ИГРА – особая сфера человеческой активности, специфическая детская форма познания труда, общения, искусства и спорта.

ИГРА
Художественные игры
Познавательные игры
Творческие игры
Подвижные игры
Предметно-трудовые игры
Игры самоопределения и самоутверждения
Игры отношений
Профессионально-деловые игры

1 этап – « ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

- Обсуждение идеи организационного оформления содержательного проекта предполагаемой деятельности педагогической команды.
- Разработка идеи игровой деятельности педагогической командой и активом.

1 этап – « ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

- Выработка логики развития игровой деятельности по реализации выдвинутых идей:
  - определение позиций, ролей, функций участников – выделение структуры управления
  - разработка этапов игры (с учетом технологии непрерывного проектирования)
  - определение промежуточных и основных предполагаемых результатов этапов игры.

1 этап – « ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

- Разработка содержания игровой деятельности на каждом этапе развития игрового сюжета, связанного с позитивными и личностными изменениями участников:
  - формирование задачи этапа, исходя из предполагаемого результата;
  - выбор вида деятельности;
  - определение средств для осуществления деятельности (способы, методы, приемы);
  - определение средств отслеживания реального результата педагогической деятельности.

1 этап – « ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

- Определение способов создания игровой атмосферы, игрового пространства:
  - разработка необходимой символики, атрибутов игры;
  - описание легенд, традиций, обычаев, законов игры;
  - работа над внешним оформлением игры.

2 этап «ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ»

- Разработка механизма запуска игровой деятельности в различных группах детей.
- Определение предполагаемого результата запуска игровой деятельности участников на разных уровнях:
  - уровень отрядов;
  - уровень всего лагеря.

3 этап – «ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ»

Деятельность педагогов:

- Проведение диагностической работы по определению лидерского и творческого потенциала участников.
- Демонстрация результатов запуска игры:
  - представление отрядов;
  - принятие правил совместной жизнедеятельности участников игры.
- Отслеживание результатов запуска игры:
  - анализ проводимых мероприятий и активности участия в них детей и взрослых;
  - включенное наблюдение за изменениями, происходящими с участниками игровой деятельности;

3 этап – «ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ»

Деятельность участников игры:

- Знакомство с предлагаемой игровой деятельностью:
  - первичное знакомство с идеей игры (на сборах отрядов);
  - выбор роли в соответствии с сюжетом игры
  - подробное знакомство с сюжетом игры;

3 этап – «ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ»

Деятельность участников игры:

- Знакомство с предлагаемой игровой деятельностью:
  - первичное знакомство с идеей игры (на сборах отрядов);
  - выбор роли в соответствии с сюжетом игры
  - подробное знакомство с сюжетом игры;
- Демонстрация понимания и включения в игру:
  - определение позиций и перспектив деятельности участников (ближние, средние, дальние);
  - отношение к предлагаемым нормам и правилам деятельности (принятие законов);
  - творческое представление отрядов (уровень творческой и лидерской активности).

«Звездная экспедиция»

Схема соуправления

Совет сюжетно-ролевой игры

Корабельный гном-Хорева Н.А.

Начальник экспедиции-Лебедева И.А.

Капитан пиратской команды

Блохинп Люда Агаева Екатерина
Хоменко Полина Мызина Алена
Охотников Дени Постоев Тимур
Сафина Дина

СОВЕТ «ЗВЕЗДНОЙ ЭКСПЕДИЦИИ»
- **Пиратская команда**
- **Гардемарины-волонтеры**

СОВЕТ КАПИТАНОВ
- **Капитаны кораблей**
- **Радист**
- **Боцманы**
- **Капитан-наставник**

ШКОЛА МОРСКИХ НАУК
- **Начальник школы морских наук**
- **Мастера-наставники**

НАВИГАТСКИЙ СОВЕТ

Корабль «Унисон»

Корабль «Дельфин»

Корабль «Мечта»

Корабль «Эврика»

Совет «Звездной экспедиции»

Совет капитанов

Школа морских наук

Трюм

Костер «Дружбы»

Похищение

Праздник Нептуна

Спасатели

Алый парус