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; <http://74203s037.edusite.ru>

**ПРОЕКТ ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ**

**«ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ МАГИКАНА ИЛИ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ»**

****

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

воспитатель группы

продлённого дня,

учитель начальной школы

МОУ «С(К)ОШИ №4»

Г. Магнитогорск, 2013

1. **Паспорт проекта тематической смены**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование Проекта** | Модель тематической смены «Город Мастеров |
| **Организаторы и участники проекта** | Начальник лагеря – Шунин В.ИЗам. Директора по ВР: Чубаева Наталья НиколаевнаСтаршая вожатая – Тиманова Татьяна Андреевна |
| **Кем принята Программа** | Управлением образования города Магнитогорска |
| **Цель и задачи проекта** |  Цель проекта: создание системы интересного, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровление детей в условиях лагеря.**Задачи:**-привлечение ребят к активному участию в мероприятиях в рамках программы;-организация режима дня в соответствии с возрастными особенностями;-организация полноценного отдыха и оздоровления детей;-раскрытие творческих и коммуникативных способностей учащихся;-создание благоприятной эмоциональной атмосферы в лагере. |
| **Сроки реализации проекта**  | С 1.06.13 -21.06.13 |
| **Эффективные формы работы в рамках реализации программы** | Конкурсные программы, игры – путешествия, викторины, КТД, концертные программы, спортивные игры |

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

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

Особенности временного детского коллектива (ВДК) обеспечивают довольно быстрое развитие коллектива, что, в свою очередь, способствует динамике сюжетно-ролевой игры.

Игра включает в себя поиск, труд, наблюдение, спорт, овладение навыками. Она, как добрый друг, знакомит ребят с интересными людьми, с окружающей природой.

Сюжетно-ролевая игра предполагает наличие сюжета и следование ему всех участников лагеря. Каждый имеет в ней свою роль, но следует по своему усмотрению, а не по строгому сценарию.

 Сюжет определяет содержание игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры. Игра - это действие, творчество ребят и взрослых, общая радость взаимопонимания.

В основе идеи сюжета ролевой игры лежит **легенда:**

Давным-давно на земле жил всемогущий Могикан. Люди его уважали и шли к нему за помощью. А помогал он тем, что наделял людей добротой, любовью, дружбой и другими ценностями. Но один человек сказал: «Мы сами можем справиться со своими трудностями». И тогда Волшебник пошёл по миру искать тех людей, которым он был нужен. Он долго ходил по свету и однажды пришёл на красивый Остров. Здесь он чувствовал себя счастливым. Волшебник прожил счастливую жизнь и сохранил все ценности Острова. Всю свою волшебную силу и знания он вложил в Тотемы, которые спрятал на Острове. И нужно ещё найти главным ТОТЕМ и стать «Последним героем». А достанется он только тем, кто поверит, что эта ценность им нужны.

Остров, на котором Волшебник прожил много лет, был назван «Островом Последнего героя из Магикана».С тех пор очень часто люди приезжают на Остров для того, чтобы разыскать эти сокровища.

На маленький необитаемый тропический островок высаживается 10 команд из отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и раз в 6 дней решить, кто из племён должен получить священный Тотем. Для того чтобы стать обладателем священного Тотема, надо победить в трудном и опасном испытании. Та команда, которая за время нахождения на острове наберёт больше всех тотемов, становится победителем. Пользуясь картой Острова, которую участники племён соберут во второй день смены, они начнут бороться за «выживание» на острове, попытаются найти разумные выходы из «Интеллектуального лабиринта», будут жить яркой и незабываемой жизнью в «Парке развлечений», вместе с нечистой силой из русских сказок проведут день в «Пещере сказок», потренируют здоровое тело для здорового духа в «Долине спорта» и т.д. Карта вывешивается в первый день смены на видном месте в холле. Пройденный путь отмечается на ней флажками. Каждое племя ведёт свой путевой дневник, куда заносят, зарисовывают, вклеивают всё самое интересное, с чем встречаются во время испытаний.

Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Зов джунглей!».

Игра проходит в два этапа: индивидуальный и командный.

На первом этапе ребята индивидуально зарабатывают для своей команды стартовый взнос для участия в игре. Второй этап- командный, состоит в «постройке» своего жилища. Здесь команда проходит испытания, при выполнении которых ребята получают какую-то вещь нужную для проживания на острове.

Включение в игру и её поддержке способствует игровой материал: знаки отличия и успеха, игровые талисманы, эмблемы, тайные знаки, посвящение в племена. Каждое племя вместе со своими главными вождями придумывает название, девиз, символику и создаёт свой «Вестник племени». Так же выбирают вождя племени.

Вся жизнедеятельность в ДОЛ «Сосновый бор» пронизана духом приключений. В связи с этим многие объекты лагеря переименованы в соответствии следующего:

«Остров Последнего героя»- лагерь.

Племя- отряд в лагере.

Хранитель-воспитатель отряда.

Правитель Острова - начальник лагеря.

Вдохновитель - старший вожатый

Мастерская - кружки по интересам.

«Пресс-центр» - место встречи и обсуждения планов действий всех Хранителей и Правителя Острова.

Долина чудес - место для проведения массовых мероприятий и встречи всех племён.

Долина спорта - спортивная площадка лагеря.

Трапезная долина-столовая лагеря.

Храм искусства - актовый зал.

Совет племени - планёрка.

Лекарь- медсестра

Примечание. Терминология дорабатывается в лагере вместе с детьми во время работы смены.

Все участники включаются в игру, полную приключений, испытаний и трудностей .У каждого испытания есть своё задание. Ребятам предлагается их пройти ,получить ТОТЕМ. Дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Когда все преграды будут позади, участники соберутся всей дружной командой в «Долине успеха» для «открытия тайны» и посвящены в «Хранители острова». Только достойные смогут стать почётными «Хранителями». Большой Совет подводит итог игры и проводит награждение активных участников. После подведения итогов все Тотемы (на них написаны буквы), заработанные племенами, выставляются в ряд и получается надпись: «Дружные ребята». Открывается главная тайна Тотемов, которая хранится не во внешнем облике Тотема, а всего внутреннем содержании. Для всех участников игры навсегда главным сокровищем остаются: дружба, воспоминания, успехи, понимание, поддержка, искренность, активность, творчество, лидерство и доброта. И та команда, которая обладала многими этими сокровищами и будет победительница, обладательницей Большого ТОТЕМА и получит звание «ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ».

Игра развивается во все периоды смены, в каждом из которых она имеет свои особенности, а ребята получат навыки коллективно-творческой деятельности.

Пробуждению потребности в самосовершенствовании и повышении общекультурного уровня, снятию эмоционального напряжения детей способствуют ежедневные «вечерние» встречи членов команд в жилищах. Сборы проводятся в форме диспутов бесед, ролевых игр, тренингов, огоньков.

Участники смены являются одной командой. Отряд- это племя, входящее в команду. Главной целью всех племён, является получение Тотема, который через 3 дня может получить любое племя от Большого Совета. Тотем выдаётся за определённые качества, проявленные в ходе испытаний и приключений. В племенах устанавливаются взаимоотношения со взрослыми, здесь ребёнок может самореализоваться. Именно в процессе групповых отношений формируются условия, при которых более успешно проходит процесс социализации. Именно поэтому мы уделяем большое внимание отрядной работе. Она логично вписывается в идею смены и предполагает учёт возрастных особенностей детей, обеспечивает личностный рост каждого ребёнка.

План работы отряда(племени) включает в себя:

Отрядные дела (для всего отряда);

Групповые (когда организуются несколько одновременно групп по подготовке или проведению дел);

Каждый отряд(племя) в лагере имеет свой неповторимый имидж. Он выражается в:

названии;

девизе, которому следует в своей творческой деятельности;

символах и атрибутах;

законах и традициях отрядной жизни;

 игровых отрядных условностях, свои особые приветствия, прощания, пожелания успеха, и т.д.

оформлении уголка племени.

Гласность в игре осуществляет «Информационный - центр»: информационное обеспечение после каждого периода выпуск газеты «Островок», радиопередачи. Информационный центр создаётся из представителей племён и утверждается на общем сборе СОВЕТА ПЛЕМЕНИ. Руководит центром Старейшина печати

Направление деятельности центра следующие:

выпуск газеты «Островок», освещающие наиболее важные события из жизни племён ;

выпуск оперативных информационных листов, отражающих решение Большого Совета;

оформление летописи о жизнедеятельности на Острове.

**Система стимулирования**

После старта регаты «Полный вперёд!» каждое племя получает флаг, на который делает и укрепляет эмблему своего племени. После каждого привала оценивается и участие каждого племени. Каждый день на тропинках зажигаются маленькие костры, которые символизируют участие племени в испытаниях. За победу в различных испытаниях (делах) племя может получить знак успеха на свой флаг в виде костра.

Каждый костёр имеет свой цвет и значение:

Красный костерок -1 место. Все на Острове любуются вами, вы постарались по «полной программе»;

Зеленый костерок-2 место. Чуть-чуть не хватило до ликования, но ваше племя достойно признания;

Жёлтый костерок-3 место. Что-то сегодня вы подкачали, ждём ваших успехов на новом привале.

Костерок племенам вручаются утром на сборе всех племён в Долине Чудес. Результаты отражаются на экране соревнований в виде костра. Из маленьких костерков получатся один большой в конце игры, цвет лучика пламени костра символизирует активность всего племени.

 Задача каждого экипажа - собрать как можно больше красных костерков и Тотемов, что может выявить лучшее племя по номинациям:

«Самое дружное», «Самое творческое», «Самое интеллектуальное», «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ».

Программа «РОСТ»-система поощрительных стимулов развития деятельности, индивидуального роста- представляет собой трёхступенчатую оценку деятельности участников игры.

Для индивидуальной системы роста в каждом племени ведётся дневник, где оформляется система роста каждого члена племени. За победу в различных конкурсах, состязаниях, соревнованиях участник может получить одно из званий и знак успеха на галстук. Вручение знака успеха проходит в племени при подведении итогов дня на вечерних огоньках.

Варианты нематериальных стимулов

- поднятие флага на линейке; благодарственное письмо родителям;

Исполнение песен по заказу победителя, отличившегося в той или иной деятельности;

Устная благодарность;

Занесение имени отличившегося в книгу Почёта жителей Острова.

Набрав 5 отличительных знаков успеха участник игры получает звание «испытатель» и отличительный знак-ленточку жёлтого цвета.. Те, кто зарабатывает в сумме 10 знаков успеха - присваивается звание «исследователь» и выдаётся ленточка зеленого цвета.

Звание «открыватель» и якорь получают те, ребята, кто за смену набирает 20 знаков.

Для детей этого возраста характерно стремление к постоянным приключениям, и, чтобы постоянно поддерживать интерес к игре «Последний герой», созывается 1 раз в 3 дня Совет племени. Здесь вожди племён вытаскивают при помощи жеребьёвки испытания для племени.

**3. Механизм реализации проекта**

**3.1. Этапы реализации проекта**

Вся игра делится на три этапа:

 1. Организационный: «По следам Священного тотема».

 2. Основной: «По пути приключений и испытаний».

 3. Итоговый: «Остров сокровищ. Открытие тайны».

Организационный этап (или как его в последнее время называют адаптационный) характеризуется запуском игрового момента, знакомство ребят друг с другом, с предполагаемой игровой деятельностью, знакомство с традициями, законами лагеря, педагогическим коллективом, проводятся огоньки знакомств. Так же проводится первичная диагностика членов команд. Происходит знакомство с идеей игры, основными этапами игры, проходит презентация команд, выявление лидеров команд, церемония открытия смены «Праздник священного тотема». Поднимается флаг сюжетной игры.

Основной период смены - это самый большой по времени период смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Здесь развивается сюжет игры .Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня.

Главная задача:

создать условия для организации воспитывающей и развивающей деятельности и общения детей, стремиться к тому, чтобы дети могли реализовать себя по максимуму;

возможность каждому проявить себя в различных видах деятельности.

 На протяжении всей игры участники и организаторы программы действуют согласно своим ролям.

Для успешного решения задач этого оргпериода деятельность детей и вожатых должна иметь разносторонний творческий характер, быть насыщенной, эмоциональной, а само настроение- романтическим, приподнятым.

Основные дела периода:

проведение диагностической работы по определению творческого потенциала участников;

выход стенной газеты «Островок»;

спортивный день «В поисках сокровищ капитана Флинта»

«Бермудский треугольник»- просто весёлый день.

«Большой аврал» - день отрядных тематических дел.

 День творчества – выявление и раскрытие детских талантов.

Заключительный ( или итоговый) этап – характеризуется подведением итогов всей игры. Анализируется участие в игре каждого участника. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого члена экипажа корабля.

Основное событие итогового этапа становится мероприятие, посвященное открытию истинной тайны Тотемов, которую всё это время знали лишь Хранители, а также игра «Всё о смене, всё о себе», прощальный костер и огонек «Расскажи мне обо мне», где можно написать наказ и пожелания ребятам на следующий год, происходит подведение итогов жизни экипажа, вручение памятных сувениров лагеря всем участникам игры. Так же проходит общий большой концерт вожатых и детей, закрытие регаты, награждение победителей грамотами. Проводится анкетирование по отслеживанию результатов игры.

**3.2. План – сетка мероприятий по реализации проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **день**

-«Добро пожаловать на остров Магикан» (заезд, размещение детей)- «Чудо остров, жить на нём легко и просто» (эстафета – знакомства с лагерем) | **2 день****-** Подготовка к конкурсу «Презентация племён» -«Презентация племён» (конкурс визитной карточки отряда) | **3 день**- «Жизнь и быт хижин индейцев на острове» (смотр – конкурс отрядных уголков)- «Неразгаданные тайны вождя индейского племени» (открытие смены) |
| **4 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Первое жертвоприношение племён» (по типу конкурса талантов) | **5 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)**-** «Состязания Жрецов на острове» (конкурсная программа для мальчиков) | **6 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Нашествие дикарей на остров» (верёвочный курс) |
| **7 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Наш верный Хранитель» (конкурс вожатского мастерства) | **8 день**Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)«Великая сила любви» (конкурс на лучшую пару) | **9 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)**-** Мисс «Аталла» - 2103» (конкурс красоты) |
| **10 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)**-** Сказки дядюшки Чингачгука» (конкурс инсценированной сказки) | **11 день**Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)«Сражения племени Винету против племени Юмба» (спортивные состязания) | **12 день**Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)«Заседание в пещере весёлых и находчивых» (КВН) |
| **13 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Большая битва Умов на острове» (интеллектуальная игра по типу «Что? Где? Когда») | **14 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Дикари на острове» (конкурс бегунов) | **15 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)**-** «На балу в цветочном Государстве» (По типу Бала цветов) |
| **16 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Остров моей мечты» (конкурс плакатов) | **17 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Нашествие чужеземцев» (игра на местности по типу украденный полдник) | **18 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Бои сильнейших» (весёлые старты, армреслинг) |
| **19 день**- Эксклюзивные трофеи острова (посещение и запись в кружки и секции)- «Ритуальные танцы в Долине Чудес»(конкурсная программа по типу «Стартинейджеров») | **20 день**- «Выставки эксклюзивов на острове» (отчётное оформление педагогов доп. Образования)- Открытие тайны острова» (закрытие смены) | **21 день**«До свидания, остров»(отъезд) |

**4.Ожидаемые результаты**

Предполагается, что у участников будут динамично развиваться творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки. Результатом реализации программы будет являться оздоровление и отдых 50 мальчишек и девчонок нашей школы.

 По окончании смены у ребёнка:

- будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, проявлению социальной инициативы;

-будет развита индивидуальная, личная культура, он приобщится к здоровому образу жизни;

- будут развиты коммуникативные, познавательные, творческие способности, умение работать в коллективе;

- будет создана мотивация на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получении конкретного результата от своей деятельности.

Также произойдёт улучшение качества творческих работ, за счёт увеличения количества детей, принимающих участие в творческих конкурсах; увеличится количество детей, принимающих участие в физкультурно - оздоровительных и спортивных мероприятиях; у детей сформируется умения и навыки, приобретённые в секциях, мастерских, которые будут способствовать личностному развитию и росту ребёнка.

В ходе реализации программы «Последний герой» мы предполагаем рассматривать ожидаемые результаты смены также через:

Результаты, касающиеся детского объединения:

создание у детей эмоционального настроя на работу во временных детских объединениях.

Результаты, способствующие развитию воспитательной системы лагеря:

апробация новой модели лагерной смены;

совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми;

пополнение копилки форм работы;

развитие опыта деятельности пресс-центра лагеря.

Результаты, направленные на педагогический отряд вожатых:

повышение уровня педагогического мастерства;

апробация модели взаимодействия пед.отряда с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевой игры «Последний герой»,

самореализация вожатых.

**Источники**

Артамонова Л.Е. Летний лагерь: Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий: 1-11 классы. – М., 2007 г.

Гиринин Л.Е., Ситникова Л.Н. Вообрази себе. Поиграем – помечтаем. – М., 2001 г.

Гусева Н.А. Тренинг предупреждения вредных привычек у детей. – СнП., 2003 г.

Дубровина И.В. - Психокоррекционная и развивающая работа с детьми - М., 1999 г.

Коган М.С. С игрой круглый год в школе и на каникулах: Внеклассные мероприятия на каждый месяц учебного года. – М., 2008 г.

Коваленко В.И. Младшие школьники после уроков. – М., 2007 г.

Кулаченко М.П. Учебник для вожатого – М., 2007 г.

Лобачева С.И. Жиренко О.Е. Справочник вожатого: Организация работы. – М., 2008 г.

Луговская Ю.П. Детские праздники в школе, летнем лагере и дома: Мы бросаем скуке вызов. – М., 2006 г.

Непомнящий Н.И. Становление личности ребенка. – М., 2004 г.

Пашнина В.М. Отдыхаем на "отлично"!: Праздники и развлечения в летнем лагере. – М., 2008 г.

Романов А.А. Игротерапия: как преодолеть агрессивность у детей - М., 2003 г.

Руденко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. – М., 2006 г.