

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение  
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»

**ПРИНЯТА**

Малым педагогическим советом  
ЗЦДЮТ «Зеркальный»  
(протокол от 12 января 2023 г. № 1)



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНИ ЗЦ ДЮТ «ЗЕРКАЛЬНЫЙ»  
«Фестиваль детских игровых любительских фильмов  
«Белые ночи»**

**Возраст участников:** 7-17 лет.  
**Срок реализации:** 21 день.

**Разработчик:** Крючкова Вероника Афанасьевна –  
педагог-организатор УВО ЗЦДЮТ «Зеркальный»

ОДОБРЕНА  
Методическим советом  
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»  
(протокол от 2.03.23 № 6)

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	
	Адресат программы	3
	Актуальность программы	4
	Новизна программы	4
	Социальная значимость программы	5
	Концептуальные основы программы	5
	Игровая модель смены	5
	Легенда смены	6
	Система стимулирования	6
	Этапы программы	6
	Цель и задачи	7
	Планируемые результаты	7
	Виды и форма отчетных материалов	
2.	Организационно-педагогические условия	8
	Язык реализации	8
	Основные направления и формы организации деятельности	8
	Методы и средства обучения	8
	Формы организации досуга	8
	Материально-техническое оснащение	9
	Кадровое обеспечение	9
3.	Ход реализации программы	9
	План ключевых событий	9
	Краткое содержание ключевых мероприятий	10
4.	Учебно-методический комплекс	14
	Понятийный аппарат смены	14
	Механизм соуправления	15
	Используемые методики и технологии	16
	Мастер-класс по сценарному мастерству	19
	Инструментарий для диагностики	21
5.	Список литературы	21

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Удивительный и завораживающий мир кино не может никого оставить равнодушным: и тех, кто смотрит фильмы и тех, кто их создает. Вот уже более 125 лет минуло с того дня, как были куплены билеты на первый в мире киносеанс. С тех пор в мире кинематографа произошло много событий. Появилось и ушло в прошлое немое кино, вспыхивали и гасли карьеры блистательных звезд, невероятные спецэффекты и технические чудеса до сих пор удивляют зрителей. И вот уже на смену пленочному кинематографу пришел век цифрового кино. И за все время существования кинематографа, сменяющиеся поколения любителей и ценителей кино зачарованно следят за происходящим действием на экране в темноте зрительных залов.

### **Адресат программы**

Образовательная программа тематической смены «Фестиваль детских игровых любительских фильмов «Белые ночи» (далее – Программа), реализуется в ЗЦДЮТ «Зеркальный» уже не первый раз и даже стала традиционной, поскольку пользуется популярностью среди ребят и вожатых, раскрывает участникам смены возможность окунуться в волшебный мир кино, где сами ребята принимают непосредственное участие в создании короткометражных фильмов или видеоклипов.

Программа актуальна для всех детей, которые приезжают в «Зеркальный». Каждый ребенок талантлив. Важно вовремя распознать в нем творческую искорку и помочь разгореться огню, который в будущем будет дарить человечеству тепло и свет настоящего искусства.

#### **Краткая характеристика участников программы**

В реализации программы принимают участие воспитанники самых различных детских объединений Санкт-Петербургского городского Дворца творчества юных и школьники города в возрасте от 7 до 17 лет.

Дружина представлена сводными отрядами и профильными коллективами. Сводные отряды формируются на основании санитарных норм, в соответствии с возрастными особенностями. Профильные отряды формируются на основании количественного состава профильных коллективов, вида их деятельности, возрастных или иных особенностей коллектива.

Степень вовлечения в программу смены различается у сводных и профильных отрядов и обусловлена особенностями реализуемых дополнительных общеобразовательных программ профильных коллективов.

Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.

**Сроки реализации программы: 21 дней.**

## **Актуальность программы**

Искусство создания видеоклипа как способ самовыражения и самореализации дает возможность детям отыскать в себе различные скрытые способности и качества, проявить их и развить. Программа ориентирована на раскрытие творческих способностей, нравственное и художественно-эстетическое развитие личности ребёнка, передачу духовного и культурного опыта человечества.

Наряду с предметным навыками, участники программы получают возможность развития гибких компетенций:

- критическое мышление — способность критически оценивать информацию, поступающую извне, анализировать её и проверять на достоверность, видеть причинно-следственные связи, отбрасывать ненужное и выделять главное, делать выводы;
- креативность — умение нешаблонно мыслить, находить неожиданные решения проблемы, гибко реагировать на происходящие изменения;
- коммуникативные навыки — умение общаться, доносить свою мысль, слышать собеседника, договариваться;
- координация — способность работать в команде, брать на себя как лидерские, так и исполнительские функции, распределять роли, контролировать выполнение задач.

## **Новизна программы**

Новизна программы состоит в потенциале работы над созданием музыкального клипа с сюжетом. Социологами давно замечено, что новое поколение, обладает клиповым мышлением. Это значит, что им не интересно читать большие тексты или смотреть долгие по продолжительности фильмы. Дети хотят читать маленькие тексты с большой пользой и смотреть короткие видеоролики со смыслом, которыми можно делиться в интернете. А в текущий век цифровых технологий дети не только смотрят, но и сами снимают на свои смартфоны. И это стало неотъемлемой частью их жизни, поскольку новое поколение живет в другой реальности, где стремительный научно-технический прогресс почти стер границы между реальным миром и интернетом. Но зачастую дети и подростки еще недостаточно обладают навыками мастерства видеосъемки и наполнения смыслом видеоконтента, поэтому сейчас мы наблюдаем потоки интернетного «мусора», которым переполнены социальные сети. Быстро и некачественно сделанные видеоролики чаще всего не несут никакой смысловой нагрузки, и, тем самым, искажают эстетический вкус молодого поколения, сбивая ориентиры на признанные шедевры мировой видео-индустрии. Программа нацелена на то, чтобы в процессе работы над музыкальными видеоклипами ребята научатся делать качественный видеоконтент.

В процессе реализации программы каждый отряд будет представлять собой творческую студию по созданию видеоконтента, где ребята смогут выбрать направление деятельности по своему интересу и освоить базовые навыки в сценарном мастерстве, актерском искусстве, операторском деле или взять на себя роль режиссера-лидера, управляющего всем съемочным процессом.

Каждый видеоконтент будет просмотрен жюри и показан на фестивале в конце смены.

### **Социальная значимость программы**

Искусство создания кино – это искусство коллективное. Творческая среда при этом расширяет круг общения и способствует созданию прочных коммуникативных связей, поскольку все участники работают над одним проектом и заинтересованы в успехе общего дела. Поскольку каждого участника смены объединяет общая цель – создание лучшего музыкального видеоклипа, то налаживание прочных коммуникативных связей необходимо.

Таким образом, каждому ребенку предоставляется возможность не только самоутвердиться, проявить особенности своего характера, найти свою индивидуальность и при этом не разрушить созданные коммуникативные связи, а наоборот укрепить их, приобретая тем самым, богатый социальный опыт.

### **Концептуальные основы программы**

#### **Игровая модель смены**

Каждый отряд будет представлять Творческую студию со своим уникальным названием. В студии назначается группа сценаристов, актеров, режиссеров, монтажеров, костюмеров и гримеров. Каждая группа проходит мастер-класс по своему направлению. Творческая студия в течение смены снимает свой музыкальный клип с сюжетом, используя свой опыт и полученные знания на мастер-классах, которые будут проходить в течение смены.

Финальным событием игровой модели смены станет демонстрация созданных Творческими студиями музыкальных клипов. Оценивать конкурсные видеоролики будет два состава жюри: «Взрослое жюри» (организаторы смены, методисты, старшие вожатые) и «Детское жюри» (представитель от каждой студии).

Данная игровая модель смены даст детям возможность попробовать себя в качестве сценаристов, режиссеров, актеров, продюсеров и даже в качестве кинокритиков.

#### **Схема игровой модели**



Подбор необходимого реквизита, подбор костюмов, выбор локаций для съемок, репетиции



Съемка / монтаж



Показ клипа на фестивале

### Легенда смены

«Зеркальный» объявляет конкурс на лучший видеоролик, который можно будет опубликовать на официальном сайте «Зеркального». И с целью победить в этом конкурсе, на фестиваль в «Зеркальный» съехались разные блогеры и тик-токеры, которые снимают видеоролики, не заботясь об эстетике и смысловой наполненности, с целью заработать больше «лайков» и подписчиков на свой канал. Ребята и вожатые бросают им вызов решаясь снять свои видеоролики, которые станут более популярными, чем глупый и некачественный видеоконтент тик-токеров.

### Система стимулирования

За активное участие в смене и победы в конкурсных мероприятиях студии получают наклейки-иконки «лайк». За «лайки» можно приобрести:

- Помощь опытного монтажера или другого специалиста;
- Помощь в подборе и изготовлении костюмов;
- Грим;
- Эксклюзивные места для съемок;
- Создание и печать супер-афиши и др.

### Этапы программы

Этап	Сроки	Педагогическая цель
I этап Организационный	1 - 3 день смены	Введение в тематику смены, знакомство с лагерем, его традициями и правилами, проведение входного анкетирования.
II этап Основной	4 - 18 день смены	Реализация программы смены.
III этап Заключительный	19 - 21 день смены	Подведение итогов смены: награждение отрядов, активных участников смены, проведение итогового анкетирования.

**Цель:** Личностное развитие и реализация творческого потенциала участников программы в ходе знакомства с основами профессии в процессе создания видеоклипов в Творческой студии

**Задачи:**

**Обучающие:**

- ◆ получение опыта в создании качественного видеоконтента;
- ◆ получение навыков организации интересного и безопасного досуга;
- ◆ получение навыка коллективного взаимодействия.

**Развивающие:**

- ◆ самореализация участников смены через различные виды игровой, интеллектуальной и творческой деятельности;
- ◆ развитие коммуникативных компетенций;
- ◆ развитие креативного мышления и умения импровизировать;
- ◆ развитие социально-положительных черт характера ребенка.

**Воспитательные:**

- ◆ формирование принципов здорового образа жизни и полезных привычек;
- ◆ развитие и реализация потенциала ребенка, проявление индивидуальных качеств;
- ◆ профориентация в сфере творческих профессий

## **Планируемые результаты**

Результатом программы станет:

**Предметные:**

- получен опыт, в создании качественного видеоконтента;
- умение организовать свой досуг интересными и безопасными способами;
- получен навык коллективного взаимодействия.

**Метапредметные:**

- участники в полной мере реализовались через различные виды игровой и творческой деятельности;
- получили развитие творческого мышления и способности к импровизации;
- получили развитие социальные и личностные компетенции ребенка;
- развиты и закреплены социально положительные черты характера ребенка.

**Личностные:**

- сформированы основные принципы здорового образа жизни;
- развиты и проявлены индивидуальные качества и способности ребенка;
- профориентация в сфере творческих профессий.

### **Виды и форма отчетных материалов**

- результаты анкетирования детей в начале и в конце смены;
- количественно-качественный аналитический отчет;
- анкета обратной связи отрядных воспитателей, вожатых и педагогов;
- Фотоотчет смены;
- Видеоролик о смене.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **Язык реализации программы русский**

### **Основные направления и формы организации деятельности**

### **Методы и средства обучения**

<b>Методы и приемы</b>	<p><b>Словесные методы:</b> Объяснение, рассказ, беседа</p> <p><b>Наглядные:</b> Демонстрация фото и видео-презентаций, видеоклипов, выставка творческих работ</p> <p><b>Практические:</b> Интерактивные занятия, игра-практикум, подвижные игры на местности, интеллектуально-творческие игры.</p>
<b>Средства обучения</b>	Сценарии, фотографии, раздаточный материал, дидактический материал, видео-, фотопрезентации, художественные фильмы и мультфильмы, примеры видеоклипов.

### **Формы организации досуга**

<b>Формы организации мероприятий</b>	Групповая, коллективная, индивидуальная
<b>Формы проведения мероприятий</b>	Игры по станциям, по территории, квесты, интеллектуально-творческие конкурсы, конкурсы социальных проектов, песенные вечера, концерты, спортивные соревнования, проекты



## Материально-техническое оснащение

ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» располагает современной материальной базой: это помещения для работы клубов по интересам, тренажерные залы, зал фитнеса, игровые спортивные площадки с тартановым покрытием (волейбол, баскетбол, легкоатлетические дорожки, теннисные корты), стадион с искусственным травяным покрытием, многофункциональный зал игровых видов спорта, специализированные спортивные залы (фехтования, бокса, спортивной гимнастики), бассейн, сауна, отрядные места (в помещении и на территории) для сбора отрядов. В здании школы: учебные кабинеты и лаборатории (физики, химии), лингафонный кабинет, всего 24 кабинета, зал танца и пластики, киноконцертный зал.

Для проживания детей «Зеркальный» имеет: коттеджи круглогодичного использования №№1-5 на 80 детей каждый. (Дети в коттеджах проживают в 2-х комнатных номерах: комната для отдыха на 4 человека, комната для занятий). Главный корпус на 165 детей (по 2-3 человека в комнате) и столовой на 600 посадочных мест.

## Кадровое обеспечение

В реализации Программы принимают участие: педагоги дополнительного образования, вожатые, воспитатели, старшие воспитатели, методисты, педагог-психолог, инструкторы по физической культуре, библиотекарь, педагог-организатор, зам. директора по учебно-воспитательной работе, заведующий сектором организационно-массовой работы, начальник кино-радио технической службы, художник, медицинские и другие работники.

## ХОД РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### План ключевых событий

№	Перечень мероприятий			
	Направление «Кинофестиваль «Белые ночи»	Направление «Гибкие» компетенции»	Направление «Спортивно- оздоровительная деятельность»	Направление «Творческая деятельность»
1	Сбор «Здравствуй, «Зеркальный!»»	Игры в отряде на взаимодействии	Утренняя зарядка	Конкурс на лучшую танцевальную композицию «СтарТинейджер»
2	Мастер-классы по сценарному мастерству, актерскому мастерству, монтажу	Огонек знакомства	Спортивные игры: пионербол, волейбол, баскетбол, футбол	Литературная гостиня «Источник вдохновения»
3	Создание клипа	Игра по станциям «Квест по «Зеркальному»	Командные соревнования «Веселые старты»	Конкурс пародий и фантазийной моды «Образы и Маски»
4	Интеллектуальная игра «25-й кадр»	Игра на взаимодействии «Команда»	Турнир по настольному теннису	Конкурс на лучший ПЕРФОРМАНС «Поколение Z»
5	Конкурс зримой песни на сцене	Ролевая игра на местности «Семья»	Турнир по бадминтону	Вечер песен «Я предлагаю спеть о

				том...»
6	Конкурс на лучший влог «Смотрите все!»	Игра-квест «В поисках сокровищ»	Подвижная игра «Хвостики»	Конкурс импровизаций и актерского мастерства «Чарли»
7	Конкурс на лучшую рекламную кампанию своего клипа		Прогулки по территории лагеря	Конкурс «Гифка» на создание лучшего видео-GIF
8	Фестиваль-показ детских игровых любительских фильмов «Белые ночи»			Сбор «До свидания, «Зеркальный!»»
9	Тематическая линейка открытия смены			

## **Краткое содержание ключевых мероприятий**

### **Направление кинофестиваль «Белые ночи»**

#### ***Линейка открытия смены.***

Первый сбор участников смены, где ребята знакомятся с традициями лагеря (наказ, поднятие флага, торжественный выход на линейку), людьми, который будут принимать непосредственное участие в организации смены; предварительное погружение в тематику смены.

*Педагогическая задача: знакомство участников смены с некоторыми традициями лагеря и тематикой смены.*

#### ***Сбор «Здравствуй, «Зеркальный!»»***

Сбор проходит в форме концертной программы, включающей в себя выступления-визитки отрядов, выступления вожатых и видеоролики тематического содержания.

*Педагогическая задача: знакомство, развитие творческого потенциала участников смены, формирование чувства коллективизма.*

#### ***Мастер-классы по актерскому мастерству, сценарному мастерству, монтажу.***

Мастер-классы для групп по выбранному направлению. Занятия построены на терминологии и практических заданиях и упражнениях.

*Педагогическая задача: знакомство участников с основными понятиями выбранного направления и практическое их апробирование.*

#### ***«Смотрите все!» Конкурс на лучший влог.***

Студия делится на мини-группы и снимает свой короткий видеоролик, где будет оцениваться актуальность, ценность информации для всех, качество контента, оригинальность, эстетика подачи.

#### ***Создание клипа.***

Участники группы сценаристов пишут сценарии, защищают его у группы организаторов и методистов. После успешной защиты готовятся костюмы реквизит для съемки, подбирается площадка. Назначается время съемки. Творческая студия снимает свой клип при помощи

своей техники или договариваются со штатным оператором группы. После окончательного монтажа клип принимается на конкурсный просмотр и оценивается организаторской группой.

*Педагогическая задача: создать условия для полной творческой самореализации детей в выбранном направлении, проявления своих возможностей и качеств в работе над общим проектом.*

### ***Интеллектуальная игра «25-й кадр»***

Интеллектуальная игра, основанная на знании фильмов, ставших шедеврами Мирового кинематографа, их создателях, знаменитых актеров, музыкальных произведений из кинофильмов с проведением видео-конкурсов.

*Педагогическая задача: расширение кругозора в сфере кино и видео-искусства, развитие интереса к познанию мира киноиндустрии.*

### ***Конкурс зримой песни***

Конкурс заранее подготовленных инсценированных песен.

*Педагогическая задача: развитие творческого, креативного мышления; приобретение навыков визуализации образов и воплощение их в сценических постановках.*

### ***Конкурс на лучшую рекламную кампанию***

Каждая киностудия готовит рекламную кампанию, состоящую из разных мероприятий, целью которой является реклама своего созданного клипа.

*Педагогические задачи: развитие умения творческого подхода к делу, фантазии, развитие активности, лидерских качеств*

### ***Фестиваль детских игровых любительских фильмов «Белые ночи»***

К финалу смены все видеоклипы, прошедшие отбор, демонстрируются на большом экране Концертного зала ЗЦ ДЮТ «Зеркальный». Объявляются и награждаются дипломами и памятными призами победители.

*Педагогическая задача: подведение итогов смены, награждение победителей и активных участников смены.*

## **Направление гибкие компетенции**

### ***Игры на взаимодействие в отряде***

В зависимости от особенностей отряда вожатыми подбираются игровые формы воспитательной работы для создания единого коллектива.

*Педагогическая задача: создание условий для развития навыков эффективного взаимодействия в команде.*

### ***Огонек знакомства***

В ходе огонька знакомства его участники смогут рассказать о себе, о своих взглядах на окружающий мир, узнать новую информацию о своих товарищах, продемонстрировать свою коммуникативную компетенцию.

*Педагогическая задача: создание условий для само презентации и построения доверительных отношений в группе и знакомства ребят в отряде.*

### ***Игра «Квест по «Зеркальному»***

Каждой команде выдаются маршрутные листы. Чтобы правильно определить станцию нужно расшифровать послание. На станции команду ждет задание, после выполнения

которого открывается следующая шифровка. Все шифровки и задания предполагают вопросы об объектах лагеря, его традициях и особенностях, с которыми необходимо познакомить ребят. Маршрутные листы для каждой команды составлены с условием того, чтобы при выполнении заданий игры отряды не пересекались. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество верных ответов.

*Педагогическая задача: создание условий для развития смекалки и навыка взаимодействия в команде.*

### ***Игра-путешествие на взаимодействие «Команда»***

Игровой ажиотаж между отрядами: на территории лагеря располагаются точки с различными испытаниями на командообразование и развитие лидерских качеств.

Количество точек с ведущими соответствует числу команд. Команды стараются пройти успешно как можно больше испытаний.

*Педагогическая задача: создание условий для развития навыка эффективного взаимодействия в команде.*

### ***Ролевая игра на местности «Семья»***

Ролевая игра, где участники сформированы в команды-семьи. Задача каждой семьи построить свой дом из кирпичиков, которые они зарабатывают у различных персонажей путем выполнения поручений и заданий на тему семейных традиций.

*Педагогическая задача: привитие семейных ценностей, развитие коммуникативных качеств, получение навыка взаимодействия в команде.*

### ***Игра-путешествие «В поисках сокровищ»***

Игра на местности, где команды, проходя испытания и решая головоломки, добывают кусочки карты. На карте указано место, где спрятаны пиратские сокровища.

*Педагогическая задача: развитие навыка ориентирования на местности, смекалки, воспитание лидерских качеств, умения взаимодействовать в команде.*

### **Направление «Спортивно-оздоровительная деятельность»:**

Реализуется через организацию ежедневной утренней зарядки, посещение физкультурно-оздоровительного комплекса, прогулки по территории, спортивные игры и соревнования, а также через соблюдения режима дня и осознанное отношение к своему здоровью. Для эмоциональной разрядки и свободной двигательной активности организуются «Веселые старты» для разных возрастных групп.

*Педагогическая задача: создание условий для развития физических способностей детей.*

### ***«Веселые старты»***

Командные соревнования в форме веселых спортивных эстафет.

*Педагогическая задача: создание условий для развития командообразования и физических способностей детей.*

### **Направление творческая деятельность**

#### ***Конкурс пародий и фантазийной моды «Образы и маски»***

Дефиле моделей, созданных детьми из подручных материалов. Между показами моделей выступление артистов в жанре пародии.

*Педагогические задачи: развитие фантазии, нестандартного творческого мышления*

### **Конкурс на лучшую танцевальную композицию «СтарТинейджер»**

Выступление команд с подготовленной танцевальной композицией. Оценивается лучший синхронный и оригинальный танец

*Педагогические задачи: развитие двигательной активности, нестандартного творческого мышления*

### **Конкурс на лучший Перформанс «Поколение Z»**

Организация отрядами локальных площадок для демонстрации действия в стиле перформанс на свободную тематику или заданную тематику

*Педагогические задачи: развитие фантазии, творческого нестандартного мышления, навык актерского мастерства, лидерских качеств*

### **Литературная гостиная «Источник вдохновения»**

Театрализованный вечер чтения стихов любимых авторов и собственного сочинения.

*Педагогические задачи: самореализация участников и удовлетворение их индивидуальных потребностей в нравственном и в художественно эстетическом развитии*

### **Вечер песен «Я предлагаю спеть о том...»**

Театрализованный вечер песен под аккомпанемент гитары.

*Педагогические задачи: самореализация участников и удовлетворение их индивидуальных потребностей в нравственном и в художественно эстетическом развитии*

### **Конкурс импровизации и актерского мастерства «Чарли»**

Конкурс, основанный на актерских упражнениях и тренингах.

*Педагогические задачи: самореализация участников и удовлетворение их индивидуальных потребностей в развитии творческого нестандартного мышления ;получение навыков актерского мастерства*

### **Конкурс «Гифка» на создание лучшего видео-GIF**

Конкурс коротких видео в сжатом формате (Graphics Interchange Format), которые часто используются в сообщениях для придания эмоций тексту.

*Педагогические задачи: самореализация участников в современном творческом направлении, развитие фантазии и креативного мышления*

### **УМК. Методическое обеспечение программы**

С целью методического обеспечения деятельности педагогических кадров в «Зеркальном» создан методический кабинет.

Методисты разрабатывают методические рекомендации по проведению тематических отрядных дел, соответствующих тематике смены. Во время смены для вожатых проводятся занятия в системе ШВМ (школы вожатского мастерства), групповые и индивидуальные консультации по подготовке и проведению отрядной работы. В методическом кабинете можно получить методические сборники по отрядным делам, огонькам, легендам «Зеркального»; методические разработки в помощь организатору конкурсов, спортивной работы, прогулок; сборники игр, песен.

## Понятийный аппарат смены

**Авангард** - французский термин для обозначения некоммерческих либо экспериментальных фильмов и их создателей.

**Актёрское искусство** — это профессиональная творческая деятельность в области исполнительских искусств, состоящая в создании сценических образов (ролей), вид исполнительского творчества.

**Биографический фильм** – Фильм, в котором приводятся подлинные факты из жизни знаменитого человека.

**Блоггер** – человек, ведущий дневник в интернете, он дополняет тексты графическими изображениями, видео, личными фотографиями.

**Блокбастер** – (англ. blockbuster, от block — квартал и bust — разрушать, букв. «разрушитель квартала») — очень популярный и коммерчески успешный продукт кино- и театральной индустрии. С середины 1970-х годов термин стал обозначать жанр высокобюджетных фильмов для массового зрителя, чаще голливудских с участием известных актёров, с предполагаемым высоким (сотни миллионов долларов США) доходом в прокате. Применительно к фильмам синонимом слова блокбастер в русском языке является слово «супербоевик». С начала XXI века блокбастерами иногда стали называть популярные и высокодоходные произведения в литературе и вообще в поп-культуре.

**Влог**– сокращение от «видеоблог») тот же блог, но главной составляющей частью контента является не текст, а видео.

**Гифка**-Graphics Interchange Formatбыл изобретен возглавляемой Уилхайтом командой программистов из компании CompuServe в 1987 году. Он позволял сжимать серию картинок и быстрее передавать графические данные в условиях низкой мощности электронного оборудования. Формат оказался удобным для демонстрации графиков и простой анимации.

**Дубляж** – процесс добавления звукового сопровождения или диалогов к фонограмме фильма по завершении съемок.

**Закадровый** – любые события или звуки, непосредственно не отображенные на экране, но тем или иным образом влияющие на то, что происходит в отдельной сцене или картине в целом.

**Киножанр** – группа кинофильмов, в которых сюжетные линии, персонажи, декорации, тематика и методы съемки имеют между собой много общего.

**Премьера** – первая демонстрация кинофильма широкой публике. Такие киносеансы обычно превращаются в помпезные мероприятия с участием знаменитостей.

**Флешмоб**– (произносится флэшмоб; от англ. flashmob, дословно — мгновенная толпа [flash — миг, мгновение, mob — толпа]) — заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговорённые действия (сценарий) и затем расходится. Флешмоб является разновидностью смартмоба. Сбор участников флешмоба осуществляется при помощи электронных средств связи (в основном через интернет).

**Мизансцена** – ( фр. miseenscène — размещение на сцене) — расположение актеров на сцене в тот или иной момент спектакля.

В качестве средства образного выражения мизансцена в драматическом театре получила своё развитие с рождением и становлением искусства режиссуры и сценографии. В эпоху актёрского театра «выходы» актёров на площадку и сценическая обстановка были по преимуществу функциональными. Это естественно: актёрский взгляд «изнутри» спектакля по определению не может разработать и оценить комплексное образное решение, включающее в себя все многочисленные и разнообразные компоненты сценического действия. Потребовался творческий взгляд «извне», — режиссёра и художника-сценографа — чтобы понять, что эмоциональное воздействие на зрителей может быть многократно усилено постановочными эффектами — игрой света, музыкальными и звуковыми включениями, разработкой образа пространства спектакля, составной частью которого, несомненно, является и мизансцена.

**Перформанс**—(англ. performance — исполнение, представление, выступление) — форма современного искусства в которой произведения составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время. К перформансу можно отнести любую ситуацию, включающую четыре базовых элемента: время, место, тело художника и отношения художника и зрителя. В этом заключается отличие перформанса от таких форм изобразительного искусства, как картина или скульптура, где произведение определяется выставленным объектом. Иногда перформансом называют такие традиционные формы художественной деятельности, как театр, танец, музыка, цирковые выступления и т. п, однако в современном искусстве термин «перформанс» относится обычно к формам авангардного или концептуального искусства, наследующим традицию изобразительного искусства.

**Творчество** - процесс деятельности, создающий качественно новые материалы и духовные ценности или итог создания объективно нового.

## **Механизм самоуправления**

**Совет командиров отряда** – собирается каждый день, чтобы обсудить планы на будущее, проанализировать прошедшие дела, выявить и исправить недостатки организации дел, распределить трудовые наряды, заявиться на предстоящие дела.

**ЭкоСовет** – следит за чистотой в отрядах (как детских комнатах, так отрядных местах и зонах заботы). Совершают ежедневный обход лагеря и распределяют наградных ежей, за чистоту в комнатах и отрядах.

**Совет физоргов** – занимается физкультурной деятельностью отряда, следит, когда проходят турниры, кто в них участвует, помогают инструкторам по физической культуре в организации спортивных дел.

**Совет «Зеркальный-online»** - освещает жизнь в лагере в режиме настоящего времени в группе «ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» социальной сети «ВКонтакте» и популярном мессенджере «Телеграмм». Фотографирует и публикует сюжеты о проводимых на смене мероприятиях, проводит конкурсы и социальные опросы для участников смены.

**Дежком (дежурный командир)** – выбирается отрядом на каждом вечернем сборе для выполнения ответственных поручений вожатого в предстоящий день.

## Используемые методики и технологии

### Перечень используемых методик/технологий

№ п/п	Современные образовательные технологии и/или методики	Цель использования технологий и/или методик	Описание внедрения технологий и/или методик в практической профессиональной деятельности	Результат использования технологий и/или методик
1	<b>Здоровьесберегающие технологии</b>	Формирование навыков здорового образа жизни	Цикл мероприятий: Спортивно – игровые мероприятия на свежем воздухе Игра на местности «Поиск пиратских сокровищ»; ролевая игра на местности «Тайна старого клада»; игра по станциям «Команда»; игра по станциям «Квест по «Зеркальному» Спортивные игры и соревнования («Веселые старты», спортчасы, занятия в бассейне, соревнования по плаванию, турнир по настольному теннису); Познавательные прогулки «Экскурсия по «Зеркальному»	Повышение мотивации участников смены к ЗОЖ
2	<b>Технологии проектной деятельности</b>	Развить воображение, фантазию, творческое мышление, самостоятельность и другие личные качества; создание благоприятного психологического климата в коллективе, стимулирование познавательной деятельности, формирование навыков презентации и самопрезентации, повышение мотивации к	Подготовка массовых номеров к сборам «Здравствуй, «Зеркальный!»; подготовка номера к конкурсу пародий «образы и маски»; съемка фильма к фестивалю «Белые ночи»; подготовка танцевального номера к «СтарТинейджер»; подготовка акции «Перформонас»; подготовка рекламной кампании	1) происходит развитие творческого мышления 2) качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направляя его познавательную деятельность. 3) вводятся элементы исследовательской деятельности; 4) формируются личные качества



		саморазвитию.		<p>воспитанников, которые развиваются лишь в деятельности и не могут быть усвоены вербально (в групповых проектах, когда «работает» небольшой коллектив и в процессе его совместной деятельности появляется совместный продукт, отсюда развивается умение работать в коллективе, брать ответственность за выбор, решение, разделять ответственность, анализировать результаты деятельности, способность ощущать себя членом команды — подчинять свой темперамент, характер, время интересам общего дела);</p> <p>5) происходит включение воспитанников в «добывание знаний» и их логическое применение (формируются личностные качества — способность к рефлексии и самооценке, умение делать выбор и осмысливать как последствия данного выбора, так и результаты собственной деятельности).</p>
3	<b>Игровые технологии</b>	Целью игровых технологий является решение ряда задач: – дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование	Цикл мероприятий: Игра на местности «Квестпо «Зеркальному»; ролевая игра на местности «Семья»; Турнир по настольным играм; командная игра на	Активизируется познавательная деятельность. Повышается интерес ребят к праздничной и смеховой культуре. Повышается качество и уровень общения во время

		<p>определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);</p> <p>– развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);</p> <p>– воспитывающих (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);</p> <p>– социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды</p>	<p>местности «Команда»; Интеллектуальная игра «25-й кадр»; командная игра на местности «В поисках сокровищ»</p>	<p>игры. Воспитываются коммуникативные навыки. Развивается креативность мышления и творческий подход к решению поставленных игровых задач.</p>
4	<b>Групповые технологии (КТД)</b>	<p>Технология предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела.</p> <p>Цели технологии КТД:</p> <p>- выявить, учесть, развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности;</p> <p>- воспитать</p>	<p>Подготовка массовых творческих выступлений на традиционных сборах «Здравствуй, «Зеркальный!»»</p> <p>подготовка творческих выступлений к конкурсам; съемка фильма к фестивалю «Белые ночи»; подготовка акции перфоманс; подготовка рекламной кампании</p>	<p>Формируется стремление к познанию нового, проба себя в новом качестве.</p> <p>Развиваются такие качества как: целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение.</p> <p>Воспитывается товарищеская поддержка и заботливость, душевная щедрость.</p>

		общественно-активную творческую личность и способствовать организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных социальных ситуациях.		
5	<b>Интерактивные технологии</b>	Активизация обратной связи между воспитателем и детьми.	Ежедневные информационные сборы отряда, где происходит анализ прошедшего дня, обмен впечатлениями, планирование следующего дня. При возникновении вопросов, трудностей или потребности обсуждения какого-либо явления происходит активизация обратной связи между воспитателем и детьми. Устраняются трудности, обсуждаются проблемы, вопросы.	Происходит устранение возникших трудностей. Устанавливается доверительное общение. Происходит внутреннее психологическое раскрепощение детей.

## Мастер-класс по сценарному мастерству

### КАК САМОМУ НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ

1. Для начала необходимо решить для себя, какова будет **тема** сценария, про что мы собираемся рассказать зрителю.

Наиболее подходящий способ формулировки **темы** истории:

**«история про(кого?), который (к чему стремится?)»**

2. Формулируя тему сценария, в первую очередь мы определили, про кого в ней будет говориться. **В центре любой истории стоит герой или группа героев.** Им он сопереживает, их проблемы воспринимает как свои собственные. Кроме того, именно

характер героев двигает сюжет. Люди с разными характерами, попав в одинаковые обстоятельства, поведут себя по-разному, а значит и сюжет получится разным.

прежде всего необходимо запомнить, что **героем может быть только существо с человеческой психологией**. В противном случае он не будет понятен, а значит, и неинтересен зрителю.

3. Главные действующие лица можно разделить на 4 основных типа. **Первый** из них уже назван нами – **это герой**. Весь сюжет строится на том, что герой стремится к достижению некой цели. В этом ему мешает **антагонист – второй тип главного действующего лица**. Антагонист – не обязательно злодей, хотя чаще всего дело обстоит именно так. Цели антагониста не просто не совпадают с целями героя, они прямо противоположны, взаимоисключающие.

Пример: Если герою нужно закончить учебный год без троек, то антагонисту жизненно необходимо, чтобы героя исключили из школы еще в первой четверти. Если герой влюблен в девушку и добивается ее взаимности, то антагонист сделает все, чтобы эта девушка полюбила его, а не героя.

Кстати, девушка, в которую влюблен герой и чьей взаимности он добивается, - **это третий тип главного действующего лица – объект**.

**Четвертый тип главного действующего лица – соратник**, помощник героя в достижении его цели.

Кроме того, что каждый из главных действующих лиц должен попадать под одну из выше названных категорий, он должен обладать одному ему присущим характером.

4. Далее необходимо определить мотив – **то, к чему стремится герой. Все, что он будет предпринимать для достижения своей цели, - это действие**. Все, что ему мешает достигнуть цели, будет порождать конфликт, т.е. **конфликт – это столкновение действия и противодействия**. Именно действие и конфликт являются двигателями сюжета. Необходимо понимать, что каждый персонаж истории появляется в ней с какой-то целью; он что-то делает для ее достижения, и что-то ему мешает. Чтобы помочь себе во всем этом разобраться, можно воспользоваться следующей таблицей:

<b>Кто?</b>	<b>Чего хочет?</b> (мотив)	<b>Что мешает?</b> (порождает конфликт)
<i>Герой -</i>		
<i>Антагонист-</i>		
<i>Соратник -</i>		
<i>Объект -</i>		

эта таблица поможет более четко определить функции каждого из главных действующих лиц и сделать сюжет более четким и понятным.

5. Любая логически начатая и законченная история проходит через три обязательные точки: **завязка - кульминация – развязка – такова схема любого сюжета**.

6. **Завязка** – это происшествие, которое втягивает в историю всех персонажей истории. Это та точка, от которой начнет развиваться сюжет. В ней определяется цель, к которой

стремится герой, т.е. появляется основной мотив его действий, который, в свою очередь, становится отправной точкой для появления мотивов всех остальных героев: тех, кто ему помогает, и тех, кто ему мешает.

**Кульминация** – это происшествие, в котором сюжет дошел до высшей точки и далее в этом направлении развиваться не может. В этой точке происходит что-то такое, что меняет направление усилий абсолютно всех персонажей истории. После кульминации меняются также их цели.

**Развязка** – происшествие, которое одним махом как бы развязывает все узлы, завязанные ранее, и ставит в истории точку. Цель главного героя достигнута (если это комедия или драма) или выясняется абсолютная невозможность ее достижения (если это трагедия). цели действий всех остальных героев также исчерпаны с положительным или отрицательным результатом.

7. После развязки ничего нового уже сказать нельзя, но иногда необходимо, чтобы все встало на свои места: вкратце описать судьбу неглавных действующих лиц, вывести мораль из рассказанной истории или просто снять напряжение. Для этого существует **эпилог** – элемент необязательный, но используемый довольно часто. Главное, о чем нужно помнить, создавая эпилог: чем он короче, тем он лучше.

## **Инструментарий для диагностики**

### **Оценочные и методические материалы**

Программа предусматривает использование методического инструментария для выявления, фиксации и предъявления результатов обучения.

- Включенное наблюдение водителями и педагогами с последующим обсуждением на планерках и педагогических советах;
- Ежедневная рефлексия на вечерних сборах и огоньках в отрядах;
- Индивидуальные беседы;
- Опрос отдельных участников смены с различной динамикой вовлеченности;
- Анкетирование (вводное и итоговое).

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### *Законодательные акты:*

1. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года"
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, утверждающее Концепцию развития дополнительного образования детей.
3. Стратегия экономического и социального развития Санкт-Петербурга на период до 2030 года.
4. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2007 Федеральное агентство по техническому регулированию и метрологии «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления».

5. Письмо Министерство образования российской федерации «Об официальных ритуалах в общеобразовательных учреждениях, связанных с применением государственных символов Российской Федерации».
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Распоряжение Комитета по образованию СПб от 01.03.2017 г. №617-р)
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.12.2020 г. №39 «О внесении изменения в постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 г. №16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».

*Материалы для подготовки и разработки событийного ряда смены:*

8. Всероссийское педагогическое издание «Вестник просвещения». – Вып. 26. – Липецк: Позитив Л., 2021. – с. 162 с илл.
9. Павлов А.Ю. Как написать хороший сценарий (Советы начинающим сценаристам): учебное пособие. – Омск: Синяя Птица, 2018. – 260 с.
10. Кови С. Лидер во мне: Как школы и родители по всему миру помогают детям стать великими. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2012. 304 с.
11. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Взрослые игры для детей. Методическое пособие. М.: Владос, 2000. - 215 с.
12. Митяева А.М. Здоровьесберегающие педагогические технологии. М.: Академия, 2008. – 192 с.
13. Митта А. кино между адом и раем. М.: Подкова, 2000. – 480 с.
14. Мурашова, К. Экзамен для подростков: Игра -тренажер. Минск: Дискурс, 2018. – 160 с.
15. Равен Дж. Компетентность в современном обществе: выявление, развитие и реализация / Пер. с англ. – М., 2002.
16. Хуторской А.В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения. – М.: Изд. МГУ, 2003.
17. Шеховская Н.Л. К.Д.Ушинский и Н.А.Бердяев: духовность как нравственная основа личности // Педагогика, 2002, №5.,
18. Николаева Л.Н. Сборник задач и упражнений для вожатых, или Игры на всякий случай. - СПб., 2008
19. Теория, методика и практика воспитания и организации досуговой деятельности школьников (по материалам работ профессора С.А. Шмакова). Справочник. Автор проекта, составитель – Л.П. Шопина. М. 2014. – 352 с.

*Интернет источники:*

1. Открытый методический кабинет «Зеркального» <http://spb-zerkalny.ru/day-metod.php>
2. Сайт для вожатых «Планерочка» - <http://planerochka.org/>
3. Вожатый.RU - <http://www.vozhatyj.ru/>

4. Игры с детьми в детском лагере - <http://ambivox.info/wiki>
  5. Антипедагогика - Школа вожатого - <http://antipedagogika.com/category/shkola-vozhatogo/>
  6. Летний лагерь - <http://summercamp.ru>
- Вожатый.RU - <http://www.vozhatyj.ru/>
  - Игры с детьми в детском лагере - <http://ambivox.info/wiki>
  - Летний лагерь - <http://summercamp.ru>
  - Сайт для вожатых «Планерочка» - <http://planerochka.org/>
  - [http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00245672\\_0.html](http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00245672_0.html)
  - [http://www.orenipk.ru/rmo\\_2009/rmo-dop-2008/dop/dop\\_proekt.html](http://www.orenipk.ru/rmo_2009/rmo-dop-2008/dop/dop_proekt.html)