

Утверждаю
Директор ЦВР «Эдулет»
_____ М.Альжапарова

Программа лагеря дневного пребывания «Edutainment»

Игровое обучение — форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. В настоящее время часто называется эдьютэйнментом (англ. edutainment), которым означают всевозможные формы образования без принуждения, образовательные развлечения (включая образование посредством увеселения).

Edutainment (иногда также германизируется «Развлекающее обучение») – это слово «чемодан», которое происходит из английских слов образование и развлечение. Широкая важность данной методики включает в себя все формы и предложения в культурной и досуге, которые сочетают в себе развлечения и образование. Более пристальная важность относится к концепциям электронной передачи знаний, в которых контент передается игривым и интересным образом. Сочетая образование и развлечения, мотивация обучения должно быть увеличено, а обучение должно быть более эффективным и успешным. Инициативность, эмоциональная окрашенность игры определяют высокую степень открытости участников. Они добровольно приоткрываются, отбрасывают в игре психологическую защиту. Теряя настороженность, они становятся «самими собой».

Коммуникативные навыки. Это умение договариваться с другими людьми, работать в команде, аргументировать свою позицию. Сюда же относятся лидерские качества и эмоциональный интеллект — способность понимать чужие чувства и контролировать свои.

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что:

- Связано с хорошо известной, привычной и любимой формой деятельности для человека любого возраста.
- Одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в учебную деятельность за счёт самой игровой ситуации, вызывающей у них высокое эмоциональное и физическое напряжение (в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры).
- По отношению к познавательной деятельности, оно требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремлённость.
- Позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.

- Преимущественно в коллективных, групповых формах деятельности, в основе которых часто лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только другой человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).
- Отличается наличием чёткой конкретики в поставленной ситуационной цели, стимулируемой ею творческой деятельности исполнителей и эмоционально-делового педагогического результата.

Программа разработана с учётом возрастных особенностей детей среднего звена.

Программа «Edutainment» предлагает комплекс квестов, которые включает всех детей в различные виды деятельности, направленной на творческое развитие детей, креативное мышление, погружение в английский язык.

Цель – создание условий для раскрытия и развития языковых способностей обучающихся средствами иноязычной культуры в искусственно созданной языковой среде применяя игровые технологии обучения.

Задачи :

- свободная развивающаяся деятельность (организуемая «ведущим»), осуществляется учениками по желанию, с удовольствием от самого процесса деятельности, а не за приз-поощрение или положительную оценку;
- творческая, импровизационная инициативность;
- эмоционально напряжённая, приподнято-состязательная, конкурентная деятельность в рамках незыблемой дружественности;
- имитационная направленность, моделирующая профессиональные или общественные условия-ситуации-контексты жизни человека;

На протяжении всей лагерной смены участники будут знакомиться ближе с понятием Edutainment. Учащиеся будут задействованы в квестах по развитию основных навыков: коммуникативных, навыков самоорганизации, креативных, умения работать с информацией и развития стрессоустойчивости.

Дети совместно с вожатыми ежедневно прокачивают свои навыки через игры, за что ежедневно получают новые знания.

В конце каждого дня ребята отмечают свои достижения и проводят аналитические огоньки, на которых ребята высказывают свои эмоции и чувства от пережитого дня. Педагогический коллектив учитывает эти итоги в своей работе.

Продолжительность смены – 5 дней. С ЦВР «Эулет»: вожатые школы вожатского мастерства «Арман достар», педагоги ЦВР «Эулет».

Возраст детей от 10 до 14 лет.

Программа смены

Время	Наименование мероприятия	Ответственный
1 день		
10.00-10.10	Сбор детей в ЦВР «Эулет»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.10-10.20	Информационный сбор (зарядка, линейка)	Вожатые ШВМ «Арман достар»
10.20-10.30	Игры на знакомство	Вожатые ШВМ «Арман достар»
10.30-11.00	Игра «Crocodile»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.00-11.30	Игра «Duck, Duck, Goose»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.30-12.00	Игра «Change your places»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.00-12.30	Игра «Mafia»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.30-12.50	Рефлексия	Вожатые ШВМ «Арман достар»
12.50-13.00	Уход детей домой	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
2 день		
10.00-10.10	Сбор детей в ЦВР «Эулет»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.10-10.25	Зарядка	Вожатые ШВМ «Арман достар»
10.25-10.30	Информационный сбор (линейка)	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.30-11.00	Тренинги на сплочение	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.00-11.40	Квест «Summer Camp Quest»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.40-12.00	Игра «Gather into a Ball»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.00-12.30	Выборы президента лагеря (голосование)	Вожатые ШВМ «Арман достар»

12.30-12.50	Рефлексия	Вожатые ШВМ «Арман достар»
12.50-13.00	Уход детей домой	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
3 день		
10.00-10.10	Сбор детей в ЦВР «Әулет»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.10-10.25	Зарядка	Вожатые ШВМ «Арман достар»
10.25-10.30	Информационный сбор (линейка)	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.30-12.00	«Movie Time»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.00-12.30	«Speaking Time»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.30-12.50	Рефлексия	Вожатые ШВМ «Арман достар»
12.50-13.00	Уход детей домой	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
4 день		
10.00-10.10	Сбор детей в ЦВР «Әулет»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.10-10.25	Зарядка	Вожатые ШВМ «Арман достар»
10.25-10.30	Информационный сбор (линейка)	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.30-11.00	Игра «Tic-tac-toe»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.00-11.40	Квест «Beach Day Quest»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.40-12.00	Игра «Basketball»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.00-12.30	Игра «Who am I?»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.30-12.50	Рефлексия	Вожатые ШВМ «Арман достар»
12.50-13.00	Уход детей домой	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»

5 день		
10.00-10.10	Сбор детей в ЦВР «Әулет»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.10-10.25	Зарядка	Вожатые ШВМ «Арман достар»
10.25-10.30	Информационный сбор (линейка)	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
10.30-11.00	Игра «Gold Key»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.00-11.30	Игра «Wardrobe»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
11.30-12.00	Игра «Puzzles»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.00-12.30	Игра «Mafia»	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»
12.30-12.50	Рефлексия	Вожатые ШВМ «Арман достар»
12.50-13.00	Уход детей домой	Жунуспекова К.У., вожатые ШВМ «Арман достар»