

Модели организации лагерной смены



Кандидат педагогических наук,
доцент, зав. каф. педагогики
САФУ им. М.В.Ломоносова

ЩЕКИНА
СВЕТЛАНА
СТАНИСЛАВОВНА

О.С. Газман отдых детей делил на две части - «сбор» и «дачу»:

- «Дача»: солнце, небо, речка, лес, если повезет, тои море, и горы. Характерны легкий настрой(но не легкомыслие) взрослых, отсутствие с их стороны нажима на детей, разнообразие форм досуга. Множество кружков, секций, хорошая погода, наконец.
- На «сборе» главное – дело! Сбор предполагает динамику и плотность КТД в короткий отрезок времени, взрыв, нравственный сдвиг в сознании ребят, их активную позицию. В период сбора не отдохнешь, не побездельничаешь – слишком велик накал дел и, следовательно, напряжения.
- Когда из школьной жизни было изгнано воспитание, это коснулось и лагерей, превратив их только в «дачу»

Примеры типов лагеря в соответствии с уровнем целеполагания:

Уровень целеполагания	Тип лагеря	Пример
1. обеспечение первичных физиологических потребностей (питание, сон, медицинская помощь, туалет) и нахождение детей в определенном месте определенное время под контролем взрослых	камера хранения	пришкольный городской лагерь
2. к целям первого уровня добавляется приучение к исполнению определенных бытовых действий в условиях лагеря (подъем, умывание и т.д.)	дом отдыха	стационарный загородный лагерь
3. освоение конкретного перечня новых знаний, умений и навыков в ходе лагеря	образовательный центр	профильный лагерь «Юный художник» и т.п.
4. ориентация на определенную роль в реальной жизни и закрепление определенной модели межличностного общения в системе координат ребенок — ребенок и ребенок — взрослый	тренинговый центр	военно — полевые сборы
5. влияние на мировоззренческую позицию	центр подготовки	лагеря общественных, религиозных, политических объединений с выработанной

Что такое детский лагерь?

Под лагерем всегда понимается
некоторая система,
обеспечивающая для его
участников специфический образ
жизни, отличающийся от
обыденного

Сегодня:

- Смена школьного и домашнего образа жизни на альтернативный – лагерный образ с богатым фондом **событийной деятельности**, которая способна сформировать у ребят фонд счастливых воспоминаний
- Образ жизни в лагере должен быть связан с **Удачей, Успехом, Приключением, Равенством, Выбором, Свободой, Риском**

Построение смены в лагере:

- 1. Традиционный** – набор всевозможных дел, старающихся удовлетворить разнообразные запросы детей и не связанных между собой никакой логичной нитью. (Привычный план – сетка работы лагеря на смену)

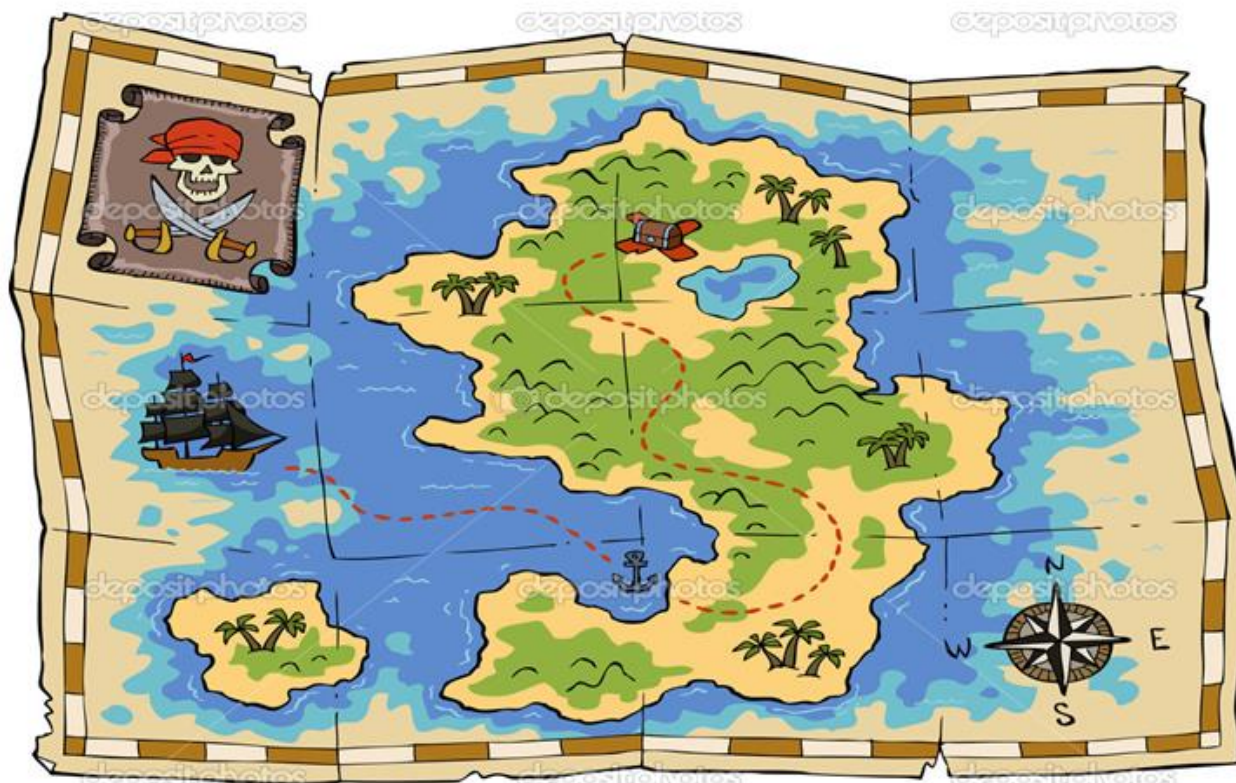
- **Традиционный план-сетка** лагеря на смену использовался в нашей стране более 70 лет – сегодня уже устаревший вариант, не особенно привлекательный для современных детей, да и творческих педагогов.
- Но и у такого способа организации жизни детей есть свои определенные преимущества: это наиболее легкий для вожатых способ проживания смены, не требующий особого интеллектуального и творческого напряжения педагогов, особенно, если предварительная подготовка вожатых к работе в детском центре не очень глубокая.
- При большой заинтересованности педколлектива и его желании сделать смену для детей привлекательной, такой вариант тоже может быть достаточно интересен детям.

ЛЕТНИЙ ОТДЫХ 2015

Детский оздоровительный лагерь "Искра"

1 смена

«В поисках приключений»



Летние приключения начинаются

1 сезон

Добро пожаловать!



Приключения начинаются!
Знакомство с островом:
Экскурсия по лагерю.

С песней в дорогу!!!

Подготовка к открытию лагеря



«С песней и дорога веселее!»

**Открытие летнего
отдыха**



Открытие летнего отдыха
«В поисках приключений»

**По неизведанным
дорожкам**



Приключенческий квест по станциям
Конкурс военной песни. К 70ти летию победы.

**Бал – маскарад
«Пиратская
вечеринка»**



Последний герой



Спортивный день

Борьба племен



STARteen

**Сюрпризы нашего
острова**



Заккрытие сезона



Вожатский концерт
Разгадка тайны таинственного
острова!

Отъезд



поселить на
порт!



я по лагерю.

**Большая межзвездная
вечеринка.**

Подготовка к открытию лагеря



«Все планеты в гости к нам!»

**Открытие 2 сезона
«Истина где – то
рядом!»**



Открытие летнего отдыха

**Автостопом по
галактике**



*Приключенческий квест по
станциям*

**«Космические
рейнджеры»**



**и сильная
планета.**



ивный день

5 элемент



**Покорители
Вселенной**



Заккрытие сезона



Вожатский концерт

Приземление



Морская феерия

4 сезон

Полный вперед!!!



По следам Синдбада – морехода.
Экскурсия по лагерю.

Свистать всех наверх!



Подготовка к открытию лагеря

**Открытие 4 сезона
«Полный вперед!»**



Открытие сезона

**В поисках сокровищ
капитана Флинта**



Приключенческий квест по станциям

День Непт



**Бермудский
треугольник**



День наоборот

**Огонь, вода и медные
трубы**



С корабля на бал!



Творческий вечер

На всех парусах!!!



Вожатский концерт

Здравствуй, б



Содержание смены в лагере:

2. Вариант не стандартный, отменяющий традиционную структуру организации жизни детей в лагере, но дающий педагогам возможность углубленного изучения и развития личности ребенка, **нацеленный в большей степени на индивидуальную работу с детьми**. Пример такого подхода можно найти у кандидата педагогических наук Бедерхановой Веры Петровны в книге “Летняя деревня”.

Вариант “детской летней деревни”:

- Все приезжающие в лагерь дети объединяются не в традиционные отряды, а в самостоятельные “семьи”, при этом вся работа семей строится не на массовых мероприятиях и жесткой структуре выборных органов детского самоуправления, а на индивидуальной работе с детьми.
- Главная цель - самопознание, самоопределение, самореализация детей. Основная проблема, которую решают педагоги лагеря – это научить детей понимать свободу – свободу от ... и свободу для... Для этого в лагере организуется огромное количество клубов, студий, секций и прочих детских творческих объединений.
- Плюс к этому специальная подготовка вожатых к работе давала им возможность в течение всей смены проводить постоянно индивидуальные занятия с детьми, способствующие личностному росту детей, развитию их разнообразных навыков и способностей. **Подробнее об этом весьма удачном эксперименте можно прочитать в книге Бедерхановой В.П. “Летняя деревня”.**

Содержание смены в лагере:

3. Вариант Российского детского центра “Орленок” (**так называемая работа “холлов”**): большие детские творческие объединения в 80-100 человек, объединенные рамками совместного проживания в одном холле корпуса дружины “Стремительная” и 5-6 вожатыми, организующими работу с этими подростками).

- Организация жизни детей в лагере по принципу больших творческих объединений. Этот вариант несколько лет отрабатывался в Российском детском центре “Орленок” в дружине “Стремительная”. Система размещения детей в корпусе дружины устроена таким образом, что в одном холле размещены несколько детских комнат, вмещающих до 80 человек. Общность территории проживания нескольких привычных отрядов привела вожатых к необходимости объединения педагогических усилий и совместной деятельности большой группы детей и педагогов. В результате родились интереснейшие формы организации жизни подростков в лагере. Суть такого варианта заключалась в следующем.
- С группой детей (до 80 человек) работают сразу 5-6 вожатых. Выбирается определенный сюжет смены (по принципу сюжетно-ролевой игры), который проигрывается всеми участниками в течение определенного периода. Тематика выбранных игр может меняться несколько раз в смену, в зависимости от интересов детей и педагогических устремлений вожатых..

Содержание смены в лагере:

4. Детские профильные лагеря, где собираются дети и педагоги по принципу совместного профессионального увлечения (например, компьютерные, спортивные, художественные и т.д.).

Программы с преобладанием физического развития

- Спортивно-оздоровительные
- Оборонно-спортивные
- Туристические
- Экстремальные(осваивают дайвинг, скалолазание и др.)

Программы с преобладанием интеллектуального развития

- Языковые
- Гуманитарные: социологические, культурологические, литературные
- Правовые (юридическая подготовка)
- Краеведческие, археологические
- Естественно-научные (экспедиции, исследования по географии, астрономии, геологии и т.п.)
- Эколого-биологические
- Физико-математические
- Компьютерные
- Абитуриентские

Программы творческого развития

- Музыкальная подготовка
- Танцевальная подготовка
- Цирковое и театральное искусство
- Киноискусство
- Журналистика
- Ролевые игры

Программы с преобладанием социально-психологического развития

- Общественно-политические (обычно их организуют полит. и обществ. организации для пополнения своих рядов и пропаганды идей)
- Школы лидерства
- Психологические
- Религиозные, паломнические
- Воспитательные, психолого-педагогические программы для трудных подростков
- Масс-медийные проекты, моделирующие проблемы, освещаемые на ТВ или в прессе

Конкурсные программы

Предполагают проведение всевозможных конкурсов, фестивалей и конференций.

Программа обычно включает подготовительные занятия, мастер-классы и сами конкурсы

Программы профессиональной подготовки и труда

- Технические: лагеря юных техников, автомобилистов, инспекторов движения
- Экономические: бизнес-тренинги, лагеря молодых менеджеров
- Традиционные: народные промыслы, рукоделие, домоводство
- Природоохранные: с практической работой по мониторингу, защите, очистке, восстановлению природных объектов
- Противопожарные
- Морские
- Трудовые лагеря
- Обучающие курсы на базе лагеря

Оздоровительные программы

- Санаторно-оздоровительные
- Психотерапевтические
- Реабилитационные – физическая и психологическая реабилитация - для детей, перенесших стресс
- Специальные – для детей с ограниченными возможностями, страдающими зависимостями и т.п.



Правительство Санкт-Петербурга
Комитет по образованию

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
"Детский оздоровительно-образовательный туристский центр Санкт-Петербурга

"БАЛТИЙСКИЙ БЕРЕГ"



Содержание смены в лагере:

5. Сюжетно-ролевая игра, основанная на конкретной тематике, объединяющая в себе различные направления деятельности и дающая детям возможность проявления всяческих способностей и талантов.

Варианты реализации программы «Все́му учит море»

- **Развивающая программа** на базе санаторно-оздоровительного лагеря. Профильные занятия дополняют оздоровительную программу. Цель: просвещение и воспитание
- **Научная экспедиция.** Цель – учебная карьера, профориентация. Задачи – обучение методикам проведения научно-исследовательской работы, публикация результатов исследования
- **Творческая экспедиция.** Цель – творческое развитие. Задачи – видео- и фотосъемка, рисование, художественное описание, репортаж
- **Профильная смена** с углубленным изучением экологии и биологии. Программа занимает основное время. Может объединять все вышеперечисленные цели и задачи

МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

- Сюжетно-ролевая модель
 - Имитационная модель
 - Модель деловой игры
 - Коммуникативная модель
 - Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - проект - упражнение
- (Ю.Кудинов, «Народно образование, 1999, №5*



Пример: «Три волшебных острова»

Участники игры становятся жителями «Земли Лукоморье». Игра рассчитана на 21 день, в течение которых происходит исследование трех волшебных островов:

Острова знаний, Острова состязаний и игр и Острова дружбы.

Игровая модель включает *три периода*:

1. *Организационный* (или *предыгровой*) период характеризуется запуском игрового сюжета.

Основные результаты этого периода:

Определение творческих планов групп;

Выявление лидеров и включение их в работу по развитию сюжета игры, корректировка проекта в зависимости от ситуации (интересов, возможностей, проблем) ее участников;

Выбор ролей и видов деятельности, формирование экспедиции для исследования островов.

2. *Основной* (или *собственно игровой*) период характеризуется испытаниями для групп и смельчаков-одиночек, которые включают:

Пример: «Три волшебных острова»

Испытания на Острове знаний:

- А) занятия в «Школе здоровья»;
- Б) интеллектуальные состязания (викторины, конкурсы, кроссворды и т.д.);
- В) ключевое испытание – «Олимпиада грамотеев, умников, знатоков», ритуал награждения победителей, открытие Доски претендентов на присвоение звания «Кавалер ордена Дружбы».

Испытания на Острове состязаний и игр:

- А) спортивные состязания (открытие Малой Олимпиады), эстафеты;
- Б) русские народные и дворовые игры;
- В) походы и экспедиции;
- Г) ключевое испытание – День рекордов, финальные игры, ритуал награждения победителей, демонстрация достижений.

Испытание на Острове дружбы:

- А) совместные дела различных групп участников игры;
- Б) товарищеские встречи с соседними лагерями;
- В) встречи по обмену опытом, День открытых дверей;
- Г) ключевое испытание – «Праздник, который придумали мы!», бал «Ты и я», демонстрация достижений, вручение ордена Дружбы, итоговый концерт.

Идеи сюжетно-ролевых игр:

- 1. Морское плавание:** корабли с командами, матросы, капитаны, море, якорь и т.д.
- 2. Детский городок:** мэрия города, улицы, жители, предприятия, городская валюта и т.д.
- 3. Сказочное царство:** царь, царица, свита, сказочные герои и т.д.
- 4. Акционерное общество:** акционеры, акции, биржи, совет, совет директоров и т.д.
- 5. Космический полет:** галактики, планеты, планеты, космические корабли, космонавты и т.д.
- 6. Индейское племя:** вождь, вигвам, талисман, совет старейшин, амулет и т.д.
- 7. Детское телевидение:** телестанции, телепередачи, телеканалы, режиссер, продюсер и т.д.
- 8. Театральная смена:** театр, труппа, актеры, антракт и т.д.
- 9. Город мастеров:** мастера, мастерские, выставки и т.д.
- 10. Детский экспресс:** вагоны, пассажиры, поезда, рейс и т.д.

**Механизм реализации программы основан на
организации интерактивной
сюжетно-ролевой игры-квест
«Где живет Жар - птица»**

«Квест» (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений, один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей»), т.е. поиска, открытия и формирования ценностей общей культуры личности детей и подростков

Главная идея игры заключается в ЛЕГЕНДЕ хранителей традиций города Крылатых – вожатых:

- ❑ Прекрасная Птица с ослепительным оперением существовала с самого начала мира, погибая и возрождаясь в очищающем пламени на рубеже эпох. Сама она приносила себя в жертву, и каждый раз, вновь восставая из пепла, обращала свой взгляд за земные пределы, сквозь звезды. Птица знала, что было, что есть и что будет, и все же она хранила мир, в котором свила себе гнездо...
- ❑ Жила волшебная Птица далеко-далеко, на самом краю земли. Где точно, никто не знал. Одни говорили, что гнездо ее спрятано от людских глаз на вершине горы, другие – что свила его она среди бескрайней пустыни, в тридесятom «ином» государстве, совершенном и далеком от мирской суеты.
- ❑ Множество испытаний и опасностей подстерегали на пути тех, кто дерзнул отправиться на поиски, ибо любой путь к существу, хранящему в себе огонь первоначального творения, тернист и непредсказуем. Чтобы добраться до Птицы, надо было преодолеть **Дорогу Поиска, Поляну Единения, Долину Любви, мост через реку Изумления, Вершину Знания, Тропинку Разлуки**. И этот долгий путь можно было пытаться пройти по дорогам, стирая железные сапоги и сгрызая железные караваи, а можно было – в своем сердце, преодолевая и изменяя себя.
- ❑ Редко люди могли видеть прекрасную Птицу во всей ее красе. Чтобы случилось это, на земле должны были воцариться мир и согласие. Увидеть ее, преодолев множество испытаний, мог лишь отчаянный смельчак с чистыми помыслами, ведомый по жизни Мечтой. Недаром иногда называли Птицу -Жар-птицей, ведь жар, огонь – это и творчество, и творение, и «горение».
- ❑ Она была совершенным творением, и каждый, кто хотя бы издали видел ее, становился обладателем чудесного дара. Свет, окружавший Птицу, ложился и на человека, наделяя его тем, чего он больше всего хотел в своем сердце: талантами, умениями, счастьем. И вот уже человек, получивший дар от Птицы, сам нес на себе отблеск волшебного света.

Определена миссия игры - квеста: найти где живет Жар-птица

- ❑ Что бы найти Жар - птицу необходимо собрать, преодолев три ступени развития коллектива, Азбуку, каждая буква которой олицетворяет ключевую тему определенного дня смены.
- ❑ Буква – это символ, образ яркого явления, значимого события, имя личности, способствующей развитию Культуры, сохранению Экологии, формированию Здоровья.

*А- Аврора, Алтай; Б- Байкал, Барнаул; В- Волга, Вожатый;
Г- Гагарин, Галстук; Д- Дмитрий Донской, Дом; Е – Екатерина II, Ермак;
Ж- Жуков, Жар- Птица; З- Зерноуборочная машина, Золотухин;
И -Империя; К- Калашников, Л- Луноход, Леночный бор;
М- Минин и Пожарский, Мама; Н- Невский; О- Обь; П-Ползунов, Парус;
Р- Рокоссовский, Рождественский; С- Студенческие отряды; Т- Толстой,
Титов; У- Ушанка; Ф- Флаг, Факел; Х-Хохлома; Ц- Циалковский, Целина;
Ч- Чехов, Чарыш; Ш- Шукин; Щ- Щукин; Э- Эништейн, Эрмитаж;
Ю- ПарашЮт; Я- Россия*

План игры «Солнцеворот»

Организационный период - Дни открытий

- заезд, заполнение «Карты гостя», знакомство с правилами «Солнцеворота», презентация студий.
- начало работы игроклассов в студиях, начало Калейдоскопа конкурсов, игра-знакомство «Кто? Где? Когда?».
- работа игроклассов, творческие вечера вожатых студии, пресс-конференция вожатского отряда, подведение итогов Калейдоскопа конкурсов.
- работа игроклассов, фестиваль жанров в студиях.
- работа игроклассов, подготовка к итоговому занятию.
- итоговое занятие игроклассов, вручение знаков «Исследователь», программа «Стартинейджер».
- первый тематический день «Игро-кросс» (готовит первая студия).

Ключевые слова Дней открытий:

- «Зорька» - ежедневный вечерний сбор представителей объединений для обмена информацией и мнениями.
- Игроклассы - новые знакомые игры, первые призы и награды участников
- Дни открытий - знакомства, встречи друзей, поиск себя, узнаванием нового.
- Объединения - творческие коллективы личностей на все 24 дня смены.
- Студия - место жительства участников «Солнцеворота», где можно найти дело по душе: Первая Студия рада тем, кто увлечен творчеством и игрой; Вторая Студия научит полезному и доброму делу; Третья Студия встретит неугомонных и любознательных; Четвертая Студия поможет открыть свою Звезду.

План игры «Солнцеворот»

Основной период - Дни испытаний и изобретений

- выставка «Диво-94» (экспонаты принимаются как индивидуальные, так и коллективные), спортивные и творческие состязания в студиях.
- пресс-конференция Информ-пресса «О ходе «солнечных часов» игры» (участники - исследователи, вопросы задают все желающие).
- второй тематический день «Играй-поле», проведение спортивных соревнований и творческих состязаний по народным играм (готовит четвертая студия), вручение знаков «исследователь», «испытатель», «мастер».
- турград для желающих принять участие, «близкие» путешествия с выполнением заданий для отрядов, танцевальный марафон команд от студий.
- презентация клубов, кружков и объединений «мастеров», продолжение и финал танцевального марафона.
- третий тематический день «Игродром» (готовит третья студия), вручение знаков «исследователь», «испытатель», «мастер».
- турнир интеллектуальных игр между студиями (сборные команды).

Ключевые слова Дней испытаний и изобретений:

- Информ-пресс - знатоки дел Солнцеворота выбранные каждой студией для точного хода Солнечных часов смены.
- Играй-поле - день неоткрытых возможностей, скрытых талантов в искусстве и спорте.
- Стартинейджер - игра для всех, кто любит играть и выигрывать вместе.
- Танцевальный марафон - ждет знатоков танцев, ритмов, мелодий разных лет.
- Игродром - соревнования силы и разума, позволяющее проверить способности каждого.
- Совет исследователей и испытателей - обладатели знаков «исследователь», испытатель, победители и организаторы дел «Солнцеворота».
- Ежедневно в полдень (12 часов) - время выхода в эфир самой необходимой информации для тебя. Слушай, не пожалеешь!

План игры «Солнцеворот»

Итоговый период - Дни чудес

- пресс-конференция с исследователями, испытателями, мастерами.
- третий тематический день «Играй-город» (готовит вторая студия), презентация Игро-банка, вечер танца всех эпох.
- поездки, походы, встречи и необычным, интересным.
- открытие Большого Выставочного зала, вручение призов Игро-банка.
- студии сами о себе - в гости друг к другу.
- выпуск газет «Солнцеворот-94», итоговое сообщение Информ-пресса о всех, кто участвовал в игре.
- день чудес, игра «Белая ворона».

Ключевые слова Дней чудес:

- «Мастер» - победитель игры, умелец, знаток своего дела.
- День чудес - День пока неизвестных событий.
- Вымпел - знак отличия мастера своего дела, поднимается в его честь на флагштоке.
- Походы, поездки, экскурсии - замечательные открытия, встреч, испытания дружбы, удивления от красоты природы.
- Закат - время, когда можно подумать обо всем на свете.
- Звездопад - если во время падения звезды ты успеешь загадать желание, то оно обязательно исполнится.
- «Огонек» - откровенный разговор обо всем на свете.
- Разъезд - подготовка к расставанию с друзьями и встрече с родителями.

**Индивидуальная система роста каждого участника:
за победы в различных конкурсах, состязаниях и т.д. участник (вне зависимости от возраста) может получить одно из трех званий:**

«Исследователь». Звание присваивается тем, кто с отличием закончил игрокласс (временное объединение детей и взрослых, созданное и работающее в организационный период с целью знакомства с различными видами игровой деятельности). По окончании организационного периода проводятся итоговые открытые занятия игроклассов, где каждый может проявить свое творчество в самых различных вариантах. Например, придумать новую игру или составить из знакомых игр игровую программу и т.д.

«Испытатель». Этого звания удостоивается победитель не менее трех конкурсов или дел основного периода смены. Им же может стать любой участник или разработчик одного из тематических дней, которые проходят в основной период смены.

«Мастер». Это звание присваивается организатору дела, возглавившему творческую, инициативную группу, лидеру группы, ведущему по собственному желанию клуб, кружок, творческое объединение и т.д.

Каждое звание - это определенный знак, подготовленный заранее организаторами игры. Звание присуждают в организационный период - руководители игроклассов и после обсуждения в отрядах, в основной период - жюри конкурсов и после обсуждения в отрядах, в итоговый период - советом мастеров, который создается из мастеров, получивших это звание в течение смены и после обсуждения в отряда.

ПРАВИЛА РОСТА УЧАСТНИКОВ «СОЛНЦЕВОРОТА»

В период смены действуют правила игры и правила роста участников смены. Правила игры принимаются каждым объединением, правила роста разрабатывает Информ-пресс.

- ❑ Если ты хочешь управлять энергией Солнца, если ты готов увеличить собственную творческую активность и стать Звездой, тогда прочти: «Каждый третий день от начала «Солнцеворота» для подведения стрелок Солнечных часов смены необходимо преобразовать творческую энергию участников Студий и Объединений в Солнечные Лучи».
- ❑ **Солнечные лучи** - это занимательные и важные события Дней открытий, испытаний и изобретений каждого.
- ❑ **Солнечные лучи** - это имена «исследователей», «испытателей» и «мастеров» Студий.
- ❑ **Солнечные лучи** - это мысли, идеи, находки, от которых зависит ход Солнечных часов.
- ❑ Чем больше имен, дел, мыслей появятся на Солнечных лучах, тем больше интересных, уникальных часов, минут, секунд отсчитают Солнечные часы для всех нас.

Как стать «исследователем», «испытателем», наконец «мастером»?

Если ты победил, преодолел себя, открыл для себя что-то новое и необычное - ты вступил на путь мастерства. Ведь искать - это здорово, а исследовать - очень интересно! Не стесняйтесь себя - думайте, спорьте, доказывайте. Исследовать - значит открыть новое для себя, ранее неизвестное.

Чтобы стать «исследователем», необходимо: *стать победителем в одном из конкурсов, дел, соревнований, проводимых в объединении, студии, лагере; предложить новую оригинальную идею, поделиться опытом работы, написать материал в газету «Икс», сдать в игробанк описание игр, конкурсов, состязаний; окончить игрокласс, участвовать в работе кружков, секций в течение их работы.*

А дальше путь становится труднее, испытание труднее, но тебе нечего бояться ведь рядом твои друзья - вместе вам любое испытание по плечу. Став организатором дела, капитаном команды, лидером группы ты получишь знак признания своих сверстников - знак испытателя.

Чтобы стать «испытателем», необходимо: *стать победителем не меньше чем в трех конкурсах, проводимых в студии, объединении; попробовать свои силы в организации команд, игр, состязаний; разработать сценарный план, программу дела и сдать его в игробанк; быть участником одной из творческих групп, разработчиком идей «Солнцеворота».*

И вот дорога становится круче и рядом остаются самые верные друзья, продолжатели, ученики, те, кто придет после тебя. Мастер - это тот, кто оставляет после себя дела нужные другим. Ты готов вступить на этот путь? Решайся, думай - как стать мастером.

Чтобы стать «мастером», необходимо: *открыть «свое» дело - мастерскую, клуб, лабораторию, кружок, в состав которого входит не меньше трех человек; продемонстрировать свое мастерство всему лагерю (индивидуально или коллективно); организовать не меньше трех дел в студии, объединении; написать рассказ, стихотворение, нарисовать картину, сочинить песню, сделать подарок центру, сдать в Игробанк.*

После каждого тематического дня и вручения победителям и отличившимся знаков «исследователь», «испытатель», «мастер» на Солнечных лучах появляются цветные ромашки. На них (исходя из цвета каждой студии) пишется имя, фамилия, объединение и звание участника Солнцеворота.

МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

- Сюжетно-ролевая модель
 - Имитационная модель
 - Модель деловой игры
 - Коммуникативная модель
 - Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - проект - упражнение
- (Ю.Кудинов, «Народно образование, 1999, №5»)*



Имитационная модель

- Эта модель в большей степени приемлема для загородного лагеря любого профиля, однако может использоваться и на детской площадке.
- Например, имитационно-игровая модель «Говорящая вода», разработанная и апробированная творческим объединением «Росстань» (Башкортостан). Возраст детей 12 – 17 лет.
- Модель имеет историко-этнографический характер.
- **Основной целью является, собственно, не изучение жизни индейцев, а оздоровление и экологическое воспитание.**
- Основное *средство* организации лагерной жизни: имитация жизни индейцев.
- Эта имитационно-игровая модель – синтез театра, педагогики и военной игры. В каждой смене свой игровой сценарий.
- Обязательную основу составляют модернизированные в условиях лагеря традиционные праздники и обряды индейцев: *Праздник первого костра, Обряд очищения шалфеем, Церемония Орлиного Пера.*

С 2012 лагеря Ленинградской области реализуют сюжетно-ролевые смены по различным тематикам:

- ❑ *«Сказки дядюшки Римуса»*
- ❑ *Экологическая смена «День Балтийского моря»*
- ❑ *Сказочные новогодние смены по «Рождественским историям» Диккенса и мультику «Хранители снов»*

Это значит, что на протяжении всей смены отряды разыгрывают один большой сюжет и все мероприятия в этот сюжет вписаны.

2016 год: Все четыре летние смены в ДОЛ «Им. Ю.А. Гагарина» были посвящены теме «Космос». Был добавлен образовательный элемент, благодаря которому, участвуя в мероприятиях на космическую тематику дети не просто развлекались, но и узнавали больше об истории покорения космоса, принципах работы космических аппаратов и современных исследованиях. Кроме того, легенды всех четырех смен были связаны одной общей историей, но каждая смена имела свой законченный сюжет.

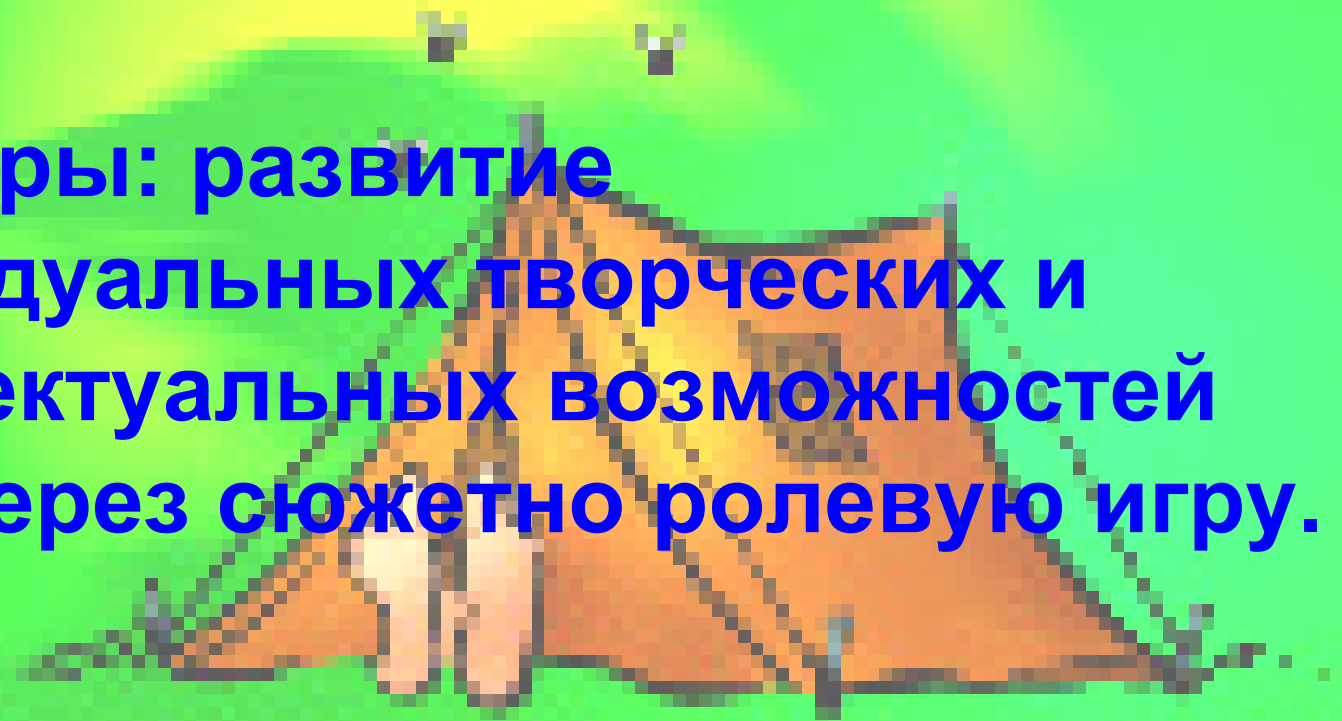
Способы включения знаний на определенную тему в сюжетно-ролевую программу:

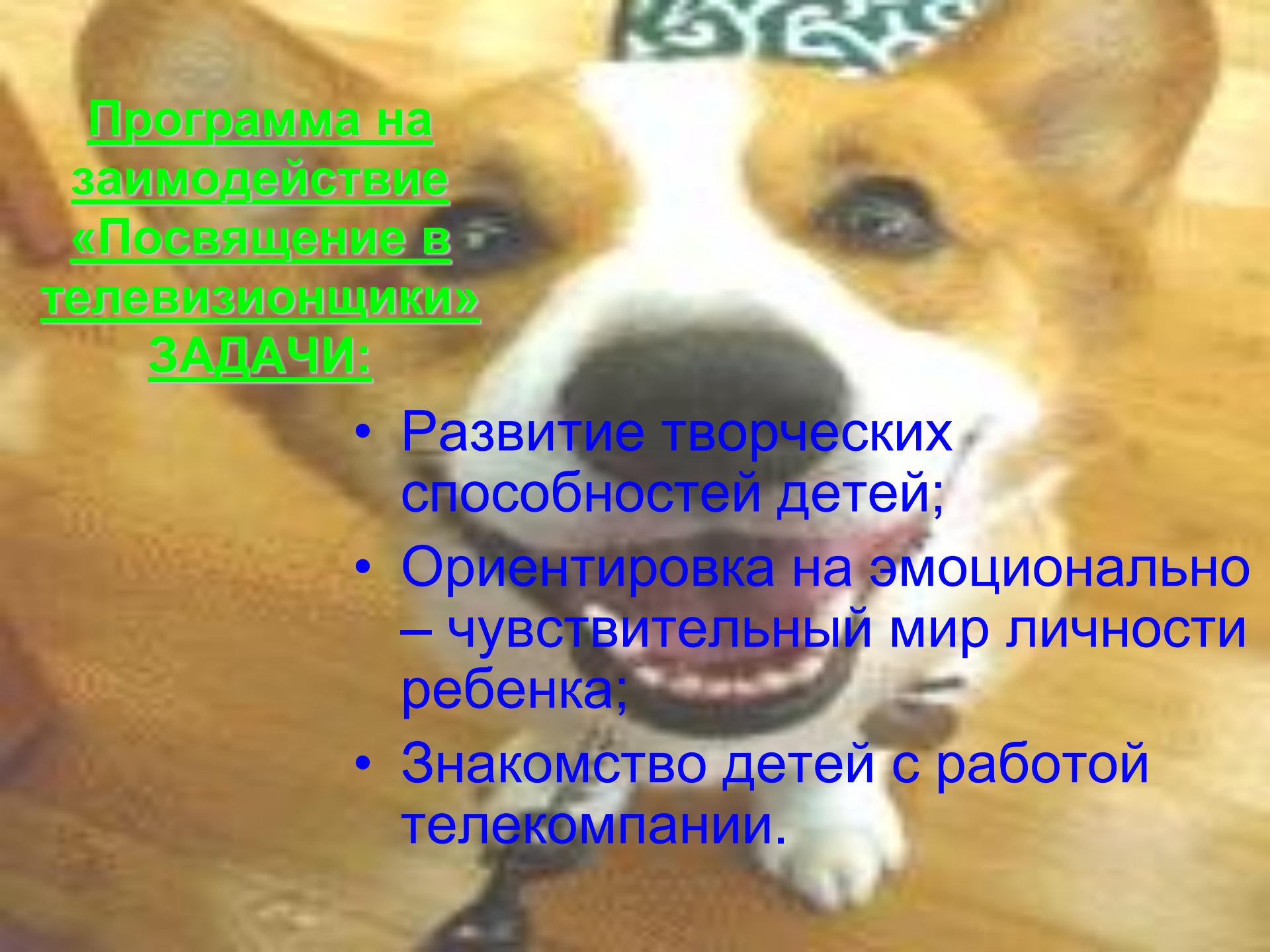
- ❑ **Персонажи связаны с изучаемым предметом.** Если программа посвящена космосу, среди персонажей на смене есть ученые физики и космонавты.
- ❑ **Названия мероприятий и суть мероприятий связаны с изучаемым предметом.** Например, каждый день смены по экологии посвящен одной из экологических проблем — загрязнению воды или спасению редких растений. В день загрязнения воды отряды ищут и фотографируют предметы, содержащие вещества наиболее губительные для воды. Редкие растения мы спасаем во время игры в «Зарницу» со слегка измененными правилами.
- ❑ **Форматы интеллектуальных игр и игры по станциям.** Интеллектуальные игры и игры по станциям легко использовать для подачи информации по любым предметам. Это могут быть как традиционные «ЧГК» и «Брейн-Ринг», так и общелагерная игра в «Шляпу», где командам нужно объяснять друг другу термины на определенную тему. Или шоу «Интуиция», в котором участвуют ученые, художники, путешественники, исторические деятели, факты о которых нужно угадать.
- ❑ **Интеллектуально-творческие задания, спрятанные на территории лагеря.** Каждый день на территории лагеря прячется задание. Называется оно по-разному в соответствии с легендой: свиток из лабиринта Минотавра, книжка со сказкой дядюшки Римуса, картина, экакапсула. У каждого отряда есть шанс ее найти. В капсуле-книжке — задание для всего отряда. Например, выполнить научный эксперимент, если смена про изобретения, или ответить на вопросы о картине и нарисовать ее копию, если смена про искусство, или создать произведение искусства на тему определенной экологической проблемы, если смена про экологию.

Сюжетно – ролевая игра «Телекомпания ЛИК»

?????

- ЛИК – лето, искусство, каникулы.
- Цель игры: развитие индивидуальных творческих и интеллектуальных возможностей детей через сюжетно ролевую игру.





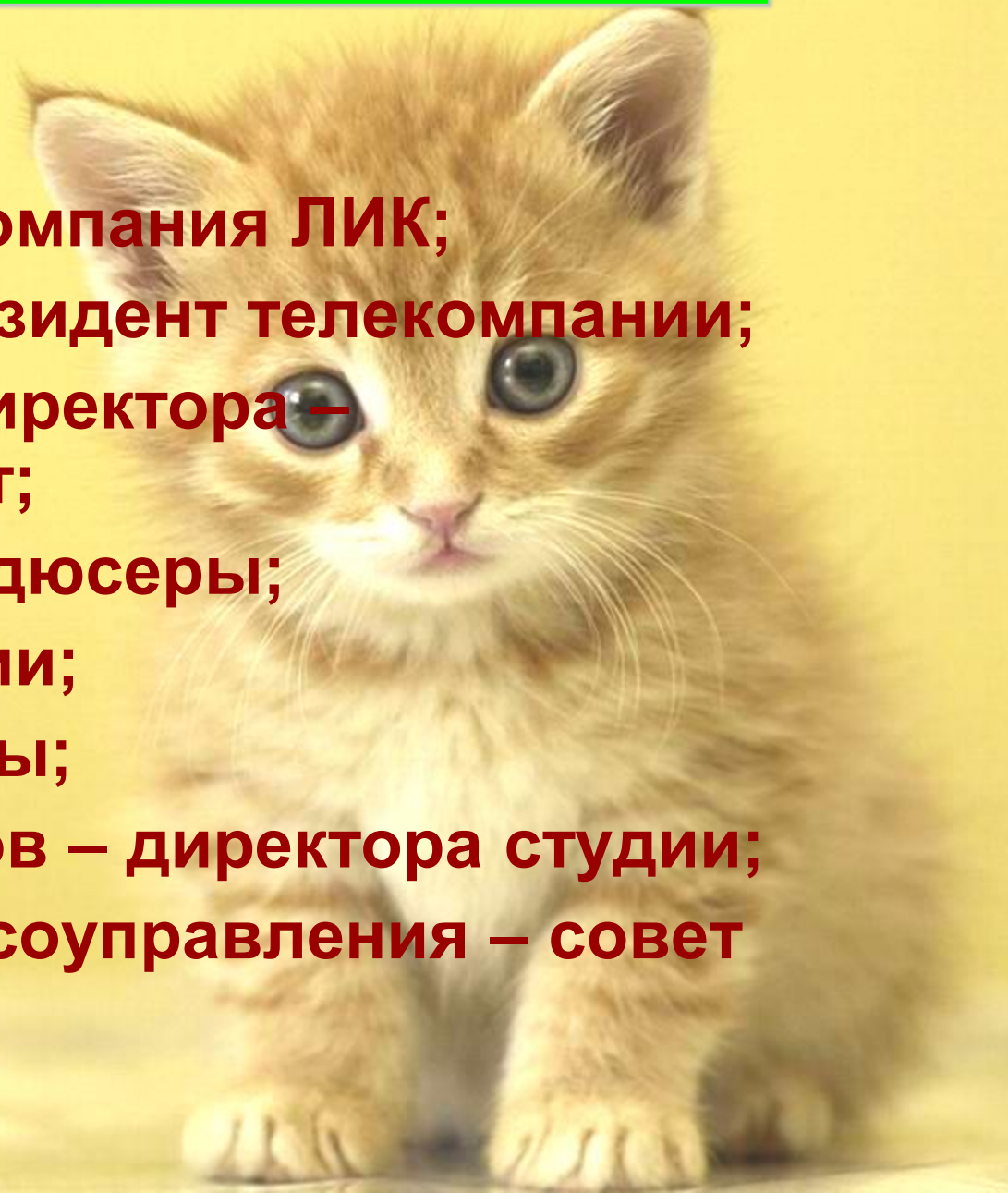
Программа на
заимодействие
«Посвящение в
телевизионщики»

ЗАДАЧИ:

- Развитие творческих способностей детей;
- Ориентировка на эмоционально – чувствительный мир личности ребенка;
- Знакомство детей с работой телекомпании.

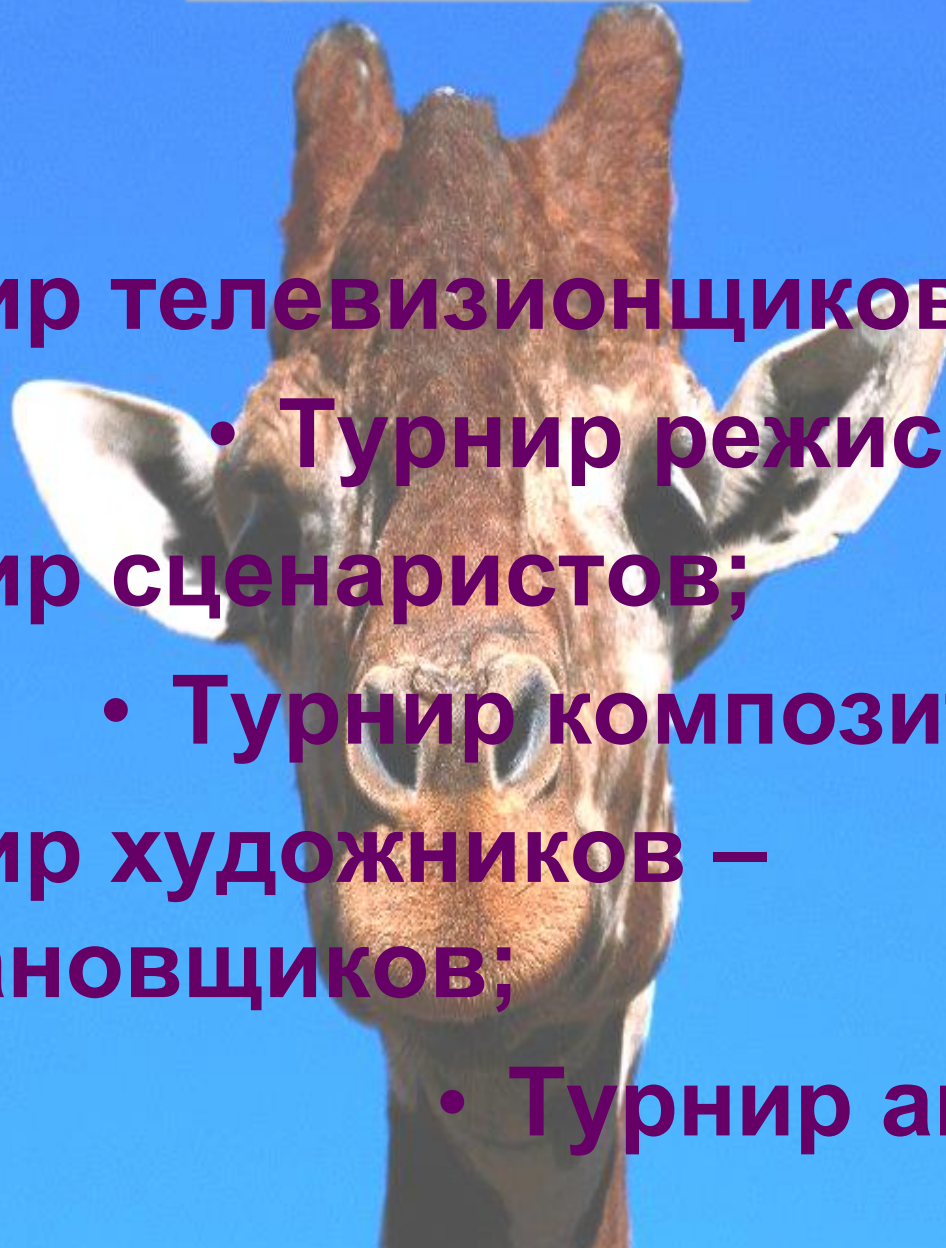
Игровая терминология:

- Лагерь – телекомпания ЛИК;
- Директор – президент телекомпании;
- Заместитель директора – вице-президент;
- Вожатые – продюсеры;
- Отряды – студии;
- Дети – студийцы;
- Лидеры отрядов – директора студии;
- Детский орган самоуправления – совет директоров.



Турниры:

- Турнир телевизионщиков;
- Турнир режиссеров;
- Турнир сценаристов;
- Турнир композиторов;
- Турнир художников – постановщиков;
- Турнир актеров



Сюжетно –ролевая игра «Небо цвета апельсина» ??????

- Цель: организация воспитательного пространства детского оздоровительного лагеря, влияющего на развитие творческих возможностей ребенка.
- «Небо цвета апельсина»- это олицетворение детской несбыточной мечты.

Органы самоуправления:

- Совет бортпроводников – ежедневно по одному представителю от экипажа собираются и подводят итоги прошлого дня, отвечают за ведение карты экипажа;
- Звездный совет – подведение итогов и планирование будущего дня

Игровая терминология:

- Лагерь – звездный город;
- Дети – пилоты;
- Вожатые – штурманы;
- Отряд – экипаж;
- Корпус – улица Звездного города;
- Тихий час – час невесомости.

МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

- Сюжетно-ролевая модель
 - Имитационная модель
 - **Модель деловой игры**
 - Коммуникативная модель
 - Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - проект - упражнение
- (Ю.Кудинов, «Народно образование, 1999, №5*



- Деловая игра имеет проективную функцию. С одной стороны, в ней создается имитационная реальность, а с другой, это средство моделирования реальных ситуаций.
- **Особенность деловой игры – сочетание дискуссионных (коммуникативных) и имитационных элементов деятельности.**

Пример программы лагеря ролевых игр

- Впервые во Всероссийском детском центре «Орленок» -
- «Игра-эпопея «Хоббитские игры» 1991 года.
- по сказкам Волкова была проведена также в Н. Новгороде



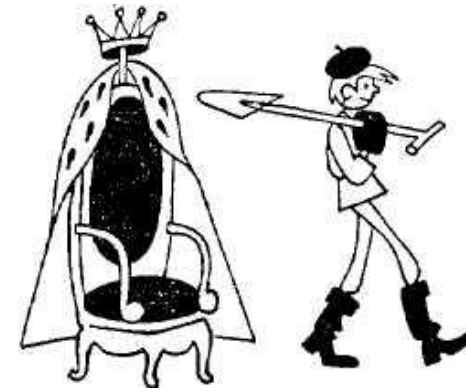
- 1994- 1998 игра-эпопея «Хроники Амбера»
- 1999-2003 игра-эпопея «Диалог Культур»
- 2004 - 2008 игра-эпопея «Перекрестки Миров»
- 2009- 2013 игра -эпопея «Россия: Восток -Запад»
- 2014- 2017 игра -эпопея «Королевские игры»

Игра-эпопея

охватывает целый «исторический период», связанный с героическими подвигами и значительными событиями в жизни игровой страны

История какого народа, страны, какой-то большой общности людей

Героем игры-эпопеи может стать каждый участник смены



Ролевая имитация становится ядром лагерной смены, подчиняя себе деятельность временных объединений и кратковременных групп, общие массовые праздники

Игровые миры и их формирование

В основе игрового сюжета лежала легенда о существовании на планете Теллур двух цивилизаций западного –технологического типа (Лига) и восточного - традиционного (Экумена)

- Игровой мир «Экумена»
- Эйкумена –монархическое государство, где под властью Сегуна и императора объединены территориальных единицы, называемые Домами.
- Эйкумена – магическая цивилизация, поскольку Стихии дают свою магическую энергию. Все жители Эйкумены обладают магическими способностями



- религией является культ Четырех Стихий
- Власть представляют сегун и император, причем сегун – это духовный вождь, а император – светский правитель.

Игровой мир «Экумена»

- противоречия двух властителей Эйкумены – Сегуна с аватарами и императора с азамами, причем каждого из них поддерживает тот или иной Дом



противостояния между аватарами, поскольку интересы Стихий значительно различаются (Огонь стремится к захвату территорий, а Земля – к сохранению границ государства и его уклада);

центробежные и центростремительные позиции Домов (стремление к объединению и стремление к независимости), установка на взаимодействие с Лигой или на ее захват; борьба Домов за титул императорского Дома и т.д.

- противоречия между азамами, поскольку они принадлежат разным Домам (одновременно служат империи как азама и своему Дому как его жители)



Игровые миры и их формирование

Игровой мир «Лига»

Лига – федеративное республиканское государство, где под властью президента объединены 4 самостоятельных мегаполиса (административная, территориальная и политическая единица Лиги). Каждый мегаполис управляется избранным его жителями мэром.

Жизнь Лиги устроена в соответствии с Декларацией Лиги документ, провозглашающий основные нормы и ценности государства Лиги) и Конституцией Лиги (высший закон Лиги).



- **Высшую законодательную власть представляет общее собрание граждан Лиги – Совет Лиги. Мнение жителей мегаполисов на Совете представляют избираемые гласные. Всего избирается 7 гласных. Поэтому каждый мегаполис заинтересован в том, чтобы как можно больше гласных выражали его мнение. Совет ведет спикер Лиги.**

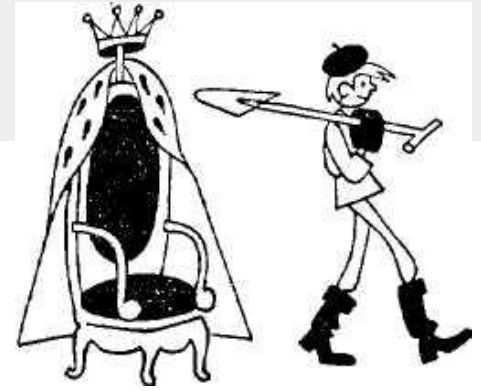
Политические противоречия в республике Лига

В его обязанности входит контроль правомерности принимаемых законов, их соответствия идеологии Лиги. Именно он имеет право объявить импичмент президенту. Все должности предполагают работу избранного гражданина в течение 3 игровых дней, поэтому каждые 3 дня проводятся избирательные компании президента, Верховного судьи и гласных.

- противоречия между президентом и Верховным судьей, поскольку один управляет, а другой оценивает его деятельность с точки зрения своего понимания «блага» Лиги;

- борьба за должности президента, Верховного судьи, гласных

- Противоречия между министрами, поскольку они принадлежат разным группам (одновременно служат республике как министры и своему мегаку как его граждане);



Высшую судебную власть осуществляет Верховный судья, тоже всенародно избираемый их числа юристов Лиги

МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

- Сюжетно-ролевая модель
 - Имитационная модель
 - Модель деловой игры
 - **Коммуникативная модель**
 - Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - проект - упражнение
- (Ю.Кудинов, «Народно образование, 1999, №5*



Цель коммуникативных моделей

развить коммуникативные способности у подростков, использовать общение в качестве фактора воспитания

МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

- Сюжетно-ролевая модель
 - Имитационная модель
 - Модель деловой игры
 - Коммуникативная модель
 - Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - проект - упражнение
- (Ю.Кудинов, «Народно образование, 1999, №5»)



Методика организации проектной деятельности впервые появилась в США. Под проектом понимался целевой акт деятельности, в основе которого – интерес ребенка. У. Килпатрик дал следующую классификацию проектов:

- ✓ **созидательный** (производительный) проект связан с трудовой деятельностью – уходом за растениями и животными, подготовкой макета, конструкторской деятельностью и т.п.;
- ✓ **потребительский** (его целью является потребление в самом широком смысле, включая развлечения) – подготовка экскурсий; разработка и оказание различного рода услуг (ремонт одежды, обуви, информационные услуги и т.п.); проекты решения проблем жизнеобеспечения лагеря и т.п.;
- ✓ **проект решения проблемы** (научно-исследовательский проект) – исследования влияния условий ухода за растениями на урожайность, физико-математические проекты, технические проекты, проекты решения исторических или литературных проблем (которые, как правило, сочетаются с дискуссионными формами работы) и т.п.;
- ✓ **проект-упражнение** (проекты обучения и тренировки по овладению определенными навыками).

Проекты организации деятельности детей и подростков в летний период Томского Хобби-центра:

- Проект «Экспедиция на Обь-Енисейский канал».
- Проект «Выставка настенной живописи».
- Проект сооружения памятника «В защиту зеленого друга».
- Проект «Легендарные места».
- Проект «Детская типография».
- Проект «Чистый город».
- Проект детского игрового журнала «Хоб-С!».

МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

- Сюжетно-ролевая модель
 - Имитационная модель
 - Модель деловой игры
 - Коммуникативная модель
 - Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - **проект - упражнение**
- (Ю.Кудинов, «Народно образование, 1999, №5





Советую почитать:

1. **Панфилова Альвина Павловна** (д.п.н) – автор книг «Игровое моделирование в деятельности педагога», «Игровое имитационное моделирование»: описание технологий игрового моделирования, методик активизации учебного процесса, теория разработки деловых игр.

2. **Куприянов Борис Викторович** (д.п.н.) – автор книг «Ролевая игра в ДОЛ», «Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъективности во взаимодействии».

3. **Прутченков Александр Сергеевич** (д.п.н.) – автор книг «Учим и учимся, играя» (игровая технология экономического воспитания), «Разработка игровых технологий и тренингов в организации предпрофильной подготовки старшеклассников». Его игра-смена «Ньюландия» - одна из самых методически мощных игровых моделей лагерной смены.

4. **Возжаев С. Н., Возжаева Е. И.** «Слагаемые успеха лагерной смены». В книге обращается внимание на то, что при разработке игровой модели смены нужно помнить о трёх её разновидностях: сюжетно-ролевые игровые модели смены, имитационные игровые и деловые игровые модели.

БАКАЛАВР. АКАДЕМИЧЕСКИЙ КУРС
Б. В. Куприянов, О. В. Минковская, Л. С. Ручко
**ОРГАНИЗАЦИЯ
ДЕТСКОГО ОТДЫХА**
МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ
РОЛЕВОЙ ИГРЫ
2-е издание



ЮРВАЙТ

www.mgpu.ru

ozon.ru