

**ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет теле
коммуникаций и информатике»**

Кафедра систем автоматизированного проектирования

Утверждаю
Директор МАУ ДОЦ им. В.Дубинина
_____ Е.Г. Баландина

Программа областной профильной смены

**«Школа цифрового творчества»
для детей технической одаренности**

Новосибирск 2024

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

№ п/п	Наименование критерия	Информация
1	Полное наименование организации (участника конкурса), реализующей областную профильную смену, ведомственная принадлежность, форма собственности	ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатике» Кафедра систем автоматизированного проектирования Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации Федеральная собственность
2	Фамилия, имя, отчество (последнее - при наличии) автора, разработчика (коллектива) программы областной профильной смены, с указанием занимаемой должности	Шыырап Мерген Юрьевич, старший преподаватель СибГУТИ
3	Полное наименование областной профильной смены	Школа цифрового творчества
4	Направление программы областной профильной смены	техническая направленность
5	Продолжительность смены (количество календарных дней, даты начала/окончания областной профильной смены)	10 дней
6	Требования к детям-участникам (возраст детей, специальные навыки и умения, опыт)	Для одаренных детей 14-17 лет, занимающихся техническим творчеством
7	Количество детей - участников областной профильной смены (от/до детей)	100 человек
8	Краткая аннотация содержания программы областной профильной смены: - цель и задачи; - этапы реализации с кратким описанием ключевых мероприятий; - ожидаемые результаты, новизна	В современном состоянии ИТ появляется потребность в огромном количестве новых цифровых профессий. С учетом вызовов нового времени нашему рынку нужны креативные дизайнеры, разработчики игр, 3D художники и многие другие актуальные специалисты, но как понять кем ты можешь стать при таком многообразии интересных занятий. Можно только попробовать. Проведение летней оздоровительной компании обусловлено необходимостью: Продолжение учебного процесса в условиях лета; Проблема летней занятости детей; Укрепления здоровья учащихся. Цель профильной смены - совершенствование навыков, связанных с цифровыми технологиями. Задачи профильной смены содействовать развитию талантливых детей технической направленности;

		совершенствовать профессиональные навыки детей; расширить сферу технических познаний детей и подростков; создать условия для отдыха и оздоровления детей в каникулярный период; Программа смены включает компоненты: - обучающий (летние мастерские); - досуговый (отрядная и дружинная программа на основе сюжетно-ролевой игры) Подготовительный этап: - октябрь – набор студентов ФГБОУ ВО «СибГУТИ» на занятия факультатива Организационный этап: - январь-март- организация сессий «Школа цифрового творчества» на базе ФГБОУ ВО «СибГУТИ»; - обучение студентов ФГБОУ ВО «СибГУТИ» на занятиях факультатива «Организация работы с одаренными детьми». - Февраль - март - сбор заявок на участие в смене; - Апрель - формирование педагогической команды для работы профильной смены; разработка сюжетно-ролевой игры и основных дел смены. Разработка тематики пленэра. Основной этап: Организация смены на базе ДОЛ. <u>Обучающий компонент</u> Геймдизайн Разработка на Unity 3D-моделирование Концептуальное проектирование <u>Досуговые программы</u> – тематические дни в рамках игровой модели смены. 1. Оздоровительная работа утренняя гимнастика; принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере в светлое время суток); организация подвижных игр на свежем воздухе; организация сбалансированного пятиразового питания детей; организация спортивно-массовых мероприятий. Непрерывное воспитание Организация духовно- нравственного и гражданского патриотического воспитания на основе исторической памяти; участие в программах, посвященных 79-летию Победы в Великой Отечественной войне.
--	--	--

		2. Работа по сплочению коллектива воспитанников - Коммуникативные игры; - Игры на выявление лидеров; - Игры на сплочение коллектива; - Огонёк «Расскажи мне обо мне» и др. Профилактические мероприятия и мероприятия по предупреждению чрезвычайных ситуаций и охране жизни детей в летний период - Инструктажи для детей: «Правила пожарной безопасности», «Правила поведения детей на территории лагеря и в корпусах проживания», «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий», «Правила безопасности при антитеррористической угрозе» и др.; - Просветительские лекции о здоровье: «Если хочешь быть здоров – закаляйся!», «Мой рост, мой вес», «О вреде наркотиков, курения, употребления алкоголя», «Как беречь глаза?», «Личная гигиена» и др. - Инструкции по основам безопасности жизнедеятельности: «Один дома», «Безопасность в городской квартире», «Правила поведения с незнакомыми людьми», «Правила поведения и безопасности человека на воде», «Меры доврачебной помощи» и др. 5. Работа по привитию навыков самоуправления - Делегирование представителей отряда в Штабсмены; - Чередование поручений в отряде; - Привлечение лидеров к организации и проведению массовых мероприятий. Итоговый этап: Подведение итогов смены, вручение сертификатов участников «Летней Цифровой Смены» Предполагаемый результат: • Удовлетворение социального заказа на работу содаренными детьми; • вовлечение в специально организованный образовательный процесс старших школьников 14 - 17 лет; • создание ситуации успеха и мотивации удаи для детей с техническими способностями; • создание инновационной модели реализации технического образования детей и молодежи; • повышение качества технического образования.
--	--	---

9	Требование к месту проведения областной профильной смены (наличие спортивных площадок, инвентаря, оборудования, иное)	Наличие помещения для занятия техническим творчеством
---	---	---

Пояснительная записка

В современном состоянии IT появляется потребность в огромном количестве новых цифровых профессий. С учетом вызовов нового времени нашему рынку нужны креативные дизайнеры, разработчики игр, 3D художники и многие другие актуальные специалисты, но как понять кем ты можешь стать при таком многообразии интересных занятий. Можно только попробовать.

На это и нацелена наша летняя профильная смена. Десять дней с полным погружением в профессиональную разработку небольших интересных проектов, работа над которыми будет вестись в дружных коллективах. Давайте рассмотрим, начало каких профессий смогут освоить ребята, решившие посетить нашу профильную смену.

Геймдизайнер. Работа в индустрии геймдизайна покрыта завесой тайны, а должность геймдизайнера вызывает еще больше вопросов. Однако все гораздо проще чем кажется, а профессиональные навыки используются не только в индустрии развлечений, но и в менеджменте, а также геймификации неигровых продуктов. Вы начнете с поиска идеи в процессе увлекательного мозгового штурма, в котором познакомитесь с единомышленниками. После чего вы сможете прочувствовать работу игровых студий, оформить идею в настоящий концепт.

Unity-разработчик. Unity - среда разработки кроссплатформенных интерактивных приложений и игр. В курсе слушатели познакомятся с основами работы в Unity: интерфейсом, меню, игровыми сценами и объектами, работой с камерой, созданием ландшафта, анимацией, разработкой скриптов и созданием собственного интерфейса. На каждом занятии слушатели получают основные навыки работы в среде разработки Unity и C# на практике создания прототипов игр.

3D-моделлер. Профессия важная для разных отраслей мультимедиа. Благодаря моделированию создаются новые виртуальные миры и осуществляются самые безумные проекты. Изучив способы моделирования, текстурирования и анимации, становится возможным перенести реальность в цифровое пространство.

Концепт-художник. Занимается созданием визуальных концепций и идей для фильмов, видеоигр, рекламы, анимации и других медиа-проектов. Он разрабатывает иллюстрации, скетчи и другие изображения, которые помогают визуализировать идеи и концепции проекта, а также помогают команде проекта понять и воплотить в жизнь задумки и визуальные концепции. Концепт-художник также может участвовать в создании дизайна персонажей, локаций, предметов и других элементов проекта.

Цели и задачи профильной смены

Цель профильной смены - совершенствование навыков, связанных с цифровыми технологиями.

Задачи профильной смены

- содействовать развитию талантливых детей технической направленности,
- совершенствовать профессиональные навыки детей,
- расширить сферу технических познаний детей и подростков;
- создать условия для отдыха и оздоровления детей в каникулярный период

Содержание обучающего компонента программы

Геймдизайн

Работа в игровой индустрии покрыта мраком, а должность геймдизайнера вызывает еще больше вопросов. Однако все гораздо проще чем кажется, а навыки геймдизайна используются не только в индустрии развлечений, но и в менеджменте, а также в геймификации неигровых продуктов.

Вы начнете с поиска идеи в процессе увлекательного мозгового штурма, в котором познакомитесь с единомышленниками. После чего вы сможете оформить идею в настоящий концепт, прямо как в игровых студиях.

Помимо идеи, для игры необходим мир, в который игрок поверит, а его можно создать при помощи простых инструментов, ими вы и научитесь пользоваться. После этого захватывающего приключения начнется серьезная аналитическая работа по созданию игрового процесса, который уже захватит не только вас, но и потенциального игрока. Вы рассмотрите свои любимые проекты и проанализируете их для получения вдохновения. А на самом важном этапе вы создадите прототип и увидите, как ваша идея оживает, а также получите критику, которая поможет вам улучшить будущий проект.

Разработка на Unity

Unity - среда разработки кроссплатформенных интерактивных приложений и игр. В курсе слушатели познакомятся с основами работы в Unity: интерфейсом, меню, игровыми сценами и объектами, работой с камерой, созданием ландшафта, анимацией, разработкой скриптов и созданием собственного интерфейса. На каждом занятии слушатели получают основные навыки работы в среде разработки Unity и C# на практике создания прототипов игр.

3D-моделирование

Блочное моделирование

Окружающие нас предметы можно представить в виде простых геометрических объектов. И благодаря им, в рамках этой темы, мы можем

создать наши первые 3D модели. Во время занятия вы познакомитесь с программой для 3D моделирования.

Модификаторы

Многие вещи в нашем быту имеют необычные формы. Чтобы повторить их при 3D моделировании, нам необходимы модификаторы. Они помогут улучшить ваши модели, чтобы они больше походили на реальные объекты.

Полигональное моделирование

Для того чтобы создать любой предмет, нам понадобится полигональное моделирование. Включите свое воображение, и вы сможете сотворить свои реалистичные 3D модели. На этом занятии вы сможете применить все свои навыки в моделировании.

Текстурирование

Вы создали свою детализированную модель, и она имеет форму, как и в жизни. Но как же передать тот материал, из которого состоит объект. Здесь нам поможет изучение работы с текстурами.

Рендер и работа со светом

Вот мы и перенесли реальный мир в виртуальный. Но, чтобы показать миру полученные достижения, необходимо красиво представить вашу работу. Для этого мы гармонично разместим ваши модели, настроим красивый свет и сделаем визуализацию.

Анимация

Чтобы лучше погрузить людей в ваш 3D мир, нам необходимо его оживить. Тогда нам надо изучить анимацию. Вы сможете сделать простые движения объектов при помощи ключевой анимации.

Оптимизация

Скорее всего вы видели, как используется 3D в разной сфере, например, в играх или кино. Но там модели проходят дополнительную стадию перед применением – оптимизацию. Она необходима, чтобы компьютер мог обрабатывать сложные модели.

Распорядок дня программы «Школа цифрового творчества»

9.00 – Подъём.
9.15 – Зарядка.
9.30 – Завтрак.
10.30-12:00 – мастерские
12.00-13.00 – Спорт часы/Отрядные дела.
13.00 – Обед.
14.00-15.00 – Час отдыха.
15.00-16:00 – Отрядные дела/мастерские
16.00 – Полдник.
17.00-18.00 – Дружинное
мероприятие.
18.00-19.00 – Спорт
часы/Отрядные дела.

19:00 – Ужин.

20.00-21.30 – Дисотека/Дружинная вечерняя программа.

21:30 – Второй ужин.

22.00 – Огоньки в отрядах

23.00 – Отбой.

ДОСУГОВЫЙ КОМПОНЕНТ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНИ

Обоснование смены «Горизонты будущего»

Основные идеи программы

Программа является тематической с направлением деятельности «Игра» и способствует воспитанию интеллектуальной и творческой личности, развитию ее активной социальной позиции и лидерских качеств.

Реализация всех направлений деятельности программы происходит через включение детей в различные виды творчества, интереса посредством сюжетно-ролевой игры «Горизонты будущего».

Цель смены: Содействие развитию творческого потенциала детей, удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном и нравственном самосовершенствовании через изучение Атласа новых профессий.

Задачи:

1. Способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в парах, группах, коллективе;
2. Воспитывать активную жизненную позицию личности;
3. Содействовать формированию самостоятельной познавательной деятельности;
4. Содействовать развитию умений осуществлять рефлексивную деятельность;
5. Создавать условия для проявления индивидуальных и творческих способностей детей.
6. Способствовать самореализации детей через участие в коллективно-творческих делах и общелагерных мероприятиях
7. Повышать общий культурный и интеллектуальный уровень детей.

Краткая характеристика участников программы

Участниками программы являются дети в возрасте от 7 до 17 лет без специальных знаний и умений.

Модель игрового взаимодействия

Реализация целей и задач программы «Горизонты будущего» осуществляется через сюжетно-ролевую игру, погружение в которую начинается во второй день пребывания детей в лагере. Каждый блок смены (Глава) имеет свою сферу деятельности.

Блоки смен:

1. Введение – 1 день смены
2. Глава 1. Навигация по Атласу – 2 день смены
3. Глава 2. Айти – 3 день смены
4. Глава 3. Наследники истории- 4 день смены

5. Глава 4. Медиа – 5 день смены
6. Глава 5. Образование – 6 день смены
7. Глава 6. Космос – 7 день смены
8. Глава 7. Культура и искусство – 8 день смены
9. Эпилог – 9 день смены

Герой смены – Домовенок Васька

Легенда смены: (От лица Домовенка Васьки)

Здравствуйте, дорогие ребята!

Меня зовут Васька, и я – ваш верный друг и помощник, домовёнок. Уже целых 28 лет я живу здесь, среди вас, в нашем любимом педагогическом отряде «ДОМ». За это время я успела многое увидеть и многому научиться, но знаете... Мне иногда становится немного скучно. Да-да, даже домовенку нужно разнообразие!

Недавно я пообщалась со своими многочисленными родственниками, которые обитают у представителей различных профессий: у врачей, полицейских, строителей и многих других. Они рассказали мне столько интересного! Оказывается, жизнь полна удивительных открытий и новых возможностей.

И вот однажды мой братец, живущий в библиотеке, подарил мне настоящую находку – книгу под названием «Атлас профессий». В этом уникальном издании собраны не только традиционные, но и совершенно новые профессии, которые появились совсем недавно. Представляете, сколько нового можно узнать?

Именно поэтому я решила отправиться в большое путешествие по миру профессий. Хочу изучить каждую из них, понять, чем занимаются люди этих специальностей.

А теперь самое важное... Ребята, присоединяйтесь ко мне в этом путешествии! Вместе мы сможем открыть для себя множество интересных фактов, узнать, кто такие программисты, дизайнеры эмоций, экологи и многие другие специалисты. Давайте вместе исследуем этот удивительный мир профессий и найдем вдохновение для наших будущих свершений!

Спасибо вам за внимание, и до встречи в мире профессий!

Основные дела смены «Горизонты будущего»

1 день смены (Введение):

Первый день смены "Горизонты будущего" начинается! На кругосветке «По следам Домовенка» дети знакомятся с территорией лагеря, а каждая станция кругосветки посвящена определенной сфере профессиональной деятельности. На вечерней программе КИП «Здравствуй будущее» ребят встречает Домовенок Васька - хранитель всех традиций педагогического отряда «ДОМ»! Именно на этой программе мы откроем двери в удивительный мир профессий! Атлас новых профессий - целая планета, где каждая страница - новый континент, а каждая профессия - уникальное приключение!

1. Архитектурный вызов (архитектор) - Соорудить из картона и бумаги модель знаменитого здания и рассказать об его истории.
2. Модный бум (стилист) - Создать коллаж из фотографий с разными образами и рассказать, как бы вы одели знаменитостей на торжественную церемонию.
3. Киностудия (кинорежиссер) - Снять короткометражный фильм о жизни знаменитости
4. Мастерская силы (тренер по кунг-фу) – Тренер забыл основы техники кунг-фу, вам нужно придумать новые элементы кунг-фу и создать свой небольшой танец с элементами боевых искусств
5. Деловые горизонты (бизнесмен) – У бизнесмена настало тяжелое время и он не может придумать новую презентацию своего товара, помогите ему
6. Шаг вперед (хореограф) – Хореограф совершенно потерял веру в свои силы, помогите обрести ему надежду, выучив танец «Нано-техно», который зарядит его на новые танцевальные постановки
7. Веду счёт (диктор) – Из-за громких футбольных матчей, диктор постоянно теряется в счёте. Ваша задача поиграть с ним в игру «счёт», где вы в полной тишине по очереди должны будете посчитать до 25 не сбившись и не перебив друг друга
8. Город будущего (строитель) – Строитель решил окунуться в свое детство, он очень любил игру гномики – домики, что и повлияло на выбор его профессии. Предлагаю вам вновь вернуться в детство и сыграть с ним в эту игру.
9. Логистика 4.0 (логист) – Наш логист всю жизнь любил решать задачки и ребусы, но случилась беда все части ребусов перемешались и один он не сможет восстановить их. Нужна ваша помощь.

--

Приветствие детей Домовенком на КИПе «Здравствуй будущее»

После своего приветствия, домовенок раздает сокращенный Атлас новых профессий для каждого отряда

Атлас новых профессий (рис.1)



Рисунок 1. Некоторые страницы Атласа

2 день смены (Глава 1. Навигация по атласу):

Сегодня мы погружаемся в Атлас новых Профессий!

10:00 - СТАРТ ДНЯ: *Вася выходит на сцену, держа в руках атлас профессий, она его рассматривает, вертит, листает, как бы не совсем понимая содержимое.*

Васька: — Слушайте, ребята, я тут почитала Атлас, который вчера вам раздала, там столько новых интересных профессий! Я совсем запуталась во всех буквах. *(Тут Вася вспоминает, что у нее есть умная колонка)*

Васька: Лиза, ты тут ?

Лиза: Доброе утро, Домовенок! Я всегда тут и рада помочь.

Васька: мне нужна твоя помощь! Я ничего не понимаю, тут слишком много букв.

Лиза: я бы с радостью, Домовенок, но в моей памяти произошел какой-то сбой. Мне нужно собрать названия разделов, чтоб я смогла помочь тебе.

Вася просит, чтоб дети помогли

Детям выдают листочки, где названия профессий, но буквами, они собирают слова, дружно их произносят

Названия: Сельское хозяйство, Образование (маленьким дать), Социальная сфера, Биотехнологии, Финансовый сектор, Культура и искусство, Медиа м развлечения, Менеджмент

Васька: Спасибо вам!(Благодарит детей) Вы большие молодцы. Мы с вами познакомились с новыми разделами, ведь в ваших атласах указаны только несколько разделов, с которыми еще предстоит познакомиться. Таааак, Лиза, теперь ты мне поможешь?

Лиза: Конечно! И так, вот, что мне удалось знать по ваше вопросу: "

"Атлас новых профессий» — это сборник перспективных отраслей и профессий на ближайшие 15–20 лет. Он поможет понять, какие отрасли будут активно развиваться, какие в них будут рождаться новые технологии,

продукты, практики управления и какие новые специалисты появляются. Здесь все самые разные отрасли, от образования, до Айти сферы и металлургии

Васька: Вау, как тут все удобно, как и у нас смене. Свой навигатор — план дня. Он поможет вам не потеряться сегодня.

<Читает план дня>

17:00 - Интуиция профессий. На сцене находится 9 представителей профессий, каждый под своим номером, все их профессии выводятся на экран, задача отрядов, поочередно задавая вопрос от отряда, либо используя подсказку от ведущего, угадать какому номеру какая приходится профессия

20:00 - Бункер. Домовёнок Васька с помощью волшебной палочки случайно перепутал все профессии в Атласе. Теперь он просит ребят помочь вернуть всё на свои места. Цель игры: Дети помогают специалистам вернуться на свои прежние профессии, убеждая их в важности старого дела через выполнение заданий и создание газет. Участникам предстоит решить две задачи, связанные с новой профессией, чтобы дети могли её угадать. Затем дети создают газету, подчёркивающую значимость исходной профессии специалиста. После выполнения всех заданий и создания газет участники возвращаются на свои старые должности, осознавая важность своей изначальной профессии.

3 день смены (Глава 2. Айти):

10:00 - СТАРТ ДНЯ *Вася медленно выходит из-за кулисы и осторожно оглядывается. На сцене сидит зерокодер за ноутбуком и увлеченно печатает. Вася смотрит, машет ему рукой, обходит его несколько раз. Затем тихо подходит сзади и громко кричит.*

Вася: «Эй! Эгегей! Ты что завис что ли?»

Зерокодер: «Я занят, не отвлекай!» (испугавшись и с раздражением).

Вася: «Меня Домовенком зовут! Я тут шла-шла и попала в какую то книжку... «Атлас профессий» вроде бы называется. Ты тут в первом разделе получается?»

Зерокодер: «В первом...в первом...». (Работает усердно и не отвлекается от ноутбука)

Вася: «А кто ты такой-то? Сидишь здесь что то нажимаешь.» (походит к нему и пытается нажать на кнопку).

Зерокодер отодвигает ноутбук от Васи, чтобы она не нажимала ничего.

Зерокодер: «Я зерокодер - айти специалист по созданию ноун-кодных интерфейсов».

Вася: «Кто???»

Резко включается умная колонка «тома»

Тома: «Проще говоря, это человек, который создает внешний вид приложений и сайтов».

Вася пугается резкому включению Тома.

Вася: «А это...еще чт..кто?»

Зерокодер: «Это голосовой помощник и умная колонка Тома. Она знает ответ на любой вопрос! Сейчас это новейшая технология!»

Вася: «А скажи как меня зовут?» (спрашивает Тому).

Тома: «Судя по информации, которую вы говорили несколько минут назад, вы Домовенок».

Вася: «Обалдеть! Она и правда самая умная! Мне нравится все умное! Тома, а давай дружить!»

Тома: «Я с радостью стану твоим другом!»

Зерокодер продолжает печатать.

Вася: «А ты чего все работаешь, да работаешь, пошли погуляем, тут книжка большая, на всех хватит!»

Зерокодер: «Не могу я, мне нужно придумать, как сделать так, чтобы все узнали, о том, какие интересные разработки я делаю! Хочу, чтобы все видели мои невероятные сайты и приложения! Хочу делиться лайфхаками по созданию интерфейсов и просто говорить про айти!»

Вася: «А как же Тома? Она что не знает?».

Зерокодер: «Ей нужно еще несколько дней на загрузку полных данных и искусственного интеллекта».

Вася: «Хорошо, я поняла!» (на самом деле, она ничего не поняла).

Вася: «А может быть нам создать какое-то место, где все будут делиться своими эмоциями, знаниями, мнениями и просто крутыми фотографиями? И ты тоже там будешь!»

Зерокодер: «Точно! Мы же можем создать телеграм-канал! Там будем показывать свои наработки, изобретения и отвечать на вопросы ребят, интересующихся информационными технологиями! Да ты гений!»

Вася: «А то!»

Зерокодер: «Что-ж, спасибо! В благодарность, хочу подарить тебе Тому! Она поможет тебе в пути, а ты заодно прокачаешь ее искусственный интеллект!»

Зерокодер взял ноутбук и побежал, отдав Тому Домовенку.

Вася взяла ее и пошла дальше.

*Т.е. каждому отряду можно создать с своей телеграм-канал про свой отряд. И публиковать туда фото, видео, записи. Сделать админами вожатых, капитана и назначить несколько человек, ответственных за тк. И каждый день отряд будет публиковать туда посты. Распечатать QR-код и повесить на отрядном уголке или раздавать в бумажном виде, чтобы ребята из других отрядов тоже подписывались. Можно еще родителей добавить. Но отключить комментарии к постам.

<Читает план дня>

17:00 – гостевание «Умный ДОМ». Гостевание проводится в два этапа, которые проходят в разные дни, чтобы ребята не устали и сохранили интерес. Отряды посещают друг друга, чтобы познакомиться и приятно провести время. Каждый отряд должен подготовить своё гостевание на тему "Умный дом". Необходимо создать визитку, отражающую эту тему, и включить в программу интерактивные задания, соответствующие тематике гостевания.

20:00 - Научная выставка. Каждому отряду после старта дня раздают тему, по которой им необходимо будет выполнить «научный проект». Внутри отряда, вожатый раздает листочки с ролями (ученый, фотограф, дизайнер,

художник, сценарист), отряд делится на группы по ролям и начинает исследование по заданной теме, на вечерней программе отряды представляют экспонат выставки в виде песни, сказки, видео, танца и тд.

4 день смены (Глава 3. Наследники истории)

Старт дня.

Васька: Привет, юные исследователи профессий! Домовенок Васька снова с вами! Сегодня начинается 3 глава нашей смены "Горизонты будущего", мы отмечаем 80-летие Победы в Великой Отечественной войне, и наш день называется "Наследие истории"! Вчера мы путешествовали по профессиям айти - сферы, а сегодня вспомним о тех, кто своим трудом приближал Победу, о профессиях, которые были особенно важны в военное время.

Васька: Этот день мы посвящаем героям тыла. Мы узнаем, какие профессии были особенно востребованы во время войны, и как люди разных специальностей – врачи, инженеры, рабочие, учителя – вносили свой вклад в общую Победу. Мы будем решать загадки, связанные с профессиями военного времени, и попробуем представить себе, каково это было – работать в условиях войны, неся на себе тяжелый груз ответственности за страну и близких. Готовьтесь к творческим заданиям – каждая команда будет создавать свой проект, посвященный профессии времени Великой Отечественной войны. Это может быть плакат, презентация или даже небольшой спектакль! Мы посетим виртуальную выставку, посвященную труду в тылу, увидим фотографии и документы, рассказывающие об исторических профессиях военного времени. А затем примем участие в мастер-классе, где мы попробуем свои силы в каком-нибудь деле важным для тыла. Подумайте, какие качества были важны для людей этих профессий, и как эти качества могут быть полезны вам в выборе вашей будущей профессии.

Васька: Вечером нас ждет торжественный вечер, посвященный Дню Победы. Мы вспомним героев войны и тех, кто ковал Победу в тылу, споем песни военных лет и поделимся своими впечатлениями.

Васька: А теперь на сцену приглашаются представители от каждого отряда для проведения жеребьевки для концерта

Чем будут заниматься представители разных профильных смен:

1. разработка и проведение концерта «Мелодия Победы», помощь отрядам других направленностей в подготовке номеров к концерту
2. создание мультфильмов, посвященных 80-летию победы Великой Отечественной войны
3. создание полотна Победы из рисунков участников смены
4. создание выставки творческих работ, посвященной 80-летию победы
5. создание электронных анимированных открыток, посвященных 80-летию Победы
6. выбор песни, изучения истории песни, постановка номера (для гитаристов – песня под гитару военных лет, для танцоров – танцевальная постановка под музыку военных лет, для вокалистов – песня военных лет)

5 день смены (Глава 4. Медиа):

10:00 - СТАРТ ДНЯ

Василиса Андреевна: Лиза, доброе утро, подскажи погоду на сегодня
станция: привет, Васька, погода не радует, прогнозирован мороз и осадки
снега. (стук в дверь) Вась, к тебе пришел Назар. открываю дверь

Назар: доброе утро, Вась. я такое узнал

Василиса Андреевна: рассказывай быстрее!

Назар: оказывается мой дядя работает архитектором виртуальной реальности!

Василиса Андреевна: ого, а, кто это?

Назар: Архитектор виртуальной реальности — это человек, который объединяет искусство и технологии, чтобы создавать удивительные миры.

Василиса Андреевна: невероятно, а я не знала, что вообще существует такая профессия

Назар: а он даже показывал мне свои проекты. дядя создает такие удивительные миры, и иногда кажется, что это настоящая магия. одно из своих изобретений он подарил мне. хочешь я тебе покажу?

Ва: конечно хочу!

Назар достает очки

Василиса Андреевна: они так необычно выглядят! а как они работают?

Назар: просто надень их и узнаешь.

Василиса Александровна надевает очки

(видео). *работает только экран, в зале темно

Василиса Андреевна: здорово, а что ещё они умеют?

Назар: почти все, что угодно. смотри

нажимает

*включается песня «лаки страйк»

Василиса Андреевна: ого, они и такое умеют

Назар: Знаешь, профессия архитектора виртуальной реальности — это только одна из множества интересных профессий в медиа-сфере. Это настолько разнообразная область, что каждый может найти что-то по душе.

Василиса Андреевна: А какие ещё профессии есть в этой сфере?

Назар: например, сценаристы, создающие увлекательные истории для игр или дизайнеры звука, которые отвечают за атмосферу. А ещё есть креативные продюсеры, режиссёры видеоконтента, блогеры, редакторы — список можно продолжать бесконечно!

Василиса Андреевна: Получается, медиа-сфера — это не только развлечение, но и целая вселенная профессий, где нужны самые разные навыки и таланты?

Назар: да, ты права.

Василиса Андреевна: я бы хотела узнать о ней побольше.

Назар: я обязательно тебе все расскажу и даже покажу, но чуть позже, а пока я хочу оставить это в секрете.

Василиса Андреевна: ну расскажи, пожалуйста!

Назар: это ведь будет не интересно. пока что я могу поделиться с тобой только одной тайной (план дня)

Василиса Андреевна: расскажи ещё один секрет!

Назар: ну ладно, выпросила! мне нужен один представитель из каждого

отряда. вытягивайте по одной бумажке. это будет ваша тема для подготовки к вечернему мероприятию, где вам нужно будет показать точную копию телешоу, а вот, что будет дальше уже не расскажу!

17:00 – ШОУ «Двое. Я и моя тень» Каждому отряду на старте дня выдаётся бумажка с названием телешоу. Впоследствии им необходимо подготовить пародийный (или просто повторяющий суть телешоу) номер(сценку), длительностью не более 5 минут, после чего на вечерней программе каждый отряд показывает её на сцене.

6 день смены (Глава 5. Образование)

10:00 - СТАРТ ДНЯ Домовёнок достаёт из книги педагога, он выходит с учебниками но выглядит довольно опрятно и современно

Домовёнок : здрасте, а кто у нас вы?

Игропедагог: я педагог!

Домовёнок: как то вы слишком необычно и современно для педагога выглядите...

Игропедагог: вы думаете я должен заходить и говорить: «дорогу Пидагогу»? Тем более я не просто педагог, я игропедагог и сегодня научу вас как правильно учиться с помощью игр! Вот такая твоя любимая игра?

Домовёнок называет игру с залом и весь зал дружно играет

Домовёнок: вот круто, что теперь можно будет учиться играя!!

Игропедагог: домовёнок, раз тебе так нравятся игры ты вот никогда не пробовал создать свою?

Домовёнок: неа..

Игропедагог: значит попробуешь, ведь сегодня каждый отряд сможет создать свою игру, а в пять часов мы проведём их презентацию и все вместе поиграем!

Домовёнок: как круто!! знаешь, а как вам удалось убедить всех, что с помощью подобных игр можно обучаться??

Игропедагог: мы просто привели весомые аргументы, доказали сначала всё теоретически, а потом и на практике

Домовёнок: вот бы мне научиться быть таким же убедительным и умным!

Игропедагог: так может посмотришь как наши ребята, сегодня в 20 часов будут участвовать в дебатах, это тоже своеобразная образовательная игровая программа!

Домовёнок: Да буду!!!

Игропедагог: отлично значит встретимся сначала в 5 часов на представлении игр "я-игромастер", а в 20.00 часов на дебатах!

Домовёнок: спасибо большое!! а теперь отряды могут поочерёдно покинуть ккз и пройти на свои мастер-классы!

17:00 – «Я-игромастер». Отряды получают проблему (трудно заговорить в компании, часто ошибаюсь в написание «жи/ши» и тд), которую нужно решить с помощью созданной ими настольной игры. После работы и создания игры отряды перемещаются по маршрутному листу и оценивают настольные игры других отрядов.

20:00 - Дебаты. Каждому отряду после старта дня даётся тема для дискуссии и позиция, за или против, после чего ребята в течение дня готовят аргументацию и ведут подготовку для защиты своей позиции в заданной теме. А на вечерней программе каждый отряд поочерёдно высказывает свою позицию, контраргументирует относительно позиции оппонента и после посредством общелагерного голосования выбирается победитель

7 день смены (Глава 6. Космос):

10:00 - СТАРТ ДНЯ. Соня и Кира приходят в гости к Васе

Кира: привет Вася. хотела бы ты побывать в космосе и узнать чем занимаются космонавты?

Вася: привет Кира и Соня. ну не знаю, там холодно и темно, но думаю мне будет интересно узнать про космонавтов и их жизнь

Соня: (1 профессия) инженер-космодорожник. это специалист, который обслуживает околоземную транспортную сеть, ещё он отвечает за разработку коридоров транспортных потоков.

Вася: ого, это очень интересно. Какие ещё есть профессии?

Кира: (2 профессия) менеджер космотуримза. это специалист разрабатывающий программы посещения околокосмического пространства, а впоследствии арбитальных комплексов и других космических сооружений.

Вася: ого, теперь я хочу побывать там.

Соня: (3 профессия) космический мусороуборщик. это оператор обслуживающей техники, которая первоначально будет заниматься уборкой космического мусора.

Кира: Вася, а ты знаешь как тяжело проходят тренировки для полета в космос?

Вася: нет, не знаю!

Соня: космонавты должны постоянно заниматься спортом из-за отсутствия гравитации.

Кира: одна из тренировок это танец нано техно, его танцуют даже когда находятся на космической станции.

Вася: мы приглашаем вожатский отряд «ДОМ»

Вася: здорово! мне было очень интересно узнать про космос и профессии связанные с ним.

Кира: (просит колонку Лизу рассказать план дня) Лиза расскажи про расписание дня

17:00 – Космо-КВИЗ. Отряды работают как команда знатоков и отвечают на вопросы сообща, все вопросы по теме «Космос»

8 день смены (Глава 7. Культура и искусство):

10:00 - СТАРТ ДНЯ Выходит дизайнер, разговаривая по телефону

Дизайнер: да.. Да... Нет... Ну нет...ало? Алооо? Да до свидания! Все на мне все на мне, кошмар, все им объясняешь, в одно ухо влетает из другого вылетает! Все надоело!....

(Выбегает Домовенок)

Домовой: ой а кто это ты? Зачем ты тут? Какая ты красивая!(задает много

вопросов)

Дизайнер: так,так так, стоп! Давайте по порядку! Я самый известный дизайнер мира! Как вы можете не знать меня?! Я летела из Милана в Париж, но кажется попала не туда, где я вообще?

(Все отвечают дизайнеру, что он в лагере)

Дизайнер: даа, не Париж конечно, но уютненько... Ну ладно, туда я уже не успеваю, поэтому сделаем тут что я запланировала (начинает ходить и примерять, что-то шептать, куда что поставит и т.д.)

(домовёнок бегаёт за ней спрашивает что она хочет сделать)

Домовой: что ты делаешь? Это зачем? (много вопросов)

Дизайнер: ну я же летела на самый масштабный показ мод! Но я же не успеваю туда!

Домовой: и ты хочешь провести его тут? Круто круто крутооо!

Дизайнер: именно, хотя бы ты меня понимаешь! Ребята, хотите поучаствовать?

(Все кричат: дааа)

Дизайнер: отлично! Тогда приглашаю по 1 представителю от отряда.... Сейчас я раздам вам листочки, на которых будет дано вам задание! Мы ждем вас в 5 часов вечера в этом зале! (Машет и уходит)

Домовой: Лиза, а что у нас вообще сегодня по плану дня?

Лиза проговаривает план дня

17:00 – Показ мод. Вечернее мероприятие с предварительной подготовкой. Каждому отряду способом жеребьёвки выдаётся одна профессия, на тему которой ребята должны составить образы для своих моделей. Представление моделей происходит в любом формате: танец, песня, видео, театральная сценка и т. д.

20:00 – Квартирник. Каждому отряду после старта дня сообщают заранее выбранную песню. После чего ребята всем отрядом в специально отведённое время в течение дня репетируют её. А в 20:00 все отряды собираются вместе чтобы каждый отряд спел свою песню, на экран так же выводится текст того что сейчас поёт отряд, чтобы весь лагерь мог им подпевать.

Введение	Глава 1. Навигация по атласу	Глава 2. Айти	Глава 3. Наследники истории.	Глава 4. Медиа.
17:00 – кругосветка «По следам Домового» 20:00 – КИП «Здравствуй, будущее»	10:00 – старт дня 16:00 -ЛОС 17:00 – ШОУ «Интуиция профессий» 20:00 – Игра «бункер»	10:00 – старт дня 17:00 – гостевание «Умный ДОМ» часть 1 20:00- дискотека/фильм/ мультфильм	10:00 - старт дня 10:30 – 19:00 – работа по направлениям/ подготовка к ВП 20:00 – концерт «Мелодия победы»	10:00 – старт дня 17:00 - Шоу «Двое. Я и моя тень» 20:00 - дискотека/фильм/ мультфильм
Глава 5. Образование	Глава 6. Космос	Глава 7. Культура и искусство	Эпилог	
10:00 – старт дня 17:00 - я-игромастер 20:00 – дебаты	10:00 – старт дня 17:00 – космо-квиз 20:00 - дискотека/фильм/ мультфильм	10:00 – старт дня 16:00 - ЛЗС 17:00 – ВП «Показ мод» 20:00 - квартирник	10:00 – операция СПАСИБО 13:00 – концерт «Заключительный аккорд» 17:00 – сказка 20:00 – 22:00 – дискотека 22:00 – вальс 22:15 - браталки	ДОМОЙ

