

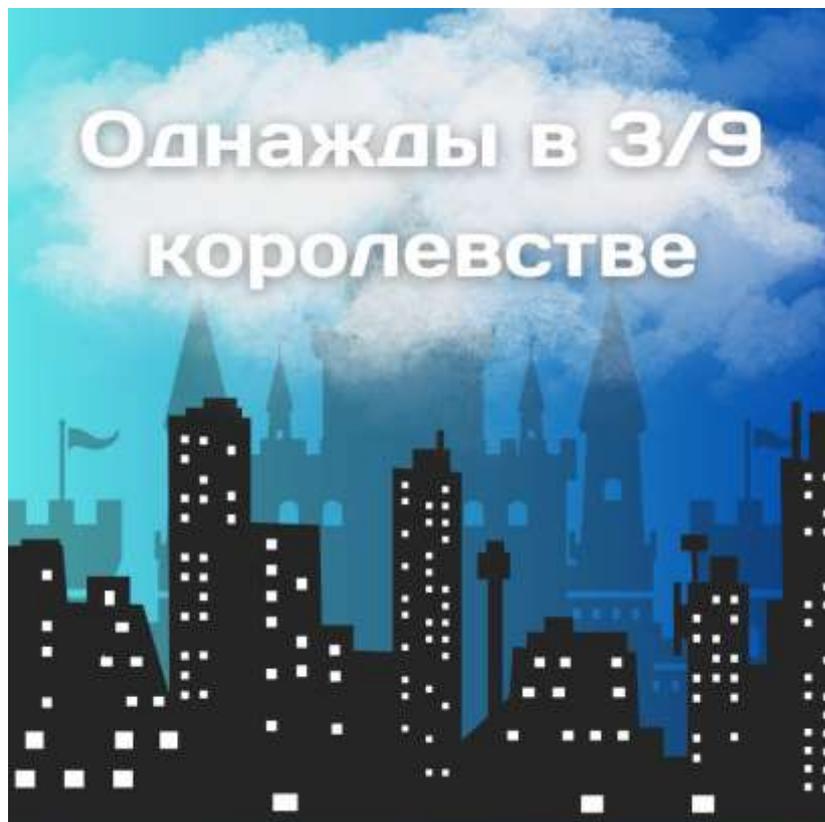
**Администрация г.о.Новокуйбышевск  
Муниципальное автономное учреждение «Детский центр «Березки»**



**Игровая модель «Однажды в 3/9 королевстве»  
в рамках реализации воспитательной программы  
«Лучшее место для лучших детей»**

**Даты заезда:**

**01.06.2025 г. – 21.06.2025 г.**



**Целеполагание**

**Общепедагогическая цель программы:** организация досуга участников оздоровительных смен МАУ «ДЦ «Берёзки», способствующего сохранению и укреплению здоровья, развитию творческих способностей, организаторских, лидерских и других качеств отдыхающих.

### **Задачи:**

- Освоение участником игровых форм деятельности через реализацию игровой модели смены;
- Раскрыть потенциал участников с помощью разнообразных мероприятий;
- Раскрыть коммуникативные способности участников игровой модели;
- Создать условия для раскрытия творческих способностей каждого участника, свободного воображения и полета фантазии;
- Создать благоприятную эмоциональную обстановку среди участников игровой модели;
- Получение участниками смены опыта организаторской и лидерской деятельности через участие в деятельности органов самоуправления;

### **Пояснительная записка игровой модели**

Педагогической основой программы должна стать игра. Игра становится фактором социального развития личности. В качестве игровой модели избрана сюжетно-ролевая игра.

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, координатор по работе с клиентами, специалист по реализации проектов, аниматор, ди-джей, 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): «Вход на территорию королевства».
2. Основной (14-18 дней): «Портал в мир чудес».
3. Заключительный (1- 4 дней): «Последнее дело».

**В организационный** этап входит: заезд, диагностика интересов и потенциала, знакомство с правилами лагеря и с участниками смены, формирование органов самоуправления. Адаптация ребенка к условиям лагеря.

Задачи:

- формирование комфортной атмосферы в детском коллективе;
  - изучение мотивации детей и подростков к различным видам деятельности.
- Этот период длится 1-3 дня в котором происходит запуск сюжетно-ролевой модели «Однажды в 3/9 королевстве». 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.

**Основной** этап (14-18 дней) включает в себя:

- Обеспечение условий для реализации программы смены;
- Предоставление возможностей творческой и лидерской самореализации каждого участника;
- Помощь в решении личностных проблем детей;
- Качественная организация совместной деятельности детей и взрослых;
- Обеспечение возможностей для развития личности ребёнка.

В этот период проводятся основные мероприятия: КТД, спортивно - состязательные, познавательно - развлекательные игры; конкурсы, мастер-классы. В ходе смены детям предоставляется возможность показать свои нравственные, коммуникативные качества, раскрыть творческие способности и духовные ценности каждого участника лагерной смены. Мероприятия каждого дня в этом периоде раскрывают тематику смены, через них реализуется основное содержание программы заезда.

**В заключительном** этапе проводится итоговая диагностика и обобщающее мероприятие.

Задачи:

- соответствие предполагаемых результатов с полученными у участников смены «Однажды в 3/9 королевстве».

- рефлексия: усвоение ребенком полученных знаний и осознание своих личных достижений и возможностей с целью дальнейшего развития и умения применить их на практике.

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	45%	55%
Основной период	70%	30%
Заключительный период	30%	70%

### **Легенда игровой модели**

*Часто ли вам в детстве рассказывали сказки? А хотели ли вы когда-нибудь сами стать героями и быть вместе с самыми известными персонажами, например, победить главного злодея, спасти принцессу или прокатиться на лошадях по бескрайним красочным полям? Поверьте, это все возможно! Ведь совсем недавно была написана книга-бестселлер, авторы которой приглашают вас на первую ее презентацию. Удивительная возможность увидеть эти события первыми, узнать все тайны из первых уст, и разве, такое можно пропустить..?*

### **Механизм реализации игровой модели**

На время смены территория детского лагеря становится центром притяжения страхов. В нем будет сформировано 16 команд храбрецов, которые на период реализации игровой модели станут участниками необычного эксперимента «Портал в мир чудес»: будут проходить различные испытания, бороться со своими страхами, преодолевать препятствия, включать логику и смекалку, чтобы к окончанию заезда очистить центр от притяжения страхов, стать открытыми и бесстрашным перед новыми открытиями и развитием своего личностного потенциала.

Каждая из 16 команд храбрецов имеет своё неповторимое название, девиз, символику и гимн. Во главе каждой команды стоит Предводитель.

Смена в МАУ «ДЦ «Берёзки» реализуется в форме сюжетно-ролевой игры по мотивам произведений Эдуарда Успенского «Красная рука, черная простыня, зеленые пальцы», «Самые страшные ужасы», сборник Э. Успенский и А. Усачев «Ужасики», цикл книг «Страшилки», интернет цикл «Страшные истории из лагеря»

Старт игры происходит на общем сборе лагеря (игра-экскурсия «Вход на территорию сказки»). Всех храбрецов встречают бесстрашный 9 отряд вместе со своими лаборантами, они приветствуют участников смены и рассказывают, что на протяжении 21 дня им предстоит стать испытуемыми в очень важном деле, пройти состязания разных уровней сложности и доказать, что именно они достойны звания «Бесстрашного».

Последним этапом игры-экскурсии «Вход на территорию сказки» станет общий сбор всех участников заезда в Зале смелости (актовом зале). Именно здесь на торжественной церемонии «Портал в мир чудес» отдыхающим полностью раскроется игровая модель заезда, произойдет знакомство со словарём и терминологией.

Жизнь юных храбрецов на территории страхов освещается пресс-центром, который обеспечивает:

- выход газеты «Очень сказочные новости» (раз в 7 дней);
- выпуск телепередачи «Волшебство рядом» (раз в 3 дня);
- радиопрограмма «Истории на ночь» (ежедневно).

Пресс-центр формируется из пресс-секретарей всех 16-и команд храбрецов.

**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 – 3/9 королевство**

**Столовая – пировальня**

**Отряд – команда**

**Отрядное место – горница**

**Корпус - терем**

**Административный корпус - королевский замок**

**214 - логово**

**213 – зал собраний**

**Крытая – центральная площадь**

**Мини-футбольное поле – поприще**

**Универсальная площадка – арена**

**Лес – дремучий лес**

**Горка - гора**

**Аллея к бассейну - тайная тропа**

**Аллея к столовой - дорога из золотого кирпича**

**Пирс - Опушка**

**Беседка - избушки**

**Лодочка - ладья**

**КПП - золотые ворота**

**Костровое - Кострище**

**Бассейн - омут желаний**

-----  
**Концертная программа – глава**

**Баллы рейтинга – очки опыта**

**Бонус баллы – сказочные отрывки**

-----  
**Дети – герои**

**Капитаны – витязи**

**Кураторы – сказочники**

**Воспитатели – мудрецы**

### **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 заданий, команды храбрецов зарабатывают в свою копилку – баллы за личные и командные достижения, а также теряют их за нарушение дисциплины и невыполненные задания. Баллы имеют материальное воплощение в виде отрывка из сказки. Каждый игровой цикл завершается подсчетом общего количества игровой валюты каждой команды.

Накопление отрывков по завершении смены даст возможность определить ту команду храбрецов, которая получит кубок Бесстрашия

За участие – 2 отрывка

За III место – 3 отрывка

За II место – 4 отрывка

За I место – 5 отрывка

### **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 собрание «Совета смельчаков». В состав «Совета смельчаков» входят по 2 человека от каждой команды храбрецов и аниматор (лаборант сектора испытаний). В начальный период смены данный «Совет» возглавляется аниматором. 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 третий день смены проводятся выборы Главнокомандующего «Совета смельчаков». На четвертый день внутри команд формируются ответственные группы смельчаков по следующим направлениям:

**«Биржа труда»** - предоставляет ребятам временную занятость в ролях организаторов, помощников бесстрашных, лаборантов и других участников игровой модели. Из числа храбрецов выбирается руководитель «Биржи труда», который должен контролировать её деятельность.

**«Пресс-центр»** - занимается сбором информации о делах команд храбрецов, освещением её в информационных ресурсах, доступных на территории лабиринта страхов. Из числа пресс-секретарей выбирается руководитель «Пресс-центра», который должен контролировать его деятельность.

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

**«Досуговый сектор»** - позволяет участникам игровой модели быть организаторами своих собственных мероприятий (испытаний) и проводить их при поддержке лаборантов сектора испытания. Из числа детективов выбирается помощник по «Досуговому сектору», который должен контролировать его деятельность.

**«Предводитель»** - командир команды храбрцов, избирается на сроки, принятые на общем собрании. Для осуществления своей деятельности он может выбирать себе помощников-заместителей или руководителей тех или иных направлений деятельности в команде.

В обязанности Предводителя входит:

- организация эффективной и плодотворной работы команды храбрцов;
- поддержание командного духа;
- личное активное участие в мероприятиях (испытаниях) «Совета смельчаков»;
- представление мнения команды храбрцов на собрании «Совета смельчаков».

### **Направления деятельности игровой модели**

В течение реализации игровой модели «Однажды в 3/9 королевстве» 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 отдыхающего.
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 «Однажды в 3/9 королевстве» 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 групп команд храбрецов на «Территории страхов», игры-поиски, ролевые игры, онлайн – марафоны, игры на воде с использованием плав-средств (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 правильным идеалам различия добра и зла. 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.