

**Администрация г.о.Новокуйбышевск
Муниципальное автономное учреждение «Детский центр «Березки»**



**Игровая модель «К нам приехал Ревизор»
в рамках реализации воспитательной программы
«Лучшее место для лучших детей»**

**Даты заезда:
17.07.2025 г. – 06.08.2025 г.**



г. Новокуйбышевск, 2025 г.

Целеполагание

Общепедагогическая цель программы: обеспечение эффективного и качественного отдыха, сохранение и улучшение психологического здоровья и эмоционального благополучия, формирование у детей социально-нравственной устойчивости, подготовленности к жизнедеятельности в детском коллективе.

Задачи:

- создать условия для полноценного и всестороннего отдыха детей;
- выявить и развить интеллектуальный и творческий потенциал ребенка через вовлечение в различные виды деятельности с учетом индивидуальных интересов и потребностей, возрастных и психологических особенностей;
- развить умение работать в коллективе;
- формировать социальную компетентность у детей и подростков;
- воспитывать желание к духовному росту и здоровому образу жизни.

Пояснительная записка игровой модели

Детский оздоровительный центр – это самая благоприятная среда, где создаются все условия для возникновения у ребенка интереса воплощать свои потребности и фантазии в жизнь.

Летние каникулы – время, когда развитие ребенка проходит не заметно для него, не по принуждению, а по желанию - в игре. Данный период более эффективен для развития творческого потенциала ребенка, совершенствования личностных качеств, приобщения к ценностям культуры, выстраиванию социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Программа «К нам приехал Ревизор» составлена для детей младшего, среднего и старшего школьного возраста. Это период интенсивного усвоения самых разных правил общественной жизни. Ведущей деятельностью для данного возраста является игра. В качестве игровой модели программы избрана сюжетно-ролевая игра. Игра - это совместное действие, творчество ребят и взрослых, которое включает в себя этапы поиска неординарных решений поставленных задач (в том числе с помощью метода наблюдения, анализа и структурирования информации), освоение спортивных и творческих навыков.

Сюжетно-ролевая игра предполагает наличие сюжета и следование ему всех участников центра. Каждый имеет свою роль, но поступает по своему усмотрению, а не по строгому сценарию. Сюжет программы определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры.

Участники игровой модели

Дети и подростки, воспитатели, координатор по работе с клиентами, аниматор, ди-джей, руководители кружков, специалист по реализации проектов, спортивные аниматоры, инструктор по спорту, матрос-спасатель, администрация центра, кураторы.

Этапы реализации игровой модели

Вся игра делится на три этапа:

1. Организационный (1-3 дней): «Посевная».
2. Основной (14-18 дней): «Освоение целины»
3. Итоговый (1- 3 дней): «Сбор урожая».

В организационный происходит знакомство детей, определение целей индивидуального, личностного и коллективного развития, сплочение отряда, создание условий совместной эффективной работы. Участники смены знакомятся с общей игровой легендой, и имеют представление о деталях игрового мира. Здесь же устанавливается цель игры, а также происходит знакомство с главными персонажами. Участники смены погружаются в игровой процесс, знакомятся с легендами и персонажами. Период длится от 1 до 3 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры.

Основной период занимает большую часть времени, от 14 до 18 дней. У каждого участника появляется масса возможностей для личной самореализации, раскрытия потенциала, ознакомлению с новыми для него формами деятельности и освоению умений и навыков. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Участники смены всё больше погружаются в игровой мир «К нам приехал Ревизор», плотнее знакомятся с его особенностями и тайнами. Каждый день насыщен различными мероприятиями в соответствии с темой программы и

курсом дня. В течение основного этапа участники программы живут активной творческой и спортивной жизнью: проводят коллективно-творческие дела, экскурсии, встречи, состязания, конкурсы.

В **заключительном** периоде подводятся итоги деятельности отрядов и участников игровой модели «К нам приехал Ревизор». Организуются мероприятия для выхода из игрового мира и самостоятельного анализа участниками личных достижений, своей роли в жизни отряда и центра. Мероприятия этого периода создают эмоциональную атмосферу успешного завершения смены. Длительность периода от 1 до 3-х дней.

При разработке содержания программы учтено соотношение общелагерной и отрядной деятельности в разные периоды смены:

Периоды смены	Общелагерные дела	Отрядные дела
Организационный период	40%	60%
Основной период	70%	30%
Заключительный период	30%	70%

Легенда игровой модели

Бескрайние просторы, почти никакой связи... Деревянные дома, яркое солнце и сочная трава, растущая вблизи хрустальных ручьев. В деревеньке Берёзовка все шло своим чередом, ведь пережив кучу разных событий, казалось бы, больше местных удивить нечем. Какая же ошибка, подумает читатель и окажется прав. Одним днем, совершенно неожиданно деревню потрясла новость. К ним придет неизвестный гость, и по рассказам деревенских, он называет себя "Ревизор". С чем придется столкнуться и чего ожидать? Может быть в деревне от этого визита станет лучше жить, а может.. Мы предлагаем вам, городским, узнать это на деле. Мы ждем вас, в деревне Берёзовка на незабываемые каникулы!

Механизм реализации игровой модели

Смена в МАУ «ДЦ «Берёзки» реализуется в форме сюжетно-ролевой игры. Смена в МАУ «ДЦ «Берёзки» реализуется в форме сюжетно-ролевой игры по произведениям Успенского Эдуарда «Дядя Федор, пёс и кот». Отдыхающие погружаются в мир деревенской глубинки, а территория детского центра становится сельским поселением, со всеми составляющими: местными

жителями, ударниками, клубом, сеновалом, центральной площадью и даже полем не паханным. В сельском поселении 16 домов и у каждого свой староста. Каждый дом особенный, со своим названием, флагом, гимном и девизом. Старт игры происходит на общем сборе лагеря (Игра-экскурсия «По знакомым улочкам») Участники посвящаются в игровую модель, знакомятся с ключевыми персонажами.

Весь процесс игровой модели в «К нам приехал Ревизор» освещается пресс-центрами, которые обеспечивают:

- выход газеты «Сельские хроники» (раз в 7 дней);
- выпуск телепередачи «И там, и тут показывают» (раз в 3 дня);
- радио-программа «Сплетни нашего СельПо» (ежедневно).

Пресс-центр формируется из представителей каждого дома.

Вся жизнедеятельность в МАУ «ДЦ «Берёзки» пронизана атмосферой тайн и загадок. Для реализации игровой модели все объекты центра переименованы, а участникам присвоены игровые наименования:

Территория лагеря – Деревня “Берёзовка”

Столовая – Буфет

Отряд – Отряд

Отрядное место – Гостинная

Корпус - Дом

Штаб - Канцелярия

Крытая – Центральная площадь

Мини-футбольное поле – Полюшко

Универсальная площадка – Спортивка

Лес – Курмыш

Горка – Холм

Аллея к бассейну - Просека

Пирс - Причал

Бассейн - Пруд

Беседки - Халупы

Лодочка - Лодочка

КПП - Окраина

Костровое – Шашлычная

Дети – городские

Капитаны – главарь

Кураторы – Деревенщины
Организаторы – Почтальоны
Воспитатели – Старожилы

Система мотивации

Характерным для лагеря процессом является система мотивации личностного роста и стимулирование участников. В процессе заезда дети и подростки формируют активную жизненную позицию, учатся взаимодействовать с коллективом, участвуют в организации совместной деятельности детей и взрослых. Развитию интереса и потребности в саморазвитии и самосовершенствовании ребёнка в любом из предлагаемых направлений деятельности в течение смены будет способствовать система роста, которая заключается в логической цепочке, выражающей отношение подростка к деятельности.

В течение смены, при выполнении творческих и спортивных заданий, городские зарабатывают очки за личные и командные достижения, а также теряют их за нарушение дисциплины и невыполненные задания. Баллы имеют материальное воплощение в виде Монет. Каждый игровой цикл завершается подсчетом баллов, полученных командами искателей. Эта процедура оформляется в виде ежедневного ритуала на утреннем сборе – вручения Монет.

Накопление монет завершении смены даст возможность определить дом, который получит кубок Победителя.

За участие – 2 полена
За III место – 3 полена
За II место – 4 полена
За I место – 5 поленьев

Детское самоуправление

В лагере организована работа органов детского самоуправления.

Целью создания этой структуры является формирование среды, в которой дети сами смогут планировать, организовывать внутренние дела лагеря, нести ответственность за принятые решения, а также проводить анализ своей деятельности.

Структура детского самоуправления

Высшим органом детского самоуправления в лагере является «Совет старост». В начальный период смены Совет Старост возглавляется аниматором. В состав Совета Старост входят по 2 человека от каждого Дома, в том числе Староста. Собрания «Совета», в период его руководства аниматором, проходят каждый день, далее с частотой, установленной решением Совета, но не реже 1 раза в 3 дня. На всех собраниях присутствует аниматор.

На второй день смены проводятся выборы Старост Домов. На третий день внутри домов формируются ответственные группы по следующим направлениям:

«Биржа труда» - предоставляет ребятам временную занятость в ролях организаторов, помощников аниматора, диджея, куратора и других участников игровой модели. Из их числа выбирается руководитель «Биржи труда», который должен контролировать её деятельность.

«Пресс-центр» - занимается сбором информации о делах в племенах и на территории всех джунглей, освещением её в информационных ресурсах, доступных на территории. Из их выбирается руководитель «Пресс-центра», который должен контролировать его деятельность.

«Спортивный сектор» - представляет возможность попробовать себя в качестве организаторов спортивных соревнований. Из числа детей выбирается помощник капитана по «Спортивному сектору», который должен контролировать его деятельность.

«Досуговый сектор» - позволяет детям быть организаторами своих собственных мероприятий и проводить их при поддержке аниматоров. Из числа детей выбирается помощник капитана по «Досуговому сектору», который должен контролировать его деятельность.

«Староста» - командир Дома, избирается на сроки, принятые на общем собрании Дома. Для осуществления своей деятельности он может выбирать себе помощников-заместителей или руководителей тех или иных направлений деятельности в Доме.

В обязанности Старосты входит:

- организация эффективной и плодотворной работы Дома;
- поддержание отрядного духа;
- личное активное участие в мероприятиях Совета Старост;
- представление мнения своего Дома на Совете Старост.

Направления деятельности игровой модели

В течение реализации игровой модели «К нам приехал Ревизор» детям предлагается череда различных типов деятельности, отражающих логику смены, основанных на принципах игрового моделирования:

1. *Коммуникативно-игровая деятельность*- деятельность ребёнка, направленная на самостоятельное формирование и решение набора коммуникативных задач, необходимых для достижения игровой цели в рамках выбранной роли.
2. *Прикладная творческая деятельность*. Осуществляется в мастерских по интересам. Посещение свободное, выбор обусловлен личным интересом ребёнка.
3. *Аналитическая деятельность*. Анализ игровых ситуаций, обсуждение, сопоставление с современным обществом и человеком, поиск причин и следствий открытых детьми явлений осуществляется на Советах, специальных мероприятиях (ролевые игры, игры по станциям и др.).

Формы реализации игровой модели

В основу реализации игровой модели «К нам приехал Ревизор» заложены разнообразные формы и методы: беседы, соревнования, конкурсы, викторины, тренинги, спортивные и интеллектуальные игры, утренняя зарядка, тематические дни, концерты, мультимедийные презентации, коллективно-творческая деятельность, экскурсии, дежурство домов на территории, игры-поиски, ролевые игры, онлайн – марафоны, игры на воде с использованием плавсредств (лодки, катамараны), игры по станциям, квесты.

Ожидаемые результаты по игровой модели

Предполагается, что участники смены получат динамичное развитие творческого мышления, улучшение познавательных процессов, улучшение лидерских и организаторских навыков.

Ожидаемые результаты по игровой модели:

- улучшение физических, духовных и психологических сил у детей;
- формирование понятий о здоровом образе жизни человека;
- накопление необходимых знаний о социальном поведении;
- создание мотивации к собственному развитию, участию в активной творческой деятельности, проявлению социальной инициативы;
- развитие коммуникативных, познавательных навыков, а также навыков работы в команде;
- формирование культуры поведения в обществе, духовно-нравственных идеалов;
- развитие навыков овладения эмоциональным состоянием, снятие эмоционального напряжения;
- повышение общей культуры у детей, привитие им социально-нравственных норм.

Лейтмотивом смены станет привлечение отдыхающих к изучению литературных произведений, самоорганизации и активному отдыху. Также, одним из самых важных моментов ожиданий от смены - результаты по личностному росту каждого участника смены. Ожидается улучшение как личных творческих навыков, так и навыков командной работы.

Что ж, вместо моря отправились на каникулы в деревню? Не беда! Здесь ведь столько всего интересного, сами посудите – вы, как настоящий любитель европейских домов, взгромоздились на мансарду, задумав провести там ночевку. Глазеете на звезды, перебираете струны гитары, и, чем черт не шутит, набрасываете строки в блокноте... Как вдруг! Старые плакаты времен вашей матушки падают со стены, обнажая загадочный тайник. В тайнике – карта-схема вашей деревни! И никакой тут тебе подписи пояснительной – зачем карта, что отмечено крестиками...

И как бы вы не пытались забыть о карте, поедая бабушкины блины с малиновым вареньем, все равно не дает покоя мысль: «Что, если все легенды,

которые в далеком детстве рассказывала бабушка – правда? И это место действительно полно загадок?».

Кажется, придется посетить все здания в округе! От старой сельской библиотеки до клуба, в котором, кстати, до сих пор даже что-то проходит... Впрочем, от приключений, новых друзей, а возможно, даже сокровищ, не спасет даже хитрое бабушкино: «Не правильно ты бутерброд ешь!». Тогда ничего не остается – вперед, к приключениям! Только не забудь огурцы полить.