**Игровая модель смены.**

      Реализация цели и задач программы будет осуществляться в ходе сюжетно-ролевой игры «Старт в науку». «Старт в науку» - это череда творческих дел, веселых затей, увлекательных событий и интересных праздников, где каждый ребенок сможет найти себе дело по душе. Это захватывающее состязание с самим собой и  с другими, где невозможно победить без находчивости и общительности, чувства плеча товарища и доброты, братства и взаимопомощи, культа здоровья, проявления  творческих способностей. Это интенсивная педагогическая технология быстрого формирования коллектива, выявления лидеров, психологический тренинг личности через создание ситуации успеха для каждого, выбора деятельности и модели поведения в различных ситуациях с последующей рефлексией и самооценкой.

В период лагерной смены можно позабыть о дневнике, школьных отметках и домашнем задании, и попробовать другой формат получения знаний - «узнавание неизвестного в известном». При помощи нехитрых заданий воспитанники будут «погружены» в нетипичные ситуации, из которых им придётся выходить, по максимуму мобилизуя все имеющиеся внутренние ресурсы, открывая в себе новые возможности и способности, используя опыт социальных отношений, осваивая новые социальные роли.

 Участникам программы предлагается на время стать членами Академии наук (название лагеря), и попробовать себя в качестве «лаборантов Академии наук», объединиться в «лаборатории» (отряды). Названия «лабораторий», традиции, законы жизнедеятельности, внешний облик лаборантов придумывают сами дети, совместно с воспитателями – «заведующими лабораториями». У каждой «лаборатории» появится своя особенность («изюминка»), которая обязательно отразится в отрядном уголке. Основным механизмом реализации лагерной деятельности являются тематические дни, в каждый из которых заложена идея-открытие. Ей  подчинены все мероприятия этого дня, создаётся определённый эмоциональный настрой. На протяжении всего тематического дня  детям будут предоставляться возможности проявить свои способности и индивидуальные особенности, реализовать идеи и желания. Каждая лаборатория в течение смены проводит по 3 -4 тематических дня. Участвуя в различных мероприятиях, дети на добровольной основе будут выбирать для себя различные социальные роли, совершенствующие УУД: «творец», «исследователь», «советчик», «помощник», «наблюдатель», «читатель», «актер», «декоратор», «зритель», «спортсмен», др.. Личные результаты каждого ребенка отразятся в «Зачётках» (картах успеха), принося  ощущение собственной состоятельности и успешности. Таким образом, члены Лабораторий в течение лагерной смены повышают свою компетентность в различных областях знаний.

Главным органом соуправления детских «лабораторий» станет «Совет Мудрейших», состоящий из старост «лабораторий», руководителей и организаторов программы. Также в состав Совета входят организаторский, информационный, спортивный, деловой, творческий секторы. Соуправление в «Академии наук» строится через работу разновозрастных групп, основная цель деятельности которых – развитие творческих способностей личности в условиях дружеской, комфортной атмосферы союза детей и взрослых. Взаимодействие всех участников программы регулируется системой наставничества, где как педагоги оказывают помощь воспитанникам, так и старшие ребята оказывают шефскую помощь младшим.

  В течение смены  «лаборатории» (отряды) проявят себя в различных видах деятельности. В конце каждого дня ребята (лаборанты) и воспитатель (заведующий лабораторией) анализируют итоги дня, согласовывают оценку совместной деятельности и отмечают её на «экране достижений». Ежедневно на линейке подводятся итоги конкурсов и соревнований  по содержанию программы смены.

Такой вид рефлексии наглядно покажет степень удовлетворённости детьми от пребывания в лагере.

К концу смены среди «лабораторий» (отрядов) определятся победители в различных номинациях, имена наиболее активных воспитанников (лаборантов) будут занесены в Книгу Почета «Академии наук», все участники смены будут награждены  памятными  призами.

Таким образом, игра как педагогическая технология становится фактором социального развития личности, что позволяет эффективно реализовывать поставленные задачи.

***Язык лагерной смены.***

**Академия наук** -Лагерь;

**Директор академии наук** - Начальник лагеря;

**Заведующий лаборатории**  -Воспитатели лагеря;

**Лаборатории** – Отряды, у которых есть:

-название

-девиз

-достижения

-поздравления

-план дня

**Лаборанты** - дети

**Музыкальный научный сотрудник -** музыкальный работник

**Старший научный сотрудник –** педагог организатор

**Спортивный научный сотрудник –** физрук

**Мастер – классы -** творческие кружки