

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
г. НОВОСИБИРСКА «ЗАЕЛЬЦОВСКИЙ»**

Утверждаю

Директор МАУ ДОЦ им. В.Дубинина

_____ **Е.Г. Баландина**

**ПРОГРАММА ОБЛАСТНОЙ
ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ
«ДЕТСТВО – ОСОБАЯ МИССИЯ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВА»**

Авторы:

Лисецкая Д.А.

Жердева Е.В.

Новосибирск, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Актуальность программы	3
Нормативно-правовая основа программы	3
Цель и задачи программы.....	4
Основные этапы программы	4
Ожидаемые результаты.....	5
Распорядок дня	6
Сюжетно-ролевая идея смены.....	6
План-сетка смены.....	12

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

В системе детского оздоровительного центра потенциально заложены условия, обеспечивающие разнообразные виды деятельности и общения. Это создает определенное - воспитательное пространство, попадая в которое ребенок реально может выбирать, то, что его привлекает, интересует, развивает.

В новых условиях, ребенок не испытывает непосредственного влияния школы и школьного сообщества сверстников. Расширяется поле социального взаимодействия ребенка, меняется круг его общения, как с взрослыми, так и со сверстниками. Можно утверждать, что среда ДОЛ и сверстники становятся ведущими факторами развития и условиями формирования личности.

Профильная программа смены «Детство – Особая Миссия человечества» направлена на активизацию деятельности школ подготовки помощников вожатых г. Новосибирска и Новосибирской области.

Логика построения смены включает следующие компоненты:

- обучающий по направлениям: школьное самоуправление; детская общественная организация; школа подготовки вожатых
- досуговый (сюжетно-ролевая игра смены)
- отрядная работа

Программа тематических дней разрабатывается и реализуется самими участниками смены.

Нормативно–правовая основа программы

- Конституция РФ;
- Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Конвенция ООН о правах ребенка;
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р);
- Закон о защите прав детей в Новосибирской области от 24.03.2003 № 111-ОСД;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы стационарных организаций отдыха и оздоровления детей СанПиН 2.4.4.3155-13 (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 27.12.2013 № 73);

Цель программы:

Совершенствование коммуникативных и организаторских умений личности через включения в социально-значимую деятельность.

Задачи программы:

- активизировать деятельность школ подготовки помощников вожатых;
- выявлять и организовать поддержку участников детских и молодёжных общественных организаций и органов ученического самоуправления СОШ г. Новосибирска и области, школы помощников вожатых.
- способствовать развитию организаторских и творческих способностей участников детских и молодёжных общественных организаций, творческих коллективов.

Подготовительный этап:

- октябрь – набор в школу по подготовке вожатых из числа выпускников ученического самоуправления и членов ДОО.

Организационный этап:

- ноябрь-январь-март- организация школы подготовки вожатых для этой смены
- Февраль - март* - Разработка Положения, рассылка и сбор заявок на участие в смене;
- Апрель- май-* формирование педагогической команды для работы на профильной смены; разработка сюжетно-ролевой игры.

Основной этап:

Организация смены на базе ДОЛ.

Обучающий компонент программы

- 1. Мотиватор будущего.** Основой для проведения занятий станут семинары С.В. Тетерского (профессор Московского гуманитарного педагогического института, руководитель Международного форсайт-клуба «Мотиватор24»), которые позволяют создать образ себя самого лучшего в будущем – своего Мотиватора - он такой, каким вы хотите себя видеть: с лучшими качествами, большой дружной семьей, домом мечты, уважаемой работой, главными в жизни наградами.
- 2. Креативная педагогика.** Данные занятия будут направлены на расширение мыслительных способностей участников. Продуктом таких занятий являются творческие, спортивные и социально-значимые мероприятия в рамках смены.
- 3. Возрастная педагогика и психология.** Занятия включают в себя основы возрастной педагогики и психологии, систему психо-педагогических тестов и методик, позволяющих помочь подростку в его организационной деятельности.
- 4. Краткий курс Школы Подготовки Вожатых** включает в себя основы вожатской деятельности в рамках ДОЛ. Занятия будут проходить как на теоретическом, так и на практическом уровне. Ребятам предложат различные методики организации игр в отряде, их классификации и техники проведения, что является теоретическим компонентом курса, практический – выход на отряды в качестве помощника вожатого.
- 5. Конфликтология.** В рамках занятий ребята смогут узнать об основах конфликта, о причинах конфликтного поведения, смогут выбрать личную стратегию поведения в конфликтных ситуациях.

6. Школа организаторов. На занятиях ребятам будут предложены алгоритмы организации отрядных и дружинных мероприятий – теоретическая часть. Практической частью будет проведение данного мероприятия.

Отрядные дела - реализация концепций отрядной работы, в соответствии с особенностями развития детей конкретного отряда.

Досуговые программы – тематические дни в рамках игровой модели смены.

Итоговый этап:

Подведение итогов смены, вручение сертификатов участников профильной смены.

Ожидаемые результаты:

- повышение уровня коммуникативных и организаторских умений личности;
- повышение уровня сплоченности коллективов;
- повышение уровня методической грамотности в проведении тематических дней смены;
- повышение уровня понимания значимости тех или иных дел смены.
- сохранение социальной активности личности на протяжении учебного года и далее;
- отзывы родителей о смене ;
- рейтинг участников смены в оценке собственной деятельности

Распорядок дня «Детство – особая миссия Человечества»

9:00 – Подъем детей

9:15 - Зарядка

9:30 - Завтрак

10:00 – 12:00 – Занятия по профильным направлениям

12:00 – 13:00 – дружинные мероприятия

13:00 – Обед

14:00 – 15:00 – час отдыха

15:00 - 16:00 – отрядная работа/мастерские

16:00 - Полдник

17:00 – 18:00 – дружинные мероприятия

18:00 – 19:00 – отрядная работа/мастерские

19:00 - ужин

20:00 – 21:30 – дружинная вечерняя программа/Дискотека

21:30 – Второй ужин

22:00 – Огоньки в отрядах

23:00 – Отбой

22.00 – Огоньки в отрядах

23.00 – Отбой.

ДОСУГОВЫЙ КОМПОНЕНТ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

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 тгк. 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 какая 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.

ПЛАН-СЕТКА СМЕНИ

«ГОРИЗОНТЫ БУДУЩЕГО»

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

