



отдых
путешествия
музеи
MOSGORTUR.RU



ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:
РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ У УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

- развить логические способности у участников программы;
- расширить кругозор участников программы;
- развить у участников программы внимание, восприятие, мышление, память.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Участники программы:

- разовьют логические способности;
- расширят кругозор;
- разовьют внимание, восприятие, мышление, память.



ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ

Игровая модель смены построена на сквозном интеллектуальном соревновании, где отрядам "лабораториям" необходимо в течение смены, на различных мероприятиях и событиях "зарабатывать" игровую валюту – "умники" для покупки вопросов – "квешн".

"Лаборатория" в день "покупки" вопроса имеет возможность ответить на него, занеся свой ответ в бланк и разместить бланк в специальной ячейке для ответа на игровом баннере "Битва умов".

На следующий день в рейтинге будут отмечаться правильные и неправильные ответы "лабораторий".

"Лаборатория", которая по итогу смены даст большее количество правильных ответов становится победителем.

ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ:

Карта интеллекта – игровой "документ" участника смены, в который ставятся штампы за интеллектуальные, физические, художественные и творческие достижения в течение смены, а также за участие в мастер-классах и кружках и проявление лидерских качеств в рамках смены.

Академик – педагог-организатор.

Профессор – вожатый в отряде.

Доцент – командир отряда.

Ученый – участник программы.

Лаборатория – отряд в детском лагере.

Умники – валюта игровой модели.

Квешн – ежедневный вопрос.

ГРУППОВОЙ РЕЙТИНГ

Групповой рейтинг (игровой баннер) – представляет собой колонки с пустыми графами, в который "лаборатории" могут "покупать" себе вопросы за заработанные "умники" и, в течение дня, отвечать на них. Когда лаборатория отвечает на купленный "КВЕШН", она записывает свой "ответ" в свой личный зачет.

Лаборатория, которая к концу смены имеет больше всего правильных ответов побеждает в лагерном состязании.

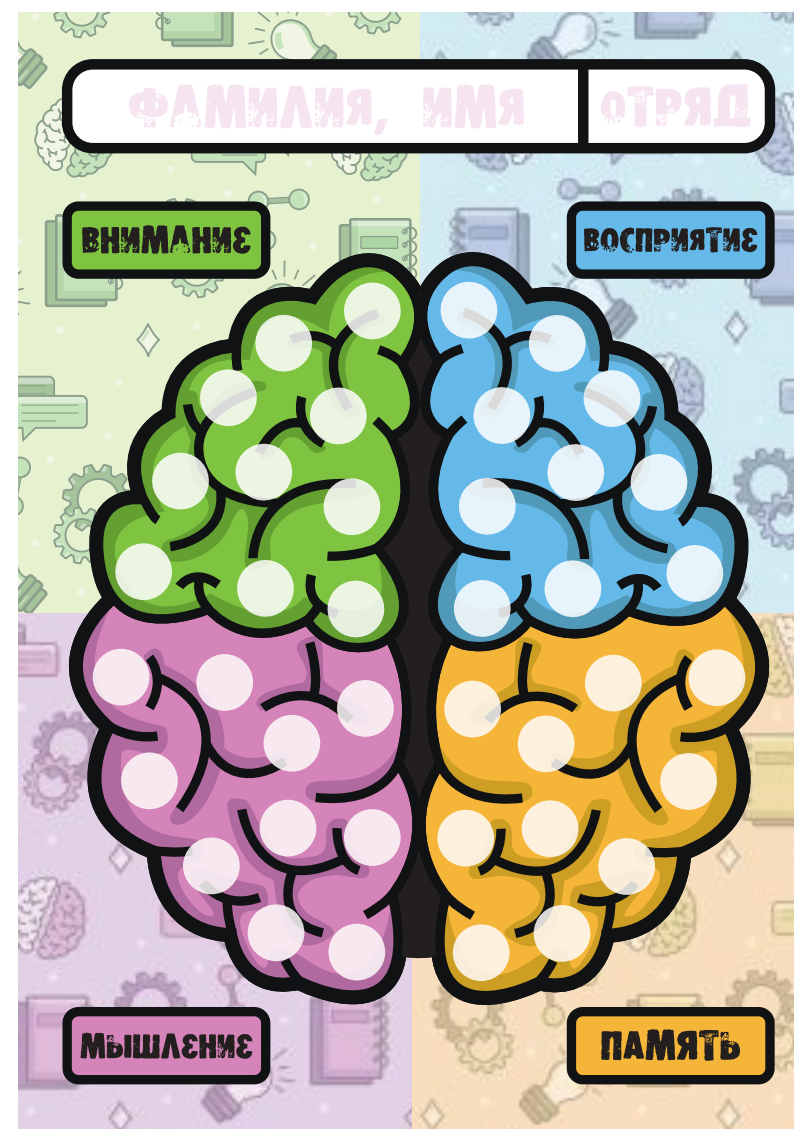


ЛИЧНЫЙ РОСТ

Важное место в жизни лагеря занимает система личного роста каждого участника смены и командного роста.

Каждый участник смены на отрядном деле "Законы лагеря и правила отряда" получает **"карту интеллекта"**, в которую необходимо ставить **штампы/наклейки 4-х типов (внимание, восприятие, мышление, память)**.

Эти штампы ставятся ребятам за активное участие в тех или иных событиях смены, которые разделены на 4 категории.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

- **Вводная стационарная игра "Запуск лабораторий".**
В рамках этого мероприятия ученые запустят свои "лаборатории" и проведут своего ученого к финишу первого эксперимента.
- **Детективная игра "Три закона робототехники".**
Во время этого мероприятия ученые перевоплотятся в детективов и раскроют преступление.
- **Игра "Интеллектуальная инвестиция".**
Это мероприятие не только раскроет интеллектуальный потенциал детей, но и научит инвестировать средства в собственные знания.
- **Серия мастер-классов "Бей головой".**
На мастер-классах дети узнают, как расширить свои познавательные и аналитические способности, и как развивать внимание, память, восприятие и мышление.

ОРГАНЫ САМОУПРАВЛЕНИЯ

Основу детского самоуправления составляет Педсовет (органы детского самоуправления в отряде), в который входят:

Доцент – командир отряда;

ученый по культуре и творчеству;

ученый по мультимедиа;

ученый по спорту и подвижным играм;

ученый дня.

Высшим органом детского самоуправления в лагере является **Научно-исследовательский институт (НИИ)** – сбор всех доцентов лагеря.



УЧЕНЫЙ
ПО КУЛЬТУРЕ
И ТВОРЧЕСТВУ



ДОЦЕНТ



УЧЕНЫЙ
ПО СПОРТУ
И ПОДВИЖНЫМ ИГРАМ



УЧЕНЫЙ ДНЯ



УЧЕНЫЙ
ПО МУЛЬТИМЕДИА