

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
г. Новосибирска
«Городской ресурсный центр по организации отдыха
и оздоровления детей «Формула Успеха»

УТВЕРЖДАЮ:

Начальник департамента образования
мэрии города Новосибирска

Р.М. Ахметгареев

« » 2019 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор
МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»

С.М. Маньков

« » 2019 г.



Программа деятельности
детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»

«Большие старты»

2 июня – 28 августа 2019 года

Авторы программы:

Начальник пед. службы ДСОЛКД «Тимуровец»

Е.С. Октябрьская

Старший вожатый ДСОЛКД «Тимуровец»

Л.С. Николайченко

Старший методист УМО

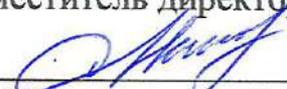
В.И. Старицына

Старший вожатый УМО

Д.С. Гокин

СОГЛАСОВАНО:

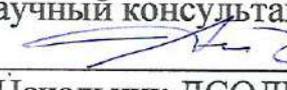
Заместитель директора ГРЦ «ФорУс»

 Е.Ф. Мамедова

Начальник учебно-методического
отдела ГРЦ «ФорУс»

 М.С. Лащенко

Научный консультант ГРЦ «ФорУс»

 Б.А. Дейч

Начальник ДСОЛКД «Тимуровец»

 Т.Д. Трубина

Новосибирск
2019

Содержание

Информационная карта.....	3 стр.
Пояснительная записка.....	4 стр.
Основополагающие принципы программы	8 стр.
Механизмы реализации и основное содержание программы	10 стр.
Описание 1 смены	16 стр.
Описание 2 смены	21 стр.
Описание 3 смены	27 стр.
Описание 4 смены	32 стр.
Кадровое обеспечение	37 стр.
Предполагаемые результаты	37 стр.
Список используемых источников	38 стр.
Материально-техническое обеспечение.....	39 стр.
Приложение	41 стр.

Информационная карта программы

Полное название программы	Программа деятельности детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец» «Большие старты»
Наименование организации	Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец»
Адрес и телефон организации	НСО, с. Морозово, Искитимский р-н., 325-25-81
Ф.И.О. руководителя	Трубина Татьяна Дмитриевна
Форма организации	Лагерь с круглосуточным пребыванием
Авторы программы	Начальник пед.службы ДСОЛКД «Тимуровец» Е.С. Октябрьская; Старший вожатый ДСОЛКД «Тимуровец» Л.С. Николайченко; Старший методист УМО – В.И. Старицына; Старший вожатый УМО – Д.С. Гокин
Цель программы	Целью программы является создание условий для формирования мягких навыков всех участников программы и эффективного взаимодействия с родительской общественностью
Задачи	1. создать условия для реализации принципов индивидуального подхода к каждому ребёнку, обеспечения ему эмоционального комфорта и успешной адаптации к жизни в лагере; 2. создать условия для формирования и развития мягких навыков и социальных компетенций детей и подростков 3. создать условия для взаимодействия ДОЛ с родителями (законными представителями) отдыхающих детей и подростков. 4. развивать у ребят осознание ценностного отношения к своему здоровью через включение их в систему педагогических проектов и мероприятия программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (проект «Со смыслом»).
Направление деятельности	Социально-педагогическое
Сроки реализации	02.06.2019 – 28.08.2019
Категория участников	Дети и подростки в возрасте от 6 до 17 лет.
Кадровое обеспечение программы	1. Научный консультант программы 2. Начальник Учебно-методического отдела 3. Начальник педагогической службы 4. Методист по программному обеспечению 6. Методист 7. Старший вожатый 8. Руководители проектов 9. Вожатский отряд «Родник» – постоянный педагогический состав, выпускники Школы вожатского дела ГРЦ «ФорУс», студенты педагогических учебных заведений г. Новосибирска, педагоги-психологи ДСОЛКД «Тимуровец».
Материально-технические условия	В приложении программы
Социальное партнёрство	ДОЛКД «Пионер» ДОЛКД «Созвездие юниор» ДОЛ «Звёздный бриз» МАУДО «Детский автогородок»

Пояснительная записка

Организация жизнедеятельности детей в детском санаторный оздоровительный лагерь «Тимуровец» представляет собой эффективную систему комплексного детского отдыха. Каждая из смен в «Тимуровце» - это активный насыщенный полезный и безопасный отдых. Педагогический состав в своей работе использует индивидуально-личностный подход. Данная программа предполагает широкий спектр возможностей для самореализации детей и подростков, а мероприятия выстраиваются с учётом предпочтений и талантов всех приезжающих в «Тимуровец».

Ведущей идеологией нашего лагеря является развитие интереса к собственному здоровью, формирование мотивации к ведению здорового образа жизни, укрепление здоровья детей и подростков.

Главная цель летней кампании 2019 года в ДСОЛКД «Тимуровец» - создать условия для развития мягких навыков (soft skills) у отдыхающих детей. К данным навыкам мы относим:

- Принятие решений
- Эмпатия и эмоциональный интеллект
- Самоменеджмент
- Коммуникабельность
- Умение работать в команде
- Критическое и творческое мышление
- Мобильность
- Лидерские качества

Мягкие навыки (Soft skills) – социальные, психологические, эмоциональные и другие навыки, которыми человек пользуется в решение разных проблем: бытовых, рабочих, межличностных. База этой группы навыков формируется еще в раннем детстве и развивается в течение всей жизни. Но прогресс в зрелом возрасте будет более медленным и сложным,

чем в школьный и дошкольный период. Поэтому особенно важно выстроить прочный фундамент для soft skills у ребенка.

Деятельность современного человека становится определяющей для социума и мира в целом. Если в индустриальную эпоху навыки чтения, письма, счета были достаточными для грамотности человека в том мире, то в XXI веке необходимы умения видеть проблемы и находить способы их решения, способности творчески мыслить, способности к взаимодействию и коммуникации, организации деятельности в команде, коллективе.

Мягкие навыки — основа успешности человека в обществе, а также сила социального прогресса самого общества.

Мягкие навыки конкретных людей составляют культурный капитал общества. Культурный капитал («ресурсы, основанные на отношении группы членства»¹) становится конструктивным ресурсом развития общества (или конкретной организации, в частности, образовательной²), социально-экономического и научно-технологического прогресса.

Ребёнок может быть стопроцентным отличником по всем предметам, призёром всероссийских олимпиад, идти на золотую медаль. Но если ребёнок не может выстроить качественную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, предлагать идеи, управлять своим временем и планировать процесс, то его предметные знания вряд ли будут успешны и эффективны.

Главная цель развития мягких навыков с детства – это формирование основы для дальнейшего самосовершенствования. Родители создают фундамент, на котором потом будет строиться профессиональный успех ребенка. Современные образовательные стандарты в России ориентированы на три вида результатов: личностные, предметные и метапредметные, при

¹ Skills for Social Progress — The Power of Social Skills, 2015. <http://www.oecd.org/edu/skills-for-social-progress-9789264226159-en.htm>

² Bourdieu P. Esquisse d'une théorie de la pratique, précédé de trois études d'ethnologie kabyle. Genève: Droz, 1972 (цит. по: Нестик Т. Культурный, социальный и символический капиталы (обзорный материал) // Альманах «Восток». 2004. No 2(14)(www.situation.ru/app/j_art_325.htm)

чем личностные идут наравне с предметными, в отличие от стандартов первого поколения.³ Из этого мы можем сделать вывод, что современная школа как социальный институт напрямую ориентирована на развитие личностных качеств ребёнка. На современном этапе реализации Российской образовательной политики государство уделяет большое внимание вопросам сотрудничества семьи и организаций отдыха и оздоровления детей, поэтому лагерь, как элемент системного взаимодействия должен обеспечить условия для развития мягких навыков у детей и подростков во время каникул.

Программа деятельности ДСОЛКД «Тимуровец» «Большие старты» основана на комплексной программе «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», которая с 2017 года реализуется через проект «Со смыслом».

Данный проект основан на систематизации деятельности всех служб лагеря, а также родителей отдыхающих детей, для решения задач программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни». Данная программа предусматривает комплекс взаимодействующих компонентов, взаимосвязь и интеграция которых обуславливает формирование благоприятных условий для решения, через воспитательную деятельность, задач по формированию ответственного отношения ребенка к собственному развитию. Согласно аспектам программы «Педагогика здоровья» успешное и гармоничное развитие ребенка основывается на влиянии на его становление в различных направлениях, которые ложатся в основу здоровья в широком понимании.

Социальное здоровье – здоровье общества, а также влияние окружающей среды на каждого человека. Пространство и среда, в которую попадает ребенок, окружение, которое является примером подражания.

Психологическое здоровье – здоровье эмоций. Мысли, размышления детей и подростков, позитивное или негативное восприятие мира и себя в нем.

³ Официальный сайт Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/>

Интеллектуальное здоровье – получение, обработка человеком получаемой из окружающего мира информации и передача этих знаний другим людям. Интеллектуальное здоровье ребенка и его представление об обществе складывается из того, что он знает о нем.

Физическое здоровье – здоровье нашего тела, обусловленное физиологическими свойствами организма.

Духовное здоровье – система человеческих ценностей и нравственных убеждений, понимание смысла жизни, освоение личностью духовной культуры общества.

Целью программы является создание условий для формирования мягких навыков всех участников программы и эффективного взаимодействия с родительской общественностью.

Задачи:

1. создать условия для реализации принципов индивидуального подхода к каждому ребёнку, обеспечения ему эмоционального комфорта и успешной адаптации к жизни в лагере;
2. создать условия для формирования и развития мягких навыков и социальных компетенций детей и подростков
3. создать условия для взаимодействия ДОО с родителями (законными представителями) отдыхающих детей и подростков.
4. развивать у ребят осознание ценностного отношения к своему здоровью через включение их в систему педагогических проектов и мероприятия программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (проект «Со смыслом»).

Программа представляет собой непрерывную педагогическую технологию, которая обеспечивает: для детей – отдых и оздоровление, приобретение практических навыков в творческой деятельности, развитие культуры, формирование необходимых личных качеств и социальных компетенций и мягких навыков; для сотрудников – повышение профессионального уровня, квалификации.

Для родителей - повышение уровня родительской компетентности. Таким образом все субъекты детского отдыха, так или иначе смогут развить мягкие навыки.

Данная Программа носит открытый характер: в процессе реализации могут возникать новые продуктивные идеи и способы их осуществления. Мероприятия и содержание тематических проектов может корректироваться в зависимости от индивидуальных особенностей отдыхающих детей, а также дети могут сами стать инициаторами и организаторами мероприятий, тем самым развивая свои мягкие навыки и социальные компетенции.

Основные психолого-педагогические принципы программы

Принцип гуманистической направленности педагогического процесса. В рамках реализации программы данный принцип учитывает сочетания целей педагогической деятельности лагеря и личности ребенка. Реализация этого принципа требует подчинения всей образовательно-воспитательной работы задачам формирования всесторонне развитой личности.

Принцип природосообразности. Педагог в процессе воспитания обязательно учитывает половозрастные особенности, наследственный фактор, физиологические и биологические особенности детей и подростков.

Принцип коллективизма. Данный принцип предполагает оптимальное сочетание коллективных, групповых и индивидуальных форм организации педагогического процесса. В коллективе наиболее полно и ярко развивается и проявляет себя отдельная личность. Только в коллективе и с его помощью воспитываются и развиваются чувства ответственности, коллективизма, товарищеская взаимопомощь и другие ценные качества.

Принцип индивидуальности. Деятельность педагогов должна строиться на основе реальных возможностей каждого ребенка. В соответствии с этим принципом социально-педагогическая работа учитывает темперамент, характер, способности и интересы, мысли, мечты и

переживания ребят, находящихся в отряде, таким образом, чтобы на любом возрастном этапе каждый имел возможность раскрыться, «состояться заново», с учётом личной значимости организуемой деятельности – не только возрастных, но и индивидуальных особенностей ребёнка.

Принцип совместной деятельности. Совместность предполагает такое взаимодействие, в процессе которого люди находятся в определенных отношениях взаимной зависимости и взаимной ответственности. Совместная деятельность формирует ценностно-ориентационное единство группы, рождает традиции, организационную структуру, идет к повышению уровня досуговой деятельности, реализуя заложенный в ней воспитательный потенциал.

Принцип диалогичности. Данный принцип предполагает, что воспитание, развитие в большей мере осуществляется в процессе взаимодействия педагогов и детей, ядром которого является обмен ценностями (социальными, интеллектуальными, моральными), а так же их совместное творчество, созидание в жизнедеятельности лагеря. Отметим, что диалогичность не предполагает равенство между взрослым и ребёнком, но требует взаимного уважения и принятия друг друга.

Принцип доверия и поддержки. Вера в ребёнка, доверие ему, поддержка его устремлений к самореализации, самораскрытию, самоутверждению. Существует старая мудрость: ищи в ребенке хорошее, его всегда больше. Положительное и прекрасное рождает добро. Опора на положительные эмоции и качества окрыляет ребенка, он кажется себе еще лучше, если его кто-то замечает и оценивает его рост.

Принцип проблемности. В этом случае требуется такая организация досуга, когда дети и подростки узнают новое, приобретают знания и навыки через преодоление трудностей, препятствий, создаваемых постановкой проблем. Во время воспитательной деятельности ставятся вопросы, требующие поиска, что активизирует мыслительную деятельность детей и подростков, а это важное условие эффективности.

Принцип событийности. Наличие ярких запоминающихся событий, творцами и участниками которых являются члены коллектива (КТД, фестивали, поселковые праздники).

Механизмы реализации и основное содержание программы

Данная программа призвана сформировать лидеров, способных вести за собой своих сверстников, как умелых организаторов разнообразных интересных дел. Содержание проектов, входящих в программу, отвечает её цели и задачам и способствует созданию мотивации на принятие активной социальной роли даже у тех ребят, которые в силу ряда причин не имеют ярко выраженных лидерских способностей. Помочь каждому ребенку поверить в себя, открыть себя, реализовать свои таланты и способности во имя дружбы, добра, творчества и развития — вот главные установки всего персонала ДСОЛКД «Тимуровец».

На каждой смене в рамках проекта **«Со смыслом»** будут реализованы следующие ключевые мероприятия:

«Я — то, что я ем» - акция.

Общеизвестна значимая роль питания в здоровье человека, и чем раньше каждый из нас начнет осознанно питаться правильно, тем больше мы будем иметь шансов жить активной, насыщенной, полезной для общества жизнью и рассчитывать на долголетие. Поэтому очень важно начинать формирование культуры питания с детства. В рамках акции отряды разработают свой неповторимый дизайн стенда о здоровом питании и лучшие работы будут размещены на общелагерном стенде в холле столовой.

Педагогическая задача: создать условия для формирования основ ценностного отношения к своему здоровью через понятие культуры питания.

«Эко Team» - тематический день.

Всемирный день окружающей среды — 5 июня, но летом 2019 г. в «Тимуровце» праздник экологии будет проводиться на каждой смене! Организация объединённых наций призывает в этот день реализовывать мероприятия, подтверждающие стремление к сохранению и улучшению окружающей среды. Это отнюдь не профессиональный праздник экологов, а повод для того, чтобы задуматься о проблемах окружающей среды. Отрядам предстоит создать команды, главной задачей которых будет разработка эко-проектов в условиях лагеря, ведь большие дела начинаются с маленьких.

Педагогические задачи:

- развитие духовного здоровья;
- создание условий для формирования основ экологической культуры у участников смены.

«Тимуровская Спартакиада»

Ребятам предстоит состязаться между отрядами в различных видах спорта, работать одной командой, ведь помимо спортсменов, участвующих в соревнованиях, существует группа поддержки, которая важна для создания позитивного эмоционального фона отрядов.

Педагогические задачи:

- развитие физического здоровья;
- создать условия для формирования мотивации к здоровому образу жизни и удовлетворения потребности в физической активности.

«Тимуровское лето» - фестиваль талантов.

«Тимуровское лето» - традиционное для нашего лагеря мероприятие. На протяжении двух лет, участники всевозможных смен с удовольствием принимают участие в этом ярком, запоминающемся событии. Каждый ребёнок может выбрать для участия тематическую площадку, где он сможет продемонстрировать именно свой талант. Каждая из площадок направлена на

развитие социального здоровья, которая помогает ребенку побывать в ситуации успеха и публичного одобрения своей деятельности.

По итогу абсолютное большинство участников смен смогут почувствовать себя «звездой» и раскрыть в себе творческие способности, о которых он возможно не знал. Участие в площадках может быть не только индивидуальным, но и командным.

Педагогические задачи:

- развитие социального здоровья;
- создание условий для выявления лидерского потенциала детей и подростков.

Также одним из направлений работы ДСОЛКД «Тимуровец» в период летней кампании 2019 года будет деятельность педагогов, направленная на внедрение новых форм взаимодействия ДОЛ и родителей.

На наш взгляд интересы родителей (законных представителей) и сотрудников лагеря должны быть направлены на создание оптимальных условий для отдыха ребенка. Поэтому одним из важных моментов является применение педагогами и психологами лагеря на практике организации эффективного взаимодействия с родителями отдыхающих детей.

Деятельность родителей педагогов и психологов в интересах ребенка может быть успешной только в том случае, если они станут союзниками. Педагогической и психологической службам ДОЛ важно установить партнерские отношения с семьей каждого ребёнка, создать атмосферу взаимоподдержки и общности интересов.

Работу с родителями в рамках летней кампании 2019 года мы выделяем в отдельный блок.

Цель блока – оказание психолого-педагогической поддержки семьям, всестороннее сопровождение воспитания и развития детей, приезжающих в ДОЛ.

Задачи:

1. создать условия для взаимодействия ДОЛ с родителями (законными представителями) воспитанников через тематические мероприятия, онлайн акции, посредством индивидуального консультирования
2. повысить заинтересованность родителей (законных представителей) во взаимодействии с ДОЛ, установление контакта, открытости, доверия;
3. создать онлайн-раздел на сайте или посредством социальных сетей для родителей (законных представителей), где будет систематически размещаться полезная и важная информация.

Данный блок предполагает использование следующих форм работы и проведение мероприятий:

«Собираемся в лагерь» - онлайн-акция. Реализация данной акции начинается до приезда детей в лагерь.

1 этап акции:

Прежде всего, родителям необходимо досконально изучить всю информацию о месте отдыха, внимательно прочитать памятку, ознакомиться с правилами лагеря, изучить договор и дополнительное соглашение. Информацию родитель может получить любым удобным для себя способом: на сайте организации, по телефону, лично у представителя организации.

2 этап акции:

Проведение официальным представителем лагеря прямого эфира в одной из социальных сетей с официальной страницы «Тимуровца». Это современное решение даст возможность задать родителям, детям, и другим заинтересованным в отдыхе лицам, интересующие их вопросы, которые появились после изучения информации о лагере.

Индивидуальное консультирование:

С первого дня смены старший педагогический состав и психологическая служба лагеря готовы всесторонне оказывать поддержку

родителям, в любых ситуациях. Самой эффективной формой взаимодействия на наш взгляд является индивидуальное консультирование. Приезжая в лагерь ребёнок меняет среду социализации – встречается с новыми правилами, новыми требованиями и совсем другими взрослыми. Поэтому можно ожидать некоторых неожиданностей в поведении ребенка, связанных с несовпадением того, к чему он привык дома, и того, с чем столкнулся дома и в школе. Наша задача снять родительскую тревожность, доступно объяснить с чем то или иное поведение ребёнка может быть связано, провести необходимую работу и дать обратную связь. Индивидуальное консультирование может проводиться по телефону, в режиме онлайн и непосредственно при личной встрече.

«Салют, родители» - традиционное для «Тимуровца» мероприятие, которое проходит в формате дня открытых дверей.

Мероприятие включает:

- Большой творческий концерт
- Интерактивы и веселые конкурсы с брендированными призами
- Непосредственное взаимодействие всех субъектов отдыха (дети, вожатые и педагоги, родители(законные представители), администрация лагеря)
- Встреча с начальником лагеря и начальником педагогической службы в формате «вопрос-ответ»
- «Беседка психолога» - возможность получить экспресс-консультацию у психологов лагеря
- Чаепитие с фирменной «тимуровской» выпечкой, что даёт возможность родителям (законным представителям) попробовать, как кормят их детей в нашей столовой.

Рефлексия и работа на последствие:

Очень важно грамотно отразить итоги пребывания ребёнка в лагере. Вместе проанализировать чему он научился, и чем данная поездка была для него полезна. Отдых в лагере - это точка роста и развития для

каждого ребёнка. Уезжая, дети и подростки увозят помимо багажа с вещами , багаж новых знаний, интересов и навыков и им очень важно получить понимание и поддержку со стороны родителей, даже если для них это покажется непривычным. В онлайн-разделе для родителей будут размещены материалы рекомендательного характера, при необходимости будут проведены индивидуальные консультации.

1 смена «Ненаписанная пьеса...»



Цель: развитие навыков критического и творческого мышления, навыков командной работы в условиях детского оздоровительного лагеря средствами театрального искусства.

В соответствии с Указом Президента Российской Федерации 2019 год объявлен Годом театра.

Тимуровский театр начинается с детей. Совместно с ребятами-участниками смены мы попытаемся открыть сложный и загадочный мир театрального искусства.

Смена – это ненаписанная пьеса, которую ребята вместе с вожатыми напишут сами. Каждый день – новая глава, новое творческое событие, которое дети и взрослые создают и реализуют вместе.

Это сложная задача, но мы уверены, что у наших героев все получится, благодаря слаженной командной работе и неиссякаемой энергии творчества! Какой получится пьеса, мы узнаем в финале нашей истории.

Участникам смены предстоит:

- раскрыть свой творческий потенциал;
- получить опыт выступления на сцене;
- мастерить декорации своими руками;
- стать соорганизаторами нескольких мероприятий;
- получить навыки командной работы и развить своё креативное мышление.

Ключевые мероприятия

«Твоя новая история» - погружение в тематику смены.

Чистый лист, первая глава, все только начинается...

Участники смены становятся авторами своей собственной пьесы, которая содержит в себе разнообразный сюжет, интригующие развязки и потрясающие строки о прекрасном. На первой встрече ребята познакомятся с театральными критиками, которые всю смену будут следить за работой каждой авторской группы. Но знайте, что каждое неудачное выполненное задание влечет за собой потерю страницы пьесы. Задача участников не только написать красивую пьесу о жизни авторской группы, но и сохранить все страницы целыми.

Педагогическая задача: создание условий для погружения участников в тематику смены.

«Современный поэт» - шоу-программа.

21 век – век информационных технологий, но не хочется забывать о том, что и литература не стоит на месте. Новые авторы, прекрасные композиторы современности, все они просвещают нас в нечто прекрасное – свое творчество. Задача авторских групп показать на сцене образ любого из продюсеров, музыкальных композиторов, авторов многочисленных произведений. Театральные критики выберут лучшие группы и поставят свои подписи на станицах их пьесы.

Педагогические задачи:

- самореализация детей и подростков путем участия в творческой постановке;

- создание условий для обмена творческим опытом в рамках творческой деятельности.

«Твой жанр, твое искусство» - игровой ажиотаж.

Какому жанру придерживаться, когда пишешь свою пьесу? На территории театра находятся выдающиеся авторы произведений различных жанров, все они готовы поделиться своим опытом и познакомить ребят с

многообразными видами написания пьесы, а так же поэтическими жанрами, который использует поэт.

Педагогическая задача: создание условий для развития познавательного интереса участников смены к различным литературным жанрам.

«Поэтический портрет» - фестиваль талантов.

Сегодня перед авторскими группами стоит серьезная задача – подготовиться к фестивалю талантов, который включает в себя создание арт-объектов:

1. Портрет
2. Обложка для книг
3. Скульптура (созданная из подручных материалов)

Данные объекты будут выставлены на общей смотровой площадке, где наблюдатели (выбранные в отрядах дети) будут оценивать каждый объект. Также нужно придумать творческую презентацию каждого арт-объекта для привлечения внимания критиков, тем самым заработав наибольшее количество одобрений. Задача авторских групп заработать наибольшее количество строк и получить их подпись главных театральных критиков.

Педагогическая задача: создать условия для развития творческого мышления

«Удивительный мир» - арбат.

Прошло достаточно времени, чтобы каждая авторская группа смогла поразить остальных своими идеями и воплотить их в реальность. Задача участников приготовить 2 интерактивные площадки различных игровых направлений, взяв за основу виды сценического искусства.

Педагогические задачи:

- создание условий для проявления самостоятельности и удовлетворение потребности в самореализации.

- создание условий для развития навыков командной работы.

«Главная сцена» - конструкторская игра.

Никакая театрализованная постановка не сможет обойтись без сцены. Сцена – основная площадка для реализации творческих показов. Авторские группы должны создать сцену, не похожее на остальные из материалов, которые они получают на старте игры. На созданной сцене должны присутствовать все элементы медийного сопровождения. Задача участников смены, создать свою «Главную сцену». Участники должны продемонстрировать ее всей публике. Задача зрителей после программы проголосовать за лучшую сцену авторской группы.

Педагогическая задача: создание условий для развития креативного мышления участников заезда.

«Давно написанный рассказ» - шоу-программа.

Актерское мастерство – что еще нужно для опытного артиста? Театральные критики приготовили для каждой авторские группы индивидуальные задания, которые включают в себя интерпретацию известных сказок. Задача участников – поставить спектакль, используя собственные ресурсы и реквизит. Лучшая актерская труппа получит ценный приз и количество строк, которыми дети заполнят свои пьесы.

Педагогическая задача: создать условия для развития художественно-эстетического вкуса участников смены.

«Мои стихи» - литературный вечер.

Пришло время каждому участнику смены проявить свой талант. Авторские группы готовятся к потрясающему и очень душевному мероприятию: кто-то будет рассказывать свои собственные стихотворения, кто-то расскажет свой любимый отрывок, главное, чтобы каждый смог реализовать себя, как настоящий поэт.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков сценического выступления.

«Знатоки» - интеллектуальная игра.

Пришло время авторским группам вспомнить все, чему их научили на смене. Актерское мастерство, литературные жанры и другие разнообразных категории вопросов будут ожидать наших участников смены. Данная игра будет проходить по типу «Что? Где? Когда?», все вопросы будут составлены театральными критиками, которые будут задавать вопросы участникам. Каждый вопрос имеет стоимость строк, которые ребята смогут написать за этот день в своей пьесе.

Педагогическая задача: создать условия для актуализации знаний полученных в течение смены.

«Спектакль окончен» - финальное мероприятие проекта.

Пришло время собрать все написанные пьесы, провести общее собрание критиков для выбора лучшей и объявить результаты авторским группам, которые всю смену писали свое произведение и воплощали свои творческие желания в реальность.

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

Проекты первой летней смены представлены в Приложении 1

2 смена «Check point»



Цель смены: создание условий для развития коммуникативных навыков; навыков принятия решений; навыков самоменеджмента через знакомство с различными видами новых технологий и медиа-пространства в рамках сюжета смены.

Сегодня интернет открывает множество возможностей для самореализации, развития социальных компетенций, общения, раскрытия творческого потенциала. Интернет-технологии и мобильные приложения становятся частью образования и детского отдыха в качестве педагогических инструментов для взаимодействия всех участников процесса.

«Чек поинт» - это интернет-реалити, которое предполагает прохождение испытаний в реальном времени, здесь и сейчас. Сейчас такой формат шоу очень популярен среди детей и подростков.

Нами будет создана площадка для погружения участников смены в игровое пространство реалити.

На протяжении всей смены ребята будут получать задания в формате чек-листов. Внедрение чек-листов создаст дополнительную мотивацию для участия детей в игровых и творческих мероприятиях смены.

Все, что делают участники, становится основой для контента, который будет публиковаться в популярных социальных сетях и интернет-платформах.

Участники реалити смогут:

- попробовать себя в творческих, спортивных, интеллектуальных, также логических состязаниях;
- научиться составлять различные виды чек-листов на все случаи жизни;

- посетить воркшопы и мастер-классы по безопасному использованию интернет-ресурсов, съёмке и видео-монтажу роликов;
- раскрыть свой творческий и интеллектуальный потенциал.

Ключевые мероприятия

«Запуск игры» - погружение в тематику смены.

Ребята становятся участниками реалити-шоу «Чек поинт». Данное реалити основано на заполнении чек-листов, включающих в себя перечень различных заданий. Участники реалити получают список qr-кодов, в коде шифруется описание выполнения заданий, которое нужно отметить на свое чек-листе. Завершением погружения станет выдача особого чек-листа, в котором будут выделены основные мероприятия смены. Задача ребят – успешно пройти все пункты чек-листа интернет-реалити.

Педагогическая задача: погружение в тематику заезда.

«Гонка героев» - спортивная полоса препятствий.

Новый день – новые испытания. Сегодня участников реалити-шоу ожидает спортивное состязание. Отряды участники должны пройти полосу препятствий различной степени сложности, от бега трусцой до перекатывания на катушке всей командной. Только самые ловкие и сильные смогут пройти стать победителями «Гонки героев». Лучшие отряды получают печать на свои чек-листы от организаторов реалити.

Педагогическая задача: создать условия для популяризации здорового образа жизни, физкультуры и спорта.

«На связи» - квест с использованием мессенджера «WhatsApp».

Неожиданно для всех в общий чат «WhatsApp» поступает сообщение о начале нового задания, где каждый отряд должен разгадать шифры и ребусы, которые расклеены по всей территории лагеря. После каждого правильного ответа будет следовать подсказка, которая указывает на следующее

местоположение загадки. Участники реалити-шоу должны написать все готовые ответы одним сообщением в личные сообщения организаторам шоу и получить заветную печать в свой чек-лист.

Педагогические задачи:

- развитие навыка эффективного использования мессенджеров;
- создать условия для развития коммуникативных навыков участников смены.

«Новая сеть» - арбат.

Реалити-шоу набирает обороты, еще более необычные задания даются нашим участникам реалити-шоу. Организаторы игры предлагают отрядам представить предложенную им социальную сеть – «Твиттер», «Инстаграм», «Телеграм», др. – и другие. Задача участников реалити-шоу прорекламировать свою сеть так, чтобы все заинтересованные клиенты оставили свой положительный отзыв на «Флампе» о выбранной социальной сети.

Педагогические задачи:

- создание условий для проявления самостоятельности и развития навыков принятия решений.

«Свежий взгляд» - шоу-программа.

Пройдя уже длинный путь в реалити-шоу, организаторы придумали творческое задание для наших участников. В «YouTube» насчитывается множество видеоклипов, у которых количество просмотров достигло миллиарда. Задача отрядов выбрать один из 10 предложенных видеоклипов «миллиардников» и спародировать его на главной сцене нашего реалити-шоу. Лучшие перевоплощения получают заветную печать на чек-лист.

Педагогические задачи:

- актуализация имеющихся знаний участников о видеохостинг «YouTube»;

- создать условия для развития коммуникативных навыков участников смены в рамках коллективной творческой деятельности.

«В фокусе» - съемка видеороликов.

Задача очень проста: участникам реалити предлагается снять семь видео в приложении «ТИК-ТОК» на такие темы как:

1. Спорт
2. Искусство
3. Интеллект
4. Популярная песня 2019
5. Интернет как ресурс досуга
6. Актуальные темы молодежи
7. Здоровое питание

Главными критериями оценивания будет массовость видеоролика, количество участников на видео ролике и современный подход к съемке. Осталось совсем чуть-чуть до определения отряда-победителя в реалити-шоу. Призеры в номинациях будут выбраны путем онлайн голосования в социальной сети «ВКонтакте».

Педагогические задачи:

- приобретение навыка работы с медиа- и интернет-пространством;
- создание условий для качественного внутригруппового взаимодействия в рамках коллективной творческой деятельности.

«Клевер» - интеллектуальная игра.

Фортуна, удача, везение – какому человеку эти явления не попадались в жизни? Организаторы реалити-шоу приготовили одно из самых волнительных заданий для участников смены. В актовом зале находится большое количество конвертов различной стоимости от 10 до 500, стоимость не подписана на конвертах, она вписана на самом задании. Задания будут одного уровня сложности, тем самым вводим в заблуждение участников

реалити. Задача отрядов – угадать, набрать наивысший балл и получить печать в чек-лист. Удача сможет улыбнуться не каждому отряду, но те, кто набрали наименьший балл, получают поощрительный приз.

Педагогическая задача: создать условия для развития критического мышления у участников смены.

«Пиар ход» - ярмарка.

Время самостоятельной работы в реалити-шоу. Организаторы дали задания участникам приготовить собственную интерактивную площадку, которая рассказывает о деятельности отряда, о победах в различных мероприятиях и многое другое. Любой желающий должен полностью заинтересоваться вашей жизнедеятельностью в реалити-шоу и отдать свой голос на бюллетени. Главные организаторы также осматривают все площадки и голосуют за понравившийся отряд.

Педагогическая задача: создать условия для расширения кругозора детей и подростков.

«Ребрендинг» - конструкторская игра.

Интернет-реалити подходит к своему логическому завершению, а это значит, что отрядам нужно оставить свой след в этой истории. Каждая команда создает символ нашего реалити-шоу, таким, как видит его каждый ребенок. Из общих идей нужно создать единую эмблему и воплотить ее в реальность. За это задание каждая команда получит печать, так как все участники приложили немало усилий для создания эмблемы.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков самоменеджмента у участников смены.

«Твой выбор» - финальное мероприятие смены.

Настало время подводить итоги реалити-шоу. Каждый отряд показал свою командную работу на отлично. Многие стали победителями в

различных номинациях – это значит, что никто не останется без подарков. Но прежде, чем начнется церемония закрытия смены, ребятам придется еще немного посоревноваться между друг другом, а именно: каждый отряд должен презентовать свою эмблему реалити-шоу, после чего откроется голосование, где каждый сможет выбрать понравившийся логотип на аллее отрядов-победителей.

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

Проекты первой летней смены представлены в Приложении 2

3 смена «Старт в будущее»



Цель: Создание условий для развития лидерских качеств, навыков командной работы и организаторских способностей участников проекта в рамках создания собственной стартап-модели.

Предлагаем принять участие в традиционном для «Тимуровца» проекте «Большие старты», главной целью которого является создание реальной стартап модели! Отряды становятся компаниями-разработчиками: им необходимо придумать новый интересный, а самое главное – полезный проект, который можно реализовать в условиях лагеря.

Здесь каждый ребёнок сможет создать или протестировать идею, узнать секреты предпринимательства от своих наставников и получить опять командной работы.

21 день интенсивной работы, создание прототипа своей идеи и опыт, который определит путь будущего проекта.

Каждый день юных стартаперов расписан по часам: учеба, работа и отдых настоящих предпринимателей.

Создание и продвижение собственного стартапа – это навык будущего!

В процессе создания стартапов участники проекта смогут: развить критическое мышление, научиться работать с информацией, генерировать и оценивать собственные идеи, получить навыки командной работы, самопрезентации и публичного выступления.

В рамках проекта участников смены ожидает:

- создание и продвижение собственного стартапа;
- деловые и экономические игры и квесты;
- интересные полезные тренинги и мастер-классы;

- зажигательные шоу-программы;
- апробирование полученных знаний и навыков в реальном деле в роли соорганизатора большого общелагерного мероприятия.

Ключевые мероприятия

«Старт в будущее» - игра-погружение.

Юные предприниматели по прибытии в лагерь становятся участниками настоящего агенства по разработке стартапов. Им предстоит познакомиться с различными экономическими и бизнес-понятиями, узнать из чего состоит стартап, поработать в команде над идеей и представить опытным спикерам свои первые наработки. 3,2,1 – поехали!

Педагогическая задача: погружение в тематику смены.

«Наследие 21» - шоу-программа.

Участники смены оказались вместе неслучайно. Каждый из них – неповторимая индивидуальность, а все вместе – поколение 21 века. Какими они себя видят, каким трендам следуют и каких идей придерживаются – все это ребята смогут сказать, впервые появившись на Тимуровской сцене!

Педагогическая задача: создать условия для удовлетворения потребностей в творческой деятельности участников смены.

«Сколько ты зарабатываешь?» - экономическая игра.

Помимо предпринимательских навыков каждый участник компании-разработчиков должен обладать финансовой грамотностью. Опытные наставники подготовили для ребят ряд заданий, для того, чтобы каждый мог прокачать свой скилл и уверенно ориентироваться в вопросах экономики.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития интеллектуального здоровья.
- создать условия для развития лидерских качеств

«Лагерь 2050» - форсайт-сессия.

Пришло время поработать со своими коллегами из других компаний. Единая форсайт-сессия объединить усилия всех участников смены для создания теоретической модели лагеря будущего. У ребят появится возможность поделиться своими взглядами на место для отдыха нового поколения.

Наставники, в свою очередь, выступят в роли проводников ребят в сферу досуга и отдыха.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков командной работы.

«Академия бизнеса» - квест.

Ребята попадают в необычную Академию – в ней происходит обучение бизнес-основам различных инопланетных рас. Ребятам вступают в новую роль – стажёров, задачей которых становится поиск разнообразных путей решения задач представителей разных рас.

Педагогическая задача: создать условия для развития креативного мышления;

«WOW-продукт» - конструкторская игра.

Главный вопрос для любого предпринимателя – как создать конкурентный продукт? В наше время недостаточно придумать продукт, креативную упаковку – нужно вызвать у клиента эмоции. Ребятам предстоит создать впечатляющий товар для привлечения внимания к своей компании.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития креативного мышления мышления детей и подростков.

- создать условия для развития организаторских способностей участников смены

«История успеха» - шоу-программа.

Как начинали нынешние миллиардеры? Участникам смены предстоит погрузиться в историю успеха людей, которые смогли с помощью своих идей достичь небывалых высот. Мы увидим, как воплощались самые невероятные задумки, создавались важные изобретения и улучшалась жизнь множества людей. По итогу мероприятия выбранные личности будут помещены в тимуровский список «Форбс», согласно рейтингу среди ребят.

Педагогическая задача: развитие организаторских способностей и навыков сценического выступления.

«Тим-ЭКСПО» - экономическая ярмарка.

Юные предприниматели становятся участниками выставки, которая является открытой площадкой для демонстрации креативных идей и достижений. Помимо представления своих задумок ребята попадут на настоящую фондовую биржу, на которой смогут выгодно вложить имеющиеся средства в акции успешных российских и зарубежных компаний.

Педагогическая задача: развитие организаторских способностей и креативного мышления участников смены.

«Индустрия событий» - реализация мероприятий.

Ребятам выпадает возможность ощутить себя в роли настоящих эвент-менеджеров, которым под силу организовать самое необычное и креативное мероприятие. В их распоряжении любые технические возможности лагеря, команда, а главное непохожая ни на что идея.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыков общения и организации.

«Старт-фест» - заключительное мероприятие.

Пришло время подвести итоги масштабного экономического проекта. Наставники подготовили для ребят два этапа заключительного мероприятия:

защита собственных стартапов, которые были созданы путём кропотливой работы и торжественная церемония объявления победителей.

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

Проекты первой летней смены представлены в Приложении 3

4 смена «Тимуровец навсегда!»



Цель смены: создание условий для развития лидерских качеств и эмоционального интеллекта участников смены.

Смена «Тимуровец навсегда» дает возможность побывать сразу в трех пространственных точках жизни лагеря, а именно: прошлом, настоящем и будущем.

Прошлое: 1971 год – время пионерских речевок и дружного строя «тимуровцев», выросших на повести Аркадия Гайдара. Начало становления лагеря и пути длиною в долгие годы. Ребята узнают о традициях того времени, смогут погрузиться в атмосферу полевых зарниц, дворовых игр и яркого детства советских пионеров.

Настоящее: Формирование современного «Тимуровца» началось в годы создания вожатского отряда «Родник» и продолжается по сей день. Участники смены узнают о современной идеологии и структуре лагеря, смогут стать участниками «Тимуровского движения» и погрузиться в атмосферу создания собственных проектов и различных культурных инициатив. Самовыражение и лидерские качества – присущи всем современным «тимуровцам».

Будущее: «Стратегия 2030»: в ней мы видим отражение своего будущего. Активная жизненная позиция, развитая социальная жизнь и забота об окружающем мире – именно эти составляющие будут главными для каждого ребенка, попадающего в «Тимуровец».

Уверено смотрим в будущее, сохраняя традиции прошлого.

В рамках смены ребята смогут:

- Получить навыки командной работы

- Познакомиться с новыми играми
- Узнать кто такие современные «Тимуровцы»
- Посетить интересные мастер-классы
- Организовать собственный воркшоп
- Стать соорганизатором общелагерной акции
- Раскрыть свой творческий и интеллектуальный потенциал
- Стать участником большой спортивной игры

Ключевые мероприятия

«Лидеры времени» - *квест-погружение.*

2019 год. Команда юных тимуровцев становится частью масштабного приключения длиной в 21 день. В ближайшее время каждый сможет оказаться в любой временной точке. От пионерского прошлого до инновационного будущего. Все мероприятия на смене будут разделены на 3 блока, погружающих ребят в настоящую тимуровскую жизнь.

Педагогическая задача: погружение в тематику смены.

1 блок – «Тимуровец тогда»

«Зарница» - *спортивная игра.*

Любимая игра советских пионеров станет отправной точкой в увлекательном путешествии по тимуровской земле. Ребятам предстоит разработать стратегию по сбору собственного флага, выполняя задания различной спортивной направленности. С помощью игры мальчишки и девчонки могут проявить себя, стать командой, организованным коллективом, получить полезные навыки в принятии правильного решения в различных ситуациях.

Педагогическая задача:

- *создание условий для удовлетворения физических потребностей;*
- *развитие лидерского потенциала детей и подростков.*

«Песню запевай» - шоу-программа.

Юные путешественники во времени становятся участниками настоящего смотра строя и песни. Хоровое исполнение, необычное построение и свободный выбор песни для исполнения. Современный репертуар в единении с советскими традициями.

Педагогические задачи:

- создание условий для творческой самореализации участников смены.

«Весь мир – театр» - агитбригада.

Ребятам предлагается принять участие в традиционном для советских школьников мероприятии под названием агитбригада. Темой творческих выступлений станет «Год театра в России». Итогом мероприятия станет выбор самой креативной и творческой агитации театральной жизни.

Педагогические задачи:

- создание условий для формирования основ активной жизненной позиции;

- развитие духовного здоровья участников смены.

- создание условий для развития эмоционального интеллекта участников смены.

2 блок - «Тимуровец сейчас»

«Тим-Шоп» - ярмарка воркшопов.

Открытие второго блока захватывающего тимуровского путешествия. Участники смены погрузятся в атмосферу современной жизни лагеря и реализации себя в рамках смены. Ребятам предлагается придумать и провести собственный мастер-класс для всех отдыхающих.

Педагогическая задача: создание условий для удовлетворения творческой самореализации.

«ВТренде» - интеллектуальный квиз.

Современные подростки хорошо разбираются в различных областях знаний. Мы решили проверить, насколько участники смены следуют тенденциям в развитии интеллекта. Ребята ответят на вопросы различной сложности в формате популярных игр.

Педагогическая задача: развитие интеллектуального аспекта здоровья.

«Команда 2019» - акция.

Ребята становятся участниками акции, приуроченной к поддержке инициатив развития современной команды мечты. Организаторы подготовили несколько интерактивных зон для тимбилдинга и проявления различных лидерских качеств. По итогу мероприятия каждый отряд получает подтверждение того о том, что он смог прокачать свой лидерский потенциал и командный дух.

Педагогические задачи:

- создать условия для осознания детьми значимости коллективной деятельности;

- создать условия для повышения мотивации к проявлению лидерских качеств.

3 блок - «Тимуровец навсегда»

«Человек будущего» - конструкторская форсайт-игра.

Участники смены за короткое время должны воссоздать образ жизни будущего лидеров «Тимуровца», задействуя самые лучшие качества современного человека, которые им хотелось бы видеть в дальнейшей жизни отдыхающих лагеря.

Педагогическая задача: развитие креативного мышления детей и подростков.

«Лаборатория 2030» - квест.

Юные путешественники попадают в лабораторию секретных разработок по развитию лидерских навыков. Каждый Тимуровец выбирает от себя набор скиллов, которые в режиме реального времени предстоит прокачать, используя минимальный набор подсказок. Развитие себя – преимущество лидера.

Педагогическая задача: создание условий для самореализации детей и подростков.

«Арт-мотив» - фестиваль творчества.

Завершающей стадией путешествия в будущее станет раскрытие талантов в каждом участнике смены. Ребятам представится возможность пройти творческие пробы и реализовать себя на различных арт-площадках, представляющих сферу искусства. По итогу мероприятия каждый участник получит сертификат, подтверждающий индивидуальное творческое развитие.

Педагогическая задача:

- развитие лидерских качеств детей и подростков;
- раскрытие творческих способностей участников смены.

«Из Тимуровца с любовью» - творческий вечер.

Сколько песен спето о лете... Завершением неповторимой лидерской смены станет литературно-музыкальный вечер, на котором каждый ребёнок сможет поделиться впечатлениями о проведённом лете и незабываемой смене в лагере «Тимуровец».

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

Проекты первой летней смены представлены в Приложении 4

Кадровое обеспечение программы

Дейч Борис Аркадьевич	Научный консультант МКУДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
Лашёнова Марина Сергеевна	Руководитель учебно-методического отдела ГРЦ ОООД «ФорУс»
Старицына Вера Ивановна	Старший методист УМО
Октябрьская Елена Сергеевна	Начальник педагогической службы ДСОЛКД «Тимуровец»
Николайченко Люся Сергеевна	Методист ДСОЛКД «Тимуровец»
Гокин Дмитрий Сергеевич	Методист ДСОЛКД «Тимуровец»
Руководители проектов	Вожатые, имеющие педагогический стаж 1 – 3 года в ДСОЛКД «Тимуровец»

Вожатский отряд «Родник» - постоянный педагогический состав, выпускники Школы вожатского дела МКУДО ГРЦ ОООД «ФорУс», педагоги дополнительного образования, психологи и инструкторы по физической культуре и спорту ДСОЛКД «Тимуровец».

Предполагаемые результаты:

1. успешная адаптация детей и подростков к жизнедеятельности в ДОЛ через реализацию принципов индивидуального подхода к каждому ребёнку;
2. развитие уровня сформированности мягких навыков и социальных компетенций детей и подростков;
3. выстроена система взаимодействия с родителями (законными представителями) отдыхающих детей и подростков;
4. повышения уровня осознания детьми ценностного отношения к своему здоровью через включение их в систему педагогических проектов и мероприятий программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» (проект «Со смыслом»).

Литература:

5. Skills for Social Progress — The Power of Social Skills, 2015.
<http://www.oecd.org/edu/skills-for-social-progress-9789264226159-en.htm/>
6. Bourdieu P. Esquisse d'une théorie de la pratique, précédé de trois études d'ethnologie kabyle. Genève: Droz, 1972 (цит. по: Нестик Т. Культурный, социальный и символический капиталы (обзорный материал) // Альманах «Восток». 2004. No 2(14)(www.situation.ru/app/j_art_325.htm))
7. Вечерняя Москва// <http://vm.ru/news/414106.html>
8. Культурные факторы модернизации. Доклад./ А.А. Аузан, А.Н. Архангельский, П.С.
9. Лунгин, В.А. Найшуль. – СПб, 2011.//
http://www.intelros.ru/pdf/kulturnye_factory_modernizacii.pdf
- 10.Официальный сайт Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/>
- 11.Фиофанова О.А. Soft Skills в детском лагере: практики развития, проектирование программ, инструменты оценки/ Всероссийский Форум «Лагерь — новое образовательное пространство»//
- 12.Фиофанова О.А. Как учить педагогов поколения Z? /Учительская газета//
<http://www.ug.ru/article/1000>
- 13.Фиофанова О.А. Новые проекты профессионального развития педагогов будущего/ Высшее образование сегодня//
<https://elibrary.ru/item.asp?id=22823928>
- 14.Фиофанова О.А. Социальный капитал образовательной организации// Директор школы, №10, 2017
- 15.Фиофанова О.А., Басюк В.С. Научно-технологическое развитие как источник обновления содержания образования/ Вестник Московского университета (серия 20 – Педагогическое образование), №2, 2017, с.11-20//

Материально-техническое обеспечение
02.06.2019 – 28.08.2019

Мероприятие	Ресурс
<i>Игровое оформление мероприятий</i>	Фотобумага
	Пленка для ламинирования
	Краска флуорисцентные 6 цветов в наборе
	Степлер канцелярский
	Скобы для приобретенного степлера
	Краска в баллончике Цвета: - красный - золотой - серебро - черный - лак
	Ленты светодиодные Желтый свет
	Скотч прозрачный
	Кубки
	Плитка потолочная
	Двухсторонний скотч
	Кейсы-коробки
	Клетки
	Королевский трон
	Тотемы
	Колесо на ножке
	Конструкция «корыто»
	Лестница и ее монтаж
	Чехол для лестницы
	Ткань – белый крепсатин
	Ткань крепсатин Цвет: - черный – золото - серебро - красный - коричневый
	Бутылка пластиковая коричневая с крышкой
	Лента атласная: Цвет: - черный – золото - серебро - красный - коричневый
	Создание логотипа проекта; Создание трафарета для благодарственных писем и дипломов в электронном виде; Создание дизайна браслета в тематику проекта
	Пластина из глины
	Замок навесной
	Веревка бельевая
	Хлопушки пневманические Цвет – золото

	Цветной дым: Цвета в ассортименте
	Шар воздушный латексный диаметр 30 см Цвета: - черный - белый - розовый - золотой - красный
	Шар воздушный латексный диаметр 1 метр Цвета: - золотой - черный - белый - прозрачный
	Бумага упаковочная фольгированная Цвета в ассортименте
	Баллон с гелием
	Печать с логотипом проекта
	Подсветка для лестницы
	Банки пластиковые с крышкой Объем – 1 л
<i>Призовой фонд</i>	Колонка брендированная
	Шоколад 100 гр.
	Чоко-пай
	Наклейки в тематику проектов

Педагогический проект «Соединение установлено!»

Возраст участников: 6-9 лет

Руководитель проекта: Гавриленко Андрей Сергеевич

Цель: создание условий для развития творческого потенциала младших школьников.

Задачи:

1. Способствовать развитию творческих способностей младших школьников.
2. Создать условия для развития креативного мышления через включение в систему ключевых мероприятий проекта.
3. Способствовать расширению знаний о здоровом образе жизни.

Игровая идея

Громила Ральф – персонаж одноименной игры – отмечает свой юбилей. В этом году ему, как и игре, исполняется 30 лет! Главный герой являлся всегда плохим персонажем, но настает момент, когда Ральф не может терпеть сложившийся порядок: он не хочет, чтобы положительному герою доставались абсолютно все почести, а злодей должен терпеть, если не издевательства и унижение, то молчаливое пренебрежение. Ральф решает стать тоже добрым и классным игровым персонажем. И для того, чтобы изменить ситуацию, ему необходимо, чтобы каждый отряд собрал Медали во всех игровых автоматах его клуба. Совместно с участниками, Ральф отправляется на поиски этих наград. Но на этом, приключение главного героя и ребят только начинаются. Собрав 6 Медалей, ребятам открываются новые горизонты – просторы Интернета.

Спустя некоторое время, директор клуба подключает все автоматы к Интернету, где их встречает Спамли – персонаж-всплывающая реклама, который ведает им про легендарный ТОП1 всемирно известных компьютерных игр, где лучшим станет тот, кто проявит чудеса смекалки и

креативности! Ральф предлагает себя в роли эксперта и организатора конкурса, по итогам которого будет выбран победитель и обладатель кубка Интернета. Но неожиданно появляется Двойной Дэн – торговец компьютерными вирусами, желающий помешать Ральфу и его друзьям, запуская вредоносную программу, которая в конечном итоге может уничтожить весь Интернет и самого главного героя. Чтобы победить злодея, ребятам также предстоит решать загадки Дэна и мешать его планам.

Ключевые мероприятия

«Соединение установлено!» - игра-погружение.

Ребята прибывают в самый настоящий клуб игровых автоматов, где встречаются с Громилой Ральфом. Главный герой рассказывает о том, что он всегда был злодеем в игре, которой уже 30 лет, но решил изменить свою роль. Ральф предлагает ребятам отправиться вместе с ним в путешествие, чтобы получить 8 золотых Медалей. Задачей участников станет сбор информации по нахождению первой Медали, и, быть может, заработать ее!

Педагогическая задача: погружение в тематику проекта.

«В стиле Марио» - игровой ажиотаж.

Пришла пора познакомиться со всеми игровыми автоматами в клубе. Перемещаясь от персонажа к персонажу, ребята знакомятся с правилами этих игр для того, чтобы получить медали, а также фотографируясь с героями. По прохождению всех станций, участники получают золотую Медаль за знакомство со всеми играми.

Педагогическая задача: способствовать удовлетворению потребности в физической активности.

«Друзья Ральфа» - гостевание.

Ральф собирает своих друзей. Каждый отряд, создав свой собственный игровой мир, отправляется в путь по мирам своих соседей. И, конечно же,

Ральф, гуляя вместе с участниками, распределит номинации среди всех отрядов, а победители получают свою Медаль.

Педагогическая задача: создать условия для раскрытия творческого потенциала младших школьников.

«Планета Майнкрафт» - конструкторская игра.

Участники вместе с Ральфом попадают в известную игру «Майнкрафт». В этом мире все состоит из блоков, с помощью которых можно строить, создавать или просто коллекционировать предметы. Для получения Медали ребятам предстоит создать свой собственный мир не только из блоков, но и других подручных материалов. Трудность в том, что и блоки, и материалы спрятаны злодеем Криппером, который всегда мешает игрокам.

Педагогическая задача: создать условия для реализации творческого потенциала детей.

«Космические приключения» - квест.

Бескрайние просторы космоса буквально завораживают всех мечтателей. Ребята, став настоящими космонавтами, должны разгадать тайну пропавшего космического корабля, на котором и спрятана Медаль, найдя все части шаттла.

Педагогические задачи:

- способствовать развитию интеллектуального здоровья.
- удовлетворить потребность в познавательной активности.

«Найди 5 отличий» - фото-квест.

Ребята попадают в мир игры «Узнавайка», где необходимо разгадывать интересные головоломки. Но в этой игре случилась беда – друг Ральфа мастер Феликс пропал где-то на просторах «Узнавайки». Он прогуливался по этому дивному миру, делая фото в самых интересных местах. Участникам

предстоит найти все фотографии Феликса, сделать такие же, найти все улики на местах и отыскать заблудившегося друга!

Педагогическая задача: создать условия для развития творческого мышления детей.

«Двойной Дэн» - детективная игра.

Ребята вместе с Ральфом заработали 6 золотых Медалей и узнают, что директор клуба подключил все игровые автоматы к Интернету. Как только участник попадают во всемирную паутину, они встречают Спамли – персонаж-всплывающая реклама, который рассказывает и предлагает поучаствовать в легендарном ТОП1 всемирно известных компьютерных игр, где лучшим станет тот, кто проявит чудеса смекалки и креативности! Но во время рассказа, видеосвязь со Спамли обрывается и на экране появляется злодей Двойной Дэн – торговец компьютерными вирусами. Дэн повествуют, что он сделал очень злую вещь, но какую, просто так не скажет. Ребятам предстоит выполнить задания и узнать, что задумал злодей.

Педагогическая задача: способствовать развитию креативного мышления.

«Загадки Дэна» - интеллектуальная игра.

Дэн – хитрейший бот во всем Интернете. Где-то на просторах всемирной паутины, он спрятал 6 загадок-подсказок, которые ребятам предстоит искать вторую половину приключений. Отряд, который первый отыщет и решит все задания Двойного Дэна получают звание «Победители вирусов». Финалист станет известен на итоговом мероприятии.

Педагогические задачи:

- развитие интеллектуального здоровья
- удовлетворить потребность в познавательной деятельности.

«Промо ролик» - конкурс видеороликов.

Каждый участник ТОП1 – творческий, креативный и активный. А чтобы заявиться на участие, необходимо быть супер известным. Ребятам предстоит снять рекламный видеоролик, рассказывающий об отрядной жизни ребят.

Педагогическая задача: создать условия для реализации творческого потенциала.

«Активити» - конкурс-игровая программа.

Активити – любимая многими игра, в которой приходится думать, смеяться, угадывать, рисовать, соревноваться, еще раз смеяться и, конечно же, побеждать! Участники попадают на шоу «Активити», на котором им предстоит поучаствовать во множестве интересных конкурсов, а самые активные будут награждены.

Педагогическая задача: создать условия для реализации творческого потенциала.

«В гостях у Ведущего» - музыкально-интеллектуальный квиз.

Для того, чтобы стать ТОП1 в конкурсе, есть множество способов. Один из них – стать победителем знаменитого шоу «У Ведущего», где для участников приготовлены интереснейшие задания.

Педагогическая задача: способствовать развитию интеллектуального здоровья.

«Без багов!» - шоу талантов.

Любой, кто решился стать участником ТОП1, очень талантлив, креативен и интересен. Одним из конкурсов является шоу, где все ребята смогут продемонстрировать свои умения и творческие способности. Конкурс проходит в 2 этапа – отборочный (до шоу-программы), и финальный (шоу-

программа). Лучшим из лучших на заключительном мероприятии будут вручены памятные призы.

Педагогическая задача: способствовать творческой самореализации.

«Кубок Интернета» - шоу-программа.

Ральф, его друг Спамли и ребята прошли все задания и справились со всеми испытаниями. Пришла пора подводить итоги и участников приглашают на вручение Кубка Интернета. Участникам предстоит подготовить заключительный номер и получить свои награды.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты

1. Произойдет развитие творческого потенциала младших школьников.
2. Повышение уровня развития креативного мышления в рамках проекта.
3. Произойдет расширение знаний о здоровом образе жизни.

Педагогический проект «Тимстори»

Возраст участников: 10 – 13 лет

Руководитель: Черепанова Анастасия Сергеевна

Цель: создание условий для развития творческого потенциала подростков средствами включения в различные виды деятельности в рамках проекта.

Задачи:

1. Создать условия для проявления и развития творческих способностей подростков.
2. Организовать досуговую и творческую деятельность, способствующую проявлению организаторских способностей участников смены.
3. Создать условия для осознания детьми значимости здорового образа жизни и мотивации к развитию собственного здоровья.

Игровой сюжет

Все действие происходит в городе Тимстори. Мэр города обращается за помощью к нескольким детективным агентствам, чтобы они решили главную проблему жителей: около тридцати лет назад в сказочном мире, параллельном с нашим, в день свадьбы Прекрасного Принца и Белоснежки в королевском дворце появилась незваная гостья — Злая Королева и сообщила, что наложила на всех обитателей страны страшное проклятье. Все герои волшебных сказок забыли, кто они есть на самом деле и стали обычными жителями города без магии, в котором время остановилось. Теперь они живут как пленники между двумя мирами, и только детективы могут помочь им вспомнить свою сказочную жизнь и оживить время в Тимстори. Ребятам предстоит создать новую книгу сказок и для каждого из героев написать новую главу его волшебной жизни, чтобы разрушить многолетнее заклинание. Но они ещё не догадываются, что их главных враг

Злая Королева в нашем мире занимает должность мэра. Смогут ли детективные агентства раскрыть все тайны и победить главного врага?..

Ключевые мероприятия

«Новое дело» - погружение.

Действие происходит в Закрытом зале города Тимстори. Экстренное собрание всех жителей города и приглашенных детективов, на котором они знакомятся с мэром и узнают о проблеме, которая так давно держит людей в страхе. Каждый отряд получит папку с делом и приступит к его выполнению, после торжественной клятвы. Главной задачей всех ребят станет запуск времени в Тимстори. После 30 лет город заживет новой жизнью.

Педагогическая задача: погружение детей в тематику проекта.

«ДА - значит детективное агентство» - шоу - программа.

Каждое детективное агентство подготавливает визитку в тематике проекта и презентует себя. Ребята должны отразить в своих номерах: название, единую форму (отличие от других команд) и т.д. Дети покажут, насколько они готовы к трудностям. Именно на этом мероприятии детективы начнут получать свои первые подсказки и разыскивать улики.

Педагогические задачи:

- создание условий для качественного внутригруппового взаимодействия в рамках коллективной творческой деятельности;
- создание условий для раскрытия творческого потенциала детей.

«Готов ли ты?» - веревочный курс.

Все детективные агентства получают свое первое задание. Им предстоит пройти множество препятствий и доказать, что именно их детективы смогут справиться со всеми трудностями и опасностями.

Педагогические задачи:

- развитие физического и социального здоровья участников проекта;

- создание условий для сплочения детского временного коллектива.

«Книга сказок» - конструкторская игра.

Каждому отряду предстоит создать свою книгу сказок, чтобы информация о расследованиях была правильно задокументирована. Для каждого жителя города предусмотрена своя глава. Ребята должны записать всю полученную информацию о персонаже, прикрепить его фотографию, после чего отдать книгу на проверку мэру города.

Педагогические задачи:

- актуализация креативного мышления участников проекта;*
- развитие творческого потенциала подростков;*
- создать условия для приобретения навыков внутригруппового взаимодействия.*

«Новый житель» - детективная игра.

Звучит тревога. В городе появился новый житель. Как это произошло? Кто же этот таинственный незнакомец? Предстоит выяснить нашим детективам путем нахождения фактов, улик, а может и из простого разговора?

Педагогические задачи:

- способствовать успешному коммуникативному взаимодействию участников проекта;*
- создание условий для развития логического мышления участников проекта.*

«Всё ли ты знаешь о сказках?»- музыкально-интеллектуальный квиз.

Для того чтобы понять кем из персонажей является каждый из жителей города, детективы должны владеть глубокими знаниями о сказках и их волшебных обитателях, что и проверит мэр путем каверзных вопросов.

Педагогические задачи:

- развитие интеллектуального здоровья участников проекта;
- расширение знаний о музыкальном и визуальном искусстве.

«На страницах книги» - квест.

Днем книга не способна нанести вред детективным агентствам, но как только наступает ночь, детективы могут оказаться заложниками собственных страниц. Для того чтобы этого избежать, достаточно победить волшебные силы книги, решив все шифры спрятанные в тексте. Выполнив это условие, ребята получают статус «Владелец сказочной книги».

Педагогические задачи:

- способствовать успешному коммуникативному взаимодействию среди участников проекта;
- создание условий для развития творческих способностей подростков.

«Я+Ты=МЫ» - квартирник.

Особенный вечер, где каждый может забыть о сложном деле, о заклятии, уликах и просто расслабиться. От каждого отряда прозвучит их любимая песня. А тех, кто хочет поделиться своим стихотворением или прозой, будет ждать «свободный микрофон».

Педагогические задачи:

- способствование развитию творческих способностей подростков;
- развитие духовного здоровья.

«Тайна каждой сказки» - театрализованные вечер.

Вожатые являются жителями города и имеют образ героя сказки. Каждый отряд должен подготовить мини-спектакль, соответствующий персонажам сказки, в которую заключен их вожатый.

Педагогическая задача: создать условия для раскрытия творческого потенциала участников проекта.

«Дело закрыто» - заключительное мероприятие.

Заклятье снято, виновница найдена, а всем жителям города возвращена их сказочная сущность. Что же делать дальше? Каждое детективное агентство выполнило свой первый заказ и отправляется в новый путь.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. Повысится уровень творческих способностей подростков.
2. Будет организована досуговая и творческая деятельность, способствующая проявлению лидерского потенциала участников смены;
3. Произойдет повышение уровня осознания участниками смены значимости здорового образа жизни и мотивации к развитию собственного здоровья.

Педагогический проект «Загадочный остров»

Возраст участников: 6 – 9 лет

Руководитель: Москалева Анна Алексеевна

Цель: создать условия для развития познавательной активности детей младшего школьного возраста.

Задачи:

1. способствовать развитию познавательного интереса младших школьников к различным видам технических достижений;
2. показать приемы полезного использования Интернет-пространства;
3. создать условия для углубления знаний о здоровье и его составляющих.

Игровой сюжет

Наша история начинается на гавайском острове Кауаи, где живет Лило и ее друг Стич. Лило – смелая и умная. Она легко придумывает планы для поимки экспериментов – искусственных существ, созданных гениальным инженером Джамбой Джукибой в своей лаборатории «Оборонная промышленность Галактики». Лило почти никогда не проявляет страха перед лицом многочисленных опасностей. Она верит, что в каждом из экспериментов есть что-то хорошее. На острове всё было отлично, пока злой гений – Доктор Жак фон Хомяксвилль – не решил разрушить его, а вместе с ним и все вокруг, чтобы обрести абсолютную власть над всем миром. К тому же, он преследовал и другую цель – уничтожение эксперимента под номером 626, т.е. Стича. Лило и Стич понимают, что им не справиться в одиночку с разрушительной силой Хомяксвиля, и просят о помощи своих друзей. Девочка рассылает письма всем ребятам и предлагает им прибыть на Кауаи. Лило очень дорог ее дом. Она готова на все, чтобы спасти будущее своего острова, планеты и межгалактического пространства. Участникам проекта

необходимо незамедлительно начать операцию по спасению мира и остановить злого гения. В течение смены ребята должны собрать конструкцию, с помощью которой можно будет поймать Хомяксивля и отправить его в межгалактическую темницу. За победу в каждом мероприятии гости острова будут получить или находить необходимую часть конструкции. Для её полноценного запуска необходимо всегда поддерживать он-лайн связь с высшим командиром межгалактической полиции – Хаосом. Жители острова не обладают навыками работы с новейшими технологиями, поэтому ребятам предстоит самим наладить связь с командованием и помочь кауайцам спасти родную землю.

Ключевые мероприятия

«Алоха! Приветствуем тебя, друг!» - игра-погружение.

На остров Кауаи прилетели юные спасатели, которых очень ждала Лило. Девочка и ее любимец Стич рассказали юным помощникам, что же происходит на их острове. Лило предложила ребятам свой план по спасению. Гости острова должны узнать все традиции этого загадочного места, прежде чем наладить он-лайн связь с Хаосом.

Педагогическая задача: погрузить детей в тематику проекта.

«Сбор спасателей» - игровой ажиотаж
с элементами веревочного курса.

Юные спасатели должны быть готовы к любым испытаниям. Лило решила проверить и подготовить своих помощников к спасению острова. Каждый отряд спасателей должен показать, на что они способны, и успешно пройти все испытания полосы препятствий от местных жителей. Также спасатели должны помнить про видеоотчет для Хаоса. Они обязаны сообщать ему о том, как у них идет подготовка к важнейшей миссии. Желаем удачи новобранцам!

Педагогические задачи:

- способствовать развитию социального здоровья;
- сплочение временного детского коллектива.

«Наш дом-крепость» - гостевание.

Каждый кауиец любит гостей, и наши юные спасатели не становятся исключением.

Спасателям необходимо записать видео-приглашение на гостевание для всех жителей Кауаи, приготовить конкурсные задания и небольшие памятные подарки.

Педагогическая задача: создание условий для развития коммуникативных навыков участников проекта.

«Урок танцев» - флешмоб.

Лило хочет поднять настроение всем спасателям и повесить их уровень Алохи. Ребятам предстоит познакомиться с самыми популярными танцами на просторах Интернета. Каждая команда спасателей выберет свой танец и продемонстрирует его всем жителям острова, а их задача – повторять и не сбиваться с ритма зажигательного вечера!

Педагогические задачи:

- создать условия для развития креативного мышления;
- создать условия для поиска новой информации с помощью Интернет-пространства.

«Первый экзамен» - интеллектуальная игра.

Хомяксвиль, к сожалению, очень интеллектуально подкован. Он изучил весь остров, его традиции, прочел множество книг и готов найти ответ на любую загадку, но смогут ли ее решить наши спасатели?

Педагогические задачи:

- развитие интеллектуального здоровья участников проекта;
- создать условия для повышения интереса к поиску новой информации.

«День рождения Стича» - шоу-программа.

Жители острова очень озорной народ, который любит праздники. Даже во время огромной опасности они не готовы терять дух веселья и внутреннего счастья. Спасатели с головой погрузились в атмосферу Кауаи и подготовили свои творческие номера-подарки, чтобы показать свой уровень Алохи, а также познакомить Лило и Стича с праздниками своей страны. В поисках дополнительной информации и видео-оформления им поможет платформа «YouTube».

Педагогические задачи:

- развитие навыков использования платформы «YouTube»;
- удовлетворение потребности в самореализации и творчестве;
- создание условий для проявления творческой инициативы младших школьников.

«Хомяксвилль будет пойман» - арбат.

Для сборки конструкции юным спасателем необходимо найти материалы, чтобы улучшить связь с Хаосом – командиром межгалактической полиции. Ребятам необходимо собрать всю информацию о макетах подобных ракет и найти дополнительные детали. Им необходимо изучить все материалы библиотеки острова и отправиться на общий склад строительных материалов.

Педагогическая задача: создать условия для реализации креативного мышления младших школьников.

«К бою готовы» - игра по станциям.

Из главного штаба межгалактической полиции поступило письмо, что необходимо начать подготовку к сбору конструкции и ловушки для поимки Хомяксвиля. Спасателям необходимо использовать все материалы, которые спрятаны у жителей острова. Для поиска деталей и дополнительной информации про каждый из компонентов, спасателям помогут ресурсы Интернета.

Педагогические задачи:

- создать условия для реализации творческих способностей;
- создать условия для интереса поиска новой информации.

«Ловушка» - конструкторская игра.

Необходимо незамедлительно начать сбор ловушки для поимки Хомяксвиля, ведь он уже готов перейти в наступление и начать уничтожение острова, чтобы забрать в свою лабораторию Стича. Юные спасатели уже собрали все необходимые материалы для конструкции и ловушки, чтобы отправить злого Хомяксвиля в межгалактическую темницу. Не стоит забывать про использование интернет-технологий, ведь без их помощи будет просто невозможно активировать конструкцию.

Педагогические задачи:

- создание условий для развития креативного мышления;
- создание условия для реализации познавательного интереса младших школьников.

«Остров спасен» - финальное мероприятие проекта.

Вспомним все, что с нами происходило за эти дни, и устроим пир в честь спасения острова! Лило и Стич празднуют победу вместе с юными спасателями: выступают на сцене, играют и пробуют угощения! Стич рад, что смог обрести новых друзей в лице спасателей. С помощью новейших технологий, взаимопонимания и знаний ребят, Лило и ее любимец вместе с такой замечательной командой смогли победить Доктора Жак фон

Хомякswиля и отправить его в межгалактическую темницу, где его уже ожидал командир Хаос.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. Повысится уровень познавательного интереса младших школьников к различным видам технических достижений;
2. Расширится уровень знаний о приемах полезного использования Интернет-пространства;
3. Углубится уровень знаний у младших школьников о здоровом образе жизни и ценностном отношении к собственному здоровью.

Педагогический проект «Школа магии»

Возраст участников: 10 – 13 лет

Руководитель: Черепанова Анастасия Сергеевна

Цель: создание условий для развития у подростков навыков использования интернета как полезного познавательного ресурса.

Задачи:

1. Создать условия для развития мотивации к получению новых знаний средствами интернет-пространства и мероприятий проекта.
2. Создать условия для развития навыков успешной коммуникации и работы в команде через коллективную творческую деятельность.
3. Создать условия для развития мотивации к ведению здорового образа жизни.

Игровой сюжет

2019 год. Интернет всё чаще используется только в досуговых целях. Но не стоит забыть, что это всемирный источник информации для обучения и самореализации.

В нашем учебном заведении мы активно используем все возможности данного ресурса, чтобы сделать процесс овладения магическим предметам еще интереснее.

Прибывшие на место ученики распределяются по факультетам. Каждый ученик должен освоить общий курс обучения в школе и пройти специальную подготовку по предмету «Фантастические звери». Каждый факультет соревнуется за победу в рейтинге творческой и академической успеваемости и проходит испытания, которые приносят баллы.

По итогу обучения студенты полностью овладеют необходимым комплексом знаний и навыков, пройдя все задания и испытания от преподавателей магической школы. Также выпускники получают аттестаты и пройдут обряд посвящения настоящих магов.

Ключевые мероприятия

«Волшебная шляпа» - погружение.

Новые ученики прибывают в Школу магии, в Общем зале их сразу распределяют по факультетам. Для этого по традиции используется волшебная шляпа, которая укажет цвет факультета для каждого отряда. Наставники (вожатые) получают флаг выбранного цвета, на который студенты позже нанесут герб и название своего факультета. После распределения директор школы произнесет торжественную речь о зачислении новичков.

Особенностью обучения студентов по предмету «Фантастические звери» является присвоение факультетам фантастических животных, которые станут их покровителями.

Преподавателям остается только сказать напутственные слова и торжественно открыть новый учебный сезон.

Педагогическая задача: погружение детей в тематику проекта.

«Парад факультетов» - шоу - программа.

Каждый факультет должен подготовить визитку в тематику проекта и презентовать себя. Визитка состоит из двух частей: сценическое выступление и видео, которое необходимо загрузить в официальную группу Школы. Ребята должны отразить в своих визитках: название, единую форму (отличие от других команд) и т.д.

Новички покажут, насколько они готовы к трудностям. Именно на этом мероприятии они начнут получать свои первые баллы в рейтинге факультетов.

Педагогические задачи:

- *создание условий для качественного внутригруппового взаимодействия в рамках коллективной творческой деятельности;*
- *актуализация навыка взаимодействия с онлайн-пространством;*

- создание условий для раскрытия творческого потенциала подростков.

«Посвящение» - веревочный курс.

Ученики презентовали свои факультеты. Теперь каждый из них должен доказать свою преданность. Наставники подготовили свои задания, чтобы испытать новобранцев на прочность и готовность быть в рядах лучших выпускников.

Педагогические задачи:

- развитие физического и социального здоровья участников проекта;
- создание условий для сплочения детского временного коллектива.

«Реклама - двигатель прогресса» - видео-конкурс.

Отряды должны будут привлечь в свои факультеты ещё больше учеников, чтобы стать самым большим и сильным факультетом. Итогом данного мероприятия станет просмотр рекламных роликов каждого факультета. Для этого нужно использовать все свои навыки и умения, создать абсолютно новый, уникальный, качественный продукт.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыков создания медиа-продукта для личного блога организации/группы.

«Энциклопедия фантастических зверей» - конструкторская игра.

Каждому факультету на своем отрядном месте предстоит создать свою энциклопедию фантастических животных. Для каждого зверя предусмотрена своя страничка книги. Ребята должны прикрепить фотографию и расставить животных в правильном порядке, согласно географическому расположению. Информацию о мифических существах необходимо раздобыть в интернет-пространстве, используя только проверенные источники.

Педагогические задачи:

- повышение у подростков интереса к различным видам культур через знакомство с мифологией стран;

- развитие навыка полезного использования интернета;

- развитие креативного мышления участников проекта.

«Министерство магии» - музыкально-интеллектуальный квиз.

Чтобы каждый из новоиспеченных магов не смог нанести вред миру немаглов министерство магии проводит специальный экзамен. Он выявляет, усвоил ли ученик стандарты обучения волшебству. Если же экзамен не будет засчитан, ученик навсегда лишается всех знаний и никогда не сможет продолжить обучение.

Педагогические задачи:

- развитие интеллектуального здоровья участников проекта;

- формирование навыка принятия командного решения.

«Библиотека» - поисковая игра.

Библиотека Школы практически не отличается от любой другой библиотеки, находящейся в стенах иных учебных заведений. Разве что книги там хранятся несколько другие. Чтобы получить доступ к знаниям, необходимо пройти ряд испытаний и самое главное узнать пароль для входа. Усложняется задача тем, что кроме защиты магической, установлена новейшая сигнализационная система.

Педагогические задачи:

- способствовать успешному коммуникативному взаимодействию участников проекта;

- создание условий для развития логического мышления у подростков.

«Чемодан пуст» - игровой азжиотаж.

На чемодан одного из студентов было наложено Заклинание незримого расширения, и внутри него оказалась обширная коллекция редких,

находящихся под угрозой исчезновения волшебных существ, найденных во время кругосветных путешествий. Все фантастические животные сбежали, и чемодан оказался пустым. Ученикам предстоит поймать сбежавших зверей, пока они не успели причинить вред немаглам.

Есть одна хитрость – фантастические животные оставляют следы в виде QR-кодов. Именно таким способом их можно вычислить и вернуть в магический мир.

Педагогические задачи:

- способствовать установлению коммуникативных связей между участниками проекта средствами вовлечения в совместную игровую деятельность;

- развитие навыка использования кодов быстрого реагирования.

«Тайный враг» - детективная игра.

Темные маги всегда славились своими злыми намерениями. Они используют заклинания темного искусства, задуманные как способ причинить ощутимый вред другим людям. В один из обычных дней свой план решает воплотить в жизнь один из самых опаснейших темных лордов. Его целью выбрана самая значимая Школа магии в мире, где проходят своё обучение наши студенты. Именно они должны будут найти и рассекретить злодея, спасти своё учебное заведение и победить темного мага.

Педагогические задачи:

- способствовать успешному коммуникативному взаимодействию среди участников проекта;

- создание условий для развития логического мышления подростков.

«Выпускной» - заключительное мероприятие.

Весь курс обучения пройден, знания получены, энциклопедия готова, онлайн-страницы факультетов в Школе магии заполнены и привлекают новых учеников яркими новостными заметками...

Остается лишь подвести итоги рейтинга отрядов и выявить победителя. Подвиги факультетов навсегда останутся в истории магической Школы.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. Произойдет приобретение знаний о полезном использовании интернета; повысится мотивация к получению новой информации.
2. Произойдет развитие навыков успешной коммуникации и командной работы.
3. Повысится уровень мотивации к соблюдению здорового образа жизни.

Педагогический проект «Профилэнд»

Возраст участников: 6-9 лет

Руководитель проекта: Кыргызова Ирина Юрьевна

Цель: создание условий для развития наглядных представлений о существенных сторонах различных профессий и организаторских способностей младших школьников.

Задачи:

1. способствовать созданию конкретно-наглядных представлений о существенных сторонах профессии (содержание и орудия труда, правила поведения в процессе трудовой деятельности);
2. создать условия для актуализации организаторских способностей;
3. создать условия для осознания и принятия детьми значимости здорового образа жизни.

Игровой сюжет

«Профилэнд» - очень развитый и современный город, именно в нем сконцентрировано разнообразие всех спектров профессиональной деятельности.

У каждого отряда появится игровое поле, с помощью которого они будут осваивать профессии города.

Ежедневно девочки и мальчики будут получать план действий, который подразумевает изучение основ одного вида деятельности, которая не останавливается на получении теоретических знаний о профессии.

Каждый отряд – отдельный район города, инфраструктуру которого ребята будут развивать в течение всей смены. В городе существует своя валюта «профики», которую дети будут зарабатывать на каждом мероприятии. С помощью «профики» участники смены смогут улучшить свои ресурсы и получить поощрительный бонус от мэра «Профилэнд».

Важным составляющим в развитии своего района является создание уникального сооружения, которое будет отличать их часть города от другой. Презентация изобретений будет проходить в рамках общей заключительной «Ярмарки», на которой ребята смогут рассказать о профессиях, особенности которых они узнали, и представить свои улучшенные районы, а также потратить заработанные «профики» на бонусы от мэра города.

Ключевые мероприятия

«Добро пожаловать в «Профилэнд» - игра-погружение.

Ребята прибывают в «Профилэнд», где их встречает мэр и специалисты города, рассказывающие о своей деятельности. Дети получают игровую карту, в которой на протяжении смены будут отмечать свои достижения и узнают о городе, его инфраструктуре и предстоящих заданиях.

Педагогическая задача: погружение детей в тематику смены.

«Исследуем город вместе!» - игра по станциям.

Новый город, в котором интересно все! Ребятам предстоит посетить профессионалов «Профилэнда» и познакомиться с имеющимся спектром профессий. Новым жителям необходимо собрать данные, чтобы заполнить первые поля на своей карте и получить «профики».

Педагогическая задача: создание условий для сплочения временного детского коллектива.

«История города, как видим ее мы» - гостевание.

«Профилэнд» - чудесный город самостоятельных детей. Но что же в этом городе было раньше? Как он создавался? Ребятам предстоит придумать свою историю города и представить другим районам свою теорию происхождения «Профилэнда».

Педагогические задачи:

- развитие социального здоровья;
- создание условий для развития организаторских способностей и коммуникативных навыков участников проекта.

«Хочу знать» - интеллектуальная игра.

Участникам города предстоит ответить на шуточные, простые, сложные и каверзные вопросы о профессиях и специальностях, которые им уже удалось изучить. Проводить игру будут люди, которые хорошо работают с информацией. Они расскажут ребятам о своих способностях и проверят интеллектуальные способности новых жителей города.

Знакомство с профессиями: финансист, программист, редактор издательства, языковед.

Педагогические задачи:

- развитие интеллектуального здоровья;
- углубление знаний о профессиях сферы «человек – знак».

«Отправляемся на пикник!» - игра по станциям.

Несмотря на то, что город очень развит и в нем много современных зданий, «Профилэнд» по праву можно назвать «зеленым городом». Многочисленные деревья, кустарники и чудесные цветы – все это легко можно найти в парках города, в которых живут различные животные!

Знакомство с профессиями: эколог, ветеринар, ландшафтный дизайнер, геодезист.

Педагогические задачи:

- углубление знаний о профессиях сферы «человек – природа»;
- создание условий для формирования основ бережного отношения к природе;
- расширение знаний об экологии у младших школьников.

«День города» - шоу-программа.

Вот и наступил день, который мы так долго ждали. День рождения нашего любимого города «Профилэнд»! Ребятам предстоит креативно и необычно поздравить мэра города и его коренных жителей. В конце мероприятия состоится торжественный запуск шаров в небо!

Педагогическая задача: создание условий для творческой самореализации участников проекта.

«Школа архитекторов» - конструкторская игра.

Не стоять на месте, развиваться дальше. «Профилэнду» нужны новые здания и сооружения. В «Школу архитекторов» прибыл главный инженер-строитель города – Петр Ефимович. Не будем упускать возможность и вместе с ним создадим дизайн своего уникального сооружения, который будем совершенствовать в течение смены.

Знакомство с профессиями: архитектор, инженер, строитель.

Педагогические задачи:

- углубление знаний о профессиях сферы «человек – техника»;
- развитие креативного мышления младших школьников.

«На старт, внимание, марш!» - спортивные тимуровские старты.

Главный спортсмен города приглашает всех жителей на ежегодный спортивный марафон. Ребятам ждут самые веселые физические испытания, командные игры и необычный вид спорта – простынбол! Все на старт!

Педагогическая задача: развитие физического здоровья.

«Таланты «Профилэнда»- шоу – программа.

Продюсер местного театра объявил о новом наборе в свою труппу! Абсолютно у всех детей есть возможность проявить, почувствовать себя настоящим артистом, постановщиком или реквизитором в процессе подготовки и выступления на главной сцене города!

Знакомство с профессиями: артист, режиссер, декоратор.

Педагогические задачи:

- углубление знаний о профессиях сферы «человек – художественный образ»;
- создать условия для развития творческих способностей детей;
- развитие самостоятельности и самоорганизации группы средствами совместной творческой деятельности.

«Внимание, улыбочка!» - конкурс видеороликов.

А почему бы нам не создать свой фотоархив и видеоальбом? Ведь в «Профилэнде» дни проходят интересно и стремительно. Теперь ребятам предстоит создать фотостену в своем районе и пригласить друг друга на фотосессию, а вечером состоится премьерный показ видеороликов.

Знакомство с профессиями: фотограф и видеограф.

Педагогическая задача:

- углубление знаний о профессиях сферы «человек – художественный образ» и «человек – знак»;
- создание условий для развития творческих способностей участников смены.

«Ярмарка профессий» - заключительное проектное мероприятие.

После долгого пребывания в «Профитауне» ребятам предстоит рассказать о своем изобретении, которое они подготовили, чтобы сделать свой район уникальным и непохожим на остальные. Помимо этого ребятам необходимо представить игровую карту профессий с заполненными слотами. Итогом мероприятия станет «Ярмарка», которая подарит новым жителям «Профилэнда» радость и веселье, а также подарки за заработанные «профики».

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. произойдет расширение знаний об особенностях и составляющих трудовой деятельности;
2. актуализируются организаторские способности младших школьников;
3. повысится уровень значимости здорового образа жизни.

Педагогический проект «Игроки, приготовиться!»

Возраст: 10 – 13 лет

Руководитель: Гавриленко Андрей Сергеевич

Цель: развитие познавательного интереса подростков средствами включения в систему проектных мероприятий.

Задачи:

1. Создать условия для развития стратегического и креативного мышления подростков.
2. Способствовать развитию коммуникативных навыков участников проекта.
3. Создать условия для осознания подростками здорового образа жизни как неотъемлемой части успешного настоящего и будущего.

Игровой сюжет

В век развития и популяризации виртуальной реальности множество мировых корпораций, увидев потенциал этой отрасли, пожелали кардинально изменить мир и подчинить его своим законам. Долгое время велась разработка способов и путей решения этой проблемы, но по стечению обстоятельств, группа молодых и перспективных разработчиков-ученых, назвавшие себя Создатели, создали виртуальный мир ОНИКС. За считанные дни он обрел бешеную популярность, куда все больше и больше людей стремились сбежать из реального мира.

ОНИКС – виртуальная вселенная, мир ограниченный лишь воображением участников. Множество привычных вещей основательно перекочевало в виртуальный мир – школы, музеи, парки и т.п. По сути, все, что окружает человека, воссоздано в мире ОНИКСа. В связи с этим, мировые корпорации желали заполучить власть, но это было не возможно до тех пор, пока Создатели не объявили судьбоносную для всего ОНИКСа новость – в игре спрятано Пасхалка, обладатель которой получит тотальный контроль над виртуальным миром. Через некоторое время, все больше и больше людей

занимались поиском подсказок, отсылок и других намеков на местонахождение Пасхалки. Люди, занятые поиском, были прозваны Пасхантерами. Главный герой, Персифаль, является таким «охотником за пасхалкой» и набирает себе команду из новичков. В обращении Создателей было сказано, чтобы найти Пасхалку, прежде придется отыскать 3 ключа – медный, нефритовый и железный. Далее, каждому претенденту необходимо «внести свой вклад в развитие ОНИКСа», что означает создание своего стартапа в секторе-планете Людус II. На каждом секторе участники получают необходимые ресурсы для создания стартапа, такие как виртуальная площадь, универсальный персонал и т.д.

Мир ОНИКСа разделен на 4 сектора-планеты – Людус, Инципио, Ар-Када и Людус II. Каждая планета создана для своих целей. К примеру, Людус является стартовой площадкой для всех новых игроков, а Ар-Када – наиболее удачное место для заработка коинов.

Каждый отряд в начале игры получает Командный рейтинг, где отмечается количество заработанных коинов. Абсолютный победитель в Командном рейтинге станет обладателем части акций мира ОНИКС, что ставит его почти на одно место с Пасхалкой Создателей. Так же, в игре существуют артефакты – предметы, имеющие особые полезные свойства. К примеру, увеличение коинов в 2 раза на каком-то мероприятии. Артефакты появляются случайным образом в случайном месте. Когда игроки достигнут Ар-Каду, появится Личный рейтинг, участники которого выбираются самими ребятами. С этого момента за Избранными ведется наблюдение. В секторе Людус II, Избранные вступают в активную борьбу за первое место Личного рейтинга. По итогам пребывания в ОНИКСе и прохождения созданных испытаний будет выбрана тройка победителей, который получают звания Пасхантер и памятные призы.

Участники заезда становятся игроками ОНИКСа, основной задачей которых становится получение артефактов, заработка коинов (монет) и, конечно же, поиск Пасхалки Создателей.

Ключевые мероприятия

«Добро пожаловать в ОНИКС» - игра-погружение.

Прибывая в «Тимуровец», ребята узнают о виртуальной вселенной ОНИКС, ограниченной лишь воображением участников. Но чтобы не потеряться в мире, ребятам предстоит узнать о правилах жизни в ОНИКСе.

Педагогическая задача: погружение в игровую тематику заезда.

«Телепортация» - рефлексия.

Данное мероприятие проводится 3 раза (в конце каждого сектора), на котором участники проекта подводят промежуточные итоги Командного рейтинга и узнают о следующем секторе. Для телепорта в новую локацию, необходимо набрать минимальное количество коинов, определяемое каждой планетой в отдельности.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков рефлексии.

СЕКТОР ЛЮДУС

«Сектор Людус» - спортивная игра по территории.

Людус - планета в ОНИКСе, где находятся школы, и куда попадают все игроки в самом начале игры. Данный сектор особо непримечателен, но чтобы перейти в область поинтересней, необходимо телепортироваться, потратив коины. Участникам предстоит провести разведку местности, чтобы перейти к следующему этапу приключений.

Педагогические задачи:

- развитие физического здоровья;*
- создать условия для развития навыков командной работы.*

«Медный ключ» - игровой ажиотаж

с элементами веревочного курса.

Всем Пасхантерам известно, что на Людусе скрыт первый ключ Создателей – Медный. Но для того, чтобы заполучить его, предстоит решить серию головоломок и загадок, пройдя все испытания одной командой.

Педагогическая задача:

- развитие социального здоровья;*
- способствовать развитию логического мышления.*

«Институт» - музыкально-интеллектуальный квиз.

Универсальным средством заработка коинов на Людусе является так называемый Институт – место, где буквально «зарабатывают» мозгами. Это финишная прямая в этом секторе.

Педагогическая задача:

- развитие интеллектуального здоровья;*
- условия для развития познавательного интереса в рамках тематики проекта.*

СЕКТОР ИНЦИПИО

«Сектор Инципио» - конструкторская игра.

Инципио – первая планета, «написанная» Создателями, в которой, несомненно, скрыт еще один ключ. Среди игроков ходит шуточное название сектора – Стройка. Народное творчество отражает суть всей планеты. Основная задача участников - зарабатывать материал и при помощи него создавать что-либо. Ребятам предстоит получить виртуальную площадку и при помощи заработка стандартных ресурсов крафтить необходимые именно им предметы.

Педагогическая задача:

- способствовать актуализации креативного мышления;*
- создать условия для развития навыков успешной коммуникации.*

«Сцена» - шоу-программа.

Создавать что-либо в секторе Инципио можно не только из материалов, но и с помощью креативности самих участников. Следующим заданием на пути поиска Пасхалки станет подготовка творческого номера, где команды заявят о себе.

Педагогическая задача: создать условия для реализации творческого потенциала.

«Нефритовый ключ» - квест.

По итогам прохождения секций, участники получили много подсказок местоположения Нефритового ключа. Но количество этих подсказок слишком велико и неизвестно, какие из них являются достоверными. Участникам предстоит решить эту задачу и отыскать ключ.

Педагогическая задача: способствовать развитию коммуникативных навыков в условиях совместной игровой деятельности.

СЕКТОР АР-КАДА

«Сектор Ар-Када» - экономическая игра.

Ар-Када – планета развлечений, пестрящая красками и рекламными вывесками. Количество мошенников зашкаливает, что не останавливает авантюристов, посещающих эту планету. Участникам предстоит стать игроками виртуальной Монополии, которая по размеру является половиной всего сектора.

Педагогическая задача: способствовать развитию стратегического мышления.

«Клуб игровых автоматов» - игра по станциям.

Вся планета является огромной сборкой 8-мибитных игр, представляющие собой бесконечное количество игровых автоматов таких

известных игр как Марио, Соник, ПэкМэн и т.п. Участникам предстоит проходить их, зарабатывая коины. Но трудность в том, что время ограничено, а участие в той или иной игре возможно лишь с Жетоном – специальной монеткой для игры в автомат.

Педагогическая задача: создать условия для удовлетворения потребности в познавательной активности.

«Белый ключ» - квест.

Создатели при написании кода для Ар-Кады вдохновлялись аркадами нулевых годов, что дало выраженный след на всей планете. Участникам, как настоящим Пасханетрам, предстоит подмечать важные отсылки, что наведет их на последний спрятанный ключ – Белый.

Педагогическая задача: способствовать развитию стратегического мышления подростков.

СЕКТОР ЛЮДУС II

«ЛЮДУС II» - дебаты.

Людус II – планета, сильно похожая на оригинальный Людус, но с одним большим отличием – сектор привлекает игроков свободой для творчества. Здесь все стараются заработать как можно больше коинов, выполняя необходимое условие по получение Пасхалки Создателей - «внести свой вклад в развитие ОНИКСа». Участникам предстоит разделиться внутри отрядов на 2 команды и совместно со своим Избранным творчески представить себя, лидера команды и свой стартап для развития инфраструктуры ОНИКСа.

Педагогическая задача: способствовать развитию навыков принятия командных решений.

«Пасхалка Создатлей» - тематический день.

К этому моменту, участники уже имеют все ключи, созданный и защищенный стартап и огромное количество коинов. Перед ними стоит последнее испытание Создателей перед получением Пасхалки – это грандиозное событие Битва Пасхантеров. В течение дня, участникам предстоит выполнять разного рода задания: как индивидуальные, так и командные. По итогам дня станет известно местоположение Пасхалки и определится победители в разных номинациях.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты

1. Произойдет повышение уровня развития стратегического и креативного мышления подростков.
2. Повышение уровня развития навыков командной работы.
3. Повышение у участников проекта ценностного отношения к здоровью как к необходимой составляющей успешности.

Педагогический проект «История одного приключения»

Возраст участников: 6 – 9 лет

Руководитель: Москалева Анна Алексеевна

Цель: создание условий для развития лидерского потенциала младших школьников.

Задачи:

1. создать условия для развития коммуникативных навыков и проявления лидерских качеств участников проекта;
2. организовать игровую и творческую деятельность с целью проявления самостоятельности и удовлетворении потребности в самореализации младших школьников;
3. создать условия для осознания детьми значимости здорового образа жизни и мотивация к развитию собственного здоровья.

Игровой сюжет

В городе Энди живут игрушки, которые обладают необычными способностями. Каждый из них умеет делать что-то особенное, то, что приносит пользу городу. Юная ковгерл Джесси очень заботится о благополучии мегаполиса и старается сделать для его жителей как можно больше. У девушки есть верный друг – конь Булзай, с которым она отправилась на спецзадание от мэра города – Томаса. Во время задания произошли непредвиденные обстоятельства, которые разлучили Джесси и Булзая. После пропажи коня город потерял яркие краски, потому что именно Булзай был хранителем радужной палитры и хорошего настроения. Некоторые здания начали разрушаться, сады перестали цвести, парки опустели.

Решительная Джесси собирает отважную команду по спасению города и поиску Булзая. Участникам проекта нужно восстановить ресурсы города и найти волшебного коня.

Ключевые мероприятия

«Знакомство с городом Энди» - игра-погружение.

Отряд героев прибыл в город Энди в назначенный срок. Ковгерл Джесси уже ожидает их на месте встречи. Она решила рассказать историю о том, что происходит в их городе и о пропаже ее любимого коня Булзая. Девушка обращается к ребятам с просьбой о помощи: спасти город и найти волшебного Булзая. Прямо сейчас спасателям необходимо восстановить в мельчайших подробностях весь день пропажи коня. Для этого они проведут опрос свидетелей и составят план задач, которые им необходимо выполнить.

Педагогическая задача: погрузить детей в тематику проекта.

«Мы все друзья!» - игровой ажиотаж

с элементами веревочного курса.

Джесси решила, что новых героев нужно подготовить к серьезной операции по восстановлению города и поиску коня. Она составила для них определенный ряд заданий, которые необходимо выполнить и прокачать свои способности.

Педагогические задачи:

- способствовать развитию социального здоровья;
- создать условия для сплочения временного детского коллектива.

«Джесси потеряла коня» - детективная игра.

В городе Энди в каждом районе существует множество тайных посланий и знаков. Юным помощникам необходимо собрать их в единую картину и отгадать загадку данного города. Это поможет понять, как решить проблему разрушения и составить план по спасению каждого района. Возможно, они станут на шаг ближе к разгадке тайны, куда именно пропал верный конь Джесси – Булзай. Желаем удачи!

Педагогические задачи:

- раскрытие лидерских качеств участников проекта;
- создать условия для развития креативного мышления младших школьников.

«Найди меня» - конструкторская игра.

Чтобы найти Булзая, необходимо собрать карту города и районных окрестностей. У Джесси остались старинные летописи описания города. Героям нужно восстановить утерянную карту и прикрепить на нее все улики, которые им уже удалось найти и те, которые они найдут впоследствии.

Педагогическая задача: создать условия для актуализации навыков внутригруппового взаимодействия.

«День города Энди» - шоу-программа.

Сегодня городу Энди исполняется 250 лет. Этот традиционный праздник нельзя отменить даже при сложившихся обстоятельствах. Спасатели и игрушки подготовили свои творческие подарки: сценическое выступление и сюрприз в подарочной коробке, которыми они обмениваются на общем праздновании в центре города.

Педагогические задачи:

- создать условия для реализации творческих способностей;
- создать условия для проявления лидерских качеств младших школьников.

«Шериф Вуди на страже порядка» - интеллектуальная игра.

Настало время для следующего шага по спасению города. Необходимо восстановить архив библиотеки города Энди. Именно там могут храниться секретные материалы, которые помогут в поиске Булзая. Помимо этого спасателям нужно ответить на все вопросы Шерифа Вуди, чтобы получить допуск к архивным данным города.

Педагогическая задача: создать условия для развития интеллектуального здоровья участников проекта.

«Собери» - конструкторская игра.

Городу Энди необходим новейший макет районов. Юным спасателям нужно разработать новый план города, который поможет создать благоприятную атмосферу на улицах Энди и восстановить красочность города.

Педагогические задачи:

- создать условия для актуализации самостоятельности младших школьников;

- создать условия для развития творческого мышления.

«Ярмарка в городе Энди» - ярмарка.

Город Энди, благодаря стараниям спасателей, начинает приобретать все больше красок и восстанавливает все архитектурные сооружения, несмотря на то, что Булзай еще не найден. Жители города решили организовать яркую ярмарку, где каждый сможет найти себе товар по душе для благоустройства своего двора и улиц города. Во время ярмарки необходимо узнать как можно больше информации у очевидцев о последнем месте нахождения коня Джесси.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития креативного мышления младших школьников;

- самореализация участников проекта;

- создать условия для развития социального здоровья.

«Бесконечность не предел» - фотоквест.

В отдаленных районах города Энди очевидцы обнаружили множество следов Булзая! Теперь необходимо найти их все. Расположив на карте следы

в правильном порядке, Джесси с помощью спасателей разгадает местонахождение любимого коня и историю его пропажи.

Педагогические задачи:

- творческая самореализация участников проекта;
- создать условия для проявления лидерских качеств младших школьников.

«Булзай, мы нашли тебя!» - финальное мероприятие проекта.

Город полностью восстановлен благодаря команде спасателей. Все заиграло новыми яркими красками. Булзай и Джесси снова вместе. Девушка совместно с жителями и Булзаем устроила большой праздник, ведь она очень счастлива, что ее конь вернулся домой.

Настало время вспомнить все, что происходило с участниками проекта на протяжении этих увлекательных дней. Джесси подготовила благодарственные письма для спасателей, которые помогли ей сохранить город и найти Булзая.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. Произойдет развитие коммуникативных способностей ребенка и его лидерских качеств;
2. Повышение уровня самостоятельности и удовлетворение потребности в самореализации младших школьников;
3. Повышение уровня личной ответственности за собственное здоровье, мотивации к ведению здорового образа жизни.

Педагогический проект «Территория Возможностей»

Возраст участников: 10 – 13 лет

Руководитель проекта: Кыргызова Ирина Юрьевна

Цель: развития организаторских способностей и раскрытия лидерского потенциала участников проекта.

Задачи:

1. создать условия для развития лидерских качеств подростков;
2. актуализации организаторских способностей участников проекта в рамках проектной деятельности;
3. создать условия для повышения уровня личной ответственности за собственное здоровье, мотивации к ведению здорового образа жизни.

Игровой сюжет

«Территория Возможностей» - молодежный управленческий форум, на котором окажутся участники проекта.

Форум – уникальная площадка, на которой создают и реализуют свои идеи команды креативных и творческих организаторов, координаторов и руководителей.

Образовательная программа форума включает в себя 5 направлений, работающих в формате 15 локаций. Традиционно в рамках форума пройдет конкурс молодежных проектов, которые ребята разработают в течение всей смены. Лучший проект будет выбран приглашенным компетентным жюри и получит золотой кубок форума «Территория Возможностей».

По прибытии на «Территорию Возможностей» каждый участник форума проходит обязательную регистрацию, в ходе которой получает бейдж. Каждый отряд получает чек-лист с программой форума, на котором будет отмечать прошедшие мероприятия и свои успехи.

Один отряд – отдельная команда, которая и поучаствует в борьбе за звание «Лучшая команда».

Помимо разработки проектов ребятам предстоит получить опыт проведения мероприятия, акции или целой локации в рамках форума.

«Мы рады тебе, форум «ТВ» - игра-погружение.

Юноши и девушки прибывают на форум «Территория Возможностей». «ТВ» - это соревновательный сбор лучших творческих и креативных команд. После прохождения регистрации участники форума знакомятся с его направлениями:

1. Интеллектуальное;
2. Творческое;
3. Спортивное;
4. Духовное;
5. Медиа-направление.

Педагогическая задача: погружение детей в тематику смены.

«Вместе сильнее!» - игра по станциям.

Сегодня для ребят произойдет необычное знакомство с территорией, на которой проходит наш форум. Им предстоит посетить каждую площадку и опробовать на себе демо-версию. К тому же, организаторы определяют самую сплоченную команду форума.

Педагогическая задача: создание условий для сплочения временного детского коллектива.

«Я делаю» - презентация идей проектов.

Одно из направлений форума - творческая защита своих проектов, которые команды будут разрабатывать в течение «Территории возможностей» и воплощать в жизнь. Сегодня отряды представят свои идеи, которые они будут развить и реализовывать.

Педагогические задачи:

- развитие навыка публичного выступления;
- создание условий для творческой самореализации участников проекта.

«Чемпионы «ТВ» - поисковая игра.

Спортивное направление форума – одно из ключевых. Сегодня у участников есть возможность получить титул чемпионов по спортивному ориентированию, стать самым ловким и смелым, показать все, на что они способны. Но все не так просто. Известно, что на форуме присутствуют люди, которые незаконно проникли на территорию. Нужно помочь службе безопасности избавиться от них как можно скорее. Прийти самым первым к финишу, а также уличить преступников – вот главная задача ребят.

Педагогические задачи:

- развитие физического здоровья подростков;
- создание условий для выявления лидерских качеств участников проекта.

«Будущие управленцы России» - тематический день.

Сегодня все участники форума «Территория Возможностей» окажутся в Древней Руси, чтобы изучить исторические аспекты организации подобных мероприятий.

Ребята познакомятся с дворовыми играми, посоревнуются в экономической игре «Кто управляет числами, тот управляет миром!», а завершится все красочной ярмаркой с народными песнями и танцами, товарными лавками, игровой валютой и традиционным русским колоритом.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития интереса к получению знаний о своих исторических корнях;
- создание условий для раскрытия творческого и лидерского потенциала;

- развитие организаторских способностей подростков.

«Интеллектуальное направление» - интеллектуальная игра.

Самую спортивную организацию определили - отлично! Пришло время узнать, кто же на форуме самый эрудированный? Кто одержит победу в интеллектуально-развлекательном квизе? Узнаем сегодня!

Педагогические задачи:

- создать условия для развития познавательного интереса к различным областям знаний;

- развитие интеллектуального здоровья подростков.

«Весь мир - театр» - театральные зарисовки.

Театр – площадка в рамках творческого направления. Перед участниками стоит следующая задача: поставить мини-зарисовку по пьесам знаменитых писателей и погрузиться в атмосферу настоящего театра. Костюмы и реквизит ребятам предстоит изготовить самостоятельно.

Педагогическая задача: удовлетворение потребности в самореализации и самотворчестве.

«Атмосфера дома» - квартирник.

Духовное направление форума. Сегодня ребята проведут время друг с другом, внутри своих команд. А вечером все участники форума соберутся в актовом зале, чтобы исполнить свои любимые песни под гитару.

Педагогические задачи:

- создание условий для творческой самореализации участников проекта;

- развитие духовного здоровья.

«Медиа-направление» - конкурс видеороликов.

Последняя локация форума «Территория Возможностей». Именно в этом видео ребятам предстоит подвести итоги форума, а также продемонстрировать свои навыки актерского мастерства, искусства монтажа и режиссуры.

Педагогические задачи:

- развитие навыков командной работы и умения занимать различные ролевые позиции в коллективе;
- создание условий для развития творческих способностей участников смены.

«Защита проектов» - заключительное мероприятие.

Последний день «Территории возможностей». Пришло время творческих защит проектов, которые ребята разрабатывали параллельно с основной программой форума. Подведение итогов, вручение заслуженных наград и дипломов участия. А в конце торжественного закрытия состоится общий запуск шаров с загаданными желаниями в небо.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. произойдёт развитие лидерских качеств участников проекта;
2. произойдет актуализация организаторских способностей подростков;
3. повысится уровень личной ответственности за собственное здоровье, мотивации к ведению здорового образа жизни.

Проект «Наследие. Четыре временные петли»

02 июня – 22 августа 2019 г.

Руководитель проекта: Трахтман Игорь Викторович

Возраст участников: 14 – 17 лет

Общая игровая легенда

Три брата. Три короля. Все они жаждали быть могущественными. У них было все: власть, богатство, уважение, авторитет. Но как выяснилось, не все сокровища были под их покровительством. Они узнали от проповедницы, что существуют некий ящик Пандоры, который хранит в себе три могущественных артефакта: Кубок Аграи, Песочные часы Шилен и Зеркало Венеры, все они несут несокрушимую силу, наша земля не в силах ее выдержать. Это сокровище находится в давно затонувшем городе Флоренция, в самом его сердце. Но это не останавливает королей, ведь жажда быть могущественными сильнее, чем собственная жизнь. Они решили издать указ: «Только самый сильный и стойкий сможет справиться с нашей просьбой и получить несравненное богатство». Многие местные жители откликнулись на этот указ – всем было поручено задание найти ящик Пандоры. Никто не знал, где конкретно он находится, но все были одержимы новостью о богатстве и старались найти его любыми способами. Прошло много лет, но ящик так и никто не смог отыскать, тогда короли сами решили отправиться на поиски. За все время искания было уже известно предполагаемое место нахождения сокровища, но братья, отправившись на поиски совместно, долго не могли найти ящик. Вспоминая легенду проповедницы, которая рассказывала о том, что найти клад смогут только три человека, которые едины между собой и обладают несокрушимой внутренней энергией, братья, взявшись за руки и погрузившись в океан замечают яркий свет, издаваемый из-под земли бывшего города Флоренция. Подплывая ближе, они отчетливо видят рукоятку сундука, который не имел замка, ведь замок это и была сила триединства братьев. Подняв ящик на

берег, они обнаруживают в нем три могущественных артефакта: Кубок, Песочные часы, Зеркало. Каждый взял артефакт, который описывает сущность братьев, но кое-что им проповедница не поведала: брать артефакты могут только те, кто никогда в жизни не имели могущества и богатства. Как только братья затронули артефакты, они включили в действие проклятье сокровища и каждый предмет заточил сущность брата в себя. И все три сокровища разлетелись на разные временные петли, а ящик Пандоры вновь оказался на дне. Пришло время вернуть все на свои места, но для этого нужно вновь найти ящик Пандоры и все принадлежащие ему артефакты – только тогда проклятье сокровища спадет.

1 смена «Наследие. Временная петля ящика Пандоры»

Цель: *создание условий для развития личностного потенциала и творческих способностей старших подростков.*

Задачи:

1. Создание условий для развития коммуникативных навыков участников проекта.
2. Способствовать развитию творческого потенциала старших подростков.
3. Удовлетворить потребность в самореализации участников проекта средствами включения в игровой сюжет.
4. Создать условия для мотивации к ведению здорового образа жизни.

Игровой сюжет

Невероятно сложный путь лежит перед участниками в поиске ящика Пандоры. Многие годы за ним охотилось большое количество добровольцев, но, увы, никто так и не смог найти ящик. Все хотели уничтожить проклятье, но мощнейшая энергетика Пандоры не позволит жаждущим богатству найти себя. Прошло много лет, и хранитель хромовика

времени путешествовал по бесчисленным мирам и следил за поисками сокровищницы. Выработав собственную тактику поиска, хранитель выбрал лучших путешественников и отправился в путь. Для получения точных координат искателям нужно пройти через все задания мифических существ, ведь именно они знают точное расположения ящика Пандоры.

Ключевые мероприятия

«Легендарная история. I часть» - игра-погружение.

Механизм запущен. Ребятам будет рассказана легенда о проклятье трех артефактов, в которые заточены три короля наследника. Перед участниками смены встала не легкая задача – найти все три атрибута и заточить их в ящик. Но незадача: сам ящик Пандоры нужно отыскать в глубинах океана, чтобы остальные Наследники временных петель смогли отыскать сокровища и заточить их.

Педагогическая задача: погружение в тематику смены.

«Маршрут построен» - квест.

Участники проекта поделятся на четыре фракции спасения: Октовы, Нерпалы, Джунги, Флерки. Каждой фракции будет дана определенная миссия для поиска маршрута, где располагается примерное местонахождение ящика Пандоры. Если одна из фракций не выполнит основное задание, то остальные не смогут продолжить поиски и миссия будет не выполнена.

Педагогические задачи:

- создать условия для развития коммуникативных навыков;
- создать условия для развития творческого мышления старших подростков.

«Испытания Минотавра» - спортивное мероприятие.

На путь участников фракций встает минотавр-покровитель силы, мощи. Чтобы пройти дальше, искателям нужно пробраться через огромный

лабиринт, который таит в себе множество невероятных испытаний и ловушек. Только самые стойкие и смелые смогут преодолеть все препятствия и получить красный клубок минотавра, чтобы найти дорогу к окраине океана.

Педагогические задачи:

- развитие физического здоровья;
- создать условия для мотивации ведения здорового образа жизни.

«Песня Сирены» - театрализованная программа.

Фракции начинают новый путь. Приближаясь к океану, путешественники услышали милое пение – это были Сирены-местные жители океана. Они призывают странников своими тонкими голосами и заставляют разговаривать с ними очень-очень долго. Представители фракций, поддавшись прекрасному вокалу, завели разговор с Сиренами, но оторваться от разговора очень тяжело, а точнее, практически невозможно. Жители океана поставили условия – если каждая фракция подготовит мюзикл, то тогда они рассеют свои чары и путешественники продолжат свой путь.

Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных способностей средствами коллективно-творческой деятельности.

«Затерянная пустошь» - детективная игра

Освободившись от чар Сирен, фракции отправляются в дальнейшее путешествие. Жители океана подсказали верный маршрут для участников смены, где находится следующая подсказка. Искатели приближаются к таинственной пустоши и находят старинные фрески забытых племен. Участникам смены предстоит разгадать хронологию событий, почему местные племена исчезли и кто пытался искоренить их.

Педагогическая задача: создать условия для раскрытия лидерского потенциала старших подростков.

«Тайна королевского двора» - творческий вечер.

Узнав хронологию и разгадав все загадки племен, открывается таинственная дверь, которая ведет в древнейший королевский зал. Войдя в зал, участников фракций встречает Валькирия – дева-воительница, которая охраняет зал от непрошенных гостей. Она рассказывает о том, как раньше здесь кипела светская жизнь, и каждый день короли проводили балы. Валькирия готова дать подсказку на дальнейший путь, но при этом все фракции должны приготовить традиционный королевский бал и порадовать деву-воительницу.

Педагогические задачи:

- создать условия для знакомства с культурно-историческими событиями;

- создание условий для развития духовного здоровья.

«Загадки Шервудского леса» - интеллектуальная игра.

По подсказкам Валькирии океан располагается за Шервудским лесом. Зайдя в него, участников фракций окутывает густой туман, который разделяет всех путешественников по территории леса. Каждого искателя встречает Дриада – дух дерева, жрица чащи; она ведет искателя к таинственной книге леса, в которой хранится множество загадок. Если у человека получится ответить на все вопросы, книга даст подсказку на дальнейший путь к поискам.

Педагогические задачи:

- развитие интеллектуального здоровья;

- создать условия для развития творческого мышления у старших подростков.

«На берегу океана» - конструкторская игра

Пройдя через забытые тернии Шервудского леса, участники смены выходят на берег океана. Дриады дали фракциям свиток призыва океанских хранителей ящика Пандоры Наяды – повелительницы вод, пророчицы и целительницы. Они должны привести участников к местонахождению ящика и поднять его на сушу, но все это не так просто, ведь путь к сокровищнице очень непрост. Холодные течения, глубинные монстры и др. Наяды готовы обезопасить путь, если до рассвета каждая фракция построит подводную лодку, на которой и отправится на поиски.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков командной работы средствами совместной творческой деятельности.

«Снятие проклятия. I этап» - финальное мероприятие.

Ящик Пандоры на поверхности, все фракции общими усилиями достали сокровище на поверхность. Временная петля запущена, первые путешественники закончили свою миссию, все они получают свои заслуженные награды. Наставник временных петель запускает хромовик времени и отправляется в следующую локацию.

Педагогическая задача: подведение итогов смены.

Предполагаемые результаты:

1. Будут созданы условия для развития коммуникативных навыков участников проекта.
2. Будет повышен уровень развития творческого потенциала старших подростков.
3. Повышения удовлетворенности в самореализации старших подростков.
4. Успешная мотивация подростков к ведению здорового образа жизни.

2 смена «Наследие. Временная петля кубка Аграи»

Цель: *создание условий для удовлетворения потребностей в использовании Интернет-ресурсов средствами включения в игровую деятельность проекта.*

Задачи:

1. Создание условий для безопасного пользования Интернет-ресурсами.
2. Создание условий для качественного внутригруппового взаимодействия в рамках коллективной творческой деятельности
3. Организовать игровую и творческую деятельность с целью предоставления возможностей для проявления самостоятельности, лидерских качеств участников проекта.
4. Создание условий для осознания детьми значимости ведения здорового образа жизни.

Игровой сюжет

Ящик Пандоры уже найден, как ни казалось дело за малым – найти главные артефакты, в которые заточены три брата-короля.

Кубок Аграи – величественный артефакт, который хранит в себе невероятное знание будущего, все, что будет происходить «После», кубок знает наперед. Наставник временного разлома попрощался со своими искателями того времени и отправился в другое измерение. Пространство «Бинар» является одним из самых высокоинтеллектуальных измерений во всей временной платформе. Хромовик привел наставника сюда не просто так, ведь, путь до кубка Аграи непрост: он располагается за тремя башнями «Слоновой кости», лабиринтами змеедемона Бифронс, храмом интеллекта Тайсептон. Пришло время наставнику временного разлома собирать новую команду и отправиться в загадочное путешествие.

Ключевые мероприятия

«Легендарная история. II часть» - игра погружение.

Настало время собрать новую команду достойных, которые смогут пройти через все препятствия, их путь будет очень сложен и невероятно загадочен, ведь найти кубок Аграи не удавалось никому. Кубок заточен в алтаре храма Тайсептон, чтобы забрать его участники должны наполнить сосуд жидкостью и поместить на алтарь.

Педагогическая задача: погружение в тематику проекта

«Завоевание сосуда» - квест с использованием интернет-ресурсов.

В пространстве «Бинар» находятся самые высокоинтеллектуальные существа, которые защищают кубок Аграи уже много лет. Как только они узнали, что на их территорию посягнут искатели артефактов, они создали интеллектуальный объект, который будет мешать проходить задания всем участникам смены. Было принято совместное решение, создать четыре новые фракции, именно они будут по отдельности бороться с разумом. За прохождение всех испытаний разум обязан дать сосуд, который будут наполнять участники.

Педагогические задачи:

-создать условия для развития лидерских качеств у старших подростков;

-создать условия для развития навыка успешного использования интернет-ресурсов.

«Ледяная стена» - ситуативная игра.

Как только участники фракций смогли получить сосуд, на пути их встречает Пиачче – существо живущие в ледяных недрах «Бинара», которое обладает невероятно точным даром предсказания. Она готова отдать флакон с ледяной жидкостью одной из фракции, которые смогут обмануть ее предсказания и не попасться ни в одну ловушку. Фракции должны

предугадать, когда на них начнет лить дождь или когда земля под их ногами сотрясётся.

Педагогическая задача: создать условия для развития критического мышления.

«Неопознанные символы» - детективная игра.

Королева Пиачче была впечатлена умением предугадать все предсказания участников фракций, тем самым выполнила свое обещание и отдала флакон с ледяной жидкостью. Следующая, кто поджидал искателей, стала Лабурум – хранительница древнейших символов «Бинара», в которых запечатана мощнейшая сила измерения.

Перед участниками встала нелегкая задача: отгадать все шифры, которая Лабурум оставила на окрестностях башни Слоновой кости. Она будет готова отдать флакон с туманной жидкостью только тогда, когда все смогут рассказать ей, что запечатано в этих шифрах. Но существует проблема: каждый раз, когда она замечает участника фракций, существо выливает из флакона по капле, тем самым уменьшая количество жидкости попадающего в алтарь.

Педагогические задачи:

-создать условия для развития познавательного интереса участников смены;

-создать условия для развития навыков командной работы.

«Невероятная сила «Бинар»» - спортивное мероприятие.

Получив туманный флакон, участники смены отправляются на следующий этаж башни Слоновой кости и встречаются с его хранителем Курионом – невероятно сильное существо, обладающее крепчайшей броней и силой, является главным охранным монстром башни. Здесь хранится один из основных сосудов – флакон с жизненной жидкостью. Курион не торопится его отдавать, ведь его нужно заслужить, выполняя все указания существа.

Фракция, которая наиболее успешно справится с задания хранителя получит заветный флакон.

Педагогическая задача: создать условия для развития мотивации к ведению здорового образа жизни.

«Приветствие Мэри Рид» - шоу-программа.

Прорвавшись через невероятные трудности Куриона, участники фракций приближаются к алтарю, но на пути их встречает Мэри Рид – самая добрая жительница пространства «Бинар». Она готова отдать все самое ценное гостям, лишь бы ей продемонстрировали невероятно красивое шоу, в котором будет рассказывать о водном мире, ведь Мэри в прошлом была покровительницей морей. Путешественники должны согласиться с условиями госпожи Рид, ведь если поступит отказ, участники лишатся выбранной награды навсегда, а это флакон с жидкостью силы смеха.

Педагогическая задача:

-создать условия для развития творческого потенциала участников проекта;

-создать условия для расширения знаний о морских обитателях средствами использования интернет ресурсов.

«Непроходимый лабиринт» - поисковая игра.

До алтаря остались считанные шаги, но чтобы туда попасть нужно пройти через жуткий лабиринт змеедемона Бифронс – самый талантливый в пространстве «Бинар», его способности хитрить и вводить в заблуждения велики, поэтому никому не удавалось пройти через него. Флакон с жидкостью точности находится в правильной локации лабиринта, дойти до него возможно, если не поддаваться путанице и слушать Бифронса. Но есть условие: обязательно нужно искать и собирать свитки с подсказками и шифрами, ведь именно они помогут добраться до сосуда.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыков нестандартного мышления старших подростков.

«Снятие проклятия. II этап» - итоговое мероприятие проекта.

Заработав все флаконы с жидкостью, фракции отправляются в храм интеллекта Тайсептон. В нем они обнаруживают старинный пустой алтарь, со дна которого появилась чаша, в которой нужно смешать все жидкости, чтобы появился кубок Аграи. После смешивания наполняемого сосудов, из алтаря появился яркий свет, который озарил весь храм, и поднялся он – один из главных артефактов ящика Пандоры. Хранитель временного разлома призвал ящик, и искатели заточили первый артефакт в нем. Заточенный король выбрался из кубка и отдал свою корону самому лучшему путешественнику. Остальные получают свои заслуженные призы.

Педагогическая задача: подведение итогов смены

Предполагаемые результаты:

1. Произойдет успешная мотивация к полезному использованию интернет-ресурсов.
2. Будет осуществлено развитие творческой инициативы и индивидуальных способностей участников смены.
3. Произойдет проявление самостоятельности старших подростков в условиях игровой и творческой деятельности.
4. Произойдет повышение уровня осознанности подростками собственного здоровья и мотивации к ведению здорового образа жизни.

3 смена «Наследие. Временная петля песочных часов Шилен»

Цель: *развитие организаторских способностей и критического мышления участников проекта.*

Задача:

1. Создать условия для развития коммуникативных навыков старших подростков.
2. Развитие творческого и критического мышления участников проекта.
3. Способствовать раскрытию индивидуальных способностей участников смены с помощью создания ситуации успеха в рамках сюжетных и отрядных мероприятий.
4. Актуализировать знания о здоровом образе жизни.

Игровой сюжет

Первое проклятье снято, кубок Аграи находится в ящике Пандоры, заточенный король передал свою корону новому наследнику.

Пришло время хранителю временного разлома отправиться в следующую временную петлю. Мир затерянного острова «Исадор» - песочное пространство, в котором правят удивительные миражи. Многие воины, ранее побывавшие здесь, не смогли устоять соблазнам великолепных миражей, они манили их в свою западню и давали песочным духам поглотить их. Жизнь на острове отчисляется особо точными песочными часами Шилен, именно они контролируют временной баланс. Наставник должен собрать новую команду участников, чтобы снять проклятье с артефакта.

Ключевые мероприятия

«Легендарная история. Часть III» - игра-погружение.

Хранитель временного разлома начинает поиски новых соратников, но именно в этом измерении нужны самые чуткие, внимательные, не поддающиеся соблазнам миражей люди. И их ожидают самые интересные приключения.

Педагогическая задача: погружение в тематику смены.

«Песчаные вихри» - конструкторская игра.

На остров надвигается опасная темная песчаная буря, которая сносит все на своем пути. Участникам смены предстоит вновь разделиться на фракции и построить стену, которая не позволит пройти буре дальше, чтобы не разрушить места, которые станут подсказками для поисков часов Шилен. Стены должны состоять из прочных материалов, которые не пропустят не единой темной песчинки.

Педагогические задачи:

- развитие навыков принятия совместных решений;
- создать условия для развития коммуникативных навыков участников проекта.

«Руны пустыни» - квест.

Первый таинственный мираж появляется на острове: могущественный храм забытых племен стал перед участниками проекта. Зайдя во внутрь, искатели замечают надпись и огромное количество факелов разных цветов. В центре храма стоит чаша, которая горит вечным огнем. Что же предстоит сделать участникам с факелами, какое послание зашифровано на стене храма? – им предстоит еще только узнать.

Педагогические задачи:

- развитие критического мышления старшеклассников;

- создать условия для развития навыков командной работы.

«Забытый остров» - ситуативная игра

Остров окутывает ночная тьма, никто не видит друг друга – каждый сам за себя. Внешние факторы острова: лиана, зыбучие пески, овраги, ядовитые колючки, все это окружает участников проекта. Каждый игрок должен дойти до общего пункта сбора, не наткнувшись на препятствия и остаться невредимым.

Педагогическая задача: создание условий для развития критического мышления старших подростков.

«Распределительный остров» - бизнес-игра.

Первый день на острове нет миражей, только солнечная погода и легкий теплый ветерок. Пора зарабатывать ресурсы на дальнейшее пребывание здесь. На острове проживает древнее племя, которое готово поделиться своими накоплениями с новыми жителями, но не просто так, а за регламентированную оплату. Участникам проекта предстоит добыть ценные «монеты» для племени и купить себе нужные ресурсы.

Педагогическая задача: создание условий для развития организаторских навыков.

«Сокровище затерянного мира» - экономическая игра.

Остров не оставляет шансов стоять на месте и заставляет героев двигаться дальше. Песочные часы Шилен находятся в глубокой пещере сумеречных воителей острова. На пути к ней прячется большое количество ловушек, и миражи смогут заманить путешественников в любой момент. Чтобы не произошли печальные обстоятельства, участникам смены предстоит зарабатывать у песочных духов «золотой путь», который проведет участников по безопасному маршруту.

Педагогическая задача: создать условия для развития стратегического мышления у старших подростков.

«Руны Кхарнака» - поисковая игра.

Добравшись до пещеры, участники проекта оказываются в окрестностях ближайшего местонахождения часов. Но пещера не так проста: она не отдаст часы Шилен – нужно обязательно пройти испытания, которые докажут, сможете ли вы забрать могущественный артефакт или останетесь в этой пещере навсегда.

Педагогическая задача:

- повышение уровня самостоятельности в ходе сюжетно-ролевой игры;

- создать условия для развития навыков командной работы.

«Снятие проклятия. III этап» - итоговое мероприятие проекта.

Пройдя все испытания, песочные часы Шилен получены, команда развеяла проклятье ящика Пандоры и освободили еще одного короля. Он отдал свой королевский атрибут самому сильному и стойкому участнику проекта. Искатели, завершив свой путь и попрощавшись с хранителем временного разлома, отправляются на остров.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. Повышение уровня критического мышления у старших подростков.
2. Развитие организаторских и коммуникативных способностей участников проекта.
3. Произойдет развитие инициативности и индивидуальных способностей участников смены.
4. Актуализированы знания о здоровом образе жизни.

4 смена «Наследие Временная петля зеркала Венеры»

Цель: *создание условий для развития лидерских качеств участников проекта.*

Задача:

1. Способствовать развитию коммуникативных навыков старших подростков.
2. Создать условия для развития лидерских и организаторских способностей старших подростков.
3. Способствовать развитию мотивации к ведению здорового образа жизни.

Игровой сюжет

Почти все артефакты заточены в ящик Пандоры, до великого испытания осталось мало времени. Хранитель временного разлома узнал о местонахождении завершающего артефакта «зеркало Венеры». Находится оно в Чикаго – невероятно большой город со своими тайными и загадками, подземными туннелями и забытыми катакомбами. «Зеркало Венеры» располагается в самом посещаемом сооружении города «Колесо Фортуны» - зеркальный зал, оснащен разнообразными игровыми приставками, самыми честными сотрудниками и невероятные шоу. Здесь невозможно играть не по-честному, потому что тут очень много «Глаз». «Зеркало Венеры» используют как артефакт, который показывает, пытается ли человек скрыть обман или честен с собой и окружающими.

Ключевые мероприятия:

«Легендарная история. Финал» - погружение в смену.

Хранитель временного разлома отправляется дальше, и финальным пространством становится Чикаго-город, где бесконечно проходят невероятные шоу, потрясающие выступления именитых артистов, город

живет круглые сутки. Искатель набирает новую команду для того, чтобы заполучить последний артефакт и запечатать ящик Пандоры навсегда.

Педагогическая задача: погружение в тематику смены.

«Старый переулок» - квест.

На каждого ребёнка будет одет браслет, который снять можно только после индивидуального испытания. Тот, кто не успеет избавиться от браслета, принесёт своему отряду наименьшее количество баллов

Педагогические задачи:

- развитие лидерских качеств старшеклассников;
- создание условий для развития навыков командной работы.

«Чикаго Арена» - спортивное мероприятие.

Страх – одна из самых сильных эмоций человека, а чего боитесь вы? Темноты, насекомых, резких звуков? А боитесь ли вы проклятья? И что будет, если каждый из вас окажется в ее владениях совершенно один? Или может вам показалось, что вы один?

Педагогическая задача: создать условия для развития бережного отношения к своему здоровью.

«Хрустальный зал» - интеллектуальная игра.

Игра проходит в хрустальном зале. Каждой фракции будут даны задания, выполнить которые возможно, только логически поразмыслив. Та фракция, которая даст большее количество правильных ответов, получит дополнительные подсказки для поиска артефакта.

Педагогическая задача: создание условия для развития креативного мышления старших подростков

«Импровизация» - веревочный курс.

Из каждой фракции пропадают люди. Оказывается, что они заперты в служебном помещении «Колесо Фортуны». Чтобы спасти их, нужно найти все ключи, которые ребята получают только за выполненные ситуативные задания. После нахождения всех ключей, юноши и девушки высвобождают своих ребят. Фракция, нашедшая первый необходимый набор ключей – получают дополнительную подсказку.

Педагогическая задача: создание условия для сплочения временного детского коллектива.

«Блестящий шлейф» - конструкторская игра.

Чтобы зайти в главное заведение города нужно быть в самых ярких и дорогих нарядах. Участники фракций попали в трудную ситуацию – у них нет такого ресурса, но хранитель времени предлагает им альтернативный выход – создать эти наряды своими руками, ведь масштабное мероприятие начнется ровно через сутки. Обратный отсчет пошел.

Педагогические задачи:

- развитие организаторских способностей участников проекта;
- развитие эстетического вкуса у старших подростков.

«Бродвей-шоу» - шоу программа.

Сценарий программы основан на популярном шоу «Бродвейская ночь», которое имеет большую популярность среди подростков и молодежи. Из каждого отряда будут выбраны участники, которые в ходе мероприятия покажут свои творческие постановки. Участие предполагает соревновательный компонент. Каждому участнику будут выданы задания, которые они должны будут выполнить. По окончании программы самая творческая команда получит шанс приблизиться к артефакту.

Педагогическая задача: развитие лидерского потенциала подростков.

«Снятие проклятия. Финал» - итоговое мероприятие проекта

Последний артефакт уже в руках путешественников, пришла пора снять проклятье с древнего сокровища. Заточенный король артефакта «Зеркало Венеры» отдает свой титул самому творческому участнику проекта. Все три предшественника получили свои заслуженные награды и стали владыками временных петель. Путешествие окончено. Ящик Пандоры запечатан навсегда и укрыт в недрах земли. Но на это не конец, ведь теперь временным петлям придется собраться вместе и побороться за звание лучших искателей измерений.

Педагогическая задача: подведение итогов проекта.

Предполагаемые результаты:

1. Повышение уровня развития коммуникативных навыков и чувства коллективизма участников проекта.
2. Раскрытие индивидуальных способностей и лидерского потенциала подростков средствами участия в мероприятиях в рамках проекта.
3. Повышение интереса к ведению здорового образа жизни.