**Аннотация**

***Краевой профильной смены «Цивилизация»***

В основе сюжета программы заложена ролевая игра. Участники смены являются «жителями Великого содружества», объединяющего шесть мировых цивилизаций (Египет, Двуречье, Индия, Китай, Греция, Рось). Цель игры: «построить» свою цивилизацию, изначально обозначенную обуславливающими факторами: географической, природной средой обитания, системой ведения хозяйства, социальной организацией, духовно-нравственными ценностями. «Строительство» имеет определенные этапы: возникновение, рост, расцвет. Так же в течение игры ведется ежедневное «строительство моста» в международный центр - столицу Великого Содружества. Выходом из игры является анализ игровой деятельности воспитанников и проведение параллели игровых ролей со значимыми современными социальными ролями. Финал «строительства» имеет один из вариантов:

1. Построенная цивилизация (при выполнении всех заданий, данных изначально).
2. Недостроенная цивилизация (соответственно).
3. Легендарная цивилизация (при выполнении всех заданий впереди других по своему прогрессу).

По итогу «строительства» всеми государствами составляется «послание из древности» жителям нынешней цивилизации.

**Направленность программы:** социально-педагогическая.

**Целевая аудитория:** Программа рассчитана на подростков в возрасте от 10 до 13 лет. Это дети, уже умеющие мыслить и жить в масштабах времени и культуры.

 **Цель: Цель программы:** создание условий для социализации и приобретения опыта межкультурных отношений в условиях развития современной цивилизации посредством сюжетно-ролевой игры.

**Задачи программы:**

1. Познакомить подростков с основами государственной структуры, политико-экономической жизни современного Российского государства через призму культур мировых цивилизаций посредством ролевой игры.
2. Способствовать формированию активной гражданской позиции.
3. Формировать уважительное отношение к культуре других народов.
4. Развивать коммуникативные способности и навыки построения межличностных отношений в различных условиях и ситуациях.
5. Способствовать развитию творческого потенциала подростков через работу творческих мастерских и другие направления образовательного процесса.

**Предполагаемые результаты и диагностика**

В течение реализации программы будут созданы условия культурной среды развития воспитанников и оказана помощь в гражданском самоопределении посредством реализации ролевой игры, вариативных и инвариантных программ образовательного блока, отрядных программ, культурно-досуговых мероприятий смены и мероприятий спортивно- оздоровительного направления. В соответствии с целью и задачами программы прогнозируются следующие результаты:

1. *личностные изменения воспитанников:*
* приобретение знаний по следующим направлениям молодежной политики Хабаровского края: поддержка детских и молодежных объединений, поддержка талантливой молодежи, патриотическое воспитание молодежи, молодежь будущего, популяризация здорового образа жизни;
	+ повышение образовательного уровня на основе полученных знаний по направлениям: «История древних цивилизаций», «Мировое искусство», «Деловые игры», «Ты - предприниматель», «Тайны вселенной»;
	+ приобретение социального опыта на основе деловой ролевой игры;
	+ приобретение знаний, умений и навыков на локациях сюжетно- ролевой игры Аэропорт «Звездный», а так же рост творческого потенциала на основе активного включения в творческую деятельность смены;
	+ динамика в развитии лидерских качеств на основе ролевой игры и системы соуправления в смене;
	+ повышение активности в различных видах деятельности посредством реализации педагогических программ (отрядные дела,

«огоньки»), реализации задач ролевой игры, позитивного психологического климата в коллективе;

* + приобретение навыков активной коммуникации, практики построения межличностных отношений;
	+ повышение общего культурного уровня обучающихся.
1. *развитие коллектива:*

В течение смены воспитателями педагогического отряда и организаторами программы будут реализованы следующие педагогические задачи:

* + создание условий для формирования интеллектуального, культурного, здорового и социально-активного потенциала подростков;
	+ на основании организации общей деятельности, внутреннее сплочение в коллективе и создание команды;
	+ организация системы соуправления в отряде и центральной системы соуправления;
	+ активное вовлечение школьников в отрядные дела и сюжетно- ролевую игру в отряде;
	+ укрепление здоровья, формирование общей культуры и здорового образа жизни подростков в условиях коллектива.

Также для развития коммуникативных способностей межличностных отношений воспитанников в течение смены организаторами, педагогами, консультантами программы будут созданы следующие игровые ситуации:

* + проведение «предвыборной кампании» и «выборов» на игровые должности;
	+ установление «международных отношений в Великом Содружестве»;
	+ «международный обмен» игровыми ресурсами для «строительства цивилизации»;
	+ работа игровых ведомств (экономического, судебного, культурно- спортивного, народного, ведомства международных отношений) для развития своей цивилизации и Великого Содружества;
	+ работа «Ведомственных советов» внутри цивилизаций (в составе: главы ведомств, правитель, общественная палата, консультант, вожатый) и работа совета Великого Содружества (лидеры отрядов, консультанты, руководители смены);
	+ работа «экстренного совета» при создании «экстренных» игровых ситуаций (экономические кризисы, работа арбитражного суда);
	+ «переговоры правителей» цивилизаций, работа «ведомства международных отношений» (послы, разведчики);
	+ организация «международной почты» и «туристических поездок»;
	+ смена власти в Великом содружестве, переговоры с захватчиками, принятие решений в экстремальных условиях.
1. *реализация социально-значимой деятельности:*

Подростки на смене познакомятся с особенностями культур мировых цивилизаций и их влиянием на современные государственные структуры, приобретут знания основ делопроизводства, политико-экономической жизни современного государства.

Участники программы получат социальный опыт в исполнении должностных обязанностей, оформлении и обороте документов, установлении деловых отношений, составлении экономического планирования. В течение ролевой игры опробуют роль руководителей и исполнителей в системе государственного управления, познакомятся с принципом обратной связи, приобретут опыт делового взаимодействия со сверстниками и взрослыми, приобщатся к системе культурных ценностей.

 Таким образом, включение каждого участника смены в деловую игру и программу смены позволит подросткам приобрести особые знания, умения и навыки, апробировать себя в определённой социальной роли на пути формирования активной позиции в гражданском самоопределении.