****

**ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| Полное название программы | Комплексная программа по организации детского отдыха детей в условиях реабилитационного центра г. Саяногорска **«**Загрузи новую реальность»  |
| ФИО автора, разработчика с указанием занимаемой должности | Изместьева Елена Сергеевна – старший воспитатель.Феденева Ольга Константиновна – специалист по реабилитационной работе. Агаева Эльвира Анатольевна - педагог-организатор |
| Контактный телефон, электронный адрес | Тел. 8(39042)2-38-77. Факс 8(339042) 2-15-60 sayanreabil@yandex.ru |
| Полное наименование организаций, ведомственная принадлежность, форма собственности | Государственное бюджетное учреждение Республики Хакасия «Саяногорский реабилитационный центр для детей с ограниченными возможностями» |
| Наименование субъекта Российской Федерации | Республика Хакасия |
| Направленность программы (согласно п.9 приказа Минобрнауки России № 1008 от 29 августа 2013г) | Социально-педагогическая |
| Характеристика целевой группы (возраст детей, специфика, если есть (дети-сироты, дети, оставшиеся без попечения родителей, дети с ОВЗ и др.)) | Дети и подростки от 6 до 18 лет, состоящие на диспансерном учете, а также: опекаемые, дети инвалиды, дети «группы риска», дети из неблагополучных семей, дети из многодетных семей, будущие первоклассники, здоровые сверстники.Количество детей –208 (1 смена – 52р.; 2 смена - 52 р.; 3 смена – 52р.; 4 смена – 52р.). |
| Краткая аннотация содержания программы (текст для размещения в банке программ, не более 500 символов) | Программа летнего лагеря, *«Загрузи новую реальность»,* направлена на интеграцию детей и подростков с ОВЗ в сообщество обычных сверстников, на создание оптимальных условий обеспечивающих:- полноценный отдых детей, их оздоровление;- духовно-нравственное, патриотическое воспитание детей и подростков;- развитие творческих, художественно-эстетических способностей.Мероприятия программы направлены на сплочение детских коллективов и личностный рост детей с ОВЗ, что позволит повысить коммуникабельность замкнутых детей, снизить конфликтность, тревожность, научит проявлять лидерские качества и позволит приобрести уверенность в своих силах и талантах.  |
| Обоснование актуальности программы | Разработка данной программы вызвана тем, что социализация ребенка с ОВЗ представляет собой сложный процесс. Трудности социализации у таких детей состоят в неумении организовать свое участие в жизни детского коллектива. Детям зачастую не хватает терпимости, дружелюбия. Возможно, это связано с тем, что современное поколение, предпочитает общаться между собой посредством различных электронных гаджетов, не воспринимая другие формы общения. Замечено, что общение со сверстниками, становится все более поверхностным и формальным. Детям не о чем разговаривать, нечего обсуждать или спорить. Они предпочитают нажать кнопку и ждать новых развлечений. Но самое явное свидетельство нарастания этой внутренней пустоты – повышение детской жестокости и агрессивности. Сопереживание, жалость, помощь слабому встречаются все реже, а жестокость и насилие становится чем-то обыденным.В процессе реализации Программы участие детей в спортивных, танцевально-развлекательных, художественно-эстетических мероприятиях каждому поможет найти своё место в коллективе сверстников и обрести новых друзей.В процессе реализации Программы, на помощь ребенку приходят не виртуальные вымышленные персонажи, а реальные объекты, люди. Программа *«Загрузи новую реальность»* поможет подростку выйти из виртуального мира в мир живых эмоций.  |
| Предполагаемый социальный эффект программы | Программа *«Загрузи новую реальность»* дает детям возможность выйти из виртуального мира и переключиться на живое общение со сверстниками и окружающим миром, раскрыть свой творческий потенциал, научит работать в команде и проявлять свои лидерские качества.  |
| Цель и задачи программы, в соответствии с их актуальностью для целевых групп участников, родителей | ***Цель:*** *Развитие навыков коммуникации через включение детей в коллективный игровой процесс.****Задачи программы:*** * организовать совместную деятельность для преодоления барьеров в общении между здоровыми детьми и детьми с ограниченными возможностями;
* создать благоприятные условия для развития  навыков конструктивного общения;
* создать комфортную социально-психологическую атмосферу для психологического и физического оздоровления;
* раскрыть творческие способности детей, посредством вовлечения их в разные виды досуговой деятельности.
 |
| Предполагаемые результаты реализации программы (описание позитивных изменений, которые произойдут в результате реализации программы) | Дети с особенностями развития получат богатый, разнообразный опыт общения, как со своими сверстниками, так и с взрослыми людьми.Они:* овладеют навыками толерантного общения с ровесниками;
* научатся взаимодействовать друг с другом, что будет способствовать их успешной социализации и адаптации в жизни;
* получат возможность проявить и представить себя в новых условиях общественной жизни, освоят навыки творческого взаимодействия при подготовке и участии в мероприятиях;
* смогут использовать приобретенные в ходе коррекционных занятий навыки в различных реальных жизненных ситуациях;
* сформируют социальную ответственность.
 |
| Критерии и способы оценки качества реализации программы. | Критериями оценки качества реализации программы является:***Социальная:*** научился ли ребенок принимать ответственность и участвовать в принятии групповых решений, стал ли толерантным и способным разрешать конфликты, научился ли работать в режиме сотрудничества. ***Коммуникативная:*** насколько ребенок проявил свое умение взаимодействовать со сверстниками и старшими товарищами в условиях временного проживания.***Образовательная:*** проявлял ли желание и способности к обучению в рамках дополнительных образовательных занятий.Оценка результативности программы будет осуществляться:***детьми***через анализ дня в Гильдиях (отрядах), отрядные вечерние сборы, заполнение ***«Книги времени»*** (рефлексия дня), фиксации на стене результатов Гильдий (отряда) по итогам участия в играх, анкетирование.***педагогами*** через анализ педагогических дневников воспитателей, анкетирование, индивидуальные беседы педагогов с детьми, отслеживание количества детей, участвующих в коллективных делах. |
| Содержание программы:Обоснованность реализации мероприятий программы на этапах реализации:-подготовительном;-организационном;- основном;- итоговом. | Программа ***«Загрузи новую реальность»*** включает учебные, практические, игровые мероприятия, направленные на совместную деятельность летнего отдыха детей в условиях реабилитационного центра. Носит следующий характер:***По направленности*** – комплексная, так как объединяет различные направления отдыха, оздоровления, содержательного общения и межличностного отношения в коллективе здоровых детей и детей с ограничением жизнедеятельности, развитие их творческих способностей.***По продолжительности*** – краткосрочная, так как реализуется только в ходе смен одного летнего сезона 2019 года.***По целевой направленности*** – социально-педагогическая, так как предусматривается работа по обеспечению и созданию условий для социального творчества и адаптации воспитанников через многообразие форм деятельности.***Подготовительный этап (до заезда в лагерь)***Подготовка программно-методической документации (курсы, программы дополнительного образования, календарно – тематические планы, и др.). Формирование нормативно – правовой базы, символики и атрибутики смены.Подготовка внутренней педагогической среды лагеря (спортивные площадки, творческий центр, клуб). Проведение организационных совещаний, планерок.***Организационный этап смены. (01.06-03.06)******Запуск игровой модели «Добро пожаловать в Оазис».***Заезд и встреча детей. Диагностика интересов, потенциала лидерских, организаторских, творческих и других способностей детей и подростков. Знакомство с программой и этапами ее реализации.***Цель организационного этапа:*** *заложить основы временного детского коллектива в условиях реабилитационного центра.* ***Задачи:**** предъявить единые педагогические требования и выработать осознанное отношение к ним (зарядка, сбор отряда, КТД, «законы и традиции»).
* запустить игровую модель.
* познакомить детей друг с другом и территорией центра (игры на знакомство, игра-квест на местности).
* сформировать органы самоуправления.
* предоставить ребенку выбор направления деятельности для реализации личностного потенциала.
* начать образовательную деятельность (по расписанию).

***Основной этап смены. (03.06-18.06)******Реализация игровой модели «Два мира виртуальный и реальный».******Цель основного этапа:*** *создание благоприятных условий для развития навыков конструктивного общения и раскрытию творческого потенциала.* ***Задачи:*** * поддерживать в отряде доброжелательную обстановку, игровую и творческую атмосферу (игры, отрядные дела, тематические вечера).
* продолжить образовательные занятия (по расписанию).
* реализовывать основные принципы и идеи игровой модели.
* корректировать межличностные и групповые отношения и взаимодействия.
* включать в различные виды коллективно-творческой деятельности (кружки, студии, секции, тематические площадки и др.) в зависимости от интересов.
* проводить тематические дни, ролевые, деловые игры, игры – приключения, соревнования, конкурсы в соответствии с календарно – тематическим планом работы центра и игровым замыслом.
* раскрыть у детей лидерский, творческий, интеллектуальный потенциал (игры, КТД, дискуссии, отрядные дела)

***Заключительный этап смены. (19.06-21.06)******Подведение итогов смены «Да победят сильнейшие»******Цель заключительного этапа смены:*** развитие инициативы и активности ребят через включение в процесс индивидуального и коллективного творчества, и фиксирование личностно-значимых результатов в программе. ***Задачи:**** проанализировать влияние программы на внутренний мир ребенка, изменения личностных качеств после реализации программы.
* диагностировать индивидуальные и групповые действия, направленные на мотивацию успешности участников программы в разных видах деятельности.
* создать эмоциональную атмосферу успешного завершения смены.
* подвести итоги смены.
* награждение и поощрение участников и лидеров.
* проанализировать предложения и рекомендации, поступившие от детей, родителей, персонала. Выработка перспектив деятельности. Закрытие смены.
 |
| План-график (план – сетка) программы | 1 июня «Мир полон чудес»2 июня «Шёпот небес»3 июня «Добро пожаловать в Оазис»4 июня «Радужная Бибури» 5 июня «День МТС. Мощные, темпераментные, сильные»6 июня «У сказок нет каникул»7 июня «Секрет Дриад»8 июня «Наш призыв - Позитив»9 июня «3D – 3 dimensions» (три измерения)10 июня «О,KeyGoogle»11 июня «Театр сквозь призму времени» 12 июня «Google PlayMusic»13 июня «Фая! НЕТ Wi-Fi»14 июня «На пике Баштак»15 июня «Эмодзи»16 июня «Никнейм»17 июня «Звезда Оазиса»18 июня «Владычица Озера»19 июня «PuzzleGame»20 июня «Все возможно, пока не сделан выбор»21 июня «Прощай Оазис» |
| **Кадровое обеспечение программы:**-перечень специалистов, реализующих программу (ФИО, должность, опыт и квалификация);-описание системы подготовки педагогического отряда, специалистов дополнительного образования | В реализации программы участвуют педагоги ГБУ РХ «Саяногорский реабилитационный центр для детей» г. Саяногорска Республики Хакасия Начальник лагеря - Изместьева Елена Сергеевна.Заместитель начальника лагеря - Бабушкина Елена Александровна (социальный-педагог).Воспитатели групп.Руководители кружков.Специалисты по реабилитации.Педагог-психолог.Педагог-организатор.  |
| Ресурсная обеспеченность программы | ***Нормативно-правовое обеспечение***В основе программы лежит следующая нормативная база:* Конвенция о правах ребенка, статьи 24, 26, 27, 29, 31.
* Конституция Российской Федерации.
* Закон Республики Хакасия от 05.07.2013 N 60-ЗРХ "Об образовании в Республике Хакасия".
* Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ» (ФЗ – 98 от 28.07.1998г., ст.1,4, 7, 9,10,12,,13, 14,15, 23).
* Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ» (ФЗ-170 от 21.12.2004г.).
* Федеральный закон «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений» ФЗ – 98 (с изменениями от 21.03.2002г. и 22.08.2004г.).
* Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних".
* Федеральный закон № 442-ФЗ от 28 декабря 2013 г.«Об основах социального обслуживания граждан» в Российской Федерации.
* Национальный стандарт РФ "Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления" ГОСТ РФ 52887-2007 (утвержден и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии (от 27 декабря 2007 г. N 565-ст).
* Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы загородных стационарных учреждений отдыха и оздоровления детей – СанПиН 2.4.4.1204-03.
* Закон РХ «Об организации отдыха и оздоровления детей в Республике Хакасия» (от 15.02.2011 № 4-3 РХ).
* Приказ № 310д от 02.09.2015г «Об утверждении порядков предоставления социальных услуг в стационарной и полустационарной формах социального обслуживания».
* Письмо Минобрнауки России от 31.03.2011 N 06-614.
* Письмо Минобрнауки России от 14 апреля 2011 г. N МД-463/06.
* Устав ГБУ РХ «Саяногорский реабилитационный центр для детей».
* Штатное расписание ГБУ РХ «Саяногорский реабилитационный центр для детей.
* Программно – методическое обеспечение смены:

1.Комплексная краткосрочная воспитательная программа «Загрузи новую реальность».2. Календарно – тематический план смены - сюжетно – ролевой игры «Загрузи новую реальность».3. Планы работы отрядов (групп).4. Программы работы детских творческих объединений дополнительного образования детей.5. Карта диагностических методик.6. Информационно-методические материалы: методические разработки, сценарии, публикаций и др. по тематике смены.7. Публикации материалов из опыта работы по итогам реализации программы в региональных методических изданиях, сайте учреждения.11. Отчеты.12. Режим жизнедеятельности лагеря.13. Должностные инструкции педагогического персонала.**Источники финансирования**- Министерство социальной защиты РХ. |
| Наличие социальных партнеров, в том числе родительского сообщества при реализации программы | * МБУК «Краеведческий музей» г. Саяногорск,
* МБУК «Саяногорская централизованная библиотечная система» п. Майна,
* Женсовет р.п. Майна.
* Совет ветеранов р.п. Майна
 |
| Наличие системы обратной связи с участниками программы (детьми, специалистами, родителями) | * Анкетирование
* Книга отзывов и предложений
* «Книга Времени»
 |
| Механизм оценки эффективности реализации программы:Методы оценки эффективности мероприятий программы и воспитательно-педагогических действий (количественные, качественные) | *Оценка эффективности программы*: осуществляется путем анализа данных * анкеты;
* собеседования;
* опросники;
* отчетный концерт;
* записи в «Книги времени»;
* положительные эмоции детей и родителей.
 |
| Наличие методик, направленных на изменение уровня самодеятельности, самореализации детей в различных видах деятельности, их учет, стимулирование применения | В ходе реализации Программы используются нижеперечисленные методы и формы. *Метод формирования личности:* Данный метод направлен на формирование своего мнения, отработку умения «брать ответственность», помощи подростку в самореализации «Что я хочу на самом деле».*Формы, используемые в реализации данного метода:*Дискуссия **–** учатся формулировать свое мнение, тем самым развивая умение свободно говорить на общественно важные темы.Групповой тренинг - процесс приобретения знаний, умений поведенческих навыков.Тематические вечера – мероприятия узкой направленности.*Метод коллективного взаимодействия:*Данный метод направлен на реализацию подростка, как части коллектива, созданию дружеских связей между детьми.*Формы, используемые в реализации данного метода:*Игра – самая непринужденная и действенная форма обучения. Игра мотивируется соревновательной частью. Работа проходит как индивидуально, так и группами.Творческие конкурсы – игра, направленная на развитие творческих способностей, а также побуждающая детей относиться к любой работе креативно и творчески.Органы самоуправления – учатся планировать свою жизнедеятельность: организовывают отрядные дела. *Метод практического обучения:*Данный метод предполагает активную практическую часть на образовательных занятиях.*Формы, используемые в реализации данного метода:*Мастер-класс (работа в кружках) - отработка практических навыков по различным методикам, это возможность за короткий срок обучения сразу увидеть и осознать практический результат своих действий. |
| Наличие системы стимулирования (количество и качество регистрации достижений участников программы):-развития творческого потенциала детей;-уровня их спортивных достижений;-пропаганда ЗОЖ;-снижения уровня агрессивности в детской среде;-профориентации;-самоуправления;-иные | В течение всей смены стимулируется личностное развитие и рост каждого ребенка, система стимулирования осуществляется через игру. Пройдя определенное испытание, ***«Гильдия»*** *получает ключи, чтобы перейти к следующему уровню игры.***Стимулирование деятельности на групповом уровне:** за участие в мероприятиях ***Гильдии*** получают определенный отличительный знак - ***«Орден цвета».***- большее количество ***выигранных «Орденов»***  дает ***Гильдии*** право на получение одного из ключей. В конце игры, сложив все три ключа***,*** дети получают звание #L.L#***(Лучший* Лидер).****Стимулирование деятельности на индивидуальном уровне:**- за выполненные задания ***дети Гильдии*** получают «***Лайки».***За большее количество собранных **«Лайков»** ребенок получает право находиться на **«Табло рейтинга Лидеров».** На протяжении всего периода смены ***Дэфиры*** *Оазиса* выявляют *самых активных жителей****,*** отличившихся в различных мероприятиях, в творческих кружках, и повседневной жизни отряда и выдают дополнительные **«Лайки».**За несоблюдение законов установленных ***Анараком*** *«Деффиры»* (воспитатели) и «Лайферы**» (**специалисты), имеют право *«забанить»* т.е. вручит значок ***«БАН»***. |
| Наличие системы показателей и индикаторов оценки качества программы:- на детском уровне;- на родительском уровне;- на уровне администрации детских оздоровительных лагерей;- на уровне социального заказа учреждениям отдыха и оздоровления детей субъекта РФ | **Оценка программы детьми:*** анализ дня на совете отряда;
* фиксация результатов по итогам участия;
* проведение входящего и итогового анкетирования;
* желание ребенка приехать в лагерь на следующий год.

**Оценка программы родителями:*** записи в книге отзывов;
* анкеты;
* собеседования.

**Оценка программы педагогическим коллективом:*** анализ программы на педагогических планерках;
* анализ образовательных программ (дополнительное образование);
* анкетирование;
* обсуждение результатов смены на итоговом педсовете;
* участие педагогов в республиканских и других научно – практических конференциях, семинарах – практикумах;
* публикация статей из опыта работы по реализации программы различного рода научно-методических журналах.
 |
| Наличие грамот, дипломов, подтверждающих участие программы в конкурсах различного уровня (регионального, федерального, международного) | **Диплом** Министерства образования и науки РХ за 3 место в республиканском конкурсе воспитательных программ образовательных организаций в номинации «Лучшая воспитательная программа профильной смены для детей с ОВЗ» программа «Планета Детства».**Диплом** Министерства образования и науки РХ победитель республиканского конкурса программ летнего отдыха и оздоровления детей РХ 2017г. «Лучшая программа санаторно-оздоровительного лагеря, профилактория, реабилитационного центра. «Хранители Бориса – Хадырчен тасхыл».  |
| Возможность тиражирования программы | Имеется  |
| Наличие информации об опыте реализации программы в Интернете, отзывов на сайтах и в социальных сетях (указать ссылки) | Нет |

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Пояснительная записка ……………………………………………………………… | 11 |
| Краткая характеристика участников программы ………………………………….. | 12 |
| Педагогическая идея программы …………………………………………………… | 12 |
| Целевой блок программы …………………………………………………………… | 12 |
| Предполагаемые результаты программы ………………………………………….. | 12 |
| Критерии и способы оценки качества реализации программы …………………... | 13 |
| Содержание и средства реализации Программы ………………………………….. | 13 |
| Модель тематической сюжетно – ролевой игры ………………………………….. | 14 |
| Органы самоуправления …………………………………………………………….. | 17 |
| Условия реализации программы. Ресурсное обеспечение ……………………….. | 17 |
| Информационно-методическое обеспечение программы…………………………. | 17 |
| Система анализа реализации программы ………………………………………….. | 17 |
| Материально – техническое и финансовое обеспечение программы ……………. | 18 |
| Список литературы, использованной при разработке программы и необходимой в ходе ее реализации ………………………………………………… | 18 |
| Приложение №1 …………………………………………………………………… .. | 19 |
| Приложение №2 ……………………………………………………………………… | 24 |

 **«Изменишь одно, изменится все»**

* 1. **Пояснительная записка**

Данная программа разработана в соответствии со ст.31 «Конвенции ООН о правах ребенка» и реализует право ребенка на отдых и досуг, право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, свободно участвовать в культурной жизни и заниматься искусством. Авторы программы предоставляют и создают всевозможные условия для развития личности, талантов и умственных и физических способностей ребенка в летний период. Программа *«Загрузи новую реальность»* состоит в том, что она поможет детям с особенностями развития, с индивидуальными проявлениями характера, часто меняющимся настроением, интересами, через самые популярные увлечения – музыку, танцы, спорт, пение, театральное искусство - не просто научиться общаться с обычными детьми, но и занять свое место в этом коллективе и обрести новых друзей. Программа нацелена на развитие коммуникативных умений и навыков через включение в коллективный игровой процесс в условиях реабилитационного центра. Командная игра - это действенный аппарат общения и перезагрузки ребенка, на окружающую действительность. Прежде всего, наша задача как педагогов, помочь детям адаптироваться в новом обществе, и создать благоприятные условия для развития навыков конструктивного общения.

Коллектив центра считает самой ***актуальной*** и злободневной проблемой нашего общества и подрастающего поколения в частности - злоупотребление и зависимость детей от «гаджетов». Мы понимаем, что это не проблема детей, это проблема взрослых. Ребенок общается с тем, что ему доступно. И если у ребенка есть проблема в коммуникации с сверстниками, он заменяет ее на «общение» с гаджетом. Самое главное и в то же время самое сложное — найти ту золотую середину, которая бы всех устроила. Заключаться она должна в обычном общении.

***Новизна программы*** заключается в том, что она будет реализовываться  через включение детей в разнообразную игровую деятельность, такую как командные игры с актуальными сюжетами, игры–квесты с адаптированными компьютерными сюжетами, включающими в себя физкультурно-оздоровительную, творческо-познавательную деятельность.

Программа «Загрузи новую реальность» ***гибка и реалистична,***  она не требует специальной подготовки педагогов, так как процесс реализации программы строится на игровой модели.

***Понятийный аппарат***  Программы соответствует ее тематике и основным целевым ориентирам.

*Игра* - условная или воображаемая деятельность, имеющая педагогическую цель.

*Командная игра* - вид деятельности, в которой группа лиц, в одной команде, прилагает усилия совместно для достижения конечной цели, которой обычно является победа.

*Квест* -  является повествованием и исследованием мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

*Гаджет* -  небольшое устройство, предназначенное для облегчения и усовершенствования жизни человека.

*Зависимость* -  неадекватно высокая [восприимчивость](http://med.niv.ru/doc/dictionary/psychology-and-pedagogy/fc/slovar-194-11.htm#zag-2985) к тому или иному внешнему воздействию.

*Сбор* – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене.

*Квиз* - это командная интеллектуально - развлекательная игра, не требующая предварительной подготовки, проводимая с целью популяризации культурно - содержательного, интеллектуально обогащённого досуга; содействующая повышению интеллектуального уровня детей.

*Стратегическая игра* - это жанр игры, характеризующий тем, что игроку для достижения цели необходимо применять стратегическое мышление, и оно противопоставляется быстрым действиям и реакцией.

* 1. **Краткая характеристика участников программы**

Реализация Программы происходит на базе структурного подразделения «Саяногорского реабилитационного центра для детей». Участниками Программы станут 208 детей и подростков лагеря, в возрасте от 6 до 18 лет. Основной состав участников – дети и подростки, состоящие на диспансерном учете, а также: опекаемые, дети инвалиды, дети «группы риска», дети из неблагополучных семей, дети из многодетных семей, будущие первоклассники, здоровые сверстники. Срок реализации Программы – 4 сезона (01.06.19 – 20.08.19) Продолжительность сезона 21 день.

* 1. **Педагогическая идея программы**

Возникновение идеи создания именно такой Программы, неслучайно. Дело в том, что все летние программы, разработанные и реализованные в последние годы, нацелены на развитие патриотизма, сохранение здорового образа жизни, воспитание экологической культуры, на развитие творческого потенциала детей. Основополагающей идеей данной программы является актуальная проблема молодого поколения Z «цифровой человек». Дети XXI века и их родители, рожденные после 1980 года, — поколение мультимедийной революции. Очевидно, что в большинстве семей гаджеты активно используются для детей с раннего возраста.  Именно такой ориентир позволяет нам ставить перед собой задачи на развитие коммуникативных, умений и навыков воспитанников. Мы знаем, что особенности поколения Z в том, что они предпочитают общаться с окружающим миром, не выходя из дома. И если для прошлых поколений – важное значение имело личное присутствие при встречах, то поколение Z комфортно чувствует себя в онлайн - общении.

Таким образом, результативность педагогической идеи, можно отследить через участие детей, в социальных проектах:

- создание социального видео ролика «НОМОфобия 21 века».

- акции «День без черного стекла».

- всероссийская Акция «Минута детского телефона доверия».

- фестивали, «флешмобы» направленные на пропаганду здорового образа жизни.

- изготовление буклетов и распространение в социуме.

- участие в конкурсах «Гаджет и альтернатива».

- создание фотовыставки #зависимостьотгаджетов#

**4. Целевой блок программы**

***Цель:***Развитие навыков коммуникации через включение детей в коллективный игровой процесс.

***Задачи:***

* организовать совместную деятельность здоровых детей и детей с ограничением жизнедеятельностями для преодоления барьеров в общении;
* создать благоприятные условия для развития  навыков конструктивного общения**;**
* создать комфортную социально-психологическую атмосферу для психологического и физического оздоровления, раскрывать творческие способности детей, посредством вовлечения их в разные виды досуговой деятельности.
1. **Предполагаемые результаты программы**

В соответствии с поставленными целями и задачами Программы авторы предполагают выйти на получение следующих результатов:

**Для детей:**

* укрепление здоровья детей;
* улучшение социально-психологического климата в коллективе сверстников;
* укрепление дружбы и сотрудничества между детьми разных возрастов, национальностей, состояния здоровья;
* формирование у детей навыков общения и терпимости;
* развитие творческих способностей детей;
* формирование умений, навыков. Приобретение опыта адекватного поведения в различных ситуациях.

**Для педагогов:**

* профессиональная практическая реализация теоретических и методических умений педагогов в работе с детьми;
* творческая самореализация педагогов в индивидуальной, групповой, воспитательной деятельности в условиях временного детского коллектива;
* совершенствование профессиональных умений (педагогических, организаторских, аналитических, коммуникативных);
* расширение и активное использование психолого - педагогических знаний о личности ребёнка.

Основными показателями, в первую очередь, будут являться отзывы самих детей, количество и качество реализованных проектов, успешность конкретного ребенка в росте по конкретному виду деятельности.

1. **Критерии и способы оценки качества реализации программы.**

О результативности оценки качества программы можно будет судить по тому, в какой степени будет сформированы те или иные компетентности участника программы:

* *социальная:* научился ли ребенок принимать ответственность и участвовать в принятии групповых решений, стал ли толерантным и способным разрешать конфликты, научился ли работать в режиме сотрудничества.
* *коммуникативная:* насколько ребенок проявил свое умение взаимодействовать со сверстниками и старшими товарищами в условиях временного проживания.
* *образовательная:* проявлял ли желание и способности к обучению в рамках дополнительных образовательных занятий.

*Оценка результативности программы будет осуществляться:*

***детьми*** через анализ дня в Гильдиях (отрядах), отрядные вечерние сборы, заполнение *«Книги времени»* (рефлексия дня), фиксация на стене результатов Гильдий (отряда) по итогам участия в играх, анкетирование.

***педагогами*** через анализ педагогических дневников воспитателей, анкетирование, индивидуальные беседы педагогов с детьми, отслеживание количество детей, участвующих в коллективных делах.

Основными показателями, в первую очередь, являются, конечно же, отзывы самих детей, успешность конкретного ребенка в росте определенного вида деятельности программы.

1. **Содержание и средства реализации Программы**

Механизм реализации программы предполагает разработку схемы управления программой. **Схема управления программой и проектирование этапов реализации программы:**

***Подготовительный этап (до заезда в лагерь)***

* Подготовка программно-методической документации (курсы, программы дополнительного образования, календарно – тематические планы, и др.).
* Формирование нормативно – правовой базы, символики и атрибутики смены.
* Подготовка внутренней педагогической среды лагеря (спортивные площадки, творческий центр, клуб).
* Проведение организационных совещаний, планерок.

***Организационный этап смены. Запуск игровой модели***

* Заезд и встреча детей. Диагностика интересов, потенциала лидерских, организаторских, творческих и других способностей детей и подростков.
* Запуск игровой модели. Игровое знакомство участников смены. Закладка основ временного детского коллектива. Знакомство с правилами жизнедеятельности, законами, традициями центра. Формирование органов самоуправления. Выявление лидеров. Открытие смены. Начало образовательных занятий (по расписанию).

***Основной этап смены. Реализация игровой модели***

* Продолжение образовательных занятий (по расписанию). Реализация основных принципов и идей игровой модели. Организация деятельности органов самоуправления.
* Корректировка межличностных и групповых отношений и взаимодействий.
* Включение в различные виды коллективно – творческой деятельности (привлечение в различные объединения: кружки, студии, секции, тематические площадки и др.) в зависимости от интересов. Проведение тематических дней, ролевых, деловых игр, игр – приключений, соревнований, конкурсов в соответствии с календарно – тематическим планом работы центра и игровым замыслом.
* Показ детских достижений через различные традиционные и нетрадиционные формы: игровые программы, конкурсы, турниры, спортивные состязания, трудовые акции и др. Показ знаний, умений и навыков, полученных в работе творческих объединений.
* Анализ индивидуальных и групповых действий, направленных на мотивацию успешности участников программы в разных видах деятельности.

***Заключительный этап смены. Подведение итогов смены***

* Итоговая диагностика. Оценка и самооценка участниками смены личностно – значимых результатов участия в программе. Групповой анализ и демонстрация индивидуальных и групповых достижений.
* Создание эмоциональной атмосферы успешного завершения смены. Подведение итогов смены. Награждение и поощрение участников и лидеров.
* Анализ предложений и рекомендаций, поступивших от детей, родителей, персонала. Выработка перспектив деятельности. Закрытие смены.

***Пост лагерный период (по окончании смены – до 1 месяца и более)***

* Рефлексия. Самоопределение ребенка и его выводы по поводу того, оправдались ли его ожидания от смены. Формирование решения у ребенка о последующем участии (или отказе) в тематической смене.
* Анализ деятельности смены (положительных и отрицательных моментов), проведенной работы и обобщение ее результатов. Оформление итоговой документации.
* Представление материалов по итогам реализации программы для экспертной оценки на конкурсы летних вариативных программ, публикация материалов из опыта реализации смены и игровой модели в научно – методических изданиях и др. Обмен опытом работы с коллегами на совещаниях, научно – практических конференциях, фестивалях.
1. **Модель тематической сюжетно – ролевой игры**

*Легенда:*

В далекие - далекие времена на берегу могучей реки Абсолют, находился созданный Анараком Всеведущим совершенный Оазис. Мир прекрасных надежд, неизведанных тайн, огромный, добрый, невероятно сказочный, интересный, необъятных возможностей и безграничных фантазий. В этом мире всё было совершенным. И жили в нём совершенные люди. Люди мыслили так: мы живём на берегу могучей реки, всё в ней гармонично и прекрасно. Создатель Оазиса Анарак, самый справедливый, и благородный, значит и мы люди рядом живущие, должны быть подобны ему. Река не терпит дисгармонии.

Все это время за счастливой и полной гармонии жизнью в Оазисе следил Локи (Бог хитрости и обмана). Зависти Локи не было предела, он ненавидел мир полный гармонии и счастья. Обладая большими способностями к колдовству, Локи решил завоевать Оазис. Несколько раз он использовал уловки, и вот его план созрел. Он не стал истреблять мир, а решил сыграть с ними злую шутку, запустил вирус «Черного стекла» в Оазис. Вирус искал уязвимые места и зомбировал жителей, заставляя их подчиниться.

Каждый житель имел черное стекло, люди всматривались в блестящую поверхность и вслушивались в сладкое бормотание. Стекло показывало и рассказывало о чем-то, не останавливаясь ни на минуту. Все жители словно срастались с ними в единое целое. И с этого момента жизнь в Оазисе превратилась в мир теней и искусственного разума. Люди перестали общаться, смотреть друг другу в глаза, их сердца становились безразличными к окружающему миру, вся жизнь подчинилась Локи. Он торжествовал! У него все получилось! Весь Оазис был в его подчинении!

Создатель мира Анарак, наблюдая за происходящим, пришел в отчаяния. Он не слышал детский смех, не видел светлые глаза своих жителей, энергия Гармонии и Счастья исчезала из жизни Оазиса. Анарак был мудр, он тоже пошел на хитрость, запустил Энергию игры в черные зеркала, чтоб каждый житель Оазиса смог увидеть его обращение…

**В основу программы** положена игровая ситуация: **дети попадают в Мир Оазиса, знакомятся с создателем и жителями**. На протяжении всего заезда, дети выполняют различные квест - задания, которые направлены на преодоление барьеров в общении.

Каждый из отрядов становятся ***«Гильдией»* Оазиса,** ребенок в ***Гильдии*** – именуется *«****Игроком». Капитан команды - именуется как «Госу».*** Задача ***«Гильдии»*** включиться в игру по поиску трех ключей. Каждый уровень игры *соответствует направлению деятельности.*

**I уровень «Добро пожаловать в Оазис»** *(коммуникативный)* – учит жителей Гильдии налаживать контакты с другими жителями Оазиса.

**II уровень *«Два мира виртуальный и реальный»*** *(интеграционный) -* объединение всевозможных видов деятельности.

* ***Эколого-краеведческое направление*** - воспитывает бережное отношение к природе; приобщает жителей оазиса к изучению и сохранению природы и истории родного края.

Экологический десант, Операция «Тропинка», «Зеленый патруль», Экологические акции, Конкурс плакатов, Походы

* ***Спортивно–оздоровительное направление*** *–* развивает стремление вести здоровый образ жизни, быть позитивным, доставлять радость себе и окружающим.

Спортивно - игровые эстафеты, Квесты, КТД, Утренняя зарядка, Акции «Мы за ЗОЖ» (стадион р.п.Майна), Экскурсии.

* ***Социально-трудовое направление*** – учит жителей оазиса трудолюбию, самостоятельности, целеустремленности, готовности сотрудничать и взаимодействовать с другими гильдиями, доводить начатое дело до конца.

Озеленение, уборка участков закрепленных за отрядами, Акция «Чистый Енисей», Акция «Чистый поселок», КТД.

* ***Художественно-эстетическое направление*** – учит развитию творческих способностей, раскрытию дарований и постоянному стремлению к эстетическому совершенству. Познавательно - прикладные занятия, Выставки кружковых работ, Конкурсы, Экскурсии.

***III уровень «Да победят сильнейшие»*** (Социально-лидерский) – выявление самых активных детей, которые отличились своими успехами, как в Гильдии так и в самом Оазисе.

По итогам каждого уровня, пройдя определенные испытания Гильдия (команда) должна найти 3 ключа*.*I ключ «Бронзовый», II ключ «Нефритовый», III ключ «Хрустальный», для того чтобы освободить сердце Оазиса от вируса «Черное стекло». Через прохождения уровней с помощью разнообразных видов деятельности, мы добиваемся поставленной цели и освобождаемся от вируса черного стекла.

Вся жизнь Оазиса подчиняется законам, установленным ***«Анараком» (начальник смены)***.

Помогают ему в этом ***«Дэфиры» (воспитатели).*** На протяжении жизни в Оазисе  ***«Игроки»*** получают полезные знания от ***«Лайферов».***

***Лайферы Оазиса*** - (специалисты и педагоги доп. образования), обучающие детей навыкам декоративно-прикладного и художественно - эстетического творчества.

В течение всего проживания в Оазисе, ***Гильдии*** должны проявить такие качества, как доброта, отзывчивость, ответственность, выдержка, уважение к мнению окружающих и т.д. Только самый дружный, сплоченный отряд сможет преодолеть все сложности. А для этого необходимо активно участвовать в жизни (лагеря).

В течение всей смены стимулируется личностное развитие и рост каждого ребенка, система стимулирования осуществляется через игру. Пройдя определенное испытание, ***«Гильдия»*** *получает ключи, чтобы перейти к следующему уровню игры.*

**Стимулирование деятельности на групповом уровне:**

За участие в мероприятиях ***Гильдии*** дети получают определенные отличительные знаки ***«Орден цвета».*** Набольшее количество ***выигранных «Орденов»***  дает ***Гильдии*** право на получение одного из ключей. В конце игры, сложив все три ключа***,*** дети получают звание #L.L#***(Лучший* Лидер).**

**Стимулирование деятельности на индивидуальном уровне:**

За выполненные задания дети ***Гильдии*** получают «***Лайки».*** За большее количество собранных **«Лайков»** ребенок получает право находиться на **«Табло рейтинга Лидеров».**

На протяжении всего периода смены ***Дэфиры*** *Оазиса*  выявляют самых активных жителей,отличившихся в различных мероприятиях, творческих кружках и повседневной жизни отряда, и выдают дополнительные **«Лайки».** За несоблюдение законов установленных ***Анараком*** *«Деффиры»* (воспитатели) и «Лайферы**» (**специалисты), имеют право *«забанить»* т.е. вручит значок ***«БАН»***.

Жители Оазиса проводят свое свободное время в мастерских лагеря, где с ними занимаются воспитатели и специалисты центра по дополнительным общеобразовательным программам:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п./п. | **Название студий** | **Руководитель** | **Всего** | **Формы аттестации/контроля** |
| *1* | ***«Шардам»*** | Агаева Эльвира Анатольевна | 10 | Гала-концертФлешмобыПоказ сказок |
| 2 | ***«Талантвилль»*** | Артамонова Валентина Ивановна | 10 |
| 3 | ***«Параллель»*** | Карчагина Тамара Андреевна | 10 |
| 4 | ***«Дивергент»*** | Бабушкина Елена Александровна | 10 |
| 5 | ***«Funny Park»*** | Бойко Ольга Константиновна | 10 | ИгрыКонкурсы |
| 6 | ***«SmartPlay»*** | Феденева Ольга Константиновна | 10 |
| 7 | ***«Art of you»*** | Ягунина Елена Георгиевна | 10 |
| 8 | ***«Либерти»*** | Вардо Валентина Петровна | 10 | ВыставкиМастер-классыАкции |
| 9 | ***«Время креатива»*** | Иванова Полина Геннадьевна | 10 |
| 10 | ***«Hand Made»*** | Кулдыркаева Эльвира Александровна | 10 |
| 11 | ***«Фонтаневия»*** | Карпова Татьяна Ивановна | 10 |
| 12 | ***«Клуб-Ок»*** | Гиммельман Татьяна Леонидовна | 10 |
| 13 | ***«Children s pens»*** | Кончакова Нелли Владимировна | 10 |
| 14 | ***«Свобода творчества»*** | Покидаева Елена Николаевна  | 10 |

1. **Органы самоуправления**

**«Анарак»** - начальник смены.

**«Дэфиры»** - воспитатели

**«Лайферы»** - специалисты

**«Госу»** - лидер отряда.

1. **Условия реализации программы. Ресурсное обеспечение.**

 Кадровое обеспечение:

Начальник лагеря – 1 чел.

Заместитель начальника лагеря - 1 человек.

Педагог-организатор – 1 человек.

Воспитатели -12 человек.

Руководители мастерских – 14 человек

Социальный педагог – 1 человек.

Педагог - психолог- 1 человек.

Руководители по физическому воспитания - 2 человека

Специалист по реабилитационной работе – 1 человек.

1. **Информационно-методическое обеспечение программы.**

1. Комплексная краткосрочная воспитательная программа «Загрузи новую реальность».

2. Календарно – тематический план смены сюжетно – ролевой игры «Загрузи новую реальность».

3. Планы работы отрядов (групп).

4. Программы работы детских творческих объединений дополнительного образования детей.

5. Программа психолого-педагогического сопровождения детей.

6. Карта диагностических методик.

7.Комплект информационно-методических материалов: методических разработок, сценариев, рекомендаций, публикаций и др. по тематике смены.

8.Публикации материалов из опыта работы по итогам реализации программы в региональных и всероссийских научно – методических изданиях, сборниках научно – практических конференций и др.

9. Информационно – аналитические, иллюстрированные отчеты.

10. Режим жизнедеятельности центра.

11. Должностные инструкции педагогического персонала.

1. **Система анализа реализации программы**

Оценка программы детьми:

* анализ дня на совете отряда;
* фиксацию результатов по итогам участия в летописи лагеря;
* проведение входящего и итогового анкетирования;
* желание ребенка приехать в лагерь на следующий год.

Оценка программы родителями:

* записи в книге отзывов;
* анкеты;
* собеседования.

Оценка программы педагогическим коллективом:

* анализ на педагогических планерках;
* анализ образовательных программ (дополнительное образование);
* анкетирование;
* обсуждение результатов смены на итоговом педсовете;
* участие педагогов в республиканских и других научно – практических конференциях, семинарах – практикумах;
* публикация статей из опыта работы по реализации программы различного рода научно-методических журналах.
1. **Материально – техническое и финансовое обеспечение программы**
2. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
3. Материалы для оформления и творчества детей.
4. Наличие канцелярских принадлежностей.
5. Аудиоматериалы и видеотехника.
6. Призы и награды для стимулирования.

**Источники финансирования**

- Министерство социальной защиты Республики Хакасия.

**Список литературы:**

1.М. Н. Сысоева. Организация летнего отдыха детей. Москва 2008 год;

2. Н.Е. Щурковой. Воспитание детей в школе: Новые подходы и новые технологии/ -М., 1998г.

3. Н.Е. Щуркова. Классное руководство: Игровые методики. М. 2004год.

4. Коротов В.М. Методы убеждения. Методы педагогического стимулирования // Кн. Введение в педагогику. — М., 1999.

4. С.В. Титов. Добро пожаловать, игра! Творческий Центр «Сфера» Москва 2004 год.

5. Трайнев, В.А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании:

Информационное общество. Информационно-образовательная среда. Электронная педагогика. Блочно-модульное построение информационных технологий / В.А. Трайнев. - М.: Дашков и К, 2013. - 320 c.

6.Гурбина Е.А. Летний оздоровительный лагерь: нормативно-правовая база планирование, программирование работы, должностные инструкции, обеспечение безопасности в пришкольном и загородном лагере. Волгоград. Учитель 2005.

7.Обухова Л.Ф. Возрастная психология. – М.: Россия, 2011, 414 с.

8.Е.И. Гончарова, Е.В. Савченко. Школьный летний лагерь. Москва «ВАКО» 2009 год.

Кудинова Е. Б. Влияние гаджетов на современных школьников // Молодой ученый. — 2017. — №16. — С. 464-465. — URL https://moluch.ru/archive/150/42638/ (дата обращения: 23.04.2019).

9.http://www.sotnya.ru/press/cifrovaya\_tehnika/gadzhety\_pervoe\_poyavlenie\_istoriya\_sovremennost/ https://ru.gadgets-reviews.com/review/163-klassifikatsiya-gadzhetov.html Война мобильникам: новости о детях //Здоровье.-2005.-№ 4.-С.78.

10.Полякова С.Д., Петренко Е.Л., Мамонова Л.А. Программирование воспитательного процесса. – Ульяновск: УИПКПРО, 2003.

**Приложение №1**

План мероприятий

**План – сетка**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата**  | **Содержание** | **Место проведения** |
| 1 июня**«Мир полный чудес»** | 1.Встреча детей, создание отрядов.- *Распределение обязанностей, ознакомление с планом работы лагеря.*2.Час подвижных игр «Игры на знакомство»- *Инструктажи «Правила пожарной безопасности», «Правила поведения детей на прогулках»*3. **КТД « На всех парусах в лето!»**- *Конкурс рисунков на асфальте «Ура каникулы!»*4. Сбор Гильдии  *(обсуждение номера)*5.Дискотека.6. Видеосалон | По отрядамСпортплощадкаТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 2 июня ***«Шёпот небес»*** | 1. Создание отрядных уголков, девиз отрядов. *(Распределение обязанностей, выбор «Госу»)*2.Разучивание отрядной песни. Номеров *Конкурс на лучшую символику своей Гильдии*3.**ТimePlatformers (Время игры)**4.*Генеральная репетиция номеров на открытие лагеря.*5.Сбор Гильдии (обсуждение планов)6.Дискотека 7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 3 июня ***Добро пожаловать в Оазис*** | 1. Смотр отрядных уголков.*- Инструктаж «Осторожно, солнце!»* 2. Подготовка в Гильдиях к знакомству с Оазисом.3. **КТД  *Тайна Анарака.***4. **ТimePlatformers (Время игры)**5.Сбор Гильдии. *Заполнение «Книги Времени»*6.Дискотека7. Видеосалон | По отрядамМузыкальный зал Территория лагеря |
| 4 июня***«Радужная Бибури»*** | 1 Утро Гильдии. - *Беседа «Как важно и нужно дружить»*- Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД Фестиваль: «Творчество без границ» -*** *Мастер – класс по* ***Кинусайгу***4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека7. Видеосалон  | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный залТерритория лагеря. |
| 5 июня***День МТС******Мощные, темпераментные, сильные***. | 1.Утро Гильдии- *Беседа: «Осторожно! Грибы и растения на участке»**-* Занятия в мастерских2. **ТimePlatformers (Время игры)**3***. КТД «Экшн репортаж»*** - *конкурс рисунков, стихов, на спортивную тему.*4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека 7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный залТерритория лагеря. |
| 6 июня***«У сказок нет каникул»*** | 1. Утро Гильдии- *Инструктаж: «Правила поведения на воде»**-* Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Ларец драгоценных сказов»*** *(конкурс Чтецов)*4.**ТimePlatformers (Время игры)**5.Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный залТерритория лагеря. |
| 7 июня***«Секрет Дриад»*** | 1. Утро Гильдии *Конкурс Гильдии «Чистый Оазис – мой Оазис»**-* Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers *(Время игры)***3.***КТД. «Башня ласточки»*** *(Эко-квест)**- Конкурс рисунков «Дриады - защитники природы»*4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека7. Видеосалон  | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный залТерритория лагеря. |
| 8 июня***«Наш призыв-Позитив»*** | 1. Утро Гильдии.- *Инструктаж: «Осторожно, клещи!»**-* Занятия в мастерских2. **ТimePlatformers (Время игры)**3.***КТД «Смайлы»***4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6.Дискотека7.Видеосалон  | По отрядамТерритории лагеряп. Майна  |
| 9 июня***«3D – 3 dimensions»******(три измерения)*** | 1. Утро Гильдии*- Беседа: «Делай зарядку, будешь здоров»**-* Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)***Фото-флешмоб «Все мы разные, но все мы вместе»*3. ***КТД «Диско-мега-пати»***- Итоги конкурса экологических плакатов «Люди берегите землю» 4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6.Дискотека7.Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 10 июня***«О,Key Google»*** | 1. Утро Гильдии*- Беседа: «Что значит быть добрым и вежливым»*- Занятия в мастерских- *Мастер – класс декорирование тарелки в технике Кракелюр.*2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД* «Сетевой Этикет»** *Познавательная викторина* 4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека7. Вечерний Костер | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 11 июня***«Театр - сквозь призму времени»*** | 1. Утро Гильдии *- Беседа: «Витамины растут на ветке, витамины растут на грядке»* *-* Занятия в мастерских - *«Гримиус» (Подготовка, выбор персонажа, грима, и т.д)*2. **ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Живые картины»***4. **ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный залТерритория лагеря |
| 12 июня***GooglePlay******Music*** |  1. Утро Гильдии*- Презентация песен от кланов*- Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Музыкальный спорт»******4.*ТimePlatformers (Время игры)**5.Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6.Флэш-моб7.Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряТерритория лагеря. |
| 13 июня***Фая! НЕТ******Wi-Fi*** | 1. Утро Гильдии*- Беседе: «Личная гигиена»*- Занятия в мастерских*- Выпуск стен газет « Жизнь без интернета»*2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Секрет завтрашнего дня»***4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени» 6. Дискотека 7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 14 июня.***На пике Баштак*** | 1. Утро Гильдии*- Беседа: Физкультура и спорт.*- Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Лесное приключение» мероприятие в рамках проекта «Академия трех Т»***4. **ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени»6. Дискотека7.Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряЗона отдыха п.Майна |
| 15 июня***«Эмодзи»*** | 1. Утро Гильдии*- Беседа: Вредные привычки.*- Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Скажем нет Эмодзи, скажем да Эмоциям»***4.***ТimePlatformers (Время игры)***5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени»6. Вечерний костер 7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 16 июня**«Никнейм»** | 1. Утро Гильдии- Занятия в мастерских2. **ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД «Тайна Имени»***4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор семьи. Заполнение «Книги Жизни»6.Дискотека7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 17 июня***«Звезда Оазиса*»** | 1. Утро Гильдии- *Беседа: Пожарная безопасность.*- Занятия в мастерских2. **ТimePlatformers (Время игры)**3.***КТД «Звезда Оазиса»***4.***ТimePlatformers (Время игры)***5.Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени»6.Дискотека7.Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 18 июня**«Владычица Озера»** | 1. Утро Гильдии*Беседа: «Опасные насекомые»* - Занятия в мастерских2.**ТimePlatformers (Время игры)**3. ***КТД Праздник Водной стихии.*** **-** *Конкурс костюмов «Подводный мир»*4.**ТimePlatformers (Время игры)**5. Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени»6. Дискотека7. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряТерритория лагеря |
| 19 июня**Puzzle Game** |  1. Утро Гильдии*- Беседа: «Мы то, что мы едим»*- Занятия в мастерских3.**ТimePlatformers (Время игры)**4. ***КТД «Из мира паутины, в мир энергии» (квест)***5.**ТimePlatformers (Время игры)**6 Сбор Гильдии. Заполнение «Книги Времени»7.Дискотека 8. Видеосалон | По отрядамТерритория лагеряТерритория лагеря |
| 20 июня**«Все возможно, пока не сделан выбор»** | 1. Утро Гильдии2. Итоговые занятия в мастерских3.**ТimePlatformers (Время игры)**4. ***Отчетный концерт*****5.ТimePlatformers (Время игры)**6. *Подведение итогов смены.*(Вручение памятных призов) 7.Дискотека. | По отрядамТерритория лагеряМузыкальный зал |
| 21 июня***«Прощай Оазис»*** | 1.Закрытие лагерной смены. 2. Заполнение отзывов и предложений.3.Дискотека. | По отрядам |

**Приложение № 2**

**Законы Анарака**

**Закон «Оазиса»**

Мы живем среди людей, в сообществе,

которое имеет свои правила и законы.

**Закон «Уважения»**Не выходить за установленные рамки.

**Закон «Дружбы»**
В единстве гильдии ее сила и победа!

**Закон «Творчества»**
Расширяйте свой творческий потенциал. Не ограничивайтесь только тем, что у вас есть в голове. Постоянно ищите новую информацию, которая поможет вам двигаться дальше.

 **Закон «Самовыражения»**
В познании и творчестве - счастье самореализации.

 **Закон «Гильдии»**
Всегда и везде старайся стоять за честь Гильдии! Ни когда не компрометируй ее в глазах окружающих. Поскольку от каждого зависит, какова будет гильдия, то приложи все усилия для ее улучшения.

**Закон «Территории»**

Будь хозяином своего Оазиса, и помни, что рядом живут соседи: не надо мешать друг – другу.

**Закон «Постижения»**

Хранить - значит любить.

**Уважай и соблюдай законы «Оазиса»!**

**Гимн**

**Вселенной Оазис**

Делай громче! Делай громче!

В твоем телефоне отражение
Я свое ловлю и тип сомнений.
Вырубаюсь, разрываю душу.
Крикнуть хочется: Меня, послушай!

Честно ты и друг твой цифровой
Меня послушай!

Дай свой ***гаджет***, дай сюда свой ***гаджет***.
Он о многом мне сейчас расскажет.
Звон в ушах, твоих уведомлений,
Но не для меня эти движения

Дай свой ***гаджет***, дай сюда свой ***гаджет***.
Он о многом мне сейчас расскажет.
Звон в ушах, твоих уведомлений,
Но не для меня эти движения

Знаю, любишь, нет во мне терпения.
Вспоминаю наше приключенье.
Честно ты и друг твой цифровой
Испытали в край мое терпение

Ты не слышишь, ты меня не слышишь.
Нет! Твои мысли в этих сообщениях.
Что для нас на грани забыванья
Гигабайты ожидания.

Сколько ждать тебя у пустой качели?
Одиночество твое, как данность.
Проживая дни, как приложение,
Ты забыл включить друзей в реальность.

Дай свой ***гаджет***, дай сюда свой ***гаджет***.
Он о многом мне сейчас расскажет.
Звон в ушах, твоих уведомлений,
Но не для меня эти движения

**Правила заполнения книги Времени.**

*В своей книге отразите
Всё, что только захотите —
В рисунках или коллажах,
В письмах, комиксах, стихах,
В схемах, ребусах, таблицах,
В разных символах и лицах!*

*Пишите понятно!
Пишите опрятно!*

*Пишите о том, что самим интересно.
Скука, занудство здесь вовсе не к месту!*

*Пишите о светлом, пишите о добром!
Пусть стиль будет кратким, веселым и бодрым!*

*За орфографией строго следите!
И с запятыми, конечно, дружите!*

*Книгу заполняйте очень старательно!
Даты проставьте везде обязательно!*

**Диагностическое обеспечение**

**Входящая** - диагностика проводится до начала смены, в организационный период, с целью выявления индивидуальных особенностей детей и корректировки поставленных задач.

**Цель**: Изучение интереса учащихся.

**Анкета на входе**

Ответив на вопросы анкеты, ты поможешь интересно организовать нам твой отдых в пришкольном лагере.

1. Чем вы любите заниматься в свободное время?
2. Любите ли вы петь и танцевать, какие по жанру песни и танцы предпочитаете?
3. Любите ли вы мастерить поделки своими руками, если «да», то из каких материалов?
4. В какие игры вы любите играть?
5. Каким видом спорта вы занимаетесь?
6. Какие телепередачи вы любите?
7. Чем бы вы хотели заняться летом?
8. Интересуетесь ли прошлым нашего села?

Спасибо за ответы!

**Итоговая** – диагностика проводится в итоговый период смены для того, чтобы судить о достижении цели программы (т.е. удалось ли организаторам смены создать максимально благоприятные условия для формирования умения взаимодействовать в разновозрастном коллективе учащихся 6-18 лет).

**Цель:** определить степень удовлетворённости учащихся в лагере с дневным пребыванием детей.

**Анкета на выходе**

**1. *Хотелось бы тебе еще раз принять участие в смене?***

|  |  |
| --- | --- |
| Да |  |
| Скорее да, чем нет |  |
| Затрудняюсь ответить |  |
| Скорее нет, чем да |  |
| Нет |  |

***2. Насколько интересно был организован твой отдых?***

Оцени по десятибалльной шкале.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

***3. Что для тебя было самым интересным в профильной смене?***

|  |  |
| --- | --- |
| Участие в конкурсах, концертах |  |
| Спортивные мероприятия |  |
| Экскурсии |  |
| Встречи с интересными людьми |  |
| Работа по профилю смены |  |
| Другое |  |

***4. Какие новые способности ты раскрыл в себе находясь в лагере?***

|  |  |
| --- | --- |
| Поисковые |  |
| Спортивные |  |
| Организаторские |  |
| Затрудняюсь ответить |  |

***5. Твои предложения по проведению отдыха юных экологов и краеведов:***

***\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***

**Государственное бюджетное учреждение Республики Хакасия**

 **«Саяногорский реабилитационный центр для детей**

**с ограниченными возможностями»**

**Лагерь «Team play»**

 **(командная игра)**

**Комплексная программа смены**

***«Загрузи новую реальность»***

**Саяногорск 2019г.**