

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



**Игровая модель «На дальних берегах»
в рамках реализации воспитательной программы
«Лучшее место для лучших детей»**

**Даты заезда:
09.08.2025 г. – 29.08.2025 г.**



Целеполагание

Общепедагогическая цель программы: создание единого образовательно-воспитательного и социокультурного пространства, обеспечивающего физическое и психическое здоровье растущей личности, развитие интереса детей и подростков к творчеству через художественную деятельность, сохранение психологического здоровья и эмоционального благополучия, формирование у детей социально-нравственной устойчивости, подготовленности к жизнедеятельности в детском коллективе.

Задачи:

- раскрыть творческий потенциал отдыхающих средствами игровой, творческой деятельности;
- создать систему интересного, разнообразного, активного и познавательного отдыха и оздоровления детей в летний период;
- создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребенка;
- укрепить физическое здоровье.
- Освоение участником игровых форм деятельности через реализацию игровой модели смены;
- Получение участниками смены опыта организаторской и лидерской деятельности через участие в деятельности органов самоуправления;

Пояснительная записка игровой модели

Летний лагерь - это площадка для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка. Досуг, игры должны побуждать детей к приобретению новых знаний, умений, практических навыков. Программа лагеря определяет приоритетным творческое направление и предусматривает различные оздоровительные и досуговые мероприятия, которые позволят детям полноценно отдохнуть, поправить своё здоровье, узнать много нового. Данная программа составлена для детей младшего, среднего и старшего школьного возраста. Именно в этом возрасте формируются многие физиологические и психические особенности ребенка. Это период интенсивного усвоения самых разных правил общественной жизни. Ведущей деятельностью для данного возраста является игра. Игра становится фактором социального развития личности. В качестве игровой модели избрана сюжетно-ролевая игра.

Особенности временного детского коллектива (ВДК) обеспечивают довольно быстрое становление коллектива, что, в свою очередь, способствует динамике

сюжетно-ролевой игры. Такая игра имеет жанр приключенческой, требующей от участников решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Игра 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 определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры. Игра - это действие, творчество ребят и взрослых. В основу жизни в центре положен принцип развивающего отдыха, способствующий процессу дальнейшего развития личности ребёнка.

Участники игровой модели

Дети и подростки, воспитатели, вожатые, координатор по работе с клиентами, аниматоры, ди-джеи, руководители кружков, спортивные аниматоры, инструктор по спорту, матрос-спасатель, администрация центра.

Этапы реализации игровой модели

Вся игра делится на три этапа:

1. Организационный (1-3 дней): «Книга Джунглей».
2. Основной (14-18 дней): «Закон Джунглей»
3. Итоговый (1- 3 дней): «Новая глава».

В организационный период смены основная роль отводится знакомству ребят друг с другом, с окружающими людьми и с самим лагерем, принятию общих норм и требований проживания, норм совместной деятельности, формированию ожиданий и представлений о деятельности на смене. Этот период длится 1-3 дней, содержит мероприятия, посвященные запуску сюжетно-ролевой игры «НА дальних берегах». Участники смены знакомятся с общей игровой легендой и имеют поверхностное 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 Джунглей.

Основной период занимает большую часть времени, 14-18 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 «Джунглей», плотнее знакомятся с его особенностями и тайнами. Мероприятия каждого дня в этом периоде раскрывают тематику смены, через них реализуется основное содержание программы заезда.

В **итоговом** периоде подводятся итоги деятельности отрядов и участников игровой модели «НА дальних берегах». Организуются мероприятия для выхода из игрового мира и самостоятельного анализа каждого участника личных достижений, своей роли в жизни отряда и центра. На территории Детского центра «Березки» появится «Дерево Жизни», на листьях которого, каждый участник смены, найдет написанное им пожелание, тем самым понимая, что внес личный вклад в смену. Мероприятия этого периода создают эмоциональную атмосферу успешного завершения смены. Длительность периода – 3 дня.

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

Отправляясь в кругосветное путешествие нужно быть готовым ко всему! Это приключение таит в себе гораздо больше неизвестных опасностей и открытий, чем вы могли бы подумать!

Бескрайние океаны, тропические джунгли и дикие пляжи готовы раскрыть вам свои самые древние тайны! Куда же вас занесёт это путешествие и что ждёт вашу команду на самых дальних берегах? Сможете ли вы преодолеть все препятствия, избежать опасностей и добраться до цели, если на вашем пути встанут сами духи бесконечного океана?

Механизм реализации игровой модели

На время смены территория детского лагеря погружается в обстановку джунглей. В ней будет сформировано 16 племен, которые на 21 дня окунутся в удивительный и загадочный мир джунглей, узнают как жить по их законам и помогут восстановить «Дерево Жизни». Каждый день выполняя задания и узнавая, что-то новое для себя, каждое племя будет вешать на «Дерево Жизни» свой листок, оживляя и наполняя дерево добром и светом. Так как этот год юбилейный для «Березок», племена будут писать свои пожелания на этих листах. Каждое из 16 племен имеет своё неповторимое название, девиз, символику и гимн. Во главе каждого племени стоит вождь.

В итоге в конце смены, на территории центра появиться свое Юбилейное «Дерево Жизни». Смена в МАУ «ДЦ «Берёзки» реализуется в форме сюжетно-ролевой игры по мотивам произведения Редьярда Киплинга «Маугли».

Старт игры происходит на общем сборе лагеря (игра-экскурсия «Вниз по Амазонке»). Участники посвящаются в игровую модель, знакомятся с ключевыми персонажами.

Весь процесс игровой модели «НА дальних берегах» освещается пресс-центрами, которые обеспечивают:

- выход газеты «НА дальних берегах» (раз в 7 дней);
- выпуск телепередачи «Мудрый Каа» (раз в 3 дня);
- радиопрограмма «Говорящие попугаи» (ежедневно).

Пресс-центр формируется из представителей всех 16 племен.

Вся жизнедеятельность в МАУ «ДЦ «Берёзки» пронизана загадочной и таинственной атмосферой. В связи с этим, для реализации игровой модели все объекты центра переименованы, а участникам присвоены игровые наименования:

Территория лагеря – Дальние берега

Столовая - Камбуз
Отряд – Команда
Отрядное место – Каюта
Корпус - Корабль
Административный корпус - Флагман
213 – Зал совета
214 – Капитанский мостик
Крытая – Палуба
Мини-футбольное поле – Поляна
Универсальная площадка – Равнина
Лес – Джунгли
Горка –Вершина
Аллея к бассейну – Тайная тропа
Аллея к столовой - Бездорожье
Пирс - Причал
Тихое место - Глушь
Бассейн - Залив
Беседки - Островки
Лодочка - Шлюпка
КПП - Порт
Костровое - Огненный маяк

Концертная программа – Приключение
Баллы рейтинга – Очки исследования
Бонус баллы – Дублионы

Дети – Моряки
Капитаны – Боцманы
Кураторы – Штурманы
Организаторы – Писари
Воспитатели – Старейшины

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

закljučается в логической цепочке, выражающей отношение подростка к деятельности.

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

Количество накопленных баллов по завершении смены даст возможность определить племя, которое получит кубок победителя.

За участие – 2 пиастра
За III место – 3 пиастра
За II место – 4 пиастра
За I место – 5 пиастра

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 Джунглей». В начальный период смены данный «Совет» возглавляется аниматором. В состав «Совета» входят по 2 человека от каждого племени, в том числе вождь. 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 вождей племен. На третий день внутри племен 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.

«Совет джунглей» - 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.

«Охотники» - представляет возможность попробовать себя в качестве организаторов спортивных соревнований. Из числа детей выбирается помощник вождя 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 вождя по «Досуговому сектору», который должен контролировать его деятельность.

«Вождь» - командир племени. Избирается на сроки, принятые на общем собрании племени. Для осуществления своей деятельности он может выбирать себе помощников-заместителей или руководителей тех или иных направлений деятельности в племени.

В обязанности вождя входит:

- организация эффективной и плодотворной работы племени;
- поддержание отрядного духа;
- личное активное участие в мероприятиях «Совета Джунглей»;
- представление мнения племени на «Совете Джунглей»

Направления деятельности игровой модели

В течение реализации игровой модели «НА дальних берегах» 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 «НА дальних берегах» 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 племен 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.

По окончании смены у участников игровой модели:

- Улучшатся физическое состояние, психологический фон;
- Сформируется положительное отношение к активному отдыху и живому общению;
- Расширится база навыков и умений в таких видах деятельности, как: декоративно-прикладное искусство, спорт, интеллектуальная деятельность;
- Будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в активной творческой деятельности, проявлению социальной инициативы;
- Будут развиты навыки коммуникативные, познавательные, а также навыки работы в команде;
- Также произойдёт улучшение качества творческих работ, за счёт увеличения количества детей и подростков, принимающих участие в творческих программах;
- Увеличится количество детей и подростков, принимающих участие в физкультурно-оздоровительных и спортивных мероприятиях;

- У детей и подростков сформируются умения и навыки, приобретённые в секциях, мастерских, которые будут способствовать личностному развитию и росту ребёнка.

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.