

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА КОРОЛЁВ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«ГИМНАЗИЯ № 11 С ИЗУЧЕНИЕМ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ»**

ПРИЛОЖЕНИЕ 17

**СТРУКТУРА МЕТОДИЧЕСКОГО РУКОВОДСТВА
ДЛЯ ПЕДАГОГОВ**

**к инновационному проекту
«Россия начинается с семьи»**

Проектирование содержания, алгоритмов работы, чек-листов, форм наблюдения, сценариев и материалов для внедрения модели историко-патриотического просвещения детей 4–7 лет

Руководитель проекта: Черных Татьяна Сергеевна
Период реализации проекта: 2027–2029 годы

Королёв, 2026

Аннотация

Настоящее приложение определяет структуру и содержание методического руководства для педагогов по внедрению модели «Россия начинается с семьи». Руководство должно обеспечивать не только знакомство с идеей проекта, но и возможность самостоятельного воспроизведения его обязательного ядра педагогом или другой дошкольной образовательной организацией без постоянного участия авторов.

Ключевая логика модели: «семья → память → малая Родина → Россия → будущее». Историко-патриотическое содержание осваивается дошкольником через игру, предметное действие, семейный рассказ, исследование, краеведение, музейные практики, конструирование и создание собственного продукта.

Назначение методического руководства

- дать педагогу ясный алгоритм подготовки и проведения игровых практик;
- обеспечить возрастосообразность содержания для детей 4–5, 5–6 и 6–7 лет;
- сохранить игровую природу дошкольного образования и предупредить школяризацию;
- обеспечить достоверность историко-культурного материала и корректную работу с семейной памятью;
- описать мониторинг результатов без тестирования и ранжирования детей;
- обеспечить воспроизводимость модели в партнерской ДОО;
- связать в единую систему игровое поле, тематические карточки, мини-музей, краеведческий модуль и семейные практики.

Принцип построения

Каждый раздел руководства строится по единой схеме: «зачем → что нужно подготовить → как действовать → что наблюдать → чего избегать → чем подтвердить результат». Это делает руководство рабочим инструментом, а не описательным сборником.

Содержание методического руководства

№	Раздел	Практический результат для педагога
1	Идея и назначение модели	понимает обязательное ядро и границы модели
2	Возрастные особенности детей 4–7 лет	адаптирует содержание по возрасту
3	Как подготовить игровую среду	готовит безопасную развивающую среду
4	Правила работы с трансформируемым игровым полем	проводит игровые сессии по полю
5	Возрастная матрица и подбор карточек	выбирает задания без перегрузки
6	Специальные поля и игровые действия	использует специальные механики осмысленно
7	Модуль «Играем в историю»: 12 видов игровой деятельности	варьирует 12 игровых форм
8	Работа с семейной памятью и этические правила	этично работает с семейными историями
9	Краеведческий модуль «Мой Королёв»	организует краеведческие практики
10	Музейные практики и мини-музей	использует музей как игровую среду
11	«Семейный игровой чемоданчик»	включает семью в домашний маршрут
12	Мониторинг без тестирования детей	наблюдает динамику без тестов
13	Риски и способы предупреждения	предупреждает ключевые риски
14	Апробация и фиксация доказательств	формирует доказательную базу
15	Передача модели другой ДОО	обеспечивает воспроизводимость модели
16	Комплект приложений к руководству	использует готовые формы и шаблоны

1. Идея и назначение модели

1.1. Что должен понять педагог

Модель «Россия начинается с семьи» строится на переходе от лично значимого опыта ребенка к более широким культурным и историческим представлениям. Педагог не начинает с абстрактной истории страны: точкой входа становится семья, затем семейная память, знакомое городское пространство, Россия как общность людей и культур, и, наконец, будущее, которое ребенок может вообразить и создать.

1.2. Обязательное ядро модели

Компонент	Что обязательно	Что может варьироваться
Смысловой маршрут	семья → память → малая Родина → Россия → будущее	темы, события, порядок отдельных игровых эпизодов
Игровой принцип	ребенок действует, выбирает, исследует, создает	конкретная игровая форма
Возрастная адаптация	три уровня: 4–5, 5–6, 6–7 лет	темп и объем заданий
Семейное участие	добровольность, альтернативы личным материалам	частота и формат домашней практики
Мониторинг	наблюдение в естественной деятельности	конкретные ситуации наблюдения
Достоверность	проверенные источники, маркировка версий	набор используемых материалов

1.3. Педагогическая позиция

- не читать дошкольнику «мини-лекцию», а создавать игровую проблему;
- не требовать воспроизведения дат и фамилий, а поддерживать смысловые связи;
- не исправлять каждую гипотезу сразу, а помогать ребенку проверять ее;
- не сравнивать детей между собой;
- не превращать семейную память в обязательное публичное раскрытие личной информации.

1.4. Контрольный вопрос раздела

Может ли педагог объяснить модель в двух предложениях и показать, какое действие ребенка стоит в центре каждого содержания? Если нет, к следующему разделу переходить рано.

2. Возрастные особенности детей 4–7 лет

Возрастные границы используются как педагогический ориентир, а не как жесткая классификация. Педагог выбирает уровень задания по наблюдаемой готовности ребенка, не маркируя его как «легкий», «средний» или «сложный».

Возраст	Ведущие действия	Опора	Речь/объяснение	Роль взрослого
4–5 лет	узнать, показать, выбрать, повторить действие	крупная наглядность, предмет, 2–3 варианта	короткая фраза, название	активно поддерживает и моделирует действие
5–6 лет	сравнить, рассказать, продолжить сюжет, выполнить роль	фото, карточка, предмет, простой маршрут	2–4 связные фразы	задает уточняющие вопросы
6–7 лет	исследовать, объяснить, выдвинуть версию, создать продукт	несколько источников, карта, макет, музейный предмет	обоснование выбора, рассказ	организует поиск, не дает готовый ответ

2.1. Признаки возрастосообразного задания

- задача понятна без длинной инструкции;
- есть предметное или игровое действие;
- время работы соответствует возрастной устойчивости внимания;
- ребенок может получить результат разными способами;
- нет требования к «правильному» развернутому ответу как в школьном уроке;
- есть возможность отказаться от личного семейного материала и взять нейтральный аналог.

2.2. Стоп-сигналы перегрузки

Наблюдение	Что это может означать	Действие педагога
ребенок перестает действовать и только слушает	избыточное объяснение	сократить речь, вернуть предмет/роль/движение
часто спрашивает «правильно?»	слишком оценочная среда	вернуть право на версию и выбор
отказывается от задания	слишком личная тема или высокая сложность	предложить нейтральную альтернативу
торопится закончить без интереса	однообразие или затянутость	сменить форму активности

3. Как подготовить игровую среду

Игровая среда должна быть мобильной, безопасной, понятной ребенку и пригодной для самостоятельного действия. Не требуется отдельный «кабинет истории»: обязательное ядро может размещаться в группе, мини-музее, методическом пространстве или мобильных коробах.

3.1. Минимальный комплект

Ресурс	Минимум	Расширение
Игровое поле	маршрут и базовые фишки/маркеры	сменные элементы и тематические зоны
Карточки	возрастной комплект по ключевым темам	8+ тематических колод
Предметные материалы	безопасные копии, фотографии, предметы-заместители	реплики и музейные материалы по согласованию
Карта/краеведение	карта Королёва, 5–7 знакомых объектов	маршруты «раньше — сейчас», QR-подсказки
Семья	нейтральные семейные задания	«Семейный игровой чемоданчик»
Фиксация	карта наблюдения педагога	фото/видео при наличии правового основания

3.2. Чек-лист готовности среды

- ☐ ребенок видит, что можно делать с материалом;
- ☐ опасные, хрупкие и ценные предметы заменены копиями/фото;
- ☐ карточки промаркированы по возрасту и теме;
- ☐ материалы хранятся по системе, понятной педагогам;
- ☐ есть место для детских продуктов;
- ☐ источники и версии материалов учтены;
- ☐ семейные материалы не выставляются без согласия.

3.3. Правило «действие важнее оформления»

Красивый стенд сам по себе не является развивающей средой. Критерий качества — ребенок может взять материал, выбрать действие, задать вопрос, сравнить, построить, сыграть роль или создать собственный продукт.

4. Правила работы с трансформируемым игровым полем

4.1. Функция поля

Игровое поле организует маршрут живой истории и связывает отдельные модули проекта в единую игровую систему. Оно не должно превращаться в линейную викторину на проверку знаний.

4.2. Базовый алгоритм игровой сессии

1. Подготовить 1 тему и карточки подходящего уровня.
2. Обозначить игровую легенду или задачу.
3. Дать ребенку/команде сделать первый выбор.
4. На каждом шаге предлагать действие: найти, сравнить, показать, построить, сыграть, исследовать.
5. Использовать исторический факт только там, где он помогает продолжить игру.
6. Завершить сессию детским продуктом или короткой рефлексией.
7. Зафиксировать наблюдение педагога без оценивания ребенка.

4.3. Варианты использования

Формат	Длительность	Участники	Когда использовать
микросессия	7–12 минут	1–4 ребенка	свободная деятельность, центр игры
групповая сессия	15–30 минут	подгруппа	плановая игровая практика
семейная сессия	15–40 минут	ребенок + взрослый	домашнее задание/чемоданчик
музейный маршрут	20–40 минут	подгруппа/семья	мини-музей или партнерская площадка
квест	20–45 минут	команда	краеведение, событие проекта

4.4. Что запрещает методика

- гонку по клеткам ради победы;
- вопросы на запоминание дат как основной механизм;
- штрафы за неправильный ответ;
- публичное ранжирование детей;
- обязательное раскрытие личной семейной информации.

5. Возрастная матрица и подбор карточек

Возрастная матрица помогает педагогу сохранить общий смысл темы, меняя тип действия, объем речи, сложность источника и степень самостоятельности.

5.1. Алгоритм подбора карточки

1. Определить смысловой этап маршрута: семья / память / малая Родина / Россия / будущее.
2. Определить возрастной уровень.
3. Выбрать ведущий тип действия: узнать, сравнить, исследовать, создать.
4. Проверить, нужна ли личная семейная информация; при необходимости подготовить нейтральную альтернативу.
5. Проверить достоверность текста и изображения.
6. Предусмотреть итоговый продукт или действие.

5.2. Матрица усложнения одного сюжета

Тема	4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
Старая фотография	найти знакомое/необычное	сравнить «раньше — сейчас»	выдвинуть версию о времени и проверить по признакам
Мой город	узнать объект	найти на карте и назвать назначение	проложить маршрут, сравнить изменения
Семейный предмет	описать признаки	предположить назначение	построить и обосновать версию происхождения/использования
Россия	узнать символ/образ	соотнести символ и контекст	объяснить связь и создать собственный маршрут/продукт

5.3. Проверка карточки перед использованием

- ☐ одно основное действие, а не несколько скрытых учебных задач;
- ☐ инструкция понятна ребенку;
- ☐ нет оценочных формулировок «знаешь/не знаешь»;
- ☐ источник изображения/факта проверен;
- ☐ нет чувствительных семейных данных без согласия;
- ☐ карточка ведет к действию или продукту.

6. Специальные поля и игровые действия

Специальные поля нужны для смены способа действия и повышения вариативности маршрута. Их нельзя использовать как декоративные «бонусы» без методического смысла.

Тип поля	Игровое действие	Методический смысл	Пример
«Машина времени»	сравнить два времени	формирование временных представлений	какой предмет был раньше и чем заменен сейчас?
«Покажи без слов»	жест/пантомима	телесное проживание культурного действия	покажи профессию или бытовое действие
«Создай»	рисунок/макет/конструкция	продуктивное действие	построй улицу будущего
«Исторический детектив»	собрать признаки и версию	исследовательское мышление	чей это предмет и как им пользовались?
«Семейная память»	вопрос/рассказ/альтернатива	межпоколенческая связь	выбери семейную или нейтральную историю
«Мой Королёв»	карта/маршрут	краеведение	найди объект и проложи путь

6.1. Правило вариативности

Педагог может заменять содержание задания, но сохраняет тип действия и смысл поля. Это позволяет адаптировать поле к другой территории при тиражировании модели.

7. Модуль «Играем в историю»: 12 видов игровой деятельности

Вид	Примеры	Педагогический акцент
1. Настольно-печатные	лото, пары, последовательности	короткая повторяемая игра
2. Сюжетно-ролевые	музей, архив, мастерская, путешествие	социальная роль и совместный замысел
3. Драматизации	мини-сценки, импровизации	образ, речь, жест
4. Реконструкции	моделирование пространства/предмета	сравнение прошлого и настоящего
5. Игры с предметами	семейные/музейные объекты и копии	наблюдение и гипотеза
6. Квесты	маршрут, подсказки, поиск	исследовательская мотивация
7. Подвижные исторические	эстафеты, станции, народные игры	движение и командное действие
8. Конструктивные	город, изба, космодром, будущее	пространственное моделирование
9. Режиссерские	мини-фигуры, макеты, сюжет	самостоятельное сюжетосложение
10. Исследовательские	сравнение источников, проверка версии	познавательная инициатива
11. Музейные	экспонат, этикетка, экскурсия	работа с культурным предметом
12. Семейные	интервью, прогулка, домашняя игра	связь детского сада и семьи

7.1. Как выбрать форму

Форма выбирается не по принципу «что сегодня еще не проводили», а по тому, какое действие нужно ребенку: сравнить, представить, построить, рассказать, исследовать, двигаться или взаимодействовать с семьей.

7.2. Комбинированный маршрут

Одна тема может проходить через несколько форм: предметная игра → квест → конструктивная модель → мини-экскурсия. Важно не количество форм, а сохранение единой смысловой линии.

8. Работа с семейной памятью и этические правила

Семейная память — важный ресурс проекта, но она всегда используется добровольно. Педагог обязан обеспечить право семьи не предоставлять личные фотографии, документы, имена, сведения о родственниках и другие чувствительные материалы.

8.1. Этические принципы

- добровольность участия;
- нейтральная альтернатива любому личному заданию;
- минимизация персональных данных;
- отсутствие публичной оценки «богатства» семейной истории;
- запрет на домысливание фактов о семье;
- согласование публикации фото/видео и семейных материалов;
- бережное обращение с темами утраты, разлуки, военной и травматической памяти.

8.2. Формула безопасного вопроса

Вместо «Расскажи всем про прадедушку» → «Ты можешь рассказать семейную историю, а можешь выбрать готовую историю или музейный предмет и исследовать его».

8.3. Что не хранить в проектном архиве без необходимости

- копии документов с лишними персональными данными;
- полные даты рождения и адреса родственников;
- медицинские или иные чувствительные сведения;
- семейные материалы без понятного правового основания и согласия.

9. Краеведческий модуль «Мой Королёв»

Краеведческий модуль связывает личную и семейную историю с историей родного города. Основной принцип — «увидеть историю рядом»: знакомый дом, улица, профессия, памятное место, космическая тема, музейный объект.

9.1. Тематические линии

- «Мой дом и моя улица»;
- «Город космоса»;
- «Сокровища Королёва»;
- «Профессии моей семьи и города»;
- «Королёв будущего».

9.2. Алгоритм краеведческого задания

1. Выбрать знакомый ребенку объект.
2. Дать наглядную опору: фото, карта, макет, предмет.
3. Предложить действие: найти, сравнить, проложить маршрут, построить.
4. Добавить вопрос «что изменилось / почему это важно / что будет дальше?».
5. Создать детский продукт.
6. При использовании внешних музейных материалов проверить условия использования и источник.

9.3. Тиражирование в другом городе

При передаче модели другой ДОО модуль «Мой Королёв» заменяется локальным краеведческим модулем при сохранении механики: дом/улица → город → люди/профессии → культурные объекты → город будущего.

10. Музейные практики и мини-музей

Мини-музей рассматривается как открытая игровая среда, а не как витрина, которую ребенок может только рассматривать. Базовые зоны: «Семейная память», «Мой Королёв», «Россия», «Будущее», «Интерактив», «Музейная мастерская».

Зона	Материалы	Действие ребенка
Семейная память	фото, письма, копии, безопасные предметы	узнать, спросить, сравнить, рассказать
Мой Королёв	карта, фото, макеты, космическая тема	найти, сопоставить, проложить маршрут
Россия	карта, символы, промыслы, книги	узнать, объединить, объяснить
Будущее	детские идеи и модели	придумать, построить, представить
Интерактив	карточки, лупы, квесты	исследовать, выполнить, проверить
Мастерская	материалы для творчества	создать экспонат, этикетку, макет

10.1. Мини-экскурсия ребенка

- выбрать 1–3 объекта;
- сформулировать короткий рассказ своими словами;
- показать действие или вопрос посетителю;
- не требовать заученного текста;
- поддержать право ребенка сказать «не знаю, давайте проверим».

11. «Семейный игровой чемоданчик»

«Семейный игровой чемоданчик» соединяет детский сад и дом общим маршрутом. Его задача — не «домашнее задание», а совместное действие ребенка и взрослого.

11.1. Состав

- возрастные карточки 4–5, 5–6, 6–7 лет;
- семейная мини-игра;
- маршрут или задание по городу;
- безопасные мини-артефакты/копии;
- памятка для родителей;
- лист семейных открытий;
- QR-материалы при наличии.

11.2. Цикл использования

1. Педагог выдает чемоданчик и кратко объясняет выбор заданий.
2. Семья выбирает одно или несколько действий.
3. Ребенок и взрослый играют/исследуют.
4. Фиксируется одно открытие или впечатление.
5. Чемоданчик возвращается в группу.
6. Проводится короткий добровольный обмен впечатлениями без сравнения семей.

11.3. Критерий качества семейного задания

Его можно выполнить без специальных знаний, дорогих материалов, длительной подготовки и раскрытия личных данных.

12. Мониторинг без тестирования детей

Мониторинг проводится как педагогическое наблюдение в естественной игровой и продуктивной деятельности. Он оценивает не «знания по истории», а динамику интереса, понимания связей «раньше — сейчас» и самостоятельности действия.

12.1. Шкала 1–3

Уровень	Описание
1	показатель проявляется с помощью взрослого
2	проявляется самостоятельно в знакомой ситуации
3	ребенок переносит способ действия в новую игровую ситуацию

12.2. Основные показатели

Объект	Показатель	Инструмент	Ориентир
Дети	интерес; «раньше — сейчас»; самостоятельность	карта наблюдения, детский продукт	≥70% детей: положительная динамика по 2 из 3 показателей
Семьи	участие в совместных практиках	журнал, анонимная анкета	≥60% семей
Педагоги	самостоятельное применение модели	экспертный лист, чек-лист	≥80% педагогов
Партнерская ДОО	воспроизводимость ядра	чек-лист, самостоятельная сессия, отзыв	проводит ядро без постоянного участия авторов

12.3. Запрещенные интерпретации

- не использовать шкалу для рейтинга детей;
- не публиковать индивидуальные баллы;
- не делать выводы о способностях ребенка по одной ситуации;
- не превращать наблюдение в опрос или контрольное занятие.

13. Риски и способы предупреждения

Риск	Признак	Профилактика	Действие
Школяризация	педагог говорит больше, чем действует ребенок	«действие вместо опроса», экспертиза карточек	переработать и повторно апробировать
Недостоверность	расхождение с проверенным источником	паспорт источника, экспертная проверка	остановить использование и исправить
Низкое участие семей	участие ниже ориентира	добровольность, гибкие форматы	предложить нейтральные/короткие альтернативы
Недоступность партнера	мероприятие отменено/соглашение не оформлено	внутренний вариант, резерв	заменить практикой или перенести
Невоспроизводимость	партнер не проводит ядро самостоятельно	руководство, мастер-класс, чек-лист	уточнить инструкцию и повторить апробацию
Персональные данные	избыточная фиксация личной информации	минимизация и согласия	удалить лишние данные, скорректировать процедуру

13.1. Педагогический стоп-лист

- обязательное публичное выступление ребенка о семье;
- выдуманные «исторические факты» ради красивого сюжета;
- использование музейных изображений без проверки прав/источника;
- соревнование на скорость как критерий успеха;
- обучение ради отчета без детского действия.

14. Апробация и фиксация доказательств

Руководство должно объяснять педагогу, что считать доказательством реализации: не только фотографии мероприятий, а связку «план → проведенная практика → наблюдение/продукт → анализ → корректировка».

14.1. Минимальный доказательный пакет игровой сессии

- код/название материала и версия;
- дата, возраст, формат;
- сценарий или карточка;
- обезличенная карта наблюдения;
- пример детского продукта (если допустимо);
- краткая педагогическая рефлексия;
- при фото/видео — наличие правового основания;
- решение: оставить / скорректировать / повторно апробировать.

14.2. Статусы материала

Статус	Смысл
Планируется	материал заявлен, но еще не создан
В разработке	есть рабочая версия
На апробации	используется и собирается обратная связь
Проверено	замечания учтены, материал подтвержден
Архивировано	версия сохранена, но не используется как актуальная

14.3. Правило достоверности заявки

Письмо-запрос не равно подтвержденному партнерству; планируемая экспертиза не описывается как проведенная; внешнее финансирование не указывается как обеспеченное без подтверждающего документа.

15. Передача модели другой ДОО

Методическое руководство считается качественным, если другая ДОО может воспроизвести обязательное ядро без постоянного сопровождения авторов. Передача строится по принципу «от знакомства к самостоятельной практике».

15.1. Этапы передачи

1. Вводное знакомство с идеей и обязательным ядром.
2. Мастер-класс по игровому полю и возрастным карточкам.
3. Передача электронного комплекта и печатных шаблонов.
4. Открытая практика/стажировочный день.
5. Самостоятельная игровая сессия в партнерской ДОО.
6. Заполнение чек-листа воспроизводимости и обратной связи.
7. Консультация и корректировка.
8. Письменный отзыв о самостоятельном внедрении.

15.2. Три уровня внедрения

Уровень	Состав
Обязательное ядро	модель + игровое поле + возрастные карточки + мониторинг
Расширенный пакет	ядро + семейный и краеведческий модули
Полный пакет	расширенный пакет + мини-музей + квесты + стажировка + сопровождение

15.3. Чек-лист воспроизводимости

- ☐ педагог может провести сессию без автора проекта;
- ☐ сохраняется игровая, а не учебно-опросная логика;
- ☐ используется возрастная адаптация;
- ☐ соблюдаются этические правила;
- ☐ мониторинг проводится без тестов;
- ☐ локальный краеведческий модуль адаптирован без потери механики;
- ☐ материалы и версии фиксируются.

16. Комплект приложений к методическому руководству

В конце руководства размещается рабочий комплект, который педагог может распечатать или использовать в электронной форме. Он должен минимизировать необходимость «додумывать» процедуру самостоятельно.

Код	Форма	Назначение
A1	Чек-лист готовности педагога к игровой сессии	готовый шаблон для практического применения
A2	Чек-лист готовности среды	готовый шаблон для практического применения
A3	Карта наблюдения ребенка	готовый шаблон для практического применения
A4	Обезличенная групповая сводка	готовый шаблон для практического применения
A5	Экспертный лист качества карточки	готовый шаблон для практического применения
A6	Паспорт историко-культурного источника	готовый шаблон для практического применения
A7	Карта семейного задания	готовый шаблон для практического применения
A8	Лист семейных открытий	готовый шаблон для практического применения
A9	Маршрутный лист квеста	готовый шаблон для практического применения
A10	Лист мини-экскурсовода	готовый шаблон для практического применения
A11	Реестр версий материалов	готовый шаблон для практического применения
A12	Карта риска/инцидента	готовый шаблон для практического применения
A13	Лист апробации игровой сессии	готовый шаблон для практического применения
A14	Чек-лист воспроизводимости партнерской ДОО	готовый шаблон для практического применения
A15	Форма обратной связи педагога	готовый шаблон для практического применения

Готовые формы для включения в руководство

Форма А1. Чек-лист готовности педагога к игровой сессии

Проверка	Да	Нужно доработать	Комментарий
☐ Определена тема и смысловой этап маршрута.	☐	☐	
☐ Выбран возрастной уровень.	☐	☐	
☐ Карточки и источники проверены.	☐	☐	
☐ Есть не менее одного активного действия ребенка.	☐	☐	
☐ Подготовлена нейтральная альтернатива личному семейному заданию.	☐	☐	
☐ Продумана безопасная организация пространства.	☐	☐	
☐ Понятно, какой детский продукт/итог ожидается.	☐	☐	
☐ Подготовлена карта наблюдения.	☐	☐	

Форма А2. Карта проектирования игровой сессии

Поле	Заполнение
Дата / группа / возраст	
Тема	
Этап маршрута	семья / память / малая Родина / Россия / будущее
Игровая легенда	
Вид игровой деятельности	
Основное действие ребенка	
Материалы / источники	
Возрастная адаптация	
Нейтральная альтернатива	
Итоговый продукт	
Что наблюдаем	интерес / «раньше — сейчас» / самостоятельность
Решение после сессии	оставить / скорректировать / повторно апробировать

Форма А3. Экспертный лист качества карточки

Критерий	Да	Частично	Нет	Комментарий
действие ребенка первично	☐	☐	☐	
инструкция понятна возрасту	☐	☐	☐	
нет школьного опроса	☐	☐	☐	
факт/изображение проверены	☐	☐	☐	
есть вариативность ответа/действия	☐	☐	☐	
этика семейной памяти соблюдена	☐	☐	☐	
результат можно наблюдать	☐	☐	☐	
карточка связана с маршрутом модели	☐	☐	☐	

Форма А4. Паспорт историко-культурного источника

Поле	Содержание
Код источника	
Тип	книга / музейный материал / официальный сайт / фото / семейный источник / другое
Название / описание	
Автор / организация	
Год / дата доступа	
Где используется	
Проверка достоверности	кто и когда проверил
Права на использование	
Ограничения	
Версия материала проекта	

Форма А5. Лист апробации игровой сессии

Показатель	Фиксация
Код сессии / версия	
Дата / возраст	
Что сработало	
Где ребенку требовалась помощь	
Какие вопросы возникли	
Были ли этические/организационные риски	
Какие изменения нужны	
Решение	оставить / изменить / повторить
Ответственный / дата	

Форма А6. Чек-лист воспроизводимости в другой ДОО

Проверка	Да	Частично	Нет	Комментарий
Организация понимает обязательное ядро модели.	☐	☐	☐	
Педагог самостоятельно готовит сессию.	☐	☐	☐	
Возрастная адаптация соблюдается.	☐	☐	☐	
Игровое действие преобладает над объяснением.	☐	☐	☐	
Этические правила семейной памяти соблюдаются.	☐	☐	☐	
Краеведческий модуль адаптирован к своей территории.	☐	☐	☐	
Мониторинг проводится без тестирования и рейтингов.	☐	☐	☐	
Материалы и версии фиксируются.	☐	☐	☐	
Партнер может провести повторную сессию без автора проекта.	☐	☐	☐	

Форма А7. Обратная связь педагога

Вопрос	Ответ
Что было наиболее понятно в руководстве?	
Что пришлось уточнять дополнительно?	
Какой раздел использовался чаще всего?	
Какие формы оказались лишними/недостаточными?	
Удалось ли провести сессию самостоятельно?	да / частично / нет
Какие изменения предлагаются?	

Карта использования методического руководства педагогом

Ситуация	Куда обратиться	Результат
Нужно начать работу с моделью	разделы 1–3	понимание идеи и готовая среда
Нужно провести игру по полю	разделы 4–6 + А1–А3	сценарий сессии и проверенная карточка
Нужна другая игровая форма	раздел 7	выбор одной из 12 форм
Работа с семейными материалами	раздел 8 + А4	этичная и безопасная практика
Нужен городской маршрут	раздел 9	краеведческое задание
Нужна музейная практика	раздел 10	игровая работа с экспонатом
Нужно подключить семью	раздел 11	семейное совместное действие
Нужно увидеть результат	раздел 12	карта наблюдения и сводка
Возникла проблема	раздел 13	алгоритм предупреждения/реакции
Нужно подтвердить апробацию	раздел 14 + А5	доказательный пакет
Нужно передать модель	раздел 15 + А6	самостоятельное внедрение другой ДОО

Минимальный алгоритм педагога: 10 шагов

1. Выбрать тему и этап маршрута.
2. Определить возрастной уровень.
3. Подобрать игровую форму.
4. Проверить источники и материалы.
5. Подготовить действие и пространство.
6. Провести сессию без школьного опроса.
7. Дать ребенку создать/показать результат.
8. Зафиксировать наблюдение.
9. Сделать короткий самоанализ.
10. При необходимости скорректировать материал и версию.

Критерии качества будущего методического руководства

Критерий	Признак выполнения
Практичность	по каждому разделу есть алгоритм, пример, чек-лист или форма
Возрастосообразность	отдельно показана адаптация 4–5, 5–6 и 6–7 лет
Игровая направленность	действие ребенка важнее объяснения взрослого
Этическая корректность	семейная память добровольна, есть нейтральные альтернативы
Достоверность	описана проверка источников и версий
Измеримость	мониторинг дает сопоставимую динамику без тестов
Воспроизводимость	другая ДОО может провести ядро самостоятельно
Тиражируемость	локальное содержание можно заменить без потери механики
Доказательность	каждый этап связан с проверяемыми подтверждениями
Безопасность	учтены персональные данные, физическая и эмоциональная безопасность

Итоговый критерий

Методическое руководство готово к тиражированию, если педагог, который ранее не участвовал в проекте, после изучения руководства способен самостоятельно подготовить и провести игровую сессию, корректно наблюдать результат, соблюдать этические правила и объяснить, как адаптировать модель к своей территории.

Связь методического руководства с приложениями проекта

Раздел/инструмент	Источник в пакете проекта	Как используется
Игровое поле и правила	Приложение 2	как развернутый методический материал и набор форм
Возрастная матрица	Приложение 3	как развернутый методический материал и набор форм
Тематические колоды	Приложение 4	как развернутый методический материал и набор форм
Специальные поля	Приложение 5	как развернутый методический материал и набор форм
12 видов игровой деятельности	Приложение 6	как развернутый методический материал и набор форм
Семейный игровой чемоданчик	Приложение 7	как развернутый методический материал и набор форм
Мини-музей	Приложение 8	как развернутый методический материал и набор форм
Мой Королёв	Приложение 9	как развернутый методический материал и набор форм
Квесты «раньше — сейчас»	Приложение 10	как развернутый методический материал и набор форм
Мониторинг	Приложение 11	как развернутый методический материал и набор форм
Карта рисков	Приложение 12	как развернутый методический материал и набор форм
Ресурсное обеспечение	Приложение 13	как развернутый методический материал и набор форм
Наставничество	Приложения 14–15	как развернутый методический материал и набор форм
Реестр доказательств	Приложение 16	как развернутый методический материал и набор форм

Принцип недублирования

Методическое руководство не должно механически копировать приложения целиком. Оно объясняет педагогу, когда и как использовать каждый инструмент, а приложения содержат развернутые материалы, формы и образцы. Это снижает объем основного текста и делает систему удобной для практической работы.

Финальный чек-лист готовности методического руководства

№	Проверка	Отметка	Комментарий
1	Все 16 структурных разделов присутствуют.	☐	
2	Есть краткая навигация «если вам нужно...».	☐	
3	Термины используются единообразно во всех приложениях.	☐	
4	Возрастные уровни 4–5, 5–6 и 6–7 лет не противоречат возрастной матрице.	☐	
5	12 видов игровой деятельности названы одинаково.	☐	
6	Показатели мониторинга совпадают с Приложением 11.	☐	
7	Риски и меры согласованы с Приложением 12.	☐	
8	Роли команды и ресурсы согласованы с Приложением 13.	☐	
9	Правила семейной памяти и персональных данных единообразны.	☐	
10	Все упоминания внешних партнеров имеют корректный фактический статус.	☐	
11	Планируемые разработки не представлены как уже завершённые.	☐	
12	Есть версия документа и дата актуализации.	☐	
13	Формы пригодны для печати и электронного заполнения.	☐	
14	Другая ДОО может воспроизвести обязательное ядро по руководству.	☐	

Заключение

Структура методического руководства объединяет все разработанные продукты проекта «Россия начинается с семьи» в единый педагогический алгоритм. Ее задача — обеспечить сохранение замысла модели при практическом использовании, апробации и передаче опыта: от семейной памяти и знакомого пространства ребенка — к пониманию малой Родины, России и собственному образу будущего.

Главный методический ориентир: не рассказать ребенку историю вместо него, а создать условия, в которых он сможет прожить ее в игре, исследовании, семейном и культурном взаимодействии.

Приложение 17 является структурной основой для подготовки полного методического руководства проекта в итоговой редакции 2029 года.