

**Модели
организации
детского отдыха в
ДОЛ**

Когда мы вместе, никто не круче



Лагерь - это временный детский коллектив. Летний лагерь является формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, пространством, созданным для оздоровления и развития творчества ребенка. Задача летнего лагеря - помочь детям разного уровня воспитания и развития обрести более глубокое понимание самого себя и своих взаимоотношений с окружающими. основополагающий принцип деятельности - воспитание через вовлечение детей в программу, через погружение в мир творчества. Исходя из этого выбирается стиль работы педагогического коллектива и модель организации детского отдыха.

Выделяют следующие модели организации детского отдыха в ДОЛ:

- Сюжетно-ролевая модель
- Имитационная модель
- Модель деловой игры
- Коммуникативная модель
- Модель организации проектной деятельности:
 - созидательная
 - научно-исследовательская
 - потребительская
 - проект -упражнение



Сюжетно-ролевая модель

С первых дней пребывания в лагере ребенок вводится в игру, модель которой поддерживается педагогическим коллективом на протяжении всей смены. Самое главное в игровой модели - это замысел - задуманный интересный план действий или деятельности, намерение. Творческий союз взрослых и детей рождает его в соответствии с выработанным идеалом коллектива и отношением в нем всех его членов.

Сюжетно – ролевая игра

- Наиболее естественный способ развития у ребенка всех необходимых навыков, умений и качеств личности;
- Сюжетно – ролевые игры требуют определенных атрибутов - предметов и игрушек для создания игровой среды и обыгрывания сюжетов;
- Основное значение сюжетно – ролевой игры состоит в том, что у ребенка развивается потребность преобразования окружающей действительности, способность создания нового



Цель сюжетно-ролевых игр:

- Развитие у детей навыков общения;
- Развитие у детей интеллектуальных способностей;
- Изучение истории;
- Изучение культуры;
- Приобретение туристических навыков;
- Приобретение навыков, действий в экстремальных ситуациях;
- Занять свободное время ребенка;
- Дать возможность проявиться определенным человеческим качествам.

Имитационная модель

Решаются проблемы профессионального обучения и общего социального развития воспитанников, путем таких средств и методов, которые обеспечивают развитие личности и формируют у человека способности исследовательского и творчески-преобразующего отношения к окружающей действительности.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель является фактически способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Дидактические цели:

- закрепление системы знаний в области конструирования дидактической игры;
- выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;
- обмен опытом создания дидактической игры;
- совершенствование навыков принятия коллективных решений;
- развитие коммуникативных умений разного рода.

Воспитательные цели:

- порождение творческого мышления;
- выработка установки на практическое использование дидактической игры;
- воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми;
- преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

Требования к имитационной игре

Целостность имитации профессиональной сферы. Игра должна иметь общий сюжет или основную тему. Сюжет и тема определяются типом профессиональной деятельности и стоящими перед участниками будущей игры организационно-управленческими задачами и проблемами.

Направленность на самоорганизацию. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, не совпадающие социальные установки. Для того чтобы организовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо выявить способы действий участников, направлять их рефлексию и анализ на кооперативную деятельность и продуктивное взаимодействие.

Функцию координации действий всех участников осуществляют организатор и специально выделенная группа организации.

Модель деловой игры

Такая форма работы, как организация деловой игры, обычно построена на принципе моделирования различных ситуаций в детском лагере.



Цель ОДИ — выработка наиболее эффективных решений.

Задачи деловой игры:

- оснащение педагогов способами взаимодействия с детьми и подростками, в том числе «группы риска»
- развитие рефлексии по отношению к своему профессиональному ресурсу;
- формирование умения вести себя в типичных конфликтных ситуациях на смене в детском лагере;
- развитие навыков саморегуляции и психогигиены;
- создание в коллективе атмосферы психологической безопасности.



Игровой замысел

Игровые действия

**Четко
очерченные
правила**

Схема деловой игры

Итоговый результат

**Познавательное
содержание**

Оборудование



Коммуникативная модель

Коммуникативные способности включают в себя:

- желание вступать в контакт;
- умение организовать общение;
- знание норм и правил при общении



Значение взаимоотношений с окружающими огромно, и их нарушение – это один из показателей отклонения в развитии. Ребенок, который мало общается со сверстниками и не принимается ими из-за неумения организовать общение, быть интересным окружающим, чувствует себя уязвленным, отвергнутым. Это приводит к пониженной самооценке, робости, замкнутости. Задача педагога вовремя увидеть эту проблему и помочь ребенку наладить отношения с окружающими, чтобы этот фактор не стал тормозом на пути его развития личности.

Успех социально-эмоционального развития детей зависит от:

- эмоционально комфортного климата в группе;
- содержательного личностно-ориентированное взаимодействия воспитателя с детьми;
- участия воспитателя в делах и проблемах детей;
- умения поддержать инициативу детей и побуждения их к проявлению добрых чувств.

Задачи коммуникативной модели

- развивать уверенность в себе и в СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЯХ;
- развивать активность, инициативность, самостоятельность;
- формировать доверие к взрослому как партнеру по внеситуативно - личностному общению;
- формировать групповые нормы и положительные взаимоотношения.



Модель организации проектной деятельности

Модель организации проектной деятельности. Метод проектов активно использовался в 20-е гг. как в воспитательных, так и в образовательных целях. Методика организации проектной деятельности впервые появилась в США. Философско-педагогические идеи и экспериментальная работа Дж. Дьюи позволили его последователю У. Килпатрику разработать систему работы над проектами. Под проектом понимался целевой акт деятельности, в основе которого лежит интерес ребенка. У. Килпатрик дал следующую классификацию проектов:

Этапы проектной деятельности

- комплексные блочно-тематические занятия;
- интеграция:
 - частичная интеграция;
 - полная интеграция;
- метод проектов:
 - форма организации образовательного пространства;
 - метод развития творческого познавательного мышления

Созидательный проект

Созидательный (производительный) проект связан с трудовой деятельностью — уходом за растениями и животными, подготовкой макета, конструкторской деятельностью и т.п.;

Потребительский проект

потребительский (его целью является потребление в самом широком смысле, включая развлечение) — подготовка экскурсий; разработка и оказание различного рода услуг (ремонт одежды, обуви, информационные услуги и т.п.); проекты решения проблем жизнеобеспечения лагеря и т.п.;

Проект-упражнение

проект-упражнение (проекты обучения и тренировки по овладению определенными навыками).

Работа над проектом включает осознание целей, оформление замысла, разработку организационного плана, работу по плану, подведение итогов в виде письменного отчета.

Научно-исследовательский проект

Проект решения проблемы (научно-исследовательский проект) — исследование влияния условий ухода за растениями на урожайность, физико-математические проекты, технические проекты, проекты решения исторических или литературных проблем (которые, как правило, сочетаются с дискуссионными формами работы) и т.п.;