

*МОУ «Гимназия № 140»
Г. Омск*

*Игровая модель пришкольного
оздоровительного лагеря
«ДИВО-город»*

Авторы проекта: Бондаренко Е.Ф.,

Салий Е. Б.

Цель проекта:

Создать благоприятные условия для укрепления здоровья и организации досуга учащихся во время оздоровительного сезона.

Задачи проекта:

- Проведение работы с детьми, сочетающей развитие и воспитание ребят с оздоровительным отдыхом.*
- Создание условий для формирования у учащихся желания приносить пользу обществу, добросовестно относиться к своему труду.*
- Развитие творческих способностей детей.*
- Воспитание культуры поведения.*
- Формирование у школьников коммуникативных навыков.*

Принципы построения игровой модели:

- признание самоценности личности ребёнка;*
- социальной активности;*
- многообразия форм, видов и содержания деятельности;*
- учёта возрастных особенностей детей, доступности предлагаемых форм работы.*

Объявление.

У кого всегда много энергии?

Кого не пугает трудностей дорога?

Кто знает множество затей?

У кого голова полна идей?

Кто никогда не унывает?

Кто много песен разных знает?

Кому придумывать не сложно?

Кто ответственен во всём?

Всех в наш город мы зовём!!!!!!!!!!!!!!

Добивайся

Интересуйся

Выдумывай

Отдыхай

Супер лагерь!

Супер мы!

Супер я и супер ты!!!

Отдыхать нам классно!

Здесь мы не напрасно!

Словарик для игры ДИВО – город

МЭР- начальник лагеря

ВИЦЕ-МЭР – ст. вожатая

ГЛАВА МИКРОРАЙОНА – воспитатель

СОВЕТНИКИ – вожатые

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР – учитель физкультуры

ГЛАВНЫЙ ВРАЧ – фельдшер

РАБОТНИКИ КУЛЬТУРЫ – руководители

кружков

ШЕФ-ПОВАР – повар

МИКРОРАЙОНЫ – кабинеты

ПОЛИКЛИНИКА – мед. кабинет

КАФЕ – столовая

МЭРИЯ – кабинет №3



УДИВИТЕЛЬНЫЕ

Изостудия Пресс-

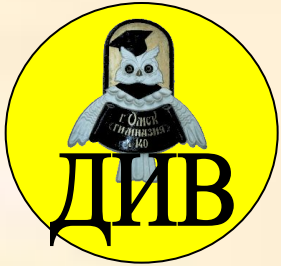
Театр моды Детробатик

Занимательный

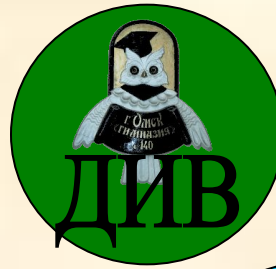
ый

английский Умелые

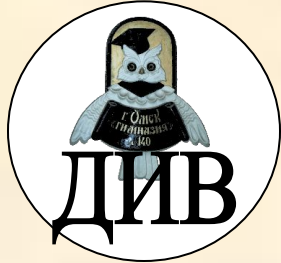
ручки



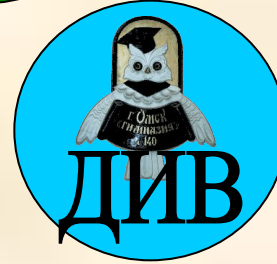
- I место



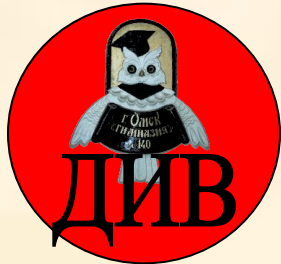
*- Качество
работы*



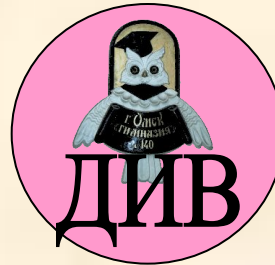
- II место



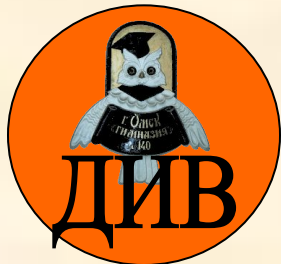
*- Активное
участие*



- III место



- оригинальность



*- Идея,
инициатива*

*Каждая монета
определённое кол-во
баллов. Сколько?
Секрет !*

27 июня

Маршрутный лист микрорайона «ВЖиК»

Время	Событие	Место
9.15 - 10.00	Спортивные игры	Центр развлечений
10.00 - 11.00	Интеллектуальная игра «Последний умник»	Мэрия
11.00 - 11.30	Осмотр у стоматолога	Поликлиника
11.30 - 12.30	Подготовка к празднику «Прощай, Диво-город!»	Микрорайон
13.00 - 14.00	Дискотека	Центр развлечений

Законы ДИВО- **города:**

- *Закон вежливости.*
- *Закон точного времени.*
- *Закон скорости: передвигаясь по городу, не создавай аварийных ситуаций.*
- *Закон территории.*
- *Закон чистоты.*
- *Закон самообслуживания.*

Критерии эффективности программы:

- благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах;***
- удовлетворённость детей предложенными разнообразными видами деятельности, формами работы;***
- желание участвовать в работе лагеря на следующий год;***
- проявление инициативы детей в организации досуга.***

Анкета жителя ДИВО-города «О тебе и обо мне»

- 1. Фамилия, имя*
- 2. Из какого ты микрорайона?*
- 3. Сколько тебе лет?*
- 4. Что тебе больше всего запомнилось в Диво-городе?
(перечисли)*
- 5. Что в Диво-городе можно изменить?*
- 6. Какого советника (по-твоему мнению) можно назвать самым, самым... (советников из своего микрорайона называть нельзя)?*
- 7. Какого главу микрорайона можно назвать самым, самым в нашем городе (своих глав микрорайонов называть нельзя)?*

Методическое обеспечение смены:

- наличие программы лагеря, описание модели игрового сюжета, плана-сетки;*
- проведение учёбы для отрядных вожатых;*
- подбор методического материала в соответствии с программой лагеря;*
- подбор реквизита для проведения дел;*
- подведение итогов, анкетирование.*

Тема

проекта:

*Ролевая игра для летнего
оздоровительного лагеря
"Диво-город"*

Возраст участников

проекта: учащиеся 8, 10-х

классов

Межпредметные

связи:

**краеведение, история,
литература**

Цели

- Подготовка водителей для летнего проекта:
- Формирование гражданского мышления, навыков работы в команде.
- Развитие творческой активности учащихся и коммуникативных способностей.

- Формирование умения представлять результаты своей работы с

Методические задачи

- Информационных технологий проекта:
- Познакомить водителей с правилами ролевой игры «Диво-город».
- Обучить различным играм, научить применять

Проблемные вопросы:

**1. Как выбирать
почётных**

**жителей города Диво?
2. Что можно изменить в
жизни**

**города?
3. Какие атрибуты и
символы**

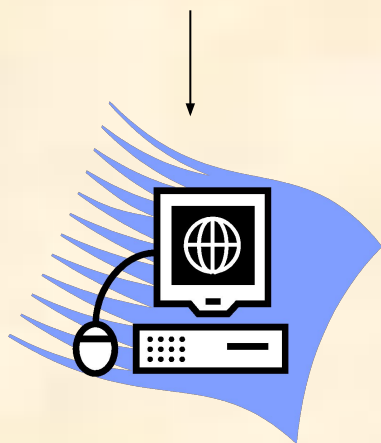
должны быть у города?

Оформляем результаты:

1-я группа

2-я группа

3-я группа



презентация

веб-сайт

буклет

День города

Это один из самых лучших дней в нашем городе. События меняются одно за другим.

Все ребята принимают участие в игре «Ажсиотаж». Вожатые организуют для нас прогулку по городу Диво, где в этот день всё необычно: кукольный театр, где мы сами становимся актёрами, художники, которые рисуют наши портреты и карикатуры, гадалка под деревом, предсказывающая нам судьбу, визажисты, к которым, конечно, обращаются девочки, и разные игры. После обеда весь ДИВО-город дружно ищет «Сладкий клад». Ждём в этом году новых идей!

Внимание, жители ДИВО-города!!!
Конкурс ! Конкурс ! Конкурс !

*В понедельник в день игры состоится
интеллектуальная игра
«Последний умник»*

*Спешите внести интеллектуальный
вклад в развитие города!!!*

Участвуй и получи ДИВ

ДИВО-информ

Рубрика: О том, о сём.

КОНКУРС:

*Раскрась асфальт в цвет
своего настроения.*

Состоялся конкурс «Раскрась асфальт в цвет своего настроения». Нужно было нарисовать рисунок цветами лета. Дети проявили своё творчество. Самые лучшие работы были награждены розовыми дивами. Ребята работали в группах и по одиночке. На раньше сером некрасивом асфальте появились десятки красочных работ. Что только не рисовали ребята!

В этом конкурсе выяснилось, что ДИВО – град полон юных художников.

Журналист Тарасович Коля.