

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников г. Орска»

**Методическая разработка
семинара-практикума
«Программный конструктор детского отдыха:
игровая модель лагерной смены»**

**Составитель:
Романова А.И., методист высшей категории
МАУДО «Дворец пионеров г. Орска»**

Орск, 2019 г.

Содержание

Пояснительная записка	3
Ход семинара-практикума	4
Используемая литература	10
Приложения	11

Пояснительная записка

Тема семинара-практикума: Программный конструктор детского отдыха: игровая модель лагерной смены

Цель семинара-практикума: познакомить участников семинара-практикума с игровой моделью лагерной смены как одним из структурных компонентов программы организации отдыха и оздоровления детей.

Задачи:

- актуализировать знания участников семинара-практикума о структурных компонентах программы организации отдыха и оздоровления детей;
- раскрыть особенности описания в программе различных типов игровых моделей;
- закрепить теоретические знания в практической деятельности посредством организации работы в группах.
- создать условия для активного взаимодействия участников семинара-практикума.

Целевая группа: организаторы детского отдыха, начальники детских оздоровительных лагерей, лагерей дневного пребывания, заместители начальников ДОЛ, разработчики программ организации летнего отдыха.

Предполагаемое количество участников: 30-35 человек

Продолжительность семинара-практикума: 1ч. 40 мин.

Организация пространства:

Пространство разделено на пять рабочих мест для пяти групп.

Оборудование и материалы:

- жетоны с буквами: П, М, К, С, А – участники получают при входе (по одному жетону). Каждая буква соответствует типу игровой модели: П – путешествие, М – мир, К – книга, С – событие, А – академия.

На столах у каждой группы участников:

- одна из букв, обозначающая группу (П,М,К,С,А);
- карточка с описанием одного из типов игровой модели (приложение 1);
- таблица для заполнения «Игровая модель смены» (приложение 2);
- scrum-доска (приложение 3);
- таблица для рефлексии (приложение 4);
- сигнальные карточки красного, желтого и зеленого цветов;
- стикеры с клееным краем, маркеры, чистые листы.

Краткое описание ожидаемого результата:

Работа участников семинара-практикума будет способствовать:

- систематизации знаний о структурных компонентах программы организации отдыха и оздоровления детей;
- получению теоретических знаний о типах и особенностях игровых моделей смены;
- получению практического опыта работы по созданию игровой модели смены и описанию игрового сюжета;
- обмену опытом работы в процессе активного взаимодействия участников семинара-практикума.

План проведения семинара-практикума:

1. Приветствие участников семинара-практикума. Организационный момент.
2. Актуализация знаний, введение в тему.
3. Теоретическая часть.
4. Практическая часть. Работа в группах.
5. Рефлексия участников.
6. Подведение итогов семинара-практикума.

При входе каждый участник получает жетон с буквой, соответственно которой занимает место в группе.

Ход семинара-практикума

Слайд 1:

Здравствуйте, уважаемые коллеги, организаторы детского отдыха, люди, имеющие непосредственное отношение к планированию и реализации образовательно-воспитательной деятельности в детском оздоровительном лагере.

На прошлых встречах мы уже говорили о том, что одним из факторов, определяющих качество и результативность лагерной смены, является её программное обеспечение. Важность программы для всех участников образовательно-воспитательного процесса определяется тем, что в ней перечислены и обоснованы структурные элементы, которые определяют содержание и механизм реализации, целевые установки и результативность, ключевые мероприятия смены.

Мы понимаем, что чем более организована и целенаправленна деятельность педагогического коллектива, тем более результативна она в плане образования и оздоровления ребенка.

Сегодня мы продолжим работу над «конструированием» программного продукта. И поговорим о самом, на мой взгляд, интересном и захватывающем его элементе: игровой модели.

Итак, тема сегодняшнего семинара-практикума «Игровая модель лагерной смены».

Игровая модель смены, несомненно, находит отражение в программе организации отдыха и оздоровления детей.

Тема выбрана неслучайно, по вашим запросам. Поскольку при работе над программой организации отдыха и оздоровления детей именно этот структурный компонент вызывает затруднения при описании.

Слайд 2:

Сейчас я предлагаю вам сформулировать вопросы, на которые вы хотели бы найти ответы в рамках сегодняшнего занятия, записать их на стикерах, которые находятся на ваших столах и «припарковать» их на «Парковку вопросов».

(участники в группах формулируют вопросы (3-4 вопроса от группы), стикеры с вопросами размещают на «Парковку вопросов»)

Вы уже знакомы со структурой программы организации отдыха и оздоровления детей. Поскольку игровая модель смены является одним из её компонентов и находится в непосредственном взаимодействии с другими компонентами, прежде чем перейти к новому материалу, предлагаю провести экспресс-разминку для активизации мыслительной деятельности по теме «Структурные компоненты программы организации отдыха и оздоровления детей».

Слайд 3:

Экспресс-разминку мы проведем, используя прием «Светофор». У каждой группы имеются сигнальные карточки красного, желтого и зеленого цветов (зеленый свет – согласны, желтый свет – сомневаемся, красный свет – не согласны).

Вам предлагаются утверждения, с которыми вы, посоветовавшись, можете согласиться или не согласиться, подняв сигнальную карту с нужным цветом. Правильный ответ вы увидите на слайде через несколько секунд.

(Вопрос читывается вслух и синхронно появляется на экран. Участники поднимают сигнальные карточки, затем правильный ответ появляется на слайде. Если утверждение неверное (в вопросах 3,6,8,10), участникам предлагается сформулировать правильный ответ)

Слайды 4,5,6:

Вопросы к экспресс-разминке:

1. Актуальность, адресат и направленность программы указываются в пояснительной записке (зеленый)
2. Описывая актуальность, вы убеждаете своих коллег и партнеров, что реализация программы важна: она своевременна, интересна и результативна (зеленый)

3. Формулировка цели не должна отображать конечный результат реализации программы (красный)
4. Конкретизация цели осуществляется через определение задач (зеленый)
5. Существуют три основных типа форм воспитательной работы: мероприятия, дела, игры (зеленый)
6. Под детским самоуправлением понимается самообслуживание, проявление инициативы и самостоятельности, не связанное с принятием и реализацией управленческих решений (красный)
7. Система стимулирования является частью игровой модели программы (зеленый)
8. При планировании работы по реализации образовательного компонента необязательно учитывать направленность программы (красный)
9. В разделе «Механизм оценки результатов программы» указываются критерии и способы оценки качества реализации программы (зеленый)
10. Уровень удовлетворенности подростков от участия в программе не является критерием оценки качества её реализации (красный)
11. Для определения уровня результативности программы предполагается использование методик, направленных на измерение уровня самостоятельности, самореализации детей в различных видах деятельности (зеленый)
12. План-сетка представляет собой распределение мероприятий, проводимых в лагере, по дням в течение смены (зеленый)

Спасибо за работу. Вы успешно справились с заданием.

Предлагаю вопросы к размышлению: что собой представляет игровая модель смены, и какую роль она играет при реализации программы?

(высказывания участников)

Слайд 7:

Итак, игровая модель смены – это игра, в которой участвует весь лагерь на протяжении всей смены. Игровая модель способствует полноценной реализации целей и задач программы смены.

Слайд 8:

Резюмируя ваши ответы, можно обозначить, что яркий, интересный, содержательный игровой сюжет, лежащий в основе игровой модели, позволяет эффективно решать следующие задачи:

- создание положительного эмоционального настроения на индивидуальную и коллективную деятельность в течение смены;
- организация здоровой творческой конкуренции между отрядами;
- адаптация участников смены в новых социальных и бытовых условиях;
- обогащение содержания деятельности каждого отряда в соответствии с игровой моделью;
- поддержание и развитие интереса детей к общей работе;
- стимулирование деятельности по достижению игровой цели.

Игровая модель смены является одним из структурных компонентов программы организации отдыха и оздоровления. Как выдумаете, с какими структурными компонентами программы находится во взаимодействии игровая модель смены?

(высказывания участников)

Слайд 9:

Совершенно верно, игровая модель смены:

- учитывается при составлении плана-сетки смены;
- учитывается при выборе форм организации деятельности детей;
- учитывается при выборе методов реализации программы;
- взаимосвязана с системой симулирования и мотивации;
- находит отражение при организации самоуправления;
- находит отражение в глоссарии смен.

Прежде чем перейти к особенностям описания игровой модели смены, предлагаю вспомнить, что такое **моделирование**.

(высказывания участников)

Итак, моделирование – это построение моделей реально существующих предметов и явлений.

Попробуем охарактеризовать **игровое моделирование**.

(высказывания участников)

Подытожим ваши предположения: игровое моделирование – это вид творческой деятельности, направленной на воссоздание реальных или придуманных (в том числе фантастических, сказочных) ситуаций и событий, проигрывание которых целенаправленно и разумно регламентируется (контролируется) определенными условиями и правилами, ограничивается рамками пространства и времени.

Игровое моделирование неразрывно связано с идеей о том, что любая игра – это модель жизни. В соответствии с этим в деловых, имитационных, ролевых играх моделируются события, ситуации (как реальные, так и сказочно-фантастические, но тоже имеющие «привязку» к реальным жизненным ситуациям), где могут демонстрироваться как конструктивные, так и деструктивные формы, способы поведения и взаимодействия.

Игровое моделирование опирается на такие важные методические правила, как партнерский стиль игрового взаимодействия, пространственно-временные ограничения сферы общения между участниками игрового обучения, опирающиеся на принцип «здесь и сейчас».

Слайд 10:

Моделирование включает понятия «*имитация*» - подражание кому-нибудь, чему-нибудь, воспроизведение и «*модель*» - воспроизведение в уменьшенном или увеличенном виде, схема, изображение какого-либо явления или процесса в природе и обществе.

Об игровом моделировании написано достаточно много хороших книг. Интересное и современное описание игрового моделирования представлено в работах следующих авторов:

Слайд 11:

- Панфилова Альвина Павловна (д.п.н) – автор книг «Игровое моделирование в деятельности педагога», «Игровое имитационное моделирование»: описание технологий игрового моделирования, методик активизации учебного процесса, теория разработки деловых игр.

-Куприянов Борис Викторович (д.п.н.) – автор книг «Ролевая игра в ДОЛ», «Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъективности во взаимодействии». Его работы будут интересны тем, кто занимается организацией и проведением так называемых павильонных ролевых игр.

-Прутченков Александр Сергеевич (д.п.н.) – автор книг «Учим и учимся, играя» (игровая технология экономического воспитания), «Разработка игровых технологий и тренингов в организации предпрофильной подготовки старшеклассников». Его игра-смена «Ньюландия» - одна из самых методически мощных игровых моделей лагерной смены.

-Возжаев С. Н. и Возжаева Е. И. «Слагаемые успеха лагерной смены». Авторы определяют игровую модель смены как модель, в основе которой лежит игра, и прежде всего, игра ролевая – через неё дети и подростки познают социальные формы поведения. В книге обращается внимание на то, что при разработке игровой модели смены нужно помнить о трёх её разновидностях: сюжетно-ролевые игровые модели смены, имитационные игровые и деловые игровые модели.

Сюжетно-ролевые игровые модели предполагают наличие сюжета и следование ему всех участников смены. Каждый участник имеет свою роль, но следует ей не по строго заданному сценарию, а по собственному усмотрению. Сюжет определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности в коллективе, нормы поведения, которые могут корректироваться участниками смены в процессе игры.

Имитационные сюжетно-ролевые модели смены предполагают включение в процесс игры имитации – живого изображения основных черт реального. Такие модели строятся в основном на культурно-историческом и литературном материале и предполагают точное воспроизведение сюжета этого материала, поведения действующих лиц сюжета вплоть до конкретных поступков и действий. Каждый участник игры живет жизнью своего героя. Организация таких игр – сложный процесс, требующий серьезной подготовки и профессионального отношения от разработчиков и организаторов. К самым простым вариантам таких смен можно отнести деятельность профильных отрядов, строящих свою жизнь на имитации жизни моряков, воинов и пр.

Деловые игровые модели организации смен предполагают сочетание дискуссионных (коммуникабельных) и имитационных элементов деятельности, когда деловая игра становится основным видом деятельности. Ярким примером являются смены с игровой моделью «Фестиваль детских организаций». Основным видом деятельности на таких сменах становятся деловые игры – продуктивно-творческие, дискуссионные клубы, ярмарки идей и дел, брифинги, бумеранг идей и событий, карусель инноваций и др.

Слайд 12

Григорий Николаевич Кудашов, автор методики игрового конструирования, ряда ситуационно-ролевых и настольных игр, методических и учебных пособий: выделил пять содержательных типов игровых моделей: «Путешествие», «Мир», «Книга», «Событие», «Академия». Каждая из них имеет свои особенности и законы построения. Какие? Узнаем в практической части.

Дальнейшая работа будет строиться следующим образом. При входе вы получили жетоны с буквами и разделились на группы согласно полученной букве. Что обозначают эти буквы, вы, наверное, уже догадались.

Слайд 13:

П - путешествие

М - мир

К - книга

С - событие

А - академия

Как вы уже поняли, в ходе практической части занятия мы будем работать по группам. Предлагаю использовать элементы Agile-технологии, а именно Scrum–доску. В ходе работы у вас будет возможность познакомиться с этим приемом на практике и в дальнейшем использовать его в своей педагогической деятельности: на занятиях дополнительного образования, в работе над проектами, при организации деятельности детей в рамках детского оздоровительного лагеря.

Чтобы вызвать у вас интерес к этой технологии, очень кратко раскрою её смысл, оставив вам возможность для самостоятельного поиска информации в рамках самообразования.

Слайд 14:

Итак, Agile. Раньше применялся исключительно в сфере разработки программного обеспечения. Сейчас Agile – это будущее эффективного существования всех организаций. С 2015 года принципы Agile стали проникать в систему образования и сегодня можно с уверенностью сказать, что agile-подход начинает пронизывать все уровни образовательной системы: и разработку учебных программ, и управление процессом обучения, и организацию проектно-исследовательской деятельности как педагогической технологии. По каждому из этих направлений публикуются статьи и разработки. Следите за интернет-новинками.

EduScrum – метод обучения, в которой ответственность за образовательный процесс частично или полностью передается от педагога к обучающимся. Главное в EduScrum – самостоятельное или совместное усвоение нового: «изучай себя, улучшай взаимодействие с другими». Такой подход даёт обучающимся больше ответственности, заряжает их

энергией. Им интересно, они активно вовлечены в процесс решения задач, что приводит к повышению результатов и способствует росту уверенности в себе и других.

Слайд 15:

Что такое Scrum–доска (доска задач) и как её использовать? Она предназначена для динамического отображения задач и работ (поиск информации, презентация, написание эссе и т.д.), которые команда учеников должна выполнить. Все задачи передвигаются в ней в соответствии со своим статусом: «В плане», «В процессе», «Контроль», «Выполнено» (либо «Сделать», «Делается», «Сделано»).

Scrum–доска – обзор всех задач, которые необходимо выполнить, чтобы достичь цели работы. Информация на Scrum–доске должна постоянно обновляться, чтобы всегда отражать актуальный прогресс продвижения команды к достижению результата. Таким образом, Scrum–доска обеспечивает прозрачность процесса и максимальную вовлеченность обучающихся.

Сегодня мы будем работать со Scrum–доской. Они предложены вам в раздаточном материале. Результатом вашей работы в группе (команде) будет описание игровой модели смены (её видов и особенностей), а также представление придуманного вами игрового сюжета, основанного на данной модели, и зависимых от него структурных компонентов программы (системы стимулирования и мотивации, системы самоуправления, выбор технологий, методов и форм организации деятельности детей).

Слайд 16:

Кратко характеризуя игровую модель смены, необходимо отметить, что её структура включает в себя:

- игровой сюжет смены;
- игровую цель каждого отряда и лагеря в целом;
- систему соревнований отрядов;
- словарь терминов смены;
- ключевые дела и мероприятия смены, поддерживающие игровую модель;
- игровые атрибуты и реквизиты.

Каждая группа определяет свои этапы (задачи, шаги), которые необходимы для реализации цели. Весь процесс работы вы отражаете на доске задач (Scrum–доске). Вам предложен весь необходимый материал: карточка с описанием одного из типов игровой модели, таблица для заполнения, scrum–доска, стикеры, маркеры, чистые листы. Время выполнения работы –25 минут.

Пожелаем друг другу продуктивной работы!

Работа в группах.

Участники в группах:

– изучают материал на тему «Типы игровых моделей», предложенный на карточках. Каждой группе предложен один из пяти типов: «Путешествие», «Мир», «Книга», «Событие», «Академия»;

– совместно придумывают игровой сюжет смены, соответствующий типу игровой модели, продумывают особенности реализации системы стимулирования и мотивации, системы самоуправления, выбор технологий, методов и форм организации деятельности детей, указывают глоссарий смены и др.;

– заполняют таблицу (приложение 2): расписывают содержание структурных компонентов, связанных с игровым сюжетом: система стимулирования и мотивации, система самоуправления, формы организации деятельности детей, глоссарий смены и др.

Промежуточные результаты работы отражаются на Scrum–доске (приложение 3). Информация своевременно обновляется, стикеры с задачами передвигаются в соответствии со статусом.

По окончании работы каждая группа по очереди представляет коллегам результаты работы: раскрывает особенности типа игровой модели, знакомит с игровым сюжетом смены, доказывая целесообразность выбора форм организации

деятельности детей, системы стимулирования и мотивации, системы самоуправления, методов и технологий образовательно-воспитательной деятельности, отвечает на вопросы коллег.

Благодарю за работу. Эффективно поработали, грамотно представили игровые модели и сюжеты

(отметить особенности представления каждой группы, уникальность игровых сюжетов, взаимосвязь структурных компонентов и др.)

Слайд 17:

Рефлексия участников:

В раздаточном материале у каждой группы вы найдете таблицу для проведения рефлексии. Используя методику «Я, мы, дело» (*приложение 4*), охарактеризуйте качество работы на занятии: полученный результат, деловой микроклимат, групповая и личная динамика.

В строке «Я» - каждый участник дает оценку своей активности, своего вклада в общее дело (по 2-3 слова от каждого участника).

В строке «Мы» - совместным решением даем оценку эффективности работы в группе (все ли получилось? чего достигли? удалось ли договориться?).

В строке «Дело» - указываем, насколько интересным, удачным, эффективным, успешным и др. было общее дело (придумывание и описание игрового сюжета смены).

(участники проводят рефлексию в группах, делятся итогами рефлексии с коллегами, коллективное обсуждение итогов работы)

Слайд 18:

Наша встреча подошла к завершению. Обратимся в «Парковке вопросов».

(разбор вопросов, которые участники сформулировали в начале занятия: получен ответ или нет? в достаточной мере? что осталось непонятым? что узнали сверх своих ожиданий? и т.д.)

Слайд 19:

Дополнительную информацию по вопросам разработки программных продуктов в сфере детского отдыха вы можете получить на сайтах, представленных на слайде.

Слайд 20:

Желаю вам успехов в разработке программ с интригующим и захватывающим игровым сюжетом!

Используемая литература

1. Кудашев, Г.А. Программа лагерной смены: отдельные особенности разработки и оформления. Методическое пособие. - Тюмень: «Ребятчья республика», 2014.- 126 с.
2. Океанские методики: Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра "Океан"/ Под ред. Э.В. Марзоевой, Г.Ю. Зубаревой. - Владивосток Федеральное государственное образовательное учреждение "Всероссийский детский центр "Океан", 2010. - 280 с.
3. Педагогика "Орленка" в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь// Сост. Ковалева А.Г. Авт. кол-в Бойко Е.И., Ковалева А.Г., Панченко С.И., Романец И.В., Кузнецова А.М./ Науч. ред. М.А. Мазниченко. - М.: Собеседник, 2005. - 192 с.
4. «Программный конструктор детского отдыха» (методические рекомендации по разработке и содержанию программ в сфере организации отдыха и оздоровления детей). – Оренбург, Изд-во «РусСервис», 2017. – 38 с.

группа «П»

Игровая модель смены «Путешествие»

Игровая модель смены представляет собой модель к-л большого путешествия: вокруг света, по стране, по своему региону или району, по реке, в космос, в будущее, в прошлое. При этом видно, что путешествие может осуществляться как в пространстве, так и во времени:

-путешествие в пространстве: согласно данному типу игровых моделей все участники в составе своих отрядов отправляются в некое длительное путешествие. В этом случае отряды становятся экипажами кораблей, звездолетов, командами гоночных автомобилей и т.п. Как правило, в такой игровой модели каждый день смены – очередной пункт на маршруте: город, страна, планета, остров, достопримечательность. Планами реализации игрового сюжета оговариваются условия, способы и формы передвижения, места остановок, содержание деятельности, игровые риски и возможности, дополнительные бонусы и др.

-путешествие во времени: обязательными игровыми элементами здесь являются «машины времени» и «порталы времени» посредством которых участники игры путешествуют в прошлое или будущее. Если это путешествие в прошлое, то здесь большое значение приобретает знание реальных исторических фактов, эрудированность участников. Если это путешествие в будущее, то здесь имеют значение и получают развитие фантазия, воображение, креативность, прогностические способности и стратегические умения.

группа «М»

Игровая модель смены «Мир»

Здесь игровая модель смены построена на погружении участников в некий мир, живущий по своим правилам, в котором есть особенные герои, отношения, ресурсы и риски – все они отличаются от тех, что известны детям по их повседневной жизни. Именно этот эффект отличия, новизны и делает такой формат игровой модели особенно увлекательным. Мир, в который происходит погружение, может быть двух видов: реальный и выдуманный.

Реальный мир – это некое пространство, отдельными элементами моделирующее реально существующее или существовавшее пространство: «Древнерусский город», «Замок царей», «Дикий запад». Важными условиями реализации такого вида игровой модели является знание реальных исторических или культурных особенностей моделируемого мира, создание и целесообразное использование отдельных образцов материальной культуры (башенки рыцарского замка, бутафорское оружие, декорации, костюмы).

Выдуманный мир – это сказочный, фантастический мир, в котором возможны правила, отношения, герои, атрибуты и артефакты, не существующие и не существовавшие в действительности: «В мире русских сказок», «Параллельные миры», «Другая планета». Нередко такая игровая модель в содержательно-сюжетном плане представляет собой некую компиляцию из сказок, произведений фантастов и компьютерных игр.

группа «К»

Игровая модель смены «Книга (фильм)»

За основу в игровой модели смены берется сюжет к-л книги. Как правило, в качестве такой книги выбирается книга, достаточно сильная в воспитательном плане, с увлекательным сюжетом, рассчитанная на возраст. Реализация сюжета смены с таким типом игровой модели может осуществляться в двух видах:

-известная книга. Сюжет книги становится игровым сюжетом смены. Соответственно, как и в книге, в сюжете есть главные герои, кульминация, развязка и т.д. Однозначно такой формат модели позволяет решать задачу знакомства с той или иной книгой. Наиболее популярные варианты: «Маленький принц», «Волшебник Изумрудного города», «Остров сокровищ»;

-написание книги. Очень редкий вариант игровой модели. Построен на том, что участники программы сами в течение смены пишут книгу. Каждый отряд пишет свою книгу или весь лагерь пишет одну общую книгу. Возможные варианты: «Книга Дружбы», «Книга Приключений». Процесс написания книги регламентируется определенными правилами (каждый день по одной главе, каждый участник вносит свою лепту и др.) и связан с преодолением участниками череды игровых препятствий (потеря буквы, перевернулись фразы, конкурс на лучшую обложку и др.). Кульминация смены – представление книги, возможно, её издание небольшим тиражом.

группа «С»

Игровая модель смены «Событие»

Это игровая модель смены, посвященной определенному событию. Событие может быть реальным, осуществляемым прямо здесь – на смене, или игровая модель может быть моделью какого-то важного события:

-событие в реальном времени. Например, смена лидеров детских общественных объединений «Фестиваль добрых дел» или «Форум горящих сердец, смена детских творческих коллективов «Карусель талантов»;

-модель важного события. Модель к-л события, которое произошло в прошлом (олимпиада в Древней Греции), могло бы быть в прошлом (слёт путешественников), происходит в настоящем (кинофестиваль), произойдет в будущем (фестиваль Галактики), является сказочно-фантастическим (съезд хороших книг).

группа «А»

Игровая модель смены «Академия»

Игровая модель, где ключевой идеей является освоение участниками новых и важных ЗУН. Подразделяется на два вида:

-реальное обучение – это, по сути, игровая модель профильной смены, где достаточно большое внимание уделяется учебной и познавательной деятельности оп тому или иному профилю, осуществляемой в интерактивных увлекательных формах. Название и содержание смены определяется профилем ведущей деятельности («Школа экологических десантников», «Институт исследователей родного края», «Школа будущих гроссмейстеров», «Тужурка»;

-обучение как модель. Игровая модель строится на основе модели деятельности к-л типа образовательных учреждений (как реальных, так и вымышленных): «Школа смелых мечтателей», «Город мастеров», «Академия Дружбы».

Необходимо отметить, что чистом виде тот или иной тип игровой модели встречается нечасто. В основном, это комбинированные варианты:

-«Город мастеров» (мир и академия): участники погрузились в игровую модель города мастеров (мир), живя по правилам города, получают возможность стать мастером в том или ином виде деятельности (академия).

-«Волшебник Изумрудного города»: мир (погружение в сказочный мир волшебной страны), путешествие (постоянно куда-то идут, преодолевают препятствия), книга (по сказке Волкова).

Игровая модель смены

Наименование компонента	Содержание компонента
Тип игровой модели	
Игровой сюжет	
Игровая цель (задачи)	
Глоссарий смены	
Игровые атрибуты, реквизиты	
Органы самоуправления	

Система стимулирования и мотивации	
Ключевые мероприятия и другие формы организации деятельности детей	
Методы и технологии образовательно-воспитательной деятельности	
что-то еще	

Scrum – доска (доска задач)
(на листах формата А3)

Сделать	Делается	Сделано

Таблица для проведения рефлексии в группах

<p>Я</p>	
<p>МЫ</p>	
<p>ДЕЛО</p>	