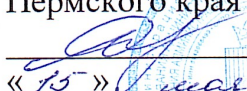


СОГЛАСОВАНО:

Начальник управления образования
администрации
Пермского муниципального округа
Пермского края

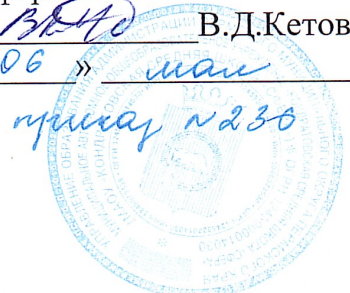
 Н.А. Соснина
« 15 »  2025 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАОУ «Кондратовская школа
«Сфера»

 В.Д.Кетова
« 06 »  2025 г.



Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Кондратовская средняя школа «Сфера»

Лагерь с дневным пребыванием детей (лагерь досуга и отдыха)
СФЕРА ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Срок реализации: 2-24 июня
Возраст: 7-16 лет

Составитель (и) программы:
Вавилина Екатерина Дмитриевна
Старший вожатый

д. Кондратово , 2025 г.

I. Целевой раздел Программы

Цель программы:

Создание условий для всестороннего творческого и интеллектуального развития детей, знакомство с различными направлениями цифрового искусства и формирование устойчивого интереса к профессиям будущего в сфере digital art. В рамках смены мы планируем развить у детей навыки работы с современными технологиями, творчества и критического мышления, а также обеспечим формирование понимания безопасного и этичного поведения в цифровом пространстве.

Задачи смены:

1. Развить у детей креативные способности, способность работать в команде и навыки решения творческих задач.
2. Создать условия для самостоятельного и групповое творчества через проектную деятельность.
3. Обучить детей принципам кибербезопасности и цифровой гигиены.
4. Провести интеграцию с культурным наследием Пермского края через цифровое творчество.

II. Содержательный раздел

В основу каждого направления воспитательной работы в организации отдыха детей и их оздоровления заложены базовые ценности, которые способствуют всестороннему развитию личности и успешной социализации в современных условиях.

Основные направления воспитательной работы включают в себя:

гражданское воспитание: формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к многонациональному народу России как источнику власти в российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, знание и уважение прав, свобод и обязанностей гражданина Российской Федерации;

патриотическое воспитание: воспитание любви к своему народу и уважения к другим народам России, формирование общероссийской культурной идентичности;

духовно-нравственное воспитание: воспитание детей на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей;

эстетическое воспитание: формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

трудовое воспитание: воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентации на развитие самостоятельности, трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, на достижение выдающихся результатов в труде, профессиональной деятельности;

физическое воспитание: формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия: здоровьесберегающей психологического климата, обеспечение работы, создание благоприятного рациональной и безопасной организации оздоровительного процесса, эффективной физкультурно-оздоровительной работы, рационального питания, создание безопасной среды, освоение детьми норм безопасного поведения в природной, социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

экологическое воспитание: формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей;

познавательное направление воспитания: стремление к познанию себя и других людей, природы и общества, к знаниям, образованию с учетом личностных интересов и общественных потребностей.

Образовательные и творческие мероприятия программы:

1. Мастер-классы по цифровому искусству:

- Цифровая живопись (создание цифровых картин и иллюстраций с использованием ИИ).

- Анимация и motion-дизайн (основы создания анимаций и видеографики с использованием специализированных программ).

- Графический дизайн и обработка фото (освоение онлайн-инструментов для создания и редактирования изображений, таких как Photoshop).

2. Проектная деятельность:

- Дети будут работать над индивидуальными и групповыми проектами: созданием цифровых картин, коротких анимаций и мультфильмов.

- В рамках проектной деятельности, дети создадут собственные цифровые портфолио, которые будут представлены на финальной выставке.

3. Интерактивные и игровые мероприятия:

- Цифровая галерея— выставка работ детей, организованная как в реальном времени, так и в виртуальном пространстве.

- Арт-баттлы — соревнования по созданию цифровых изображений с помощью ИИ.

- Digital-квесты — командные игры с использованием QR-кодов и цифровых подсказок для решения творческих и логических задач.

- Медиа-день — съемка и монтаж видеороликов, создание коротких фильмов и презентаций с элементами цифрового материала.

4. Викторины и конкурсы:

- Техно-квиз — викторина по теме цифрового искусства и современных технологий.

- Флешмоб "Цифровое искусство" — участие в коллективном создании арт-проекта с использованием цифровых платформ.

Муниципальные смены

Дополнение к муниципальной программе:

1. Математика – Оживляем портреты известных математиков

Основные направления: математические теории и их визуализация, работа с графикой и анимацией.

Номинации:

Оживляем портреты известных математиков: создание анимаций, на которых «оживают» портреты математиков (например, Ньютон, Эйлер, Гаусс).

Графическая визуализация математических теорий: создание 2D и 3D-графиков, иллюстрирующих математические концепты, такие как теоремы, уравнения и фракталы.

Математический арт: создание художественных произведений, вдохновленных математическими формулами или фракталами.

Алгоритмическое искусство: использование алгоритмов и математических принципов для создания абстрактных цифровых произведений искусства, таких как фракталы, симметрии или геометрические узоры.

2. Физика – Визуализируем законы природы через цифровое искусство

Основные направления: __применение цифровых технологий для демонстрации физических явлений.

Номинации:

Моделирование физических процессов: создание анимаций, демонстрирующих законы движения, энергии, силы и другие физические явления.

Физика и искусство: создание цифровых иллюстраций и анимаций, которые визуализируют трудные для восприятия физические концепты (например, квантовую физику, теорию относительности).

Визуализация молекул и атомов: создание 3D-моделей молекул, атомов и их взаимодействий, демонстрация химических реакций через анимации.

Механика и движение: моделирование объектов, движущихся с различной скоростью и под углом, использование цифровых инструментов для демонстрации силы трения, инерции и других физических принципов.

3. Английский – Digital Art and Literature: Художественное слово и визуальные проекты

Основные направления: изучение английского языка через создание цифровых произведений искусства.

Номинации:

Цифровое литературное повествование: создание интерактивных историй и мультимедийных проектов, основанных на литературных произведениях, с интеграцией английского языка.

Анимация литературных персонажей: создание анимаций или видеороликов с персонажами, основанными на английских книгах и рассказах, используя собственные иллюстрации и анимацию.

Книга в цифре: создание электронных книг с добавлением мультимедийных элементов — звуков, видео, анимаций, которые делают чтение более интерактивным.

Цифровая поэзия: создание визуальных стихотворений, которые сочетают текст с цифровыми изображениями и анимацией, превращая стихотворение в мультимедийный проект.

4. ИТ – Цифровое искусство: от графики до анимации

Основные направления: создание цифрового проекта.

Номинации:

3D-анимированное искусство: создание 3D-объектов, анимация и рендеринг сцен, использование игровых движков для создания интерактивных элементов.

Генеративное искусство: использование алгоритмов и программирования для создания уникальных цифровых произведений, таких как генеративные картины или фракталы.

Виртуальная реальность и искусство: создание проектов, которые можно просматривать в дополненной реальности (например, 3D-модели, виртуальные галереи, анимации).

5. Спорт – Цифровое искусство в движении: создание спортивных видеороликов

Основные направления: создание видеоконтента на спортивные темы, анимации движений, видеомонтаж.

Номинации:

Спортивные графические эффекты: создание динамичных визуальных эффектов для спортивных событий, таких как замедленные кадры, трассировка движений и добавление спецэффектов.

Виртуальные спортивные тренировки: создание видеороликов с цифровыми тренажерами, инструкциями по технике выполнения упражнений или улучшения спортивных навыков.

Спортивные анимации: создание 2D или 3D-анимированных роликов, где спортсмены выполняют различные элементы движений (например, прыжки, броски, удары).

Виртуальные спортивные соревнования: создание интерактивных видеоигр или симуляторов спортивных состязаний, с реалистичными движениями и реакциями персонажей.

Походы

Дополнение к традиционной программе:

Основные направления: создание фото и видеоконтента, прославляющего красоты природу Пермского края.

III. Организационный раздел

Детский оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей организуется на базе МАОУ «Кондратовская средняя школа «СФЕРА». Для лагеря с дневным пребыванием детей характерны формы работы, не требующие длительной подготовки, репетиций с участниками. Предпочтение отдается игровым, конкурсным формам, использующим экспромт в качестве одного из методов. В связи с тем, что основную часть педагогического коллектива лагеря с дневным пребыванием детей составляют педагогические работники в количестве 34 человек общеобразовательной организации, в календарном плане воспитательной работы преобладают привычные для образовательной организации форматы.

Организационный период смены

Общелагерный уровень

Линейка или церемония открытия смены. Торжественный старт смены, образец отношения к государственным символам. Ключевые категории: Родина, Россия, малая Родина, дом. Блок о культуре и истории России. Вынос Государственного флага Российской Федерации. Исполнение Государственного гимна Российской Федерации. Приветственное слово представителей администрации школы МАОУ «Кондартовская средняя школа «СФЕРА». Блок о содержании программы смены, игровой модели. Творческие номера с участием педагогического состава и детей. Включение регионального компонента через музыкальное сопровождение, перечисление населенных пунктов - малой Родины детей.

Отрядный уровень

Инструктажи. Обозначение ценностей жизни, здоровья и безопасности. Для детей младшего школьного возраста возможны варианты создания свода правил в виде рисунков, для детей среднего и старшего школьного возраста - варианты комиксов, создание коротких видеороликов (инструкций). Ведение журнала инструктажей, включение необходимых инструкций исходя из специфики формы организации отдыха детей и их оздоровления.

Игры на знакомство, командообразование, выявление лидеров. Выбор игр соотносится с формированием уважительного отношения к личности ребенка и формированию у него базовых ценностей российского общества, способствует развитию коммуникации и созданию комфортной эмоционально-психологической атмосферы в отряде.

Условия проведения игр могут видоизменяться, включая элементы веревочного курса или подвижных форм деятельности, в зависимости от условий и специфики детского лагеря.

Организационный сбор отряда. Определение названия отряда, отражающее смысловые основы содержания программы смены, соотносимое с традиционными российскими духовно нравственными ценностями. Выборы представителей органов самоуправления, включая общелагерный уровень и отрядный. Постановка общей цели и договоренность о правилах совместной деятельности.

Огонек знакомства. Традиции огонька. Уважение к личности. Формирование ценности человека, команды и дружбы. Рассказ о себе: интересы, ожидания от смены. Доверительный диалог в тематике смены. Традиции и правила отрядного огонька. Для пришкольных детских лагерей возможен формат творческого вечера с представлением визитных карточек участников или команд.

Основной период смены

Общелагерный уровень

Утренняя зарядка. Ценность здоровья, развития. Демонстрация позитивного личного примера со стороны вожатско-педагогического коллектива.

Занятия секций, студий и кружков. Культура и история России. Научные достижения и открытия. Спортивная гордость. Непрерывная система дополнительного образования детей.

Тематические конкурсы и соревнования. Расширение спектра возможностей для развития способностей детей, демонстрации талантов и проявления инициативы (при реализации конкурсов и соревнований детско-вожатской творческой группой). Применение принципов справедливости, открытости и непредвзятости.

Отрядный уровень

Утренний информационный сбор отряда. Эмоциональный и информативный старт дня, который позволяет каждому ребенку увидеть и понять свой собственный маршрут в рамках дня, составить цели и план по их исполнению. Распределение поручений. Определение цели отряда на день. Исполнение песни отряда.

Вечерний сбор отряда. Подведение итогов и анализ деятельности в течение дня, заполнение экрана настроения, экрана участия, обращение к отрядному уголку. Формирование у ребенка навыков самоанализа, уважения к мнению других людей. Ключевая задача для вожатого или педагога: диагностика результатов и воспитательного эффекта программы смены, формирование напарническим составом предложений по корректировке программы при необходимости.

Огонек середины смены. Снятие эмоционального напряжения (пик "привыкания"), мотивация на вторую половину смены, предварительные итоги и

успехи каждого в отряде. Возможен формат "Расскажи мне обо мне" и другие. Для детских лагерей дневного пребывания возможен формат интерактивного театра или эссе или рассказов друг о друге с целью демонстрации сильных сторон и талантов друг друга, благодарности.

Тематические огоньки/беседы. Обсуждение нравственных вопросов, усиление воспитательного эффекта и закрепление личного принятия общечеловеческих ценностей.

Итоговый период смены

Общелагерный уровень

Каждое направление работы в рамках смены будет завершено итоговыми проектами. В день закрытия смены состоится «фестиваль цифровых проектов», где дети смогут представить свои работы: цифровые картины, анимации, 3D-модели и другие произведения. Родители и другие участники лагеря смогут увидеть результаты трудов детей, а также оценить креативность и профессионализм, с которым дети подошли к выполнению творческих задач.

Линейка или церемония закрытия смены. Торжественное подведение итогов, демонстрация лучшего опыта, который получили участники смены. Определение перспектив и новых целей. Вынос Государственного флага Российской Федерации. Содержательное подведение итогов. Награждение отрядное, индивидуальное, включая сотрудников. Обеспечение торжественности формы работы: общий сбор, музыкальное и визуальное сопровождение.

Отрядный уровень

Итоговый сбор отряда. Закрепление ценности команды и дружбы. Помощь каждому участнику смены увидеть свой рост и позитивные изменения. Подведение итогов достижения общей цели и выполнения правил совместной жизни и деятельности. Связь с организационным сбором отряда, опора на отрядный уголок. Награждение и поощрение каждого участника отряда. Прощальный огонек. Определение каждым ребенком ценного опыта, полученного в смене. Благодарность команде. Определение перспектив дальнейшего развития.

Вовлечение родителей и партнеров:

Для родителей будет организовано регулярное информирование о ходе смены, публикация всех работ в Госпаблике школы. В рамках работы лагеря запланировано три мастер-класса с родителями, на которых они тоже попробуют себя в сфере digital art, что позволит им лучше понять своих детей.

Также планируется привлечение специалистов из сферы информационных технологий и цифрового искусства, которые будут делиться своим опытом с детьми в рамках мастер-классов и встреч.

Интеграция с культурным наследием Пермского края:

Программа смены будет также включать элементы, связанные с культурным наследием Пермского края. Дети смогут создавать цифровые проекты, вдохновленные природой, историей и искусством нашего региона. Это будут работы, в которых дети смогут отразить образы родного края через цифровое искусство.

Ожидаемые результаты программы:

- Развитие у детей навыков работы с современными цифровыми инструментами.
- Повышение интереса к профессиям в сфере цифрового искусства и информационных технологий.
- Формирование навыков креативного и командного подхода к выполнению творческих заданий.
- Углубленное понимание принципов безопасности в интернете и цифровой этики.
- Формирование позитивного отношения к цифровому искусству как важной составляющей культурной и профессиональной среды.

Заключение:

Смена "Сфера цифрового искусства" предоставит детям уникальную возможность для освоения современных цифровых технологий, развития творческих способностей и подготовки к профессиям будущего. Она направлена на гармоничное сочетание образовательного и досугового процессов, обеспечивая

детям не только развитие навыков и знаний, но и удовольствие от работы с цифровыми технологиями.

Приложение:

План календарных событий

<u>1 день смены</u> Открытие смены «Сфера цифрового искусства»	<u>2 день смены</u> концерт открытия смены «Сфера цифрового искусства» (номера отрядов)	<u>3 день смены</u> выездное мероприятие «Просторы родного края»	<u>4 день смены</u> Открытие ярмарки «Цифровое искусство» Техно-квиз (старшие отряды)
<u>5 день смены</u> выездное мероприятие «Цифровое искусство вокруг нас»	<u>6 день смены</u> линейка открытия зарницы Спортивное мероприятие «Быстрее, выше, сильнее»	<u>7 день смены</u> линейка закрытие зарницы концерт зарницы (награждение) «Песня о родине»	<u>8 день смены</u> ярмарка «Невиданные игры»
<u>9 день смены</u> Техно-виз (младшие отряды)	<u>10 день смены</u> закрытие ярмарки «Цифровое искусство»	<u>11 день смены</u> выездное мероприятие	<u>12 день смены</u> ГТО спортивные соревнования
<u>13 день смены</u> цифровая галерея (презентация отрядов)	<u>14 день смены</u> Digital-квест	<u>15 день смены</u> Закрытие смены «Сфера цифрового искусства»	