

Кировское областное государственное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОДАРЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ»



УТВЕРЖДАЮ

директор ЦДООШ
Е. Н. Перминова

« 20 » марта 2025 г.

**ПРОГРАММА ПЕРВОЙ СМЕНЫ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «ВИШКИЛЬ»
(ПРОЕКТ «ШКОЛА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ -
2025»)**

Срок реализации — 19 дней.

АВТОРЫ-СОСТАВИТЕЛИ

*Беглов Артур Эдуардович,
педагог-организатор
Танасейчук Мария Артёмовна,
старший вожатый*

Киров
2025

Пояснительная записка

Каждый ребёнок мечтает провести свои летние каникулы интересно и захватывающе, в то время как каждый родитель хотел бы найти для него варианты полезного и эффективного времяпрепровождения. Программа «Школа креативных индустрий» призвана реализовать эти потребности.

В основе построения программы лежит идея самореализации личности ребенка через включение его в различные виды деятельности с целью формирования проектной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей.

Программа ориентирована на работу с детьми 12-17 лет.

Цель

Создание благоприятных условий для полноценного отдыха детей, развития их личностного потенциала и необходимых ключевых компетенций для успешной деятельности и социализации через включение в разнообразную личностно-привлекательную деятельность (творческую, спортивную) в разновозрастном коллективе, а также профилактика правонарушений.

Задачи:

1. Обеспечить условия, способствующие отдыху детей, сохранению и укреплению их здоровья в летний период.
2. Создать условия для самореализации детей в различных видах деятельности: интеллектуальной, творческой, спортивной.
3. Создать условия для изучения различных профессий в сфере креативных индустрий, с целью дальнейшего выбора профессионального пути.
4. Создать условия для эмоционально-доброжелательной атмосферы, способствующей полноценному общению и развитию творческого потенциала каждого ребенка.
5. Предоставить возможность применения навыков, полученных в ходе смены.
6. Организовать систему соуправления, основанную на сотрудничестве детей и взрослых.
7. Решить актуальные вопросы профилактики безнадзорности и правонарушений среди участников смены.

Принципы

Программа лагеря строится на основе принципов открытости, взаимного уважения детей и взрослых, активности, сохранения индивидуальности, непрерывности образовательно-воспитательного процесса, сочетания общечеловеческих и реальных культурных ценностей, включенности детей в реальные социально-значимые отношения, взаимосвязи педагогического управления и детского самоуправления.

Периоды реализации программы

1. С 15.01. по 13.08.2025 – подготовительный период, включающий в себя формирование пакета документов, кадровое обеспечение, набор участников смены, разработка программы, создание условий для реализации

программы, установление внешних связей, приобретение необходимого оборудования, проведение инструктивных совещаний с сотрудниками лагеря.

2. С 07.06. по 08.06.2025 – организационный период, который включает в себя знакомство, адаптацию, инструктажи, выбор направления клубной работы и органов самоуправления.

3. С 09.06. по 24.06.2025 – основной период. Включает работу над проектами, деятельность клубных занятий, творческих объединений, конкурсы, фестивали, соревнования, ключевые мероприятия событийного характера.

4. С 25.06. по 26.06.2025 – заключительный период: подведение итогов работы, диагностика.

5. С 27.06 по 1.07.2025 – аналитический период; включает получение обратной связи и анализ ответов.

Кадровое обеспечение:

Развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря.

В реализации программы участвуют опытные педагоги «Школы креативных индустрий» Кировской области и Республики Марий Эл и другие специалисты, прошедшие обучение по программам профессионального обучения вожатских кадров.

Материально-техническое обеспечение:

- наличие в лагере спортивных площадок;
- кружковые комнаты, игровой зал;
- костровое место;
- отрядные места;
- канцелярские товары, настольные игры, спортивный инвентарь;
- мультимедиа аппаратура.

Методическое обеспечение программы

В основе реализации программы лежит **деятельностный подход**.

Основными методами организации деятельности являются:

- коллективная творческая деятельность (КТД),
- игры (интеллектуально-познавательные, спортивные, сюжетно-ролевые),
- проектная деятельность,
- творческие мастерские,
- индивидуально-ориентированное образование,
- проблемное обучение,
- обучение в сотрудничестве,
- работа в группе.

Основные направления

1. Клубная деятельность. Реализация программы клубной работы по направлениям: анимация, фото и видео производство, дизайн, звукорежиссура, интерактивные технологии, электронная музыка.

Клубные занятия проводятся в соответствии с планом клубной работы (Приложение 2), включают теоретический и практический материал и не являются частью школьной программы.

2. Творческая деятельность. Организация КТД, массовых мероприятий (праздники, конкурсы, концерты, тематические вечера, литературные и музыкальные гостиные и др.), организация работы пресс-центра.

Творческие мероприятия проводятся ежедневно.

Программа мероприятий (Приложение 3), а также тематика смены (Приложение 4) формируются в подготовительный период.

3. Спортивно-оздоровительная деятельность. Организация оздоровления детей посредством занятий спортом, развития навыков гигиены, приобщения их к здоровому образу жизни, вовлечение детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность.

Спортивные занятия проводятся ежедневно и включают в себя спортивные игры, спортивные мероприятия, подвижные игры.

Ожидаемые результаты

- Обеспечены условия, способствующие отдыху детей, сохранению и укреплению здоровья в летний период.
- Созданы условия для самореализации детей в различных видах деятельности: интеллектуальной, творческой, спортивной.
- Созданы условия для расширения ребенком круга интересов.
- Способности ребенка выявлены и успешно развиваются в ходе реализации смены.
- У детей сформировано представление об особенностях работы в различных направлениях сферы креативных индустрий, выявлено приоритное направление.
- Предоставлена возможность применения навыков, полученных в ходе смены.
- В группах детей культивируется принцип равенства и помощи друг другу. Дети свободно реализуют свой потенциал в предлагаемых мероприятиях.
- Организована система самоуправления, основанная на сотрудничестве детей и взрослых.
- Решены актуальные вопросы профилактики безнадзорности и правонарушений среди участников смены.

Критерии эффективности реализации программы

- Эмоциональное состояние детей, их физическое и психологическое здоровье;

- Благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах;
 - Участие большинства участников смены в досуговых и спортивных мероприятиях, их положительная оценка;
 - Качество выполнения итогового продукта;
 - Положительные результаты заключительного анкетирования;
- Для оценки эффективности программы разработан механизм обратной связи в виде заключительного анкетирования. В анкету включаются вопросы об организации досуговой и спортивной программы и общего характера (питание, особенности быта).

Режим дня

8:00	Подъём
8:10	Зарядка
8:45	Завтрак
9:15	Линейка
9:45	Блок 1
11:00	Блок 2
12:15	Блок 3
13:30	Обед
14:30	Тихий час
15:45	Полдник
16:00	Блок 4
17:15	Блок 5
18:30	Ужин
19:00	Вечернее мероприятие
20:45	Второй ужин
21:00	Дискотека, огонёк
22:00	Отбой

План клубной работы

Дата проведения занятия	Наименование клубных занятий
09.06	1. Структурный анализ короткометражных анимационных фильмов. 2. Методы диагностики и развития креативности. Творческое решение проблем. Концепция мозгового штурма. 3. Фотография. Мобильная съёмка и составляющие профи-режима. 4. Роль звукорежиссуры в системе современных аудиовизуальных искусств.
10.06	1. Зарисовки с натуры. Комикс по мотивам выхода 2. Технологии креативного мышления. Латеральное мышление, CRAFT, дизайн-мышление: принципы, инструменты. Генерация идей. 3. Функционал и составляющая цифрового фотоаппарата: Повторение темы «Экспозиция (Диафрагма, выдержка, ISO)», «Шум в фотографиях и как с ним бороться», объектив, фокусировка, фокусное расстояние, режимы фотокамеры, динамический диапазон, форматы съёмки RAW и JPEG, гистограмма, баланс белого. 4. Виды деятельности звукорежиссера. Саунд-дизайн.
11.06	1. Рисование цветного комикса в выдержанном жанре. Подбор цветовой палитры к индивидуальному проекту. Наброски фонов. 2. Генерация идей и их визуализация разными методами на заданную тему 3. Понятие, характеристика объектива. Виды объективов. Практическое значение в различных направлениях фотографии. 4. Виды деятельности звукорежиссера. Концертная звукорежиссура.
12.06	1. Стилизация персонажей. Перерисовывание персонажа в разных стилях. Самостоятельная работа над стилизацией предложенных персонажей 2. Зарисовка одного объекта разными техниками 3. Направления и жанры фотографии. Репортажная, спортивная, мода, интерьерная, архитектурная, предметная, свадебная, портрет, некоммерческая, документальная, пейзаж, животные, тревел, арт-фотография, плёнка, макро. 4. Студийная периферия. Персональный компьютер
13.06	1. Анимационные упражнения на освоение физики и пластики

	объектов («мяч в пространстве», «кирпич», «мешок с мукой», «нога и мяч», «морфинг»). 2. Композиция в дизайне: Составление сочетаний из 2-х, 3-х, 4-х цветов 3. Направления и жанры фотографии. Репортажная, спортивная, мода, интерьерная, архитектурная, предметная, свадебная, портрет, некоммерческая, документальная, пейзаж, животные, тревел, арт-фотография, плёнка, макро. 4. Студийная периферия. Аналоговые и цифровые устройства записи.
16.06	1. Анимационные упражнения. Изменение эмоций персонажа. Персонаж встаёт со стула. 2. Работа различными материалами: работа с бумагой, макетирование объемных форм, бумажная скульптура, пластилиновая скульптура 3. Композиция в фотографии. Значение композиции в фотографии. Горизонт. Правило третей. Золотое сечение Фибоначчи. Линейная перспектива. 4. Студийная периферия. Студийные мониторные агрегаты. Акустическое оформление.
17.06	1. Анимационные упражнения. Изменение эмоций персонажа. Персонаж встаёт со стула. 2. Подбор и анализ вспомогательных материалов (досок настроения и референсов). Использование дополнительных инструментов. Нейросети. 3. Продолжение темы композиции. Золотые треугольники. Правило диагоналей. Симметрия. Повторения в кадре. Глубина резкости. 4. Студийная периферия. Другие студийные приборы. Подключение периферийных устройств к персональному компьютеру.
18.06	1. Анимационное упражнение. Цикл «Походка человека», покадровая анимация. 2. Принципы работы с векторной графикой. 3. Свет и тени. Естественный и искусственный свет. Золотой час. Баланс белого на камере. 4. Микрофоны. История изобретения.
19.06	1. Анимационное упражнение. Цикл «Походка человека», покадровая анимация. 2. Создание векторной иллюстрации и паттерна 3. Фрейминг. Объем фотографии. Виньетка. 4. Микрофоны. Классификация микрофонов по принципу преобразования энергии. Изучение микрофонной карты. Применение микрофонной карты.
20.06	1. Анимационное упражнение. Цикл «Походка человека», перекладная анимация. Знакомство со станком Мультдис.

	2. Поиск идей, составление мудбордов, сбор референсов в области дизайна 3. Цветокоррекция в фотографии. Где применяется цветокоррекция. Фоторедактор: его значение и функционал. Основные элементы обработки фотографии. 4. Виды студийных помещений по назначению. Физика звука. Распространение звука.
23.06	1. Анимационное упражнение. Цикл «Походка человека», перекладная анимация. Знакомство со станком Мультдис. 2. Основы типографики. Композиция текста: верстка, модульные сетки, использование заголовков, списков. Разработка и верстка журнала, брошюры 3. Разработка идеи по фотосессии. Выбор направления фотографии. Подготовка ТЗ и тех-го списка. 4. Виды студийных помещений по назначению. Контрольная комната.
24.06	1. Поиск идеи, оформление художественного замысла, сбор референсов. 2. Разработка элементов корпоративного стиля (логотип, логобук, брендбук, инфографика, паттерн, мокапы) 3. Съёмка и монтаж: от идеи до готового видео 4. Виды студийных помещений по назначению. Тон-зал. Студия дубляжа. Фолей-студия. Музыкальная студия.
25.06	1. Создание анимационного фильма 2. Создание презентации фирменного стиля 3. Работа со светом и звуком в видеопроизводстве 4. Виды студийных помещений по назначению. Моделирующая акустика.
26.06	1. Создание анимационного фильма 2. Портфолио. Составление резюме. Сборка портфолио. Создание и продвижение личного бренда. 3. Создание сценария и раскадровки для видеопроекта 4. Моделирование акустических свойств помещения
27.06	1. Создание анимационного фильма 2. Мультимедийный дизайн: принципы и методы создания визуальных образов. Особенности работы с дизайном в сферах медиа и творческих индустрий. 3. Визуальные эффекты и цветокоррекция в видео 4. Моделирование акустических свойств помещения

Примерный план мероприятий*

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
<i>1 день (9 июня)</i>	•Организационные мероприятия по приему детей и распределению по отрядам и размещению; •Инструктаж по технике безопасности; •Мероприятие «Знакомство с территорией».	
<i>2 день (10 июня)</i>	•Подготовка к открытию лагерной смены (выбор актива, название отряда, девиз); •Мероприятие: «Веревочный курс»; •Пожарная эвакуация; •Профилактическая лекция от сотрудников пожарной безопасности; •Отрядные огоньки.	
<i>3 день (11 июня)</i>	•Клубные занятия; •Концерт, посвященный открытию смены; •Дискотека.	
<i>4 день (12 июня)</i>	•Торжественная линейка, посвященная Дню России; •Клубные занятия; •Интеллектуальная игра «День России».	
<i>5 день (13 июня)</i>	•Клубные занятия; •Спортивные соревнования; •Дискотека.	
<i>6 день (14 июня)</i>	•Клубные занятия; •Игра по станциям.	
<i>7 день (15 июня)</i>	•Клубные занятия; •Вечер бардовской песни; •Дискотека.	
<i>8 день (16 июня)</i>	•Клубные занятия; •Интеллектуальная игра «Интеллект ставка».	
<i>9 день (17 июня)</i>	•Клубные занятия; •Мероприятие «День музеев» •Дискотека.	
<i>10 день (18 июня)</i>	•Клубные занятия; •Игра «Сафари».	
<i>11 день (19 июня)</i>	•Клубные занятия; •Концерт «Фестиваль талантов»; •Дискотека.	
<i>12 день</i>	•Клубные занятия;	

<i>ДЕНЬ</i>	<i>МЕРОПРИЯТИЕ</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
<i>(20 июня)</i>	•Интеллектуальная игра «Где логика?»	
<i>13 день (21 июня)</i>	•Клубные занятия; •Мероприятие «Бизнес день»; •Дискотека.	
<i>14 день (22 июня)</i>	•Торжественная линейка, посвященная Дню памяти и скорби; •Концерт «Вечер поэзии»; •Организованный кинопросмотр и дискуссионный вечер, посвященный Дню памяти и скорби.	
<i>15 день (23 июня)</i>	•Клубные занятия; •Игра по станциям.	
<i>16 день (24 июня)</i>	•Клубные занятия; •Интеллектуальная игра «Пентагон»; •Дискотека.	
<i>17 день (25 июня)</i>	•Клубные занятия; •Концерт вожатых «ИгруШКИ».	
<i>18 день (26 июня)</i>	•Клубные занятия; •Концерт закрытия смены; •Костер; •Дискотека.	
<i>19 день (27 июня)</i>	•Интеллектуальная игра «Где логика?».	

*В зависимости от погодных и других условий пункты плана могут изменяться. Также планируется посещение отрядов психологом для профилактики безнадзорности, правонарушений и возможных психологических проблем в коллективах детей.

Игра «Кольцо ШКИкиморы»

Русский фольклор обширен и многогранен. Сохранение традиций и культурных ценностей играет ключевую роль в формировании идентичности народа и передаче знаний от поколения к поколению. В этом контексте фольклор, включая различные мифы, легенды и сказания, становится важным элементом культурного наследия. Одним из ярких примеров такого фольклора является история о Кикиморе — мифическом существе славянской мифологии.

Кикимора, согласно народным поверьям, обитает в домах и лесах, представляя собой духа, который может как помогать, так и вредить людям. Сказания о Кикиморе передаются в семьях, на праздниках и в лагерях, где дети могут узнать о своих корнях и культурных традициях.

Ребята не просто приехали на смену в лагерь. На самом деле они попали в маленькую деревушку, где обитает настоящая ШКИкимора. Всем известно, чем она занимается: управляет болотной живностью, сушит травы, собирает заклинания, но самое главное — варит зелья. О них наслышан весь лес, ведь они творят самые настоящие чудеса. Точнее говоря, творили чудеса...

Рецепт зелья ШКИкиморы исчез. В буквальном смысле, стерся, забылся и потерялся. С ШКИкиморой тоже начало происходить что-то странное. Всем было известно, что ШКИкимора была страшной любительницей сказок. Ее любимой историей была легенда о древнем кольце ШКИкиморы, которое объединяло всех жителей деревни и служило символом процветания леса. Никто доподлинно не знал — существовало ли оно, но так сладко рассказывала о нем ШКИкимора, что не поверить было просто невозможно. Так вот, об этой сказке она забыла напрочь, ШКИкимору как будто подменили: она стала угрюмой и ворчливой, перестала собирать травы, начала пугать лесных жителей, и деревушка словно погрузилась в непроглядный серый туман.

Но и на этом история не заканчивается. Некоторое время спустя ШКИкимора «вернулась», она всеми силами пыталась вернуть себе рецепт зелья— даже позвала ребят в свою деревушку, чтобы они помогли ей. Лесные жители обрадовались, но не тут-то было... Вдруг она стала им мешать и всячески пакостить, не давая воссоздать рецепт ее легендарного зелья. В общем, ясно одно: нет зелья = нет ШКИкиморы, а если нет ШКИкиморы, то нет и деревни?

Игровое поле



Правила игры

Целью игры является сбор ингредиентов для зелья ШКИкиморы и восстановления его рецепта. Получить их можно за участие в мероприятиях, во время работы клубов, дежурства и прочих активностей.

Отряд, занимающий первое место в мероприятии, приносит в котел ШКИкиморы новый ингредиент зелья. Чем больше ингредиентов зелья собрал отряд за время смены – тем выше его шансы на победу. Результаты заносятся в общую сводную таблицу ежедневно на утренней линейке (см. Рис.1)

Также в процессе игры участники смены знакомятся со ШКИкиморой – ее настроение переменнo: периодически она помогает ребятам в возникающих трудностях: дарит дополнительные ингредиенты, дает подсказки, а порой, наоборот, пакостит им и всячески старается помешать. Важно заметить, что в моменты «хорошего настроения» ШКИкиморы она постоянно упоминает про свое кольцо: рассказывает, где его можно найти и как активировать. Когда же она становится «угрюмой и ворчливой», наоборот, запутывает ребят, рассказывая, что кольца и вовсе не существует. В ходе игры становится понятно, что между ШКИкиморой, рецептом зелья и кольцом существует сильнейшая магическая связь, которая поддерживает силу лесной деревни. Задача ребят, приехавших в лагерь, – сохранить и спасти не только это чудесное место, но и ШКИкимору.

Смена разбита на 2 части: в 1-й – отряды знакомятся с ШКИкиморой и правилами игры, во 2-й – игроки участвуют в мероприятиях, зарабатывая ингредиенты для зелья.

ИНГРЕДИЕНТЫ		
?	1 ОТРЯД	2 ОТРЯД
09.06		
10.06		
11.06 ?		

Рис.1 Часть сводной таблицы с открытыми ингредиентами зелья

Победа в игре

Победителем будет считаться отряд, собравший наибольшее количество ингредиентов для зелья ШКИкиморы по итогам участия в общелагерных мероприятиях смены.