Администрация города Магнитогорска

Муниципальное образовательное учреждение

«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат № 4» города Магнитогорска

455026, Челябинская обл., г. Магнитогорск, ул. Суворова, 110

Тел.: (3519) 20-25-85, e-mail: [internatHYPERLINK "mailto:internat4shunin@mail.ru"4HYPERLINK "mailto:internat4shunin@mail.ru"shuninHYPERLINK "mailto:internat4shunin@mail.ru"@HYPERLINK "mailto:internat4shunin@mail.ru"mailHYPERLINK "mailto:internat4shunin@mail.ru".HYPERLINK "mailto:internat4shunin@mail.ru"ru](mailto:internat4shunin@mail.ru); <http://74203s037.edusite.ru>

**ПРОЕКТ ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ**

**«ТАЙНЫ ЦАРСТВА ДРАКОНОВ»**

****

**Автор – составитель:** Чубаева Н.Н.,

воспитатель группы

продлённого дня,

учитель начальной школы

МОУ «С(К)ОШИ №4»

Г. Магнитогорск, 2015

1. **Паспорт проекта тематической смены**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование Проекта** | Модель тематической смены «Город Мастеров |
| **Организаторы и участники проекта** | Начальник лагеря – Шунин В.И  Зам. Директора по ВР: Чубаева Наталья Николаевна  Старшая вожатая – Тиманова Татьяна Андреевна |
| **Кем принята Программа** | Управлением образования города Магнитогорска |
| **Цель и задачи проекта** | Цель:  Создание условий для полноценного отдыха и одновременного социального становления личности ребенка.  Задачи:  - Вовлечение каждого участника смены в процесс организации коллективно-творческой деятельности;  - Знакомство участников смены с миром сюжетно – ролевых игр;  - Создание ситуации для освоения детьми новых социальных ролей; |
| **Сроки реализации проекта** | С 12.08.15 -2.09.15 |
| **Эффективные формы работы в рамках реализации программы** | Конкурсные программы, игры – путешествия, викторины, КТД, концертные программы, спортивные игры |

1. **Концептуальные основы и идейное содержание смены**

В связи со спецификой проекта, наиболее целесообразным нам видится использование сюжетно-ролевой игры, сопровождаемой образовательным компонентом. Возможности образовательного компонента при этом весьма широки: от получения социальных и бытовых навыков в процессе игры младшими школьниками, до усвоения знаний, умений и пред профессиональной подготовки у старшеклассников. В образовательный компонент смены включены:

- Вожатские познавательные часы: погружение в мир «фэнтези», знакомство с мифическими существами, развитие воображения и творческих способностей;

- Творческие мастерские по интересам: танцевальная, прикладная, журналистская, игровая, музыкальная.

Основу сюжетной игры составляет легенда о существовании фантазийной страны «Драконика».

«Древняя легенда гласит, что однажды на Драконику нападут Черные драконы, и тогда раздор поселится среди ее народов и может так случится, что не будет больше этой страны, и не будет больше народов ее населяющих… Так и случилось... Народы Драконники, следуя древним пророчествам, собрались с силами и решили вырастить своих радужных драконов, которые помогут справиться с бедой Великой страны. Самые могучие народы должны совершить невозможное: собравшись вместе, они должны доказать, что действительно можно загнать обратно в недра Драконьей горы Лень, Скуку, Зависть и других Черных драконов. И только некоторые, те, кто более удачлив, и чьи магические чары окажутся сильнее, смогут вырастить не обычных радужных драконов, а самых сильных: бронзового, серебряного и золотого – именно они станут главной силой в борьбе за равновесие сил в Великой Драконнике…».

Каждый отряд на время проведения смены стал одним из народов Драконники, самостоятельно дав себе название (рапиты, малютийцы, минипуты, солнцетопы, могуны, вуки-таки, светеки, сами-мы –неместные, титтилитури, зубы, раклы, в теме, голды, невломы).

Основной задачей каждого народа являлось вырастить своего дракона и дойти с ним, преодолевая трудности и встречаясь с различными магическими существами, до великой горы, где должна была состояться Великая битва драконов. Она должна была показать, чей дракон самый сильный.

До места битвы каждому народу надо было добраться по своему маршруту, который зависел от случайного выбора старейшин. Каждая встреча народов – соперничество с каким – либо мифическим существом (Приложение «Мифические существа»). Испытания зависели от магических свойств встречавшихся существ.

В зависимости от силы, количество которой зависело от побед народов во время путешествия, все драконы для финальной схватки разделились на три круга: золотой, серебряный, бронзовый. В каждом из них выявлялся самый сильный дракон. После Битвы именно эти драконы стали называться золотым, серебряным и бронзовым.

До начала путешествия народы должны были выяснить, какими магическими способностями они наделены и, в зависимости от этого, во время испытаний начислялись им победные очки.

Сложность реализации подобных программ заключается в том, что точный сюжетный ход игры становится понятным только после ее завершения. Сам механизм разработки программы также связан с определенными особенностями. Впервые мы отказались от идеи четкого разделения всех отдыхающих на две возрастных дружины: старшую и младшую. Эта смена построена таким образом, что на общих мероприятиях и делах встречаются отряды и старшего, и младшего возраста, в зависимости от развития сюжетной линии смены. Сохраняя традиции ролевых игр, каждый отряд проходит свой путь до финала, у каждого свой набор общих дел. Все общие мероприятия разработаны с учетом этой особенности, что позволяет говорить об их универсальности.

Кроме того, стоит заметить, что среди отдыхающих детей были и дети с ограниченными возможностями здоровья, которые отдыхали вместе со своими родителями, но, не смотря на свои особенности, стали активными участниками Игры и наравне с остальными детьми принимали участие во всех делах и мероприятиях.

Для организации жизнедеятельности отрядов на смене формируются органы самоуправления:

**Общий Сбор народов**

**Совет Старейшин**

**Совет Народа**

**Народы**

Общий Сбор народов: высший орган власти в стране, утверждает Совет старейшин. Собирается по необходимости для решения чрезвычайных проблем.

Совет Старейшин: выбирается путем голосования. Каждый народ, населяющий Драконнику, имеет право на выбор одного представителя в Совет (из числа представителей своего народа). Совет старейшин собирается для решения важных вопросов по жизнедеятельности страны, кроме того, Старейшины выбирают маршрут путешествия для каждого народа. Собирается Совет один раз в два дня.

Совет народа: выбирается из числа народа (отряда), оказывает помощь вожатому в организации жизнедеятельности отряда, решает текущие вопросы отряда, организует взаимодействие всех членов отряда. Переизбирается один раз в неделю.

Народы: каждый отряд на время проведения Игры становится народом страны Драконника. Каждый народ выбирает себе название, сочиняет легенду о происхождении, выбирает Совет народа, Старейшину.

1. **Механизм реализации проекта**

***3.1.Этапы реализации проекта***

Основная цель Программы - создание условий для полноценного отдыха и одновременного социального становления личности ребенка.

***Организационный этап***

- своевременная адаптация участников программы в обществе незнакомых сверстников и педагогов;

- раскрытие и реализация творческого и лидерского потенциала детей;

- создание ситуации для освоения детьми новых социальных ролей;

***Основной этап***

- своевременное «погружение» в игровую ситуацию;

- оценка роли каждого участника программы;

- оказание индивидуальной помощи ребенку в выборе предпочтительных для него видов деятельности, создание ситуации успеха и значимости для каждого;

- органическое сочетание различных видов деятельности: досуга, познавательной деятельности, оздоровления;

- следование демократическому стилю общения, выстраивание между взрослыми и детьми отношений сотрудничества и доверия;

***Заключительный этап***

- мониторинг «включенности» в игру каждого ее участника: и детей, и взрослых;

- вовлечение в дела и мероприятия программы всех ее участников;

- плавный «выход» детей из игры, работа на последействие.

3.2. План – сетка мероприятий по реализации проекта

1 день.

Заезд в лагерь. Знакомство. Вожатский концерт – погружение в смену.

2 день.

Отрядная работа. Открытие смены на костровой поляне – Легенда о Драконнике, мотивация на игру.

3 день.

Распределение среди народов Драконники магических умений – Кругосветка. Каждый этап – завоевание определенного умения для народа: справится народ с заданием, получает умение в свою копилку. Собранные умения дают дополнительные баллы при встрече с магическими существами.

«Умение красиво петь» поможет справиться при встрече с Сиренами.

«Умение дружить» поможет в испытаниях в пути.

«Умение много знать » поможет одолеть Сфинкса.

«Сноровка» поможет справиться с Химерами.

«Умение ориентироваться» пригодиться при встрече с Гномами.

«Умение танцевать» важно для Эльфов.

«Умение удивлять» поможет победить Крокодрилов.

«Умение рисовать» пригодиться при встрече с Кентаврами.

«Умение создавать новое» - при встрече с Фениксом.

«Физическая сила» важна при встрече с Циклопами.

«Умение видеть скрытое» поможет победить Василиска.

«Волшебные чары» необходимы при встрече с Лигторпедийским львом.

«Способность сопереживать» поможет при встрече с Единорогом.

4 день.

Легенда о Черных Драконах. Представление народов Драконики – костровая поляна. Сбор Старейшин – выбор дорог.

5 день.

Встреча с мифическими существами. Утром каждый народ обнаруживает письмо с заданием от определенного мифического существа. Приложение. Циклопы – гигантские вышибалы (стадион). Сфинкс – «Шоу загадок»(зал). Игровая программа с домашним заданием придумать и инсценировать загадку. Сирены – песенная дуэль (зал) каждый народ готовит солиста и хор.

6 день.

«Рождение Дракона» - интеллектуальное шоу. Приложение. Сбор Старейшин – выбор дорог.

7 день.

Встреча с мифическими существами. Эльфы – «Танцевальный марафон» - зал. Домашнее задание: подготовить один из известных танцев по выбору. Феникс – шоу – программа «Старое как новое». Домашнее задание: используя музыку, вещи, произведения в стиле ретро, создать что-то современное (коллекция, песня, клип и т.д.). Сбор Старейшин – выбор дорог.

8 день.

Испытания в пути. «Гномы и эльфы» - игра на местности. «Веревочный курс» (адаптированный) – испытания дружбы. «Артефакт» - принести предмет, который обладает магическими чарами и связан с вашим народом (представить и доказать). Сбор Старейшин – выбор дорог.

9 и 10 день.

Испытания в пути. Через вышеназванные испытания проходят все народы…

11 день.

Общая встреча народов Драконики. Встреча с Кентаврами. Конкурс рисунков на асфальте – «Несуществующее животное». Весь народ должен выстроиться таким образом, чтобы тень от него была похожа на образ какого-нибудь несуществующего в реальном мире животного. Тень обводится, а потом дорисовывается. Большой «Микс» на плацу. Сбор Старейшин – выбор дорог.

12 день.

Встреча с мифическими существами. Химеры – «Большие классики». Игровая программа. В игре три тура и три поля для игры в «классики»: спорт, дружба, творчество.

В каждом туре игра идет до трех побед одного из народов. С обозначенного места в игровое поле первого тура бросается «плиточка», которая указывает на задание для всего народа. В первом туре задания связаны со спортивным инвентарем. Во втором – задания для групповой работы на коллективное принятие решения. В третьем – творческие задания.

Крокодрилы – шоу – программа « СвистОК». Домашнее задание: подготовить в любом удобном жанре любой номер, но обязательно использование в номере свиста. Сбор Старейшин – выбор дорог.

13 день.

Испытания в пути. «Поиски дракона» - игра – поиск на территории, встреча с Василиском. «Гостевой момент» - народы готовят встречу гостей и сами ходят в гости к другим народам. «День ангела» - день приятных неожиданностей и сюрпризов. Сбор Старейшин – выбор дорог.

14 день.

Бал народов Драконики. К Балу проводились репетиции, разучивались специальные танцы, шились наряды. Бал проходил в три «потока»: малыши, средний возраст, старшие. В каждой группе выбирали Короля и Королеву Бала (у малышей – Принца и принцессу). На Балу исполнялись только медленные композиции, участники танцевали в парах.

15 день.

Встреча с мифическими существами. Гномы – «Бег с препятствиями» - поисковая игра - путешествие. Лигторпедийский лев – «Смеховитамин» - юсористическая игровая программа. Домашнее задание: за одну минуту любым известным народу способом нужно рассмешить зал. Победа присуждается по громкости смеха в зале.

16 день.

Общая встреча народов Драконики. Шоу воздушных змеев. Приложение.

17 день.

Турниры между народами Драконики. Распределение Драконов по силе. Каждый народ может заработать дополнительные баллы и тем самым выйти в золотой, серебряный или бронзовый круг для финальной Битвы Драконов. Каждый народ имеет право вызвать на турнир любой народ Драконики. Старейшины записывают вызовы и составляют график дружеских турниров и встреч. Условия каждой встречи обговариваются двумя сторонами, обсуждение, как и турниры, проводятся в присутствии Старейшин. Примерный перечень игр для турнира: встреча по футболу, «Балда», «Крестики - нолики», «Тапкобол», «Пенальти», «Большой пионербол», «100 из 1», «Вышибалы на время» и т.д.

18 день.

Финальная битва Драконов. Три круга (распределение по количеству набранных за всю игру баллов). Битва проводится в форме игры – «бродилки». На плацу расчерчено поле, у каждого народа есть свой старт, который является и финишем. В игре принимают участие 2 игрока от каждого народа – «фишки». Их задача, подчиняясь воле игрового кубика, пройти круг по полю и встать на место. Игра считается законченной, когда «фишки» одного народа окажутся на своих местах. На поле есть отмеченные места – интеллектуальные вопросы, творческие задания, специальные клетки – «пропустить ход», «движение вперед», «движение назад». «Фишка» вступает в Битву, когда на игровом кубике выпадет 6 точек. Победа народа по легенде зависит от магической силы Драконов, а магическая сила Драконов зависит от набранных за всю Игру баллов.

19 день.

Общая встреча народов Драконики. Подведение итогов Великой битвы. Победа над Черными драконами. Праздник в честь победы (гала – концерт смены). Приложение.

20 день.

Завершение игры. Вожатско – воспитательский концерт. Прощание с Драконикой. Приложение (диск).

21 день.

Выезд из лагеря.

1. **Результаты реализации программы**

В результате реализации программы все дети принимают участие в разнообразной интересной деятельности и общении. Они получают опыт общения со сверстниками, опыт участия в сюжетно – ролевой игре, учатся принимать решения, пробуют себя в различных социальных ролях, получают интересные знания, знакомятся с миром «фэнтези».

Основным результатом является – получение опыта творческой, интеллектуальной деятельности, получение навыков самоорганизации.

В результате участия в программе дети получают:

- навыки работы в одном из видов прикладного или художественного творчества;

- опыт участия в конкурсах, выставках, общих делах;

- опыт участника сюжетно – ролевой игры;

- навыки самообслуживания и самоорганизации;

- опыт организации и проведения различных дел и мероприятий.

**Источники**

1. Возжаев С.Н., Возжаева Е.И. Республика «Наследие» . – Кострома, 2000

2. Карпова Г.А., Брагина Т.А. Педагогическая диагностика личности ребенка в детском оздоровительном лагере. – Екатеринбург, 1996

3. Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции. – Новосибирск, 1991

4. Пич С., Миллард Э. Греки. Энциклопедия. – М., 1999

5. Фантазия + Творчество = Каникулы. – М., 1994

6. Философия и педагогика каникул. – М., 1998