***Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждения***

***«Средняя общеобразовательная школа № 24 п. Бира»***

Утверждаю

Директор МБОУ СОШ №24

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.А. Сапова

Приказ № \_\_\_\_от"\_\_\_ "\_\_\_\_\_\_\_\_ 2017 г.

**Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей**

***«Остров чудес».***

**п.Бира 2017 г.**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

*...На острове этом всегда веселятся    
И нет здесь печали, и нет здесь обид,   
Ночами над островом звёзды кружатся,   
И море спокойно о чём-то шумит...*

*Алексей Демин*

**Теоретическое обоснование, актуальность и новизна**

Познание тайн природы происходит через развитие восприятия, воображения, эмоций и чувств ребенка. Ведь чтобы осознать что-то, человек должен это пережить. Не прочитать, не увидеть или услышать, а почувствовать, прожить, пройти через радость, восторг, удивление. Мы забываем цифры, факты, но сильные эмоции не забываются никогда. Поэтому теоретические вопросы в нашей программе сочетаются с практической работой: наблюдением, большой исследовательской работой, где мы каждый день будем создавать свой экологическо-чистый остров. Программа позволяет не только учить детей задавать вопросы, но и самим стараться находить на них ответы – всматриваться в окружающий мир, думать и анализировать, делать свои, пусть маленькие, но открытия.

Занятия проводятся в форме практических работ, игр и экскурсий в окрестностях школы и посёлка, коммуникативных тренингов и тренингов по развитию творческих и исследовательских способностей.

В наши дни, когда противоречия и проблемы детей и взрослых, казалось бы, не имеют разрешения, когда все испытанные и неоднократно проверенные педагогические средства не столь эффективны, как раньше, ученые, педагоги,родители, всё чаще вспоминают об игре.

В современной системе воспитательной работы, которую можно рассматривать как систему социального становления личности, всё большее место отводится активным приёмам и средствам воспитания. Известные педагоги прошлого и не столь отдалённого настоящего Ушинский, Шатский, Корчак, Сухомлинский, Иванов, Шмаков и Газман относились к феномену игры как к уникальному явлению детства.

Игра – это имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребёнку самоутвердиться, само реализоваться. Фактически, становясь участником лагерной смены, построенной в форме сюжетно – ролевой игры, ребенок пробует себя в различных социальных ролях. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

Являясь активным участником игры в лагере, ребенок, как правило, после окончания смены начинает использовать приобретенные игровые знания в школе, классе, компании друзей с целью организации досуга. Новая роль организатора игр также способствует личностному развитию. Он часто становится лидером детского объединения или ученического коллектива. Полученные знания разнообразных игр и опыт организаторской деятельности позволят ему стать хорошим помощником педагога в реализации программ воспитания и закрепить на практике полученные знания, умения и навыки. Таким образом, игра, её положительное влияние на развитие и становление личности ребенка, расширяет свое поле деятельности и выходит за границы лагеря.

Множественность функций игры определяется её содержанием. Наиболее значимы для ребенка следующие функции: формирование нравственных оценок, социального закаливания, проектирования собственной деятельности, познавательная, развивающая и другие.

В зависимости от того, какой игре отдается предпочтение, каково содержание игры, какую роль в ней играет взрослый, какую позицию по отношению к игре занимает ребенок, игра может оказать существенное влияние на развитие тех или иных качеств личности.

Именно поэтому в каждый этап программы “Остров чудес” включены разнообразные типы игр, с целью развития тех или иных качеств, знаний умений, навыков и способностей ребёнка, а также всестороннего развития его личности. Таким образом, ребенок сможет проявить себя в различных видах деятельности и стать активным участником общественной жизни в лагере и дома.

Для реализации проекта программы “Остров чудес”в МБОУ СОШ № 24” есть все условия для того, чтобы сюжетно – ролевая игра смены понравилась и детям, и всему педагогическому коллективу.

***Цель программы:***

***-***Создание условий для развития творческого потенциала и активной жизненной позиции детей.

-Развитие исследовательских способностей детей в период летнего отдыха.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие ***задачи:***

* на практике показать взаимосвязь и взаимозависимость составных частей экосистем;
* способствовать развитию у детей исследовательских способностей с помощью экспериментов, наблюдений;
* развивать коммуникативные и творческие способности учащихся.
* развитие лидерских и организаторских способностей через коллективно-творческие дела смены;
* формирование базы знаний всевозможных игр для использования их в воспитательном процессе;
* сплочение временного детского коллектива, поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи;
* расширение кругозора ребенка через игровой сюжет с учетом возрастных особенностей и интеллектуального уровня;
* формирование мотивации к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни.

***Этапы реализации программы***

Вся игра делится на три этапа:

1. Организационный “Искатели приключений”.
2. Основной “По дороге путешествий”.
3. Итоговый “Открытие тайны Острова”.

В организационном этапе **“Искатели приключений”** основная роль отводится знакомству, выявлению и постановке целей индивидуально-личностного и коллективного развития, сплочению отрядов, формированию законов и условий совместной работы, подготовке к совместной деятельности по программе. Этап проходит в течение 4 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры. В этот период принимаются законы совместной деятельности, происходит знакомство с идеей игры.

Основной этап **“По дороге путешествий”** занимает большую часть времени, 10 дней. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально – личностные и коллективные цели развития. Основным механизмом реализации лагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня. С целью достижения максимального результата в течение всего основного этапа коллективы участников программы живут внутренней жизнью: проводят отрядные и межотрядные коллективно – творческие дела (КТД), отрядные сборы.

В итоговый этап **“Открытие тайны Острова”** изучаются результаты прохождения программы участниками. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа всех отрядов. Продолжительность этапа 4 дня. Основным событием итогового периода становится мероприятие, посвященное открытию истинной тайны Тотемов, которую всё это время знали лишь Хранители.

***Легенда Острова чудес.***

Давным-давно на земле жил всемогущий Волшебник. Люди его уважали и шли к нему за помощью. А помогал он тем, что наделял людей добротой, любовью, дружбой и другими ценностями. Но один человек сказал: “Мы можем сами справиться со своими трудностями”. И тогда Волшебник пошел по миру искать тех людей, которым он был бы нужен. Он долго ходил по свету, но не нашел таких людей. И принял решение уйти далеко от людских глаз. Нашел он место по-настоящему волшебное. Это место было красивым Островом. Здесь он чувствовал себя счастливым. Тишину нарушали голоса птиц и зверей. Волшебник прожил счастливую жизнь и сохранил все ценности Острова. Всю свою волшебную силу и знания он вложил в Тотемы, которые спрятал на Острове. А достанутся они только тем, кто поверит, что эти ценности действительно им нужны.

Остров, на котором прожил Волшебник много лет, был назван “Островом чудес”.

***Логика построения смены***

Смена будет проходить в форме сюжетно ролевой игры “Остров чудес”. Сюжетно-ролевая игра как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребенка. В течение всей игры участники и организаторы программы живут согласно уже сложившимся законам и традициям лагеря и действуют согласно своим ролям.

Отряд – это 3 племя. Главной целью всех племён, является получение Тотема, который выдаётся за определённые качества, проявленные в ходе испытаний и приключений. В конце каждого дня племя получившее Тотем от Большого Совета будут озеленять, заселять остров. В состав Большого Совета входят представители племен, Хранители и Вдохновители.

Номинации, по которым оцениваются племена:

* творческий поиск и талант;
* нестандартное решение проблем;
* дружные и сплоченные отношения в отряде;
* активная позиция в игре;
* ответственные действия и поступки и др.

Главная цель Хранителей – проверить и испытать участников для передачи ценных сокровищ достойным. Именно поэтому Хранители каждый день пробуют силы участников в различных ситуациях на “Острове чудес”.

Пользуясь картой “Острова чудес”, которую участники племен соберут во второй день смены, они начнут бороться за “выживание” на острове, попытаются найти разумные выходы из “интеллектуального лабиринта”, будут жить яркой и незабываемой жизнью в “Парке развлечений». Вместе с героями русских народных сказок проведут незабываемый день в “Пещере сказок”, постигнут чарующие силы красоты в “Салоне Афродиты”, потренируют здоровое тело для здорового духа в “Долине [**спорта**](http://festival.1september.ru/articles/614973/)” и т.д. Когда все преграды будут позади, участники соберутся всей дружной командой в “Долине успеха” для “открытия тайны” и посвящение в “Последние герои”. Только самые достойные смогут стать “Последними героями”. Большой Совет подводит итог игры и проводит награждение активных участников. После подведения итогов все Тотемы (на них написаны буквы), заработанные племенами, выкладываются в ряды, и получается надпись: “Самые дружные ребята”. Открывается главная тайна Тотемов, которая хранится не во внешнем облике Тотема, а в его внутреннем содержании. Для всех участников игры навсегда главным сокровищем остаются: дружба, воспоминания, успехи, понимание, поддержка, искренность, активность, творчество, лидерство и доброта. В ходе игры ребята получат навыки коллективно – творческой деятельности.

Также в рамках программы в течение всей смены будут проводиться занятия в творческих мастерских и на площадках. Участники программы выбирают занятия исходя из своих интересов и потребностей.

***Педагогические принципы программы***

1. *“Дойти до каждого”* - это основной принцип работы лагеря. В отряде 30 человек, что является почти оптимальным для организации работы в творческих мастерских и внутри отрядной жизни.
2. *“Работа на творческий процесс и конкретный результат”*- это принцип, по которому из пассивных поглотителей информации вырастают творцы, созидатели. Работа мастерских и площадок завершается выставками, итоговыми показами. Руководители должны чётко представлять, над чем и ради чего они работают.
3. *“Уважай личность ребенка”* - создаётся атмосфера бережного отношения к личности ребенка.
4. *“У каждого своё дело, а вместе мы команда”*.Каждый в лагере занят своим делом, у каждого своя ответственность, но общий результат.
5. *“Принцип открытых дверей”.*Все службы лагеря (творческие мастерские, площадки) доступны каждому ребенку смены.

***Ожидаемые результаты***

Предполагается, что у участников будут динамично развиваться творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки.

Использование предложенных форм работы послужит созданию условий для реализации способностей и задатков детей, что окажет существенное влияние на формирование интереса к различным видам социального творчества, к созидательной деятельности.

По окончании смены у ребенка:

* будет реализована мотивация к собственному развитию, участию в собственной деятельности, к проявлению социальной инициативы;
* будет развита индивидуальная, личная культура, он приобщится к здоровому образу жизни;
* будут развиты коммуникативные, познавательные, творческие способности, умение работать в коллективе;
* будет создана мотивация на активную жизненную позицию в формировании здорового образа жизни и получении конкретного результата от своей деятельности.

Также произойдет улучшение качества творческих работ, за счет увеличения количества детей, принимающих участие в творческих конкурсах; увеличится количество детей, принимающих участие в физкультурно-оздоровительных и спортивных мероприятиях; у детей сформируются умения и навыки, приобретенные в творческих мастерских, площадках которые будут способствовать личностному развитию и росту ребенка.

***Педагогические технологии, формы и методы работы по программе.***

Ведущая технология программы – игровая. Сопутствующими технологиями являются: коммуникативная, групповая, ТАД (творчество, активность, действие) и др. эти технологии обеспечат достижение поставленных организационных и методических целей.

Игровая технология раскроет творческий потенциал ребенка, разовьёт интеллектуальные, творческие и физические способности, сформирует навыки позитивного общения со сверстниками, привлечёт ребят к сознательному выбору активного и здорового образа жизни.

Активные методы работы различаются между собой как по своим целям и задачам, так и по степени их “приближенности” к личности. Наиболее глубоко проникающим в личностно – значимые сферы деятельности участников групповой работы является социально – психологический тренинг. Именно эта форма позволяет в реальных жизненных ситуациях, формировать недостающие навыки и умения.

*Совещание*– это метод коллективной выработки решений или передачи

информации, основанных на данных, полученных, непосредственно от участников групповой работы. Цель совещания: взаимная ориентация участников, обмен мнениями, координация планов, намерений, мотивов, жизненного и профессионального опыт.

*Мозговой штурм –*групповое генерирование большого количества идей за относительно короткий отрезок времени. В его основе лежит принцип

ассоциативного мышления и взаимного стимулирования. Этот метод ослабляет стереотипы и шаблоны привычного группового мышления, и при этом никто не отмалчивается и “ценные мысли не сохнут на корню”. Проводится он при остром дефиците творческих решений и новых идей.

Достоинства этого метода:

* снижается критичность и закрытость мышления, что способствует развитию творчества, оригинальности, формирует позитивную установку человека по отношению к собственным способностям;
* участникам предоставляется возможность проявить сочувствие, одобрение и поддержку друг другу;
* эффективно преодолеваются внутренние логические и психологические барьеры, снимаются предубеждения, осознаются стереотипы.

*Ситуативно-ролевые и деловые игры* – позволяют моделировать, обсуждать и реально проигрывать по ролям различные ситуации из области профессиональной деятельности, включая процессы межличностного и группового общения.

Также в деятельности будут использоваться следующие *формы* и *методы*работы по программе:

* тематические программы;
* познавательные игры и викторины;
* спортивные игры и соревнования;
* психологические игры;
* игровые тестирования, опросы, анкетирование;
* занятия в мастерских и на площадках;
* концерты, акции;
* игровые программы.

***Виды деятельности***

В течение смены детям предлагается череда различных типов деятельности, отражающих логику смены, основанных на принципах игрового моделирования программы:

1. *коммуникативно-игровая деятельность.*Деятельность ребенка направлена на самостоятельное формирование и решение набора коммуникативных задач, необходимых для достижения игровой цели в рамках выбранной роли.
2. *прикладная творческая деятельность.* Осуществляется в творческих мастерских и на площадках по интересам.
3. *аналитическая деятельность.*Анализ игровых ситуаций, обсуждение, сопоставление с современным обществом и человеком, поиск причин и следствий, открытых детьми явлений осуществляется на Советах, спец мероприятиях (ток-шоу, ролевые игры, игры по станциям и др.).

***Педагогическая диагностика и способы корректировки программы***

Диагностика осуществляется в несколько этапов:

1. на начальном этапе будет происходить сбор данных о направленности интересов ребенка, мотивации деятельности и уровень готовности к ней (тесты, анкеты, игры );
2. промежуточная диагностика позволяет корректировать процесс реализации программы и определить искомый результат с помощью аналогии и ассоциаций:-“Мой портрет”, “Мой отряд”, “Я вчера, сегодня, завтра”.
3. итоговая диагностика помогает оценить результаты реализации программы (опрос, тестирование, анкеты) .

Диагностика необходима на протяжении всей смены: на “огоньках”, после коллективных дел, перед проведением какого - либо экспериментального мероприятия, по окончании лагерной смены.

***Организационно-методическое и материально- техническое обеспечение.***

Для успешной реализации программы необходимо следующее обеспечение:

* музыкальный центр;
* фотоаппарат;
* музыкальное и световое оборудование;
* микрофоны;
* экран
* ;проектор
* спортивно-игровой инвентарь;
* канцелярские товары;
* призовой фонд ( сувенирная продукция, грамоты, дипломы);
* методическая литература (журналы, книги, брошюры со сценариями и разработками игровых программ, конкурсов, викторин, праздников и т.д. );
* автотранспорт.

***Законы жизни племен “Острова чудес”.***

*1.Закон правды:* запомни, правда нужна не только тебе, но и окружающим тебя людям! Будь правдив!

*2.Закон чести:*вспоминай о своей физической силе только наедине с собой

Помни о своей духовной силе, долге, благородстве, достоинстве.

*3.Закон заботы:*прежде чем требовать внимания к себе, прояви его к окружающим. Помни об их интересах, нуждах, потребностях.

*4.Закон добра:* будь добр к ближнему и добро вернется к тебе.

*5.Закон милосердия:* тебе хорошо, но посмотри вокруг, рядом могут быть люди, у которых слезы на глазах, помоги им. Не забывай о них.

*6.Закон свободы:* можно всё, что безопасно для тебя и других людей. Можно всё, что не мешает окружающим.

*7.Закон сюрпризов:*если хочешь чудес, сотвори чудеса для других.

***Понятийный словарь Острова чудес***

* “Остров чудес” - ДОЛ “Лесная республика”.
* Племя – отряд в детском оздоровительном лагере.
* Правитель “Таинственного острова” - директор ДОЛ.
* Вдохновитель – заместитель директора ДОЛ.
* Хранители тайн – вожатые отрядов.
* Творческие мастерские и площадки – кружковая деятельность.
* Долина встреч – место проведения массовых мероприятий и встречи всех племен.
* Долина силы и здоровья – спортивная площадка.
* Трапезная – столовая.
* Источник красоты – умывальник.
* Лекарь – мед. Работник.
* Большой совет – планерка вожатых.
* Совет племени –подведение итогов в конце.

*Примечание : терминология дорабатывается в лагере вместе с детьми во время работы смены.*

***ПЛАН СМЕНЫ “Острова чудес”***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***День смены*** | ***Мероприятие*** | ***Виды деятельности*** |
| **День первый**  ***“Давайте познакомимся”***  **02.06.17** | 1. Знакомство 2. Экология – это…   3.Легенда о острове чудес.  4.Конкурс рисунков на асфальте: «Здравствуй, лето!»  5.Рефлексия – что нового узнали? Чему удивились? | Игры: “Снежный ком”,  “Мяч – имя”, “Интервью по парам”, “Распутай узел”  Рассказ педагога об условиях работы площадки, мини-тест “Экология – это…”  Знакомство с методами изучения природы, практическая работа “Создание острова”  Подведение итогов работы за день |
| **День второй**  ***“Растение – это что или кто?”***  **03.06.17** | 1. Приветствие 2. Тренинг “Путь в неизведанное” 3. Живой организм –растение 4. Эксперимент 5. Игра – триллер “От заката до рассвета” 6. Рефлексия | Игры “Комплимент”, “Носы”, “Разведчик”, “Монстр”  Занятие 2. “Как определить цель и задачи исследования”  Экскурсия на пришкольный участок,  беседа об особенностях строения растения и его клеток  Изучение клеток растений под [**микроскопом**](http://festival.1september.ru/articles/515012/)  Загадки и вопросы о растениях  Подведение итогов работы за день. Заселение острова |
| **День третий**  **Всемирный день окружающей среды.**  ***“Как живешь, растение?”***  **05.06.17** | 1. Приветствие. 2. Акция : «Чистота вокруг нас» 3. Как живешь, растение? 4. Эксперимент 5. Подготовка к открытию смены. 6. Игра “Слепая прогулка” 7. Рефлексия. Передача тотема. | Игры “Подарок”, “Рисунок на спине”, “Описание с закрытыми глазами”  Занятие 3. “Главное умение исследователя”  Беседа, работа с аппликациями  Определение пород деревьев и кустарников по коре, листьям (с завязанными глазами)  Подведение итогов работы. Оформление таинственного острова. |
| **День четвертый**  ***Открытие летней оздоровительной площадки: «А вот и мы…»***  **6.06.17** | 1.Линейка.  2Концерт “Дебюты солнечного лета”.   1. Танцевально-развлекательная программа “Кто во что горазд”. | Конкурс на лучший танец.  Подведение итогов работы. Оформление острова. |
| **День пятый**  ***“Кто-кто в этом озере живет?”***  **7.06.17** | 1. Приветствие 2. Экскурсия на водоем 3. Практикум 4. Турнир смекалистых 5. Изготовление панно из пластилина: **“Кто-кто в этом озере живет?”** 6. Рефлексия. 7. Вручение тотема | “Улыбка”, “Мяч по кругу”, “Связующая нить”  Занятие 5. Зачем исследователю смелость”  Сбор материалов для практического занятия  Работа с определителями, составление цепей питания обитателей водоема.  Загадки, вопросы об обитателях водоема, условиях жизни в нем.  Подведение итогов работы |
| **День шестой**  ***День океанов***  **8.06.17** | 1. Приветствие 2. Видеофильм: «Чудеса света. Океаны». 3. Викторина: «Кто живёт в океане». 4. Творческая мастерская «Жители океана». 5. Рефлексия. 6. Передача тотема. | Просмотр ролика.  Вопросы и загадки о животных, аппликация на тему: «Жители океана»  Подведение итогов работы |
| **День седьмой**  ***Международный день друзей***  **9.06.17** | 1. Приветствие. 2. Товарищеская встреча: «Весёлые старты». 3. Рефлексия. 4. Передача тотема | “  Соревнование между племенами.  Подведение итогов. |
| **День восьмой**  ***День России.***  **10.06.17** | 1. Приветствие. 2. Конкурс песен о России: «Пою тебе, моя Россия» | Подведение итогов работы. Оформление острова чудес. |
| **День девятый**  ***“Все вместе мы – сила!”***  **13.06.17** | 1. Приветствие 2. Игра – тестирование 3. Экскурсия по экологической тропе 4. Игра “Зов тайги” 5. Рефлексия | “Рассказ по одному слову”  Игра “Кораблекрушение”  Выход в школьный парк  Конкурсные задания  Подведение итогов работы. Озеленение острова |
| **День десятый**  ***“Перекрёсток стилей”***  **14.06.17** | 1. Приветствие    Экзотическое шоу с нательной живописью и фантастическими причёсками “Боди-арт”.  3.Танцевальный марафон. | “Улыбка”, “Необычный рассказ”  Конкурс на лучшую прическу.  Подведение итогов работы. Заселение острова |
| **День одиннадцатый *“Про птиц и не только…”***  **15.06.17** | 1. Приветствие 2. Тренинг “Путь в неизведанное” 3. Конкурс “Чье гнездо и чья нора?” 4. Конкурс стихов, сказок, рассказов, рисунков, посвященным природе 5. Игра “Звериная угадайка” 6. Рефлексия | Игры “Солнечный луч”, “Цветок всей группой”  Занятие 6. “Как сделать выводы”  По рисункам , макетам определить места обитания птиц.  Вопросы и загадки о птицах, рисование на тему “Где живут птицы и звери”  Подведение итогов работы |
| **День двенадцатый *“Мир, который жужжит, пищит, стрекочет”***  **16.06.17** | 1. Приветствие 2. Энтомологическая разведка 3. Мини-лекция по энтомологии 4. Конкурс рисунков, поделок: создаем панно «Насекомое с другой планеты». 5. Рефлексия | “Звук моего голоса”, “Острый глаз”  Выход в школьный парк - сбор материала для занятия  Игра “Чьи ножки, крылышки, голова?”  Создание рисунков, поделок, из различных материалов,  Подведение итогов работы |
| **День тринадцатый**  ***День борьбы с засухой***  **17.06.17** | 1.Приветствие.  2. «Путешествие в город Экограф»  Игра “ Игра “Зов тайги”   1. Создание эмблемы «Борьба с засухой» | Конкурс на лучшую эмблему (соревнование между племенами)  Подведение итогов работы. Оформление острова. |
| **День четырнадцатый**  ***“Охотники за удачей”***  **19.06.17** | 1. Приветствие 2. Сюжетно-ролевая игра-путешествие “Тайна пиратского клада 3. Рефлексия | С помощью карты племена ищут клад.  Подведение итогов работы |
| **День пятнадцатый *“Салон Афродиты”.***  **20.06.17** | 1.Приветствие  2. Шоу – конкурс “Мисс и мистер”.  3.Рефлексия | Конкурс на лучшую пару  Подведение итогов работы |
| **День шестнадцатый**  ***“Пещера сказок”.***  **21.06.17** | 1.Подготовка к закрытию смены.  2. Игра-путешествие “Путешествие в сказку”.  3. Конкурс: «Сказочный герой». | Викторина на знание сказок. Конкурс на лучший сказочный костюм из при родного материала.  Подведение итогов работы. Озеленение острова. |
| **День семнадцатый**  ***День памяти и скорби***  **22.06.17** | 1.Приветствие.  2.Возложение цветов к обелиску.  2.Конкурс рисунков: «Подвигу жить в веках» | Шествие к памятнику.  Представление групповой исследовательской работы: макет заселенного экологически чистого «Острова чудес».  Подведение итогов работы. |
| **День восемнадцатый**  ***“До новых встреч****”*  **23.06.17** | *.* Закрытие смены.  Концерт “Ритмы лета”.  Прощание со сменой | До скорой встречи! |

***Список литературы***

* Аникеева Н.П. “Воспитание игрой”.- Новосибирск, 1994.
* Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. “Что делать с детьми в загородном лагере”. – М., 1994.
* Возжаев С.Н., Возжаева Е.И. “Слагаемые успеха лагерной смены.”-М., 2002.
* Играем с пользой: организатором развивающего досуга Авт.- сост.: Данилков А.А., Литвиченко Е.М.- Новосибирск.