**Игровая модель смены.**

 Программа «Путешествие по стране «ШИК»"(Школа Интересных Каникул) направлена на формирование и развитие коммуникативных навыков участников программы, раскрытие их творческого потенциала и любознательности. В основу программы легли идеи тематических дней и мероприятий, направленных на формирование активной практической и нравственной позиции ребенка. Программа отличается разнообразием видов деятельности, тем самым учитываются возрастные особенности и потребности детей в самореализации, которые способствуют развитию личностного, лидерского, творческого, интеллектуального потенциала, а также помогают проявить свои скрытые таланты. Значимость летнего периода для оздоровления и воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить. В основу организации лагерной смены закладываются здоровьесберегающие технологии, реализующиеся в игровой форме.

***Почему именно «Школа»?***Летние каникулы - это возможность отдохнуть, развлечься, заняться любимым делом, интересно и с пользой проводить свой досуг. Но далеко не все знают и умеют делать своё свободное времяпрепровождение увлекательным и полезным. К сожалению, у современных детей самыми популярными занятиями в часы досуга являются: просмотр телевизора, компьютерные игры, гаджеты или просто «ничегонеделанье». Именно поэтому, разрабатывая программу, важно исходить из необходимости показать детям формы и способы организации собственного досуга, научить ребят организовывать свой досуг и досуг окружающих. В переводе с русского языка на древнегреческий *досуг –*«схан, схола, или ***школа***». Действительно, раньше школой считалось не учебное заведение, а свободные от обязанностей занятия. Эти занятия помогали человеку познать себя, найти своё «Я», обрести опыт.

**Легенда смены:**

«Путешествие по стране «ШИК»" (Школа Интересных Каникул) будет проходить в форме ролевой игры.

Лучшего времени для путешествия, чем лето, не найти. Железная дорога, как нескончаемая лента, вьется по всей России. Она завивается бантом, узлом, петлей… Она много чего хранит в своих кладовых памяти, скрупулезно собирая и помечая вехами – столетиями, веками.

Поскольку страна «Школа интересных каникул» очень обширна ребята отправятся в путешествие по железной дороге на скором поезде №1. Каждый отряд – это вагон нашего поезда. У каждого вагона есть свой вагоновожатый. Дети разрабатывают вагонные символы: эмблему, элементы формы, девиз, речёвку, песню. На скором поезде в течение смены ребята совершат остановки на 18 станциях.

 (1 станция – 1 день).

Каждый отряд получает карту пути следования по станциям, каждая станция это один день лагерной смены. Каждый день-это своего рода событие, в котором каждый участник может проявить свои способности. Продвижение от станции к станции предполагает активное участие в мероприятиях по итогам которых выдаются билеты. Кроме этого, к концу остановки (лагерного дня) каждый вагон (отряд) оформляет лист дня (путешествия). В конце путешествия (к концу лагерной смены) издаётся общий альбом лагеря и по количеству набранных билетов определяется самый активный участник ролевой игры и самый активный отряд (вагон). Проводится награждение.

***Язык лагерной смены***

* Начальник лагеря – **бригадир поезда**
* Воспитатели – **вагоновожатые (проводники)**
* Педагог - организатор – **дирижер настроения**
* Психолог – **настройщик струн души**
* Физрук – **регулировщик движения здоровья;**
* Дети – **пассажиры;**
* Родители – **провожающие**
* **Вагоны** - Отряды, у которых есть:

-название

-девиз

-достижения

-поздравления

-план дня