотек проводятся бардовские вечера у большого костра.

Если в экспедицию в гости приезжают другие археологи, то обязательно проводится встреча с ними. Особенно насыщенными получаются встречи с иностранными коллегами, поскольку детей интересуют не только археологические вопросы, но и биографии героев.

Проводятся экскурсии на окрестные археологические памятники, в ближайшие музеи, выезды на море.

В последний день проводится награждение победителей и закрытие слёта, а также большая дискотека. После этого команды сворачивают свои лагеря, сдают территорию команданту и разъезжаются по домам.

Слёт является самым длительным и насыщенным мероприятием. Но это не только конкурсы, это самая разнообразная полевая исследовательская работа. Школьники принимают участие в раскопках. Ежедневно из лагеря выходят поисковые отряды: например, в дни слёта в 2010 году школьниками было выявлено 17 новых археологических памятников. Кроме того, они подключаются к спасательным мероприятиям: так, в 2012 году был обследован частично разрушенный строителями памятник раннего железного века.

Слёт венчает всю учебную и исследовательскую работу школьников за год и в то же время является стимулом для продолжения данной работы.



**Встреча с южнокорейским профессором Чжун Сук Бэ**



**Экскурсия в музей рыбного колхоза «Новый мир»**