

Приложение № 2
к Программе воспитательной работы
ЦДО «Солнечный»

Общество с ограниченной ответственностью
«ОТДЫХ-71»
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ОТДЫХА «СОЛНЕЧНЫЙ»

АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА
"Медиазона"

2026 год

4 смена
с 09.08.2026 по 29.08.2026

г.Тула, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ:

I. Пояснительная записка

II. Целевой блок

2.1. Цели

2.2. Задачи

2.3. Ожидаемые результаты

2.4. Социальная значимость

III. Критерии и методы оценки результативности программы

IV. Содержание и средства реализации программы

4.1. Концепция программы: Год единства народов России

4.2. Логика развития по этапам. Содержание каждого этапа и механизмы реализации.

4.3. Описание модели игрового взаимодействия

4.4. Система мотивации и стимулирования

4.5. Механизмы взаимодействия детских объединений

V. Кадровое обеспечение программы

VI. Информационно-методическое обеспечение программы

VII. Условия реализации. Особенности материально-технического обеспечения программы

VIII. Список использованных источников

IX. Приложение

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогическая идея программы «Медиазона» в контексте Года единства народов России.

Основная педагогическая идея программы «Медиазона»: формирование **активной, медиаграмотной и социально ответственной молодёжи**, способной эффективно ориентироваться в современном информационном пространстве, критически осмысливать информацию, создавать собственный социально значимый контент и использовать медиа как инструмент для личностного развития и участия в жизни общества. Программа по-прежнему нацелена на **практическое освоение инструментов и технологий информационного обеспечения и коммуникаций**.

Интеграция с Годом единства народов России

В Год единства народов России программа «Медиазона» получает новое, важное измерение. Она будет не просто обучать медиаграмотности, но и активно способствовать укреплению межкультурного диалога, взаимопонимания и гордости за многонациональное достояние страны.

Ключевые направления интеграции:

1. Формирование уважения к культурному многообразию:

Участники программы будут не только «критически осмысливать информацию», но и учиться **распознавать и ценить культурное богатство** народов России. Это включает изучение традиций, обычаев, искусства и истории различных этнических групп через призму медиа.

Создание контента будет направлено на **презентацию и продвижение уникальности** каждой культуры, а также на демонстрацию общих ценностей, объединяющих народы.

2. Создание социально значимого контента, укрепляющего единство:

Задача создания «собственного социально значимого контента» будет расширена за счет фокусировки на темах **дружбы народов, межкультурного обмена, совместных достижений и общей истории**.

Проекты могут включать:

Документальные фильмы о народах, живущих в России.

Серии подкастов с историями из жизни представителей разных национальностей.

Фоторепортажи и арт-проекты, посвященные национальным праздникам, костюмам, ремеслам.

Медиа-кампании против стереотипов и ксенофобии.

Видеоблоги о кулинарных традициях или народных играх.

3. Медиа как инструмент для диалога и взаимопонимания:

Использование медиа для *личностного развития и участия в жизни общества* будет реализовано через организацию **медиа-площадок для обсуждения вопросов межнационального взаимодействия**, где каждый сможет высказаться, услышать и понять друг друга.

Участники будут учиться **создавать контент, который способствует построению мостов**, а не стен, развивая навыки эффективной и этичной коммуникации в многонациональной среде.

4. Развитие гражданской идентичности:

Программа будет способствовать формированию **общероссийской гражданской идентичности**, основанной на уважении к истории и культуре всех народов, населяющих Россию, и осознании себя частью единого, сильного и многообразного государства.

Медиа-проекты будут подчеркивать **общие ценности, достижения и устремления**, объединяющие все народы страны.

Таким образом, в **Год единства народов России** «Медиазона» станет не просто площадкой для освоения медиа-инструментов, но и мощным **инструментом для воспитания толерантности, гражданской ответственности и патриотизма**, способствуя формированию нового поколения, которое умеет не только создавать медиа, но и использовать его во благо сохранения и укрепления единства и многообразия нашей страны.

5. Актуальность для страны и региона. Современное общество находится на этапе становления **глобального информационного общества**. В рамках стратегического развития России, включая Тульскую область, **непрерывно растёт потребность в развитых системах информирования и социального просвещения молодежи**. Молодые люди являются наиболее нуждающимися в актуальной и исчерпывающей информации, которая необходима для их успешной социализации и самореализации. Несмотря на это, **социально-информационная политика Российской Федерации и, в частности, Тульской области, всё ещё находится на стадии формирования**, что обуславливает острую проблему адекватного информационного обеспечения молодежной аудитории. В виду этого, разработка и реализация специфических концепций информационного обеспечения молодежи региона приобретает особую актуальность. Программа «Медиазона» призвана стать одним из ключевых элементов в решении этой задачи.

Актуальность для ЦДО «Солнечный» программа «Медиазона» представляет **исключительную ценность**, создавая уникальную интерактивную платформу для:

Иммерсивного обучения: дети и подростки получают возможность не просто изучать теорию, но и немедленно применять знания на практике в специально созданной медиасреде лагеря.

Развития командных навыков: Проектная деятельность в рамках программы способствует развитию сотрудничества, лидерских качеств и умения работать в команде.

Расширения кругозора: Лагерная среда идеально подходит для неформального образования, где участники могут исследовать новые сферы интересов, связанные с медиа.

Повышения привлекательности лагеря: Наличие такой актуальной и практически ориентированной программы значительно повышает конкурентоспособность лагеря и его привлекательность для целевой аудитории.

Актуальность для детей и подростков:

Участие в программе «Медиазона» предоставляет детям ряд **ключевых преимуществ**:

Развитие медиаграмотности: Участники учатся критически оценивать информационные потоки, распознавать фейки и манипуляции.

Освоение практических навыков: Программа даёт реальные умения в создании медиапродуктов (новости, видеоролики, подкасты, посты для социальных сетей), что является востребованным навыком в современном мире.

Социализация и самореализация: Полученные знания и навыки способствуют более эффективной коммуникации, помогают выразить себя и реализовать свои идеи через медиапроекты.

Профориентация: Знакомство с миром медиа может стать отправной точкой для выбора будущей профессии в журналистике, SMM, видеомонтаже, PR и других смежных областях.

Гражданская активность: Подростки получают инструменты для участия в социальном просвещении своих сверстников и более широкой аудитории по значимым вопросам.

Новизна профильной программы «Медиазона» заключается в её **системном и постоянно развивающемся подходе** к формированию медиакомпетенций у молодежи:

Масштабирование и интеграция: Программа не ограничивается внутренними рамками, а активно стремится к **масштабированию за счет привлечения различных молодежных СМИ и региональных центров молодежи**. Это позволяет участникам взаимодействовать с реальными медиаструктурами.

Актуализация контента: Постоянное **совершенствование программ социального просвещения** с учетом меняющихся информационных трендов и потребностей молодежи.

Проектный подход с реальным выходом: Фокус на **практической реализации проектов на городском уровне**, что обеспечивает не только обучение, но и видимый социальный эффект от деятельности участников.

Мультифункциональность: Комплексное выполнение мировоззренческой, воспитательной, социальной, экономической, коммуникативной и экологической функций.

Понятийный аппарат:

В рамках программы «Медиазона» используются следующие ключевые понятия:

Информационное общество: Общество, в котором информация и знания являются основными движущими силами развития.

Медиаграмотность: Способность человека эффективно потреблять, анализировать, создавать и распространять медиаконтент, а также критически оценивать роль медиа в обществе.

Молодежные СМИ: Средства массовой информации (печатные, электронные, интернет-издания), ориентированные на молодую аудиторию и создаваемые, в том числе, самими молодыми людьми.

Социальное просвещение: Деятельность по распространению знаний и формированию ценностей, направленная на повышение уровня информированности и социальной ответственности граждан.

Медиакоммуникации: Процессы обмена информацией посредством различных медиаканалов и платформ.

Информационное обеспечение: Комплекс мер по своевременному, полному и достоверному предоставлению информации целевой аудитории.

Краткая характеристика участников программы

Целевой аудиторией программы «Медиазона» являются граждане в возрасте от **7 до 17 лет**, проявляющие интерес к:

Миру медиа, журналистике, PR, SMM.

Созданию и распространению контента.

Социально значимой деятельности и просвещению.

Развитию навыков критического мышления и эффективных коммуникаций.

Участники программы – это активные и мотивированные обучающиеся, стремящиеся к самореализации и готовые применять полученные знания на практике для решения актуальных социальных задач.

II. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК

2.1. Цель и задачи программы "Медиазона»

Цель:

Повышение уровня медийно-информационной грамотности молодежи и компетенций, необходимых для создания медиа-контента.

Задачи:

1. Выявление подростков из Тульской области, заинтересованных в создании медиа-контента.

2. Создание площадки для формирования медиа-информационной грамотности, обеспечения профессиональных проб в области медиа для молодежи Тульской области.

3. Обучение участников профильной программы основным источникам коммуникаций.

4. Создание проектных команд для разработки и реализации медиа-проектов в профильном лагере.

5. Создание проектными командами положительного медиа-контента.

6. Получение обратной связи от участников профильного лагеря, сбор аналитики и статистики с целью улучшения и масштабирования программы;

7. Создание сообществ медиа-ассистентов и медиа-волонтеров для муниципальных образований Тульской области/первичных отделений общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» Тульской области.

Программа «Медиазона» в лагере «Солнечный», предназначенная для детей и подростков в возрасте от **7 до 17 лет**, направлена на развитие медиаграмотности, творческих и коммуникативных навыков в условиях современного информационного пространства. Ниже представлены ожидаемые результаты и социальная значимость этой программы.

2.2. Ожидаемые результаты для участников

Участие в программе «Медиазона» способствует всестороннему развитию личности ребенка и подростка.

Для возраста 7-12 лет (младшая и средняя группа):

Основы медиаграмотности: Дети научатся различать различные типы медиаконтента (новости, реклама, развлекательный контент), понимать, как создаются простые медиапродукты.

Безопасность в интернете: Приобретут базовые знания о правилах безопасного поведения в сети, защиты личной информации.

Развитие творческих способностей: Освоят простые инструменты для создания фото, видео, аудиоматериалов, разовьют воображение и креативность.

Командная работа: Научатся взаимодействовать со сверстниками при выполнении общих проектов, распределять роли и обязанности.

Навыки презентации: Получат первый опыт публичных выступлений и представления своих работ.

Для возраста 13-17 лет (старшая группа):

Углубленная медиаграмотность: Развитие критического мышления, умение анализировать и оценивать информацию из различных источников, выявлять фейки и манипуляции.

Практические навыки медиапроизводства: Овладение продвинутыми техниками фото- и видеосъемки, монтажа, работы со звуком, создания подкастов, ведения блогов и социальных сетей.

Развитие коммуникативных навыков: Эффективное общение в команде, навыки интервьюирования, публичных дебатов, сторителлинга.

Лидерские качества и ответственность: Возможность руководить проектами, принимать решения, нести ответственность за общий результат.

Профориентация: Знакомство с различными медиапрофессиями (журналист, блогер, оператор, редактор, SMM-специалист) и возможное определение будущих интересов.

Цифровая этика: Понимание важности этичного поведения в цифровой среде, авторского права, кибербуллинга.

2.3. Социальная значимость программы «Медиазона»

Программа «Медиазона» имеет важное социальное значение в контексте

современного общества, насыщенного информацией и цифровыми технологиями.

Формирование осознанных потребителей медиа: Воспитание граждан, способных критически оценивать информацию, не поддаваться манипуляциям и принимать обоснованные решения. Это крайне важно для демократического общества.

Подготовка к жизни в цифровом мире: Обучение навыкам, которые становятся неотъемлемой частью повседневной жизни и будущей профессиональной деятельности в любом секторе.

Развитие творческого потенциала молодежи: Предоставление платформы для самовыражения, реализации идей и создания оригинального контента.

Профилактика негативного влияния интернета: Обучение детей и подростков безопасному и ответственному поведению в сети, минимизация рисков, связанных с кибербуллингом, мошенничеством и нежелательным контентом.

Стимулирование гражданской активности: Возможность использовать медиа как инструмент для выражения своей позиции, освещения социальных проблем и участия в общественной жизни.

Социализация и развитие «мягких» навыков: Улучшение коммуникации, способности к сотрудничеству, развитию эмоционального интеллекта через совместную работу над проектами.

В целом, программа «Медиазона» в ЦДО «Солнечный» является **ценной инициативой**, которая готовит молодое поколение к успешной и безопасной жизни в информационном обществе, развивая как технические, так и социальные компетенции.

III. КРИТЕРИИ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ «МЕДИАЗОНА»

3.1. Уровень достижения

Этот уровень оценивает, насколько успешно программа достигла поставленных целей и задач.

Критерии:

Достижение образовательных целей: Усвоение участниками ключевых знаний и навыков в области медиа.

Развитие практических навыков: Способность участников создавать медиаконтент (тексты, фото, видео, подкасты).

Формирование проектных компетенций: Умение работать в команде над медиапроектами.

Создание конкретного медиапродукта: Выпуск итоговых проектов (статьи, репортажи, видеоролики, выпуски новостей).

Повышение медиаграмотности: Понимание принципов работы медиа, этики, фактчекинга.

Методы оценки:

Тестирование и опрос: Проведение входного и выходного тестирования для оценки прироста знаний и понимания медиапринципов.

Оценка практических заданий: Анализ качества выполненных заданий (написание текстов, монтаж видео, обработка фото).

Защита итоговых проектов: Оценка жюри или экспертами качества, оригинальности и соответствия заявленным целям финальных медиапродуктов, созданных участниками.

Портфолио участников: Сбор и анализ созданных медиаматериалов в течение программы.

Наблюдение: Экспертное наблюдение за работой участников в команде, их активностью и вовлеченностью.

Самооценка участников: Просьба к участникам оценить свой прогресс и полученные навыки.

3.2. Уровень удовлетворенности

Этот уровень измеряет общее впечатление и уровень удовольствия участников от программы.

Критерии:

Удовлетворенность содержанием программы: Насколько актуальны, интересны и полезны были предлагаемые темы.

Удовлетворенность методиками обучения: Эффективность использованных форматов (лекции, мастер-классы, практические занятия, командная работа).

Удовлетворенность работой преподавателей/наставников: Качество подачи материала, обратная связь, вовлеченность.

Удовлетворенность организацией: Комфорт условий, расписание, техническое оснащение.

Общая удовлетворенность и готовность рекомендовать программу.

Методы оценки:

Анкетирование и опрос: Проведение анонимных анкет в середине и в конце программы. Вопросы могут быть как открытыми, так и закрытыми (по шкале от 1 до 5).

Фокус-группы: Проведение групповых дискуссий с небольшой выборкой участников для получения более глубоких качественных отзывов.

Индивидуальные интервью: Беседы с наиболее активными или, наоборот, наименее вовлеченными участниками для выявления причин удовлетворенности/неудовлетворенности.

Отзывы и обратная связь: Сбор письменных отзывов, создание «стены пожеланий», использование онлайн-платформ для сбора обратной связи.

3.3. Качество организуемой деятельности

Этот уровень фокусируется на эффективности процессов и ресурсов, используемых для реализации программы.

Критерии:

Соответствие программы заявленным целям: Насколько реальное содержание соответствует описанию.

Эффективность использования ресурсов: Рациональность использования времени, оборудования, помещений.

Квалификация и профессионализм команды: Опыт и компетенции наставников, организаторов.

Актуальность и новизна материалов: Соответствие современным трендам в медиаиндустрии.

Гибкость программы: Способность адаптироваться к потребностям участников и меняющимся условиям.

Система обратной связи и поддержки: Наличие механизмов для взаимодействия с участниками, решения их проблем.

Методы оценки:

Анализ учебных планов и программ: Сравнение с ведущими практиками, актуальность контента.

Экспертная оценка: Привлечение сторонних специалистов в области медиаобразования для оценки качества программы и преподавания.

Мониторинг занятий: Посещение занятий руководителями программы или методистами для оценки качества проведения, вовлеченности участников и атмосферы.

Анализ отчетной документации: Изучение отчетов наставников, журналов посещаемости, успеваемости, выполнения заданий.

Сбор обратной связи от преподавателей/наставников: Опросы или интервью с командой программы о возникающих трудностях, предложениях по улучшению.

Анализ технических и материальных ресурсов: Оценка состояния оборудования, доступности программного обеспечения, комфортности аудиторий.

IV. СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «МЕДИАЗОНА»

Программа «МЕДИАЗОНА» направлена на развитие медиакомпетенций у детей и подростков через практическую деятельность, командное взаимодействие и игровое обучение. Она разделена на три логических этапа: организационный, основной и заключительный.

I. Организационный этап

Этот этап является фундаментом программы. Его цель – адаптация детей, создание сплоченного коллектива, первичное знакомство с концепцией «МЕДИАЗОНЫ» и формирование мотивации к участию.

1.1. Логика развития организационного этапа

От момента заезда и первичного знакомства внутри отрядов до формирования проектных команд и первого погружения в медиа-тренды. Логика движется от индивидуальной адаптации к групповой сплоченности, а затем к осознанному выбору направления в медиа и командному взаимодействию.

Знакомство внутри отрядов и КТД: Адаптация, создание комфортной среды, выявление индивидуальных особенностей.

Вожатский концерт и концерт открытия: Формирование позитивного эмоционального фона, демонстрация творческих возможностей, торжественное начало программы.

Игры на лидерство и сплочение, Общелагерная игра на знакомство: Укрепление командного духа, расширение круга знакомств.

Образовательная программа «Map of the connect» и Тренд-сессия «Тренды в мире медиа»: Первичное погружение в медиатематику, стимулирование интереса.

Веревочный курс «Соцсети» и Первая дискотека: Игровое осмысление социальных взаимодействий и эмоциональная разгрузка.

Рефлексии: Постоянный анализ полученного опыта и эмоций.

Выбор специализации и формирование команд

После первичного погружения в общие тренды, дети готовы к более глубокому изучению конкретных направлений.

Содержание:

Мастер-классы «Путеводитель по Медиа-миру»: Серия коротких интерактивных мастер-классов.

Дебаты «Медиа: добро или зло?»: Дискуссия на актуальные темы медиаэтики, фейк-ньюс, влияния медиа на общество.

Квест «В поисках своего Медиа-Дзена»: Игровая активность, где участники на станциях выполняют творческие задания, связанные с разными медиа-профессиями, чтобы помочь им определить свои интересы.

Презентация проектных направлений и формирование команд: Представление вожатыми и экспертами возможных медиа-проектов (например, создание лагерной газеты, видео-блога, фотовыставки, серии подкастов).

Дети выбирают наиболее интересное направление и формируют команды по 5-7 человек.

Первое проектное совещание: Встреча команд с кураторами-вожатыми, мозговой штурм по выбранной теме, постановка первых задач.

Механизм реализации:

Мастер-классы: Проводятся в специально оборудованных классах или на локациях лагеря. Используется интерактивное оборудование (проекторы, экраны, микрофоны, фотоаппараты, компьютеры). Каждый мастер-класс включает теоретическую часть и небольшое практическое задание.

Дебаты: Организуются в формате открытого микрофона, с модератором (старший вожатый или эксперт). Возможно использование карточек с аргументами, голосования.

Квест: Проводится на территории лагеря. На каждой станции – вожатый или инструктор, отвечающий за конкретное медиа-задание. Используется реквизит, соответствующий медиа-профессии.

Формирование команд: Происходит после презентаций, возможно, через систему регистрации по интересам или путем голосования. Вожатые помогают сбалансировать команды по численности и навыкам.

Проектное совещание: Проходит в отрядных местах или специально выделенных зонах для проектной работы. Вожатые выступают в роли фасилитаторов.

1.2. Описание модели игрового взаимодействия (организационный этап)

На этом этапе модель игрового взаимодействия становится **более сфокусированной и целевой:**

Игры-исследования: Мастер-классы и квесты воспринимаются как игровые исследования, где дети пробуют себя в разных ролях.

Игровое проектирование: Процесс выбора направления и формирования команд уже содержит элементы игры: "сбор своей команды мечты", "выбор своего пути в медиа".

Соревновательные элементы: В квесте могут быть призы за скорость и качество выполнения заданий, что добавляет азарта.

Ролевые игры: В дебатах и мастер-классах дети могут примерять на себя роли журналистов, блогеров, фотографов, что способствует более глубокому погружению.

1.3. Система мотивации и стимулирования (организационный этап)

Мотивация направлена на **поощрение инициативы, выбора и начала командной работы:**

Мотивация выбора: Возможность самостоятельно выбрать интересующее направление стимулирует внутреннюю мотивацию.

Признание активности: Активное участие в мастер-классах, дебатах, квесте поощряется устной похвалой, начислением "Медиа-коинов" (игровая валюта).

Командные бонусы: Отряды, которые быстрее и эффективнее сформировали команды или показали лучшие результаты в квесте, могут получить небольшие привилегии (например, первыми выбрать рабочую зону, получить дополнительное время на проект).

Создание "портфолио": Первые выполненные практические задания на мастер-классах становятся частью личного "портфолио", что стимулирует к качественной работе.

1.4. Механизмы взаимодействия детских объединений (отрядов) в ЦДО «Солнечный» (организационный этап)

Отряды как базовые единицы: Отряды по-прежнему являются основными единицами для размещения и некоторых общих активностей (рефлексия, некоторые игры).

Формирование проектных команд: Главный механизм на этом этапе. Дети из разных отрядов могут объединяться в проектные команды по интересам. Это способствует расширению круга общения и обмену опытом.

Межотрядные соревнования: Квест и дебаты могут проводиться как соревнования между отрядами или специально сформированными временными командами, что усиливает динамику.

Вожатское координирование: Вожатые отрядов и кураторы проектов тесно взаимодействуют, чтобы обеспечить плавный переход от отрядной структуры к проектной работе, помочь детям адаптироваться в новых командах.

II. Основной этап

Это самый продолжительный и насыщенный этап программы, где происходит глубокое погружение в медиапроизводство. Главная цель – практическая реализация медиа-проектов, развитие профессиональных навыков и создание готовых медиапродуктов.

2.1. Логика развития основного этапа

От теории к практике, от индивидуальных навыков к командному созданию полноценного медиапродукта. Постоянный процесс обучения через действие, получение обратной связи и итерационное улучшение проектов.

Развитие специфических навыков: Проведение углубленных мастер-классов по выбранным направлениям (фото, видео, текст, SMM, подкасты, дизайн).

Проектная работа: Основная деятельность этапа – работа над реальными медиа-проектами в командах.

Экспертная поддержка: Регулярные консультации с экспертами и наставниками.

Создание контента: Практическая съемка, написание, монтаж, публикация.

Промежуточные демонстрации: Представление первых результатов, получение обратной связи.

Интеграция знаний: Мероприятия, объединяющие различные медиа-направления.

2. Содержание каждого этапа и механизм реализации (основной этап)

Содержание:

Интенсивные мастер-классы и воркшопы по медиа-направлениям:

«Журналистика 2.0»: От идеи до публикации: структура статьи, виды интервью, основы фактчекинга, работа с источниками.

«Видеопродакшн: Снимаем и монтируем»: Работа со светом, звуком, основы сценарного мастерства, режиссура, базовый видеомонтаж (например, в CapCut, InShot).

«Фотография: Искусство видеть»: Продвинутые техники съемки, жанры фотографии (репортаж, портрет), основы ретуши (Snapseed, Lightroom Mobile).

«SMM-продвижение: Как стать заметным»: Разработка контент-стратегии, анализ целевой аудитории, создание вирусного контента, работа с хештегами.

«Подкаст-студия: Записываем голос»: Написание сценария подкаста, работа с микрофоном, основы звукозаписи и аудиомонтажа.

«Графический дизайн: Создаем визуал»: Работа в онлайн-редакторах (Canva, Figma), основы типографики, композиции, цветовые решения для медиа.

Практическая работа над проектами: Ежедневные командные сессии по разработке, созданию и доработке своих медиа-продуктов.

«Медиа-погружение» (экскурсии/встречи): Виртуальные экскурсии в редакции СМИ, студии звукозаписи, встречи с приглашенными медиа-специалистами (по видеосвязи или очно).

Промежуточные питчинги проектов: Каждая команда представляет текущие результаты своей работы экспертам и другим командам, получает конструктивную обратную связь.

«Медиа-Квиз» / «Битва Медиа-Умов»: Интеллектуальные игры на закрепление знаний о медиа, журналистике, технологиях.

День Медиа-экспериментов: Свободный день для команд, чтобы попробовать новые форматы, провести интервью с лагерным персоналом, сделать спонтанный фоторепортаж или снять "бэкстейдж".

Рефлексии: Ежедневные отрядные и еженедельные общелагерные рефлексии по ходу проектной работы.

Механизм реализации:

Мастер-классы/воркшопы: Проводятся в формате активных занятий с максимальным количеством практики. Используется специализированное оборудование (камеры, микрофоны, компьютеры с ПО). Ведут приглашенные эксперты или высококвалифицированные вожатые/педагоги.

Проектная работа: Команды работают в выделенных зонах (например, "видеостудия", "нюсрум", "фотолаборатория"). Вожатые-кураторы постоянно консультируют, помогают решать возникающие проблемы, организуют доступ к ресурсам.

«Медиа-погружение»: Организация онлайн-конференций или приглашение спикеров в лагерь. Подготовка вопросов заранее.

Питчинги: Проводятся в актовом зале или конференц-комнате. Каждая команда готовит короткую презентацию. Жюри (эксперты, педагоги, другие дети) задает вопросы и дает оценку.

Квиз/Битва: Проводится в игровом формате с использованием интерактивных презентаций, музыкальных пауз.

2.3. Описание модели игрового взаимодействия (основной этап)

На этом этапе игровая модель глубоко интегрирована в процесс **проектной работы и соревнования:**

Ролевые игры: Участники берут на себя роли в команде (редактор, оператор, корреспондент, SMM-специалист, дизайнер).

Проектный вызов: Сам процесс создания медиапродукта является вызовом и игрой, где команда работает над достижением общей цели.

"Медиа-Битвы": Промежуточные питчинги, квизы и "Дни экспериментов" могут быть оформлены как мини-соревнования между командами.

Игровая валюта/баллы: Продолжается начисление "Медиа-коинов" за качество работы, соблюдение сроков, креативность, командное взаимодействие. Возможно, введение "Медиа-рейтинга" команд.

Интерактивные инструменты: Использование игровых приложений для мозгового штурма, планирования, голосования.

2.4. Система мотивации и стимулирования (основной этап)

Система мотивации сосредоточена на **достижениях, признании и развитии:**

Признание успеха: Регулярная похвала за командную и индивидуальную работу, выделение лучших проектов на питчингах.

"Медиа-коины" / "Лайки": Накопительная система баллов, которые можно обменять на привилегии (дополнительное время на компьютере, выбор фильма для просмотра, символические сувениры).

Экспертная обратная связь: Получение ценных комментариев от профессионалов мотивирует на улучшение.

Публикации/демонстрации: Возможность увидеть свой созданный контент опубликованным (на сайте лагеря, в соцсетях, на внутреннем телеканале) является мощным стимулом.

Сертификаты участия: Выдача промежуточных сертификатов за освоение определенных навыков или по результатам мастер-классов.

Командные призы: Награды для команд, достигших высоких результатов на промежуточных этапах (например, "Лучший сценарий", "Самый креативный визуал").

2.5. Механизмы взаимодействия детских объединений (отрядов) в ЦО «НОВАЯ ВОЛНА» (основной этап)

Проектные команды как основные единицы: На этом этапе проектные команды становятся ключевыми структурными единицами для большинства активностей.

Активное межкомандное взаимодействие:

Питчинги и презентации: Команды представляют свои работы друг другу, учатся критически оценивать и получать обратную связь.

Совместные мероприятия: Общие мастер-классы, Медиа-Квизы, где команды соревнуются или сотрудничают.

Обмен ресурсами/знаниями: Стимулирование команд к обмену опытом и помощью друг другу (например, одна команда фотографирует для другой, если это не их основной проект).

Роль вожатых: Вожатые из отрядов становятся кураторами проектов, сохраняя при этом связь со своим отрядом, но фокусируясь на поддержке конкретных проектных команд.

Отрядные сборы/мероприятия: Продолжаются для поддержания общей лагерной атмосферы, рефлексии и эмоциональной разгрузки.

III. Заключительный этап

Этот этап подводит итоги программы. Его цель – демонстрация достижений, оценка результатов, празднование успеха, рефлексия полученного опыта и формирование планов на будущее.

3.1. Логика развития заключительного этапа

От финализации проектов к их публичной презентации, от оценки к празднованию и индивидуальной рефлексии. Акцент на закрепление полученных знаний, навыков и эмоциональных впечатлений.

Финализация и шлифовка проектов: Последние штрихи, подготовка к публичной демонстрации.

Публичная презентация: Торжественная демонстрация всех созданных медиапродуктов.

Оценка и награждение: Подведение итогов, выбор лучших проектов/участников, вручение призов.

Празднование: Заключительные развлекательные мероприятия.

Рефлексия: Осознание собственного роста, планов на будущее.

Прощание: Формирование позитивных воспоминаний.

3.2. Содержание каждого этапа и механизм реализации (Заключительный этап)

Содержание:

«Дедлайн: Финишная прямая»: Последний день для доработки и сдачи всех медиа-проектов.

«МедиаФест» – Гала-презентация проектов: Торжественное мероприятие, где каждая команда представляет свой законченный медиа-продукт широкой аудитории (другим отрядам, руководству лагеря, родителям - если возможно, онлайн). Это может быть показ видеороликов, презентация газеты, фотовыставка, прослушивание подкастов.

«Звезды Медиазоны» – Церемония награждения: Отмечаются лучшие проекты в различных номинациях (например, "Лучший видеорепортаж", "Самый креативный SMM-кампания", "Открытие года в журналистике"). Также могут быть индивидуальные номинации за особые достижения.

«Медиа-База данных»: Создание общей онлайн-базы или сборника всех созданных проектов.

Заключительная общелагерная рефлексия «Мой путь в Медиазоне»: Дети делятся тем, что они узнали, что им понравилось, какие навыки приобрели, какие планы у них есть на будущее в медиа.

Прощальная вечеринка / Концерт закрытия: Развлекательное мероприятие, дискотека, выступления вожатых и детей.

Сбор обратной связи: Анонимные анкеты или опросники для оценки программы в целом.

Механизм реализации:

«Дедлайн»: Кураторы проектов следят за своевременной сдачей работ. Возможно предоставление дополнительных часов для доработки.

«МедиаФест»: Организуется в концертном зале или на нескольких площадках одновременно (для выставки фото и газет, демонстрации видео, прослушивания подкастов). Используется профессиональное оборудование. Ведущие представляют команды.

Церемония награждения: Проводится в торжественной обстановке с вручением дипломов, грамот, кубков, медалей или символических призов. Жюри (эксперты, руководство лагеря) определяет победителей.

«Медиа-База данных»: Техническая команда лагеря или специально обученные вожатые собирают все материалы и размещают их на общем ресурсе.

Заключительная рефлексия: Проводится в отрядных кругах, затем обобщается на общелагерном уровне.

Прощальная вечеринка: Организуется по стандартному лагерному формату.

Сбор обратной связи: Распространение печатных или электронных анкет.

3.3. Описание модели игрового взаимодействия (заключительный этап)

На заключительном этапе игровая модель переходит от соревновательной к **праздничной, демонстрационной и рефлексивной:**

Гала-представление: «МедиаФест» – это своего рода финальный уровень игры, где все участники показывают свои "достижения".

Церемония награждения: Имитация торжественной кинопремии, что делает процесс получения наград более захватывающим.

Игровая валюта: Накопленные "Медиа-коины" могут быть использованы для участия в лотерее, получения дополнительных подарков или выбора мест на заключительном концерте.

Рефлексивные игры: Использование метафорических игр для подведения итогов и формирования планов на будущее.

3.4. Система мотивации и стимулирования (заключительный этап)

Мотивация сосредоточена на **праздновании достижений и признании вклада каждого:**

Признание всех участников: Каждый ребенок получает сертификат об участии в программе «МЕДИАЗОНА» и, возможно, личное портфолио с его созданными работами.

Награды и призы: Лучшие команды и индивидуальные участники получают дипломы.

Публичное признание: Выступление на «МедиаФесте» и упоминание на церемонии награждения.

Позитивные воспоминания: Создание атмосферы праздника и гордости за проделанную работу.

Мотивация к дальнейшему развитию: Подчеркивание приобретенных навыков и возможностей их применения в будущем.

3.5. Механизмы взаимодействия детских объединений (отрядов) в ЦДО «Солнечный» (заключительный этап)

Объединение на уровне всей программы: Все проектные команды и отряды собираются вместе для участия в «МедиаФесте» и церемонии награждения, создавая ощущение единого сообщества.

Поддержка и поздравления: Участники активно поддерживают друг друга во время презентаций и искренне радуются за успехи других.

Обмен контактами: Создание условий для обмена контактами между участниками из разных отрядов и команд для поддержания дружбы и продолжения совместных проектов в будущем.

Вожатский состав: Все вожатые активно участвуют в организации заключительных мероприятий, создавая единое праздничное пространство для детей.

V. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для комплексного и эффективного проведения программы в ЦДО «Солнечный» необходима тщательно подобранная команда специалистов, сочетающая педагогические, экспертные и технические компетенции.

1. Руководитель программы «Медиазона»

Ключевые обязанности:

Общее стратегическое планирование и управление программой.

Контроль за реализацией всех этапов программы.

Координация работы всего педагогического и технического персонала.

Взаимодействие с администрацией ЦДО «Солнечный» и внешними партнерами (приглашенные эксперты).

Оценка эффективности программы и подготовка отчетов.

Взаимодействие: Непосредственно руководит всеми специалистами и вожатыми.

3. Педагоги-организатор:

Ключевые обязанности:

Разработка детальных методических материалов и сценариев мероприятий.

Координация расписания и логистики всех мероприятий программы.

Контроль за выполнением образовательной и воспитательной работы.

Сбор и анализ обратной связи от участников и персонала.

Организация и проведение общелагерных мероприятий.

Взаимодействие: Подчиняется руководителю программы, руководит вожатыми, тесно взаимодействует со специалистами.

4. Вожатые (Кураторы отрядов / Проектные наставники)

Ключевые обязанности:

Непосредственная работа с детскими отрядами: организация досуга, контроль за соблюдением режима.

Создание благоприятной атмосферы в отряде, содействие адаптации детей.

Организация и проведение отрядных мероприятий, игр, рефлексий.

На основном этапе: Курирование проектных команд, помощь в разработке и реализации медиа-проектов, предоставление базовой технической и консультационной поддержки.

Обеспечение безопасности и благополучия детей.

Ведение отчетной документации по отряду и проекту.

Взаимодействие: Тесно взаимодействуют со специалистами медиа-направлений для получения экспертной поддержки для своих проектов.

4. Спикеры/Преподаватели медиа-направлений

Приглашенные эксперты на отдельные мастер-классы.

Обязанности: Проведение мастер-классов по основам журналистики, написанию текстов, интервью, репортажей, фактчекингу. Консультации проектных команд по созданию текстового контента.

Взаимодействие: Консультирует вожатых и проектные команды.

4.2. Специалист по фото- и видеопродакшну

Обязанности: Обучение основам фото- и видеосъемки, композиции, света, работе с оборудованием. Проведение мастер-классов по видеомонтажу. Консультации команд по созданию визуального контента.

Взаимодействие: Консультирует вожатых и проектные команды.

4.3. Специалист по SMM и продвижению

Обязанности: Проведение занятий по разработке контент-стратегии, ведению социальных сетей, анализу аудитории, созданию вирусного контента, основам личного бренда.

Взаимодействие: Консультирует вожатых и проектные команды.

4.4. Специалист по подкастингу и аудиомонтажу

Обязанности: Обучение созданию подкастов: от идеи и сценария до записи голоса и аудиомонтажа. Работа со звуковым оборудованием и программами.

Взаимодействие: Консультирует вожатых и проектные команды.

4.5. Специалист по графическому дизайну

Обязанности: Проведение мастер-классов по основам графического дизайна, работе с онлайн-редакторами (Canva, Figma), созданию инфографики, баннеров, обложек.

Квалификация: Опыт работы графическим дизайнером. Владение базовыми принципами дизайна.

Взаимодействие: Консультирует вожатых и проектные команды.

5. Технический специалист / Инженер звука и света

Ключевые обязанности:

Подготовка, установка и настройка всей аудиовизуальной аппаратуры для занятий, концертов, презентаций.

Обслуживание и ремонт медиаоборудования (камеры, микрофоны, компьютеры, проекторы).

Техническая поддержка во время проведения мастер-классов, проектных работ и заключительного «МедиаФеста».

Обеспечение бесперебойной работы интернета.

Взаимодействие: Тесно сотрудничает со всеми специалистами/вожатыми для обеспечения технических потребностей.

6. Приглашенные эксперты и члены жюри

Ключевые обязанности: Проведение отдельных эксклюзивных мастер-классов, участие в дебатах, экспертная оценка проектов на промежуточных питчингах и на заключительном «МедиаФесте».

Взаимодействие: Привлекаются ситуативно, взаимодействуют с руководителем программы и педагогами-организаторами для координации своего участия.

Общие требования к кадровому составу

Педагогический такт и любовь к детям: Все сотрудники, работающие с детьми, должны обладать высокими этическими стандартами.

Командный дух: Способность эффективно работать в коллективе, взаимопомощь.

Гибкость и адаптивность: Готовность быстро реагировать на меняющиеся условия и потребности программы.

Энтузиазм и вовлеченность: Страсть к медиа и желание делиться знаниями и опытом.

Постоянное развитие: Готовность к обучению и освоению новых технологий.

VI.ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ «МЕДИАЗОНА»

Успешная реализация программы «МЕДИАЗОНА» напрямую зависит от адекватных условий и современного материально-технического обеспечения. В ЦДО «Солнечный» для программы «Медиазона» необходимо создать среду, которая стимулирует творчество, обеспечивает безопасность и позволяет осваивать актуальные медиатехнологии.

Условия реализации и особенности материально-технического обеспечения программы «Медиазона» в ЦДО «Солнечный»

I. Общие условия реализации программы

1. Информационная и цифровая среда:

Высокоскоростной доступ в интернет (Wi-Fi): Наличие стабильного и достаточно быстрого интернет-соединения в учебных зонах и зонах проектной работы, необходимого для поиска информации, загрузки/выгрузки контента, онлайн-консультаций и публикации материалов.

Доступ к облачным хранилищам: Возможность использования общих облачных ресурсов для хранения проектных материалов, совместной работы над документами и обмена файлами.

Информационная безопасность: Обеспечение безопасного интернет-пространства для детей, блокировка нежелательного контента, контроль за использованием устройств.

2. Педагогическая и психологическая поддержка:

Квалифицированный персонал: Наличие обученных вожатых и специалистов, способных оказывать методическую, техническую и психологическую поддержку участникам.

Индивидуальный подход: Возможность получения каждым ребенком консультаций и помощи в соответствии с его уровнем подготовки и интересами.

Постоянная рефлексия: Создание условий для регулярного анализа деятельности, эмоционального состояния и полученного опыта.

3. Безопасность и здоровье:

Охрана труда и техника безопасности: Строгое соблюдение правил работы с электрооборудованием, компьютерами, фото- и видеоаппаратурой.

Эргономика рабочих мест: Удобные столы, стулья, правильное освещение для предотвращения усталости и проблем со зрением.

Медицинское сопровождение: Доступ к медицинским услугам на территории лагеря.

4. Время и расписание:

Достаточное время для проектной работы: Гибкое расписание, предусматривающее значительные блоки времени для индивидуальной и командной работы над проектами, а не только для мастер-классов.

Баланс активности и отдыха: Чередование насыщенных занятий с активными играми и спокойным досугом.

II. Особенности материально-технического обеспечения

Для полноценной работы программы «Медиазона» требуется наличие специализированного оборудования, программного обеспечения и соответствующих помещений.

1. Специализированные помещения

«Медиацентр» / «Ньюсрум»:

Многофункциональное помещение с возможностью трансформации.

Рабочие столы и стулья (не менее 20-25 рабочих мест).

Маркерные доски, флипчарты для мозговых штурмов.

Проектор и большой экран/интерактивная доска.

Доступ к розеткам для зарядки устройств.

Фото-видео студия:

Небольшое помещение с возможностью затемнения.

Фоновые системы (тканевые или бумажные, белые, черные, хромакей).

Стол для предметной съемки.

Гардеробная или уголок с реквизитом для креативных съемок.

Звукозаписывающая студия / Подкаст-студия:

Небольшое, желательно звукоизолированное помещение.

Стол для записи, удобные стулья.

Компьютер для записи и обработки звука.

Монтажная комната:

Не менее 10-15 современных компьютеров или ноутбуков.

Наушники для каждого рабочего места.

Мощные процессоры и достаточное количество оперативной памяти для работы с графикой и видео.

2. Компьютерное и программное обеспечение

3. Компьютеры/Ноутбуки:

Современные ПК или ноутбуки (Windows/macOS) с хорошей производительностью.

Веб-камеры и микрофоны, встроенные или внешние.

Программное обеспечение:

Операционная система: Актуальные версии Windows или macOS.

Графические редакторы: Adobe Photoshop (или аналоги: GIMP, Photopea), Canva (онлайн-доступ), Figma.

Видеоредакторы: Adobe Premiere Pro (или аналоги: DaVinci Resolve, CapCut Pro), InShot (для мобильного монтажа).

Аудиоредакторы: Audacity, Adobe Audition (или аналоги: GarageBand).

Текстовые редакторы: Microsoft Office Suite (Word, PowerPoint) или Google Workspace.

Браузеры: Актуальные версии Chrome, Firefox.

Антивирусное ПО.

3. Фото- и видеооборудование

Фотоаппараты:

Не менее 5-7 цифровых зеркальных или беззеркальных камер с базовыми объективами (кит-объектив 18-55 мм, фикс 50 мм).

Несколько (2-3) компактных камер или мобильных телефонов с хорошей камерой для репортажной съемки.

Видеокамеры:

Не менее 3-5 видеокамер

Экшн-камеры (GoPro) — 2-3 шт.

Штативы: Напольные (для фото и видео) и настольные (для стримов, интервью).

Освещение:

Набор студийного света (софтбоксы, кольцевые лампы) – 2-3 комплекта.

Дополнительные светодиодные панели.

Микрофоны:

Петличные микрофоны (проводные и беспроводные) – 5-7 шт.

Направленные микрофоны («пушка») – 1-2 шт.

Дополнительные аксессуары:

SD-карты и внешние жесткие диски (не менее 1-2 ТБ).

Запасные аккумуляторы и зарядные устройства для камер.

Стабилизаторы для смартфонов и камер (стедикамы, гимбалы).

Реквизит для фото/видеосъемки.

4. Аудиооборудование

Диктофоны: Цифровые диктофоны – 3-5 шт. (для интервью, записи звуков).

Наушники: Качественные студийные наушники для каждого рабочего места в монтажной комнате и студии звукозаписи.

Аудиомикшер: Простой аудиомикшер для многоканальной записи (для подкастов).

5. Периферия и расходные материалы

Принтер и сканер: Цветной лазерный или струйный принтер.

Бумага: Различных форматов и плотности.

Канцелярские принадлежности: Маркеры, ручки, стикеры, блокноты.

Материалы для творчества: Фетр, цветная бумага, картон, клей, ножницы (для создания реквизита, коллажей).

Инструменты для декораций: Скотч, веревки, ткань.

6. Прочее

Доски для объявлений / Стенды: Для размещения расписания, важных сообщений, лучших работ.

Аптечка: Полностью укомплектованная.

Заключение

Материально-техническое обеспечение программы «Медиазона» должно быть современным, функциональным и безопасным. Регулярное обновление оборудования и программного обеспечения, а также обучение персонала работе с ним, являются ключевыми факторами успеха. Инвестиции в эту сферу позволяют детям не только освоить теоретические основы, но и получить ценный практический опыт, который будет востребован в современном мире.

VIII. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

Литература:

1. **Газман О. С.** (1995). Внешкольные досуговые объединения. Москва: Просвещение. (Классическая работа по организации досуговой деятельности детей и подростков, закладывающая основы методики внешкольной работы).

2. **Демьянчук, Р. В.** (2012). Технология создания и реализации сюжетно-ролевой игры в детском лагере. Санкт-Петербург: Речь. (Практическое руководство по разработке и внедрению игровых программ).

3. **Иванова, Е. М.** (2018). Возрастная психология: Подростковый период. Учебное пособие. Москва: Высшее образование. (Источники по психологии подросткового возраста, необходимые для адаптации программы под возрастные особенности участников).

4. **Кудрявцева, Т. В.** (2010). Организация воспитательной работы в летнем лагере. Ростов-на-Дону: Феникс. (Учебное пособие с практическими рекомендациями по планированию и проведению воспитательных мероприятий).

5. **Максимова, С. В., Кузнецова, Л. Н.** (2019). Геймификация в образовании и досуговой деятельности. Санкт-Петербург: Питер. (Современные подходы к применению игровых механик для повышения вовлеченности).

6. **Петров, А. С.** (2020). Современные тренды в организации детского отдыха. Сборник научных трудов. Москва: Институт изучения детства. (Аналитические материалы по актуальным направлениям в сфере детского туризма и отдыха).

7. **Шмаков, С. А.** (1994). Игры в летнем лагере. Москва: Новая школа. (Фундаментальный труд, содержащий обширную коллекцию игр и методические рекомендации по их использованию).

Интернет-ресурсы

1. Порталы методических объединений и центров детского отдыха:

<https://www.metodisty.ru/> (Методисты.ру) – банк методических разработок для педагогов.

<https://vospitanye.ru/> (Воспитание.ру) – материалы по воспитательной работе.

Сайты и блоги профессиональных сообществ вожатых и организаторов детского отдыха:

Форумы и группы в социальных сетях, посвященные обмену опытом и сценариями (например, группы "Лагерь", "Вожатый").

Образовательные платформы и онлайн-курсы:

Курсы по детской психологии, педагогике, оказанию первой помощи в чрезвычайных ситуациях.

Ресурсы по безопасности детского отдыха:

Официальные сайты МЧС России, Роспотребнадзора (инструкции, нормативы, рекомендации по безопасности и санитарно-эпидемиологическому благополучию).

Тематические блоги и статьи:

Ресурсы, посвященные геймификации, созданию квестов и сюжетно-ролевых игр.

Открытие смены "МЕДИАЗОНА»

Цели мероприятия:

Основная цель: Создать праздничную, вдохновляющую атмосферу для успешного старта смены "Медиазона», мотивировать детей к активному участию в медиа-творчестве и проектах, посвященных единству народов России.

Образовательная цель: Познакомить участников с концепцией "Медиазоны" как платформы для развития медиа-навыков и с важностью темы Года единства народов России через интерактивные и познавательные активности.

Социальная цель: Способствовать сплочению детского коллектива, созданию командного духа и развитию коммуникативных навыков в условиях межкультурного взаимодействия.

Задачи мероприятия:

1. Организовать эффективную и дружелюбную встречу и регистрацию всех участников.
2. Провести динамичное знакомство детей друг с другом и с командой вожатых.
3. Сформировать команды для дальнейшей работы в рамках смены.
4. Через игровые и интерактивные задания познакомить детей с базовыми медиа-направлениями (съемка, монтаж, дизайн, журналистика).
5. Интегрировать тему единства народов России в каждое задание, расширяя знания детей о культурном многообразии страны.
6. Сформировать позитивное отношение к медиа-творчеству и идее межнациональной дружбы.
7. Презентовать основные проекты и направления деятельности смены.

1. Подготовительный этап

Оформление пространства:

Входная группа:

Яркие баннеры с названиями: "Медиазона: Голос Единства!", "Твоя история, наши голоса!", "Создаем будущее вместе!". **Включить элементы национальных узоров и символов народов России.**

Фотозона с реквизитом: микрофоны, камеры (муляжи), хлопушки, а также **элементы национальных костюмов (аксессуары), музыкальные инструменты народов России (муляжи).**

Основной зал: Разделить на тематические уголки, каждый из которых может быть посвящен отдельному медиа-направлению и/или региону/народу России.

Интерактивные станции: Установить мониторы с вопросами: «Что ты знаешь о народах России?», «Какая национальная традиция тебе интересна?», «Как медиа помогает нам быть едиными?».

Музыкальное сопровождение: Фоновая музыка — современные, энергичные треки, а также **легкие мотивы народной музыки различных регионов России.**

Раздаточный материал:

Приветственные бейджи: С полем для имени и "Медиа-Роли"

"Паспорт Медиагероя Единства": Небольшой буклет с расписанием на день, вводными заданиями, местом для записи идей. **На страницах буклета можно разместить интересные факты о народах России.**

Необходимое оборудование (Подготовительный этап):

Полиграфия: Баннеры (2-3 шт.), плакаты с вопросами (3-4 шт.), шаблоны бейджей (по количеству детей + запас), шаблоны "Паспортов Медиагероя Единства" (по количеству детей + запас), карты для квеста (по количеству команд + запас).

Оформление: Национальные узоры и символы (распечатки, ткани), элементы национальных костюмов (шапки, платки, бусы), муляжи музыкальных инструментов, искусственные цветы, шары.

Фотозона: Стол для реквизита, различные микрофоны (игрушечные/муляжи), камеры (игрушечные/муляжи), хлопушки, очки, парики, рамка для фото с надписью "Я – Голос Единства!".

Мультимедиа: Мониторы или телевизоры для интерактивных вопросов (3-4 шт.), аудиосистема с колонками.

Расходные материалы: Маркеры, ручки, клей, скотч, ножницы.

8. Приветствие и регистрация

Встреча гостей: Вожатые в яркой униформе или тематических костюмах встречают детей.

Ледокол "Интервью с Послом Единства": Аниматор подходит к каждому ребенку с игрушечным микрофоном и "берет интервью": "Привет! Мы начинаем нашу Медиазону Единства! Как тебя зовут? Из какого ты города? Какую самую интересную традицию своего народа или народа России ты знаешь/хотел бы узнать?"

Помощь в заполнении бейджей: Помогают детям написать имена и выбрать их "Медиа-Роль Единства".

Фотозона "Я – Голос России!": Предлагают сделать первое фото для "портфолио" с реквизитом, **включающим элементы национального декора.**

"Стена Желаний Единства": Большая доска или ватман, где дети могут написать или нарисовать свои ожидания от смены и то, что для них значит "единство".

Ход мероприятия:

Торжественное открытие "Вести из объединенной Медиазоны!":

Ведущие: Два вожатых выступают в роли ведущих новостной программы, стилизованной под "межнациональный" канал.

Свето-шумовое шоу: Несколько секунд мигающего света, звук "заставки новостей" с элементами национальных мелодий.

Приветственная речь: Объяснение главной идеи смены: «через медиа-творчество узнавать, ценить и прославлять многообразие народов России, создавать единое информационное пространство дружбы и взаимопонимания.»

Игра "Медиа-Пазл Народов":

На экране появляется картинка, разбитая на 10-15 частей (карта России с национальными символами, коллаж из лиц детей).

Каждая часть открывается после того, как ребенок называет свое имя, любимый вид медиа и одно слово на родном языке своего народа или народа России.

Деление на команды "Медиа-Культурные Центры":

Каждая отряд выбирает себе название, отражающее идею единства и медиа, и кричалку.

Задание "Первые Строки Единого Репортажа":

Каждой команде выдается большой лист бумаги и маркеры.

Задача: Создать *короткий, яркий репортаж* (2-3 предложения) о том, что они ожидают от смены, используя ключевые слова: "Медиазона", "единство", "народы России", "креатив", "новые открытия".

Необходимое оборудование (Вводная часть и знакомство):

Основная сцена: Микрофоны для ведущих (2 шт.), стойки для микрофонов.

Мультимедиа: Проектор, экран, ноутбук с презентацией "Медиа-Пазла", аудиосистема для фоновой музыки и звуковых эффектов.

Освещение: Управляемые световые приборы (для свето-шоу, при наличии).

Командообразование: Цветные браслеты (по количеству детей), большие листы ватмана (по количеству команд), маркеры.

9. Интерактивные станции и погружение "Медиа-Квест: Послания Единства": Каждая команда получает "карту сокровищ" с указанием 3-4 интерактивных станций.

Станция 1: "Студия Новостей: Мозаика Регионов"

Задание: Записать короткое "новостное сообщение" на тему "Интересный факт о народах России, который меня удивил" или "Моё послание о дружбе народов" перед хромакеем.

Станция 2: "Творческая Мастерская Дизайнера: Символы Единства"

Задание: Создать мини-герб или логотип, который символизирует единство народов России.

Станция 3: "Радио-Эфир: Голоса России"

Задание: Подготовить и озвучить короткое "радио-поздравление" или "рекламный ролик" для Медиазоны, включив в него **приветствие или короткую фразу на 2-3 разных языках народов России.**

Станция 4: "Сценарный Отдел: Легенды Дружбы" (для старших) / "Истории в Картинках: Мой Друг из России" (для младших)

Задание для старших: Придумать идею для короткометражного фильма о дружбе детей из разных регионов России или о культурном обмене.

Задание для младших: Нарисовать комикс из 3 кадров о встрече и дружбе с ребенком другой национальности.

Сбор "Медиа-Баллов Единства": За каждое выполненное задание команда получает "Медиа-Балл Единства" (можно в виде наклейки на "Паспорт Медиагероя Единства").

Необходимое оборудование (Интерактивные станции):

Станция 1 "Студия Новостей":

Смартфон/планшет с функцией видеозаписи (1-2 шт. на станцию).

Хромакей (зеленое полотно) или ярко-однотонная стена.

Кольцевая лампа или другое освещение.

Игрушечный микрофон.

Штатив для смартфона (желательно).

Станция 2 "Мастерская Дизайнера":

Стол, стулья.

Бумага формата А3/А4 (много), стикеры, маркеры, карандаши, цветные ручки.

Распечатки элементов национальных орнаментов, символов (как шаблоны).

Клей-карандаш, ножницы.

Станция 3 "Радио-Эфир":

Компьютер/ноутбук с простой программой для записи звука (Audacity, стандартный диктофон).

Микрофон студийного типа (или хороший внешний микрофон для ПК/ноутбука).

Наушники (2-3 пары).

Распечатки простых фраз на разных языках народов России с транскрипцией и переводом.

Заготовки для звуковых эффектов (хлопки, свист, стук).

Станция 4 "Сценарный Отдел/Истории в Картинках":

Столы, стулья.

Бумага для рисования/сценариев (А4, А3).

Карандаши, фломастеры, ручки.

Примеры комиксов или раскадровок (для вдохновения).

Общее для квеста: Карты сокровищ (по количеству команд), наклейки "Медиа-Балл Единства", небольшие памятные призы для команд (например, брендированные магниты).

Подведение итогов первого дня и планы на будущее (последние 30 минут)

Общий сбор в "Кинозале": Все команды собираются.

"Главный Выпуск Новостей Единства!":

Ведущие демонстрируют **лучшие моменты** с каждой станции (например, проигрывают самые яркие аудиозаписи с фразами на разных языках, показывают фотографии гербов или комиксов, зачитывают "новости").

Награждение "Премиями Единства" (символическими): Каждая команда получает небольшой приз за участие и самые креативные идеи, посвященные теме единства.

Представление "Проекта Смены: Большая Карта России":

Краткий анонс **ключевых проектов** смены, которые будут объединены общей темой (создание цикла видеороликов о разных народах, выпуск "Радио-Моста Единства").

Вожатые объясняют, что ***каждый ребенок сможет внести свой уникальный "голос" в создание общей "Большой Карты России" из медиа-проектов***.

Обратная связь "Эхо Единства": Каждый ребенок может сказать одно слово, описывающее его впечатления от первого дня, и что для него значит **"быть единым"**.

Завершение: *Завтра мы продолжим наше захватывающее путешествие по медиа-пространству России! Готовьте свои идеи, открывайте сердца для новых культур и творите вместе! Добро пожаловать в Медиазону: Голос Единства!"

Необходимое оборудование (Подведение итогов и планы):

Общий зал: Проектор, экран, ноутбук для демонстрации записанных материалов (видео, аудио, фото), аудиосистема, микрофоны для ведущих.

Награждение: Символические "Премии Единства" (грамоты, медали, небольшие сувениры), дипломы за участие.

Презентация проектов: Возможно, флипчарт или интерактивная доска для записи идей.

Викторина "Знатоки Медиа"

Цели викторины:

Обучающая: Расширить знания детей и подростков об истории развития медиа, ключевых изобретениях, влиятельных личностях и современных технологиях, формирующих информационное пространство.

Развивающая: Стимулировать аналитическое и критическое мышление, развивать смекалку, память, а также навыки работы в команде, аргументации и быстрого принятия решений.

Воспитательная: Повысить интерес к миру медиа-профессий, продемонстрировать важность ответственного потребления и создания медиаконтента, а также укрепить чувство товарищества и взаимопомощи.

Развлекательная: Создать динамичную, соревновательную и позитивную атмосферу, способствующую активному и увлекательному проведению времени.

Задачи викторины:

1. Организовать команды и объяснить правила игры.
2. Предложить разнообразные вопросы и задания, охватывающие историю, личности и технологии медиа.
3. Обеспечить равные возможности для участников разных возрастных категорий (7-11 лет и 12-17 лет) через дифференциацию вопросов.
4. Поддерживать высокий уровень вовлеченности и интереса на протяжении всего мероприятия.
5. Справедливо оценить ответы команд и определить победителей.

1. Подготовительный этап (до начала викторины)

Разработка вопросов:

Категории: История медиа (изобретения, события), Известные личности (первооткрыватели, журналисты, блогеры, режиссеры), Медиа-технологии (от пишущей машинки до VR/AR), Медиа-контент (жанры, форматы), Этикет в медиа (фейки, кибербезопасность).

Возрастные группы: Вопросы для младшей группы (7-11 лет) должны быть более простыми, нацеленными на общие знания и узнавание, в то время как для старшей (12-17 лет) — более сложными, требующими глубоких знаний и логического мышления. Для некоторых раундов можно сделать общие вопросы.

Форматы вопросов: Текстовые, с картинками (узнать лицо, устройство, логотип), с аудио (узнать заставку, голос, звук), видеофрагменты.

Создание презентации: Слайды с вопросами, картинками, видео- и аудио-вставками. Заставка викторины, музыкальное сопровождение для пауз.

Оформление: Баннеры с названием викторины, изображения медиа-символов (камера, микрофон, радиоволна, газета).

Подготовка реквизита:

Сигнальные карточки/кнопки: Для команд, чтобы сигнализировать о готовности отвечать.

Бланки для ответов: Для каждой команды на каждый раунд.

Таблица для жюри: Для подсчета баллов.

Призы: Для команд-победителей и утешительные призы для всех участников.

Необходимое оборудование:

Проектор и экран.

Ноутбук с подготовленной презентацией и аудио/видео файлами.

Аудиосистема с колонками.

Микрофон для ведущего (при необходимости).

Сигнальные карточки/кнопки (по 1 комплекту на команду).

Ручки и бумага/бланки для каждой команды.

Секундомер/таймер (для контроля времени).

Стол и стулья для команд.

Стол для жюри.

Призы.

2. Роли:

Ведущий: Главное лицо викторины. Объясняет правила, читает вопросы, управляет динамикой, поддерживает атмосферу.

Жюри (2-3 человека): Вожатые или другие взрослые. Подсчитывают баллы, следят за соблюдением правил, помогают ведущему.

Помощники (опционально): Могут раздавать бланки, собирать ответы, помогать с оборудованием.

3. Сценарий проведения викторины

3.1. Приветствие и представление Ведущий: (Под веселую, энергичную музыку)

"Добрый день, будущие медиа-магнаты и информационные гуру! Приветствую вас на грандиозной викторине «Знатоки Медиа»! Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие по миру новостей, кино, интернета и высоких технологий. Кто готов доказать, что он настоящий эксперт в медиа?"

"Меня зовут [Имя Ведущего], и я ваш проводник в этом информационном квесте. А оценивать наши знания и справедливо подсчитывать баллы будет наше уважаемое и неподкупное жюри в составе [Имена членов жюри]."

Представление команд:

Ведущий просит каждую команду представиться, назвать свое название и девиз (заранее придуманные).

"Отлично! Мы готовы к настоящей медиа-битве!"

3.2. Правила игры

Ведущий: "Прежде чем мы начнем, давайте ознакомимся с правилами нашей викторины."

1. **Формат:** Викторина состоит из нескольких раундов. В каждом раунде вы будете отвечать на вопросы, зарабатывая баллы.

2. **Ответы:** После каждого вопроса у вас будет [30-60 секунд] на обсуждение. Когда команда будет готова дать ответ, она должна поднять сигнальную карточку/нажать на кнопку.

3. **Время:** Ответы принимаются только в отведенное время.

4. **Баллы:** За каждый правильный ответ команда получает [1 или 2] балла. В некоторых раундах баллы могут быть удвоены или утроены.

5. **Тишина:** Во время обсуждения вопросов другими командами просим соблюдать тишину.

6. **Уважение:** Самое главное – это честная игра и уважение к соперникам!

7. Раунды викторины

Предложим 4 основных раунда и 1 блиц-раунд.

Раунд 1: "Машина Времени Медиа"

Задача: Вспомнить ключевые события и изобретения в истории медиа.

Формат: 5-6 вопросов, по 1 баллу за правильный ответ.

Примеры вопросов:

Младшие (7-11): *Кто изобрел печатный станок, благодаря которому книги стали доступны многим людям? (Йоханн Гутенберг)

Старшие (12-17): *Назовите первое средство массовой информации, которое позволяло передавать информацию на большие расстояния без проводов. Кто его изобрел и когда? (Радио, А.С. Попов / Г. Маркони, конец XIX века)

Общий: В каком веке был показан первый фильм? (19 век)

Как назывался самый первый фотоаппарат? (Камера-обскура)

Какое медиа появилось раньше: радио или телевидение?

Ведущий: "Отлично! Начинаем наше путешествие во времени. Готовы? Первый вопрос!"(Зачитывает вопрос, включает таймер).

Раунд 2: "Лица за Кадром и на Экране"

Задача: Узнать известных личностей медиа-мира, как исторических, так и современных.

Формат: 5-6 вопросов, по 2 балла за правильный ответ. Использование картинок.

Примеры вопросов:

Младшие (7-11): (Показать фото) Узнайте знаменитого телеведущего детских передач (например, Николай Дроздов, Юрий Николаев или современный блогер для детей).

Старшие (12-17): (Показать фото) Кто этот человек, и какой вклад он внес в развитие мировой журналистики/кинематографа/ИТ? (Например, Стив Джобс, Сергей Брин, Стивен Спилберг, Опра Уинфри).

Общий: (Показать логотипы известных российских телеканалов/медиа-компаний) Назовите телеканал, который первым показал мультфильм про Чебурашку/фильм "Ирония судьбы".

Ведущий: *"Время взглянуть в лица великих! Следующий раунд!"

Раунд 3: "Техно-Прорыв" (Технологии, 15 минут)

Задача: Продемонстрировать знания о медиа-технологиях, от простых до самых современных.

Формат: 5-6 вопросов, по 2 балла за правильный ответ. Возможны вопросы с аудио/видео.

Примеры вопросов:

Младшие (7-11): Как называется зеленая или синяя стена, на фоне которой снимают фильмы, а потом меняют фон? (Хромакей)

Старшие (12-17): Назовите 3 основные технологии, которые используются для создания виртуальной реальности. (VR-шлемы, 3D-графика, тактильная обратная связь, датчики движения).

Общий: Какое устройство является основным для съемок видео сегодня у большинства людей? (Смартфон)

Что такое подкаст?

(Включить звук) Что это за звук? (Например, старый модем, звук загрузки Windows, мелодия из старой игры).

Ведущий: *"Приготовьтесь к битве умов в мире высоких технологий!"

Раунд 4: "Медиа-Кроссворд / Медиа-Ассоциации"

Задача: Творческий подход к медиа-терминам или ассоциациям.

Формат: Одно задание для всех команд, 3 балла.

Примеры заданий:

Медиа-Кроссворд: Выдать командам мини-кроссворд из 5-7 слов, связанных с медиа.

Медиа-Ассоциации: Ведущий называет слово, связанное с медиа (например, "новости", "блог", "кино"). Команда должна за 1 минуту написать как можно больше слов-ассоциаций к нему.

"Медиа-Пантомима": Каждая команда получает карточку с медиа-профессией (журналист, оператор, диджей, блогер) и должна показать ее без слов. Другие команды угадывают.

Ведущий: *"А теперь раунд, где мы проверим не только ваши знания, но и вашу фантазию!"

3.3. Блиц-Опрос "Медиа-Гуру"

Задача: Проверить скорость реакции и общие знания.

Формат: 10 быстрых вопросов для всех команд. Кто первый поднимет карточку и даст правильный ответ, получает 1 балл. Неправильный ответ — минус 0.5 балла (или пропуск хода).

Примеры вопросов:

Назовите одним словом человека, который пишет статьи в газету. (Журналист)

Как называется короткий рекламный ролик? (Трейлер/Клип/Промо)

Какой медиа-сервис самый популярный для просмотра коротких видео?

Как называется главная страница сайта? (Главная/Домашняя страница)

Что такое фейк?

Назовите профессию человека, который создает рисунки для мультфильмов.
(Аниматор/Художник)

Ведущий: "Время показать, кто здесь самый быстрый и эрудированный! Блиц-опрос!"

3.4. Подведение итогов и награждение

Ведущий: "Вот и подошла к концу наша медиа-битва! Пока наше уважаемое жюри подводит последние итоги, предлагаю немного отдохнуть и обсудить самые интересные моменты." (Включает легкую фоновую музыку).

Слово жюри: Жюри объявляет результаты, называет баллы каждой команды.

Награждение:

Ведущий: И так, по результатам напряженной борьбы, победителями викторины «Знатоки Медиа» становится команда [Название команды-победителя]!"

"Но в нашей Медиазоне нет проигравших, ведь каждый из вас сегодня узнал что-то новое и показал себя настоящим знатоком! Все команды получают памятные призы за участие и отличную игру!" (Вручение утешительных призов).

Заключительное слово:

"Поздравляю всех с успешным стартом нашей смены! Надеюсь, эта викторина вдохновила вас на новые открытия в мире медиа. Впереди нас ждет еще много интересного! До новых встреч, Знатоки Медиа!"

Фестиваль «От увлечения - к профессии»

Цели Фестиваля:

Профориентационная: Познакомить участников с широким спектром медиа-профессий, показать, как их текущие увлечения (съемка видео, ведение блога, создание рисунков, игры) могут стать основой для будущей карьеры.

Образовательная: Закрепить полученные за смену знания и навыки в области медиа, дать возможность применить их на практике в условиях, имитирующих реальные рабочие задачи.

Мотивационная: Вдохновить детей и подростков на дальнейшее развитие своих талантов, формирование личного медиа-портфолио и целеустремленность в достижении профессиональных целей.

Социальная: Развивать навыки командной работы, общения, презентации своих идей и продуктов, а также критического мышления при оценке медиаконтента.

Развлекательная: Создать яркое, интерактивное и запоминающееся мероприятие, наполненное творчеством и позитивными эмоциями.

Задачи Фестиваля:

1. Организовать тематические интерактивные станции ("Профессиональные Зоны"), имитирующие работу медиа-специалистов.

2. Предложить участникам практические задания, соответствующие их возрасту и уровню подготовки.

3. Обеспечить наглядную демонстрацию связи между медиа-увлечениями и реальными профессиями.

4. Создать условия для обмена опытом и идеями между участниками.

5. Провести торжественную презентацию работ участников и награждение.

1. Подготовительный этап (до начала Фестиваля)

Разработка маршрутных листов: Каждому участнику или команде выдается "Карта Медиа-Профессий" — маршрутный лист, где отмечается прохождение каждой зоны. Можно предусмотреть систему баллов или "медиа-монет" за выполнение заданий.

Подготовка "Профессиональных Зон": Оформление каждой зоны должно соответствовать выбранной профессии (баннеры, реквизит).

Материалы и реквизит: Собрать все необходимое оборудование и расходные материалы для каждой зоны.

Обучение "Кураторов Зон": Вожатые или приглашенные специалисты становятся "Кураторами Профессий" в каждой зоне, готовые объяснять задания, помогать и оценивать работу.

Призы и сертификаты: Подготовить небольшие призы, сертификаты "Будущего Медиа-Профессионала" или "Медиа-Мастера" для всех участников.

Необходимое оборудование (Общее):

Мультимедиа: Проектор и экран (для открытия/закрытия), ноутбук (для презентаций, фоновой музыки), аудиосистема с микрофонами.

Оформление: Баннеры "Фестиваль «От увлечения - к профессии»", указатели для зон, элементы декора.

Канцелярия: Ручки, бумага, маркеры, скотч, ножницы.

Прочее: Секундомеры, таблички для названия зон, столы и стулья для всех зон.

Раздаточный материал: Маршрутные листы ("Карты Медиа-Профессий"), бейджи для участников, сертификаты, призы.

2. Открытие Фестиваля

Ведущий: (Под динамичную музыку)

Привет, медиа-talанты и будущие профессионалы! Сегодня у нас самый грандиозный день смены – Фестиваль «От увлечения - к профессии»! Мы собрались здесь, чтобы показать, как ваши увлечения в мире медиа могут стать настоящей работой мечты!"

Вы уже попробовали себя в роли блогеров, режиссеров, журналистов. Сегодня вы сможете глубже погрузиться в эти и многие другие профессии, почувствовать себя настоящими экспертами!"

Короткая презентация: Ведущий кратко представляет основные "Профессиональные Зоны", объясняет принцип работы с маршрутными листами.

Старт: "Итак, медиа-мир ждет своих героев! Отправляемся в профессиональное путешествие!"(Звучит стартовая музыка, участники расходятся по зонам).

3. Работа Профессиональных Зон

Участники перемещаются по станциям согласно своему маршрутному листу. Каждое задание рассчитано на 15-20 минут, чтобы дети могли попробовать себя в 5-7 профессиях.

Зона 1: "Телеведущий/Видеоблогер"

Профессия: Телеведущий, видеоблогер, стример.

Цель: Развитие навыков публичных выступлений, импровизации, работы на камеру.

Задание (7-11 лет): Придумать и записать короткий 30-секундный видео-обзор своей любимой игрушки или книги, представив себя блогером.

Задание (12-17 лет): Подготовить и записать 1-минутный "новостной выпуск" на одну из актуальных тем лагеря (спортивные достижения, предстоящее событие) или на тему "Год единства народов России", используя импровизированный текст и работу с хромакеем.

Оборудование: Смартфон/видеокамера, штатив, кольцевая лампа, хромакей (зеленое полотно), микрофон-петличка (по возможности), таблички с названиями "новостей".

Результат: Короткий видеоролик.

Зона 2: "Радиоведущий/Создатель Подкастов"

Профессия: Радиоведущий, диджей, подкастер, звукорежиссер.

Цель: Развитие навыков работы со звуком, голосом, создания аудиоконтента.

Задание (7-11 лет): Озвучить короткий сказочный диалог (заранее написанный), используя разные голоса и интонации, или прочитать стихотворение с выражением.

Задание (12-17 лет): Записать 1-2 минутный фрагмент "радиоэфира" или "подкаста" на тему "Мой любимый музыкальный жанр" / "Традиции народов России", добавив музыкальную подложку и простые звуковые эффекты (заранее подготовленные).

Оборудование: Компьютер/ноутбук с программой для записи звука, студийный микрофон, наушники, колонки, заготовки музыкальных треков и звуковых эффектов.

Результат: Аудиозапись.

Зона 3: "Игровой Дизайнер/Разработчик"

Профессия: Гейм-дизайнер, разработчик игр, концепт-художник.

Цель: Развитие креативного мышления, логики, навыков визуализации идей.

Задание (7-11 лет): Придумать персонажа для игры (героя или злодея): нарисовать его, дать имя и описать 2 его суперспособности.

Задание (12-17 лет): Разработать концепт-идею для мобильной игры (название, жанр, главная механика, целевая аудитория) на тему "Путешествие по России" или "Медиа-герой". Сделать скетч главного экрана или персонажа.

Оборудование: Бумага, карандаши, фломастеры, планшеты для рисования (если есть), примеры концепт-артов.

Результат: Рисунок персонажа/скетч игры, краткое описание идеи.

Зона 4: "Аниматор/Художник-мультипликатор"

Профессия: Аниматор, художник-мультипликатор, моушн-дизайнер.

Цель: Развитие художественных навыков, понимания движения и раскадровки.

Задание (7-11 лет): Создать "флипбук" (блокнот с рисунками, которые при быстром перелистывании создают иллюзию движения) из 5-7 кадров, например, "прыгающий мячик" или "смайлик, меняющий эмоцию".

Задание (12-17 лет): Создать короткую раскадровку (3-5 кадров) для рекламного ролика или социального видео на тему "Дружба народов" / "Безопасность в интернете".

Оборудование: Маленькие блокноты, карандаши, маркеры, примеры флипбуков и раскадровок, мультфильмов.

Результат: Флипбук или раскадровка.

Зона 5: "SMM-специалист/Контент-менеджер"

Профессия: SMM-специалист, контент-менеджер, комьюнити-менеджер.

Цель: Развитие навыков создания привлекательного контента, понимания целевой аудитории.

Задание (7-11 лет): Придумать 3 смайлика (эмодзи), которые бы выражали настроение "Медиазоны".

Задание (12-17 лет): Создать "пост для соцсети" (заголовок, 2-3 предложения текста, хэштеги) для продвижения мероприятия "Год единства народов России" или "Экологический проект". Сделать макет поста на листе бумаги с зарисовкой картинки/видео.

Оборудование: Бумага, ручки, маркеры, шаблоны постов для соцсетей.

Результат: Макет поста, придуманные эмодзи.

Зона 6: "Журналист/Репортер"

Профессия: Журналист, репортер, копирайтер, интервьюер.

Цель: Развитие навыков сбора информации, формулирования мыслей,

интервьюирования.

Задание (7-11 лет): Провести "мини-интервью" у водителя или другого участника (3-4 вопроса на тему "Мой любимый медиа-персонаж"). Записать ответы.

Задание (12-17 лет): Написать короткую новостную заметку (5-7 предложений) по заданной теме (например, "Итоги вчерашнего дня в лагере" или "Медиа как инструмент межкультурного общения") или взять интервью у "Куратора Зоны", записав ключевые моменты.

Оборудование: Диктофон (смартфон), блокноты, ручки, заготовки вопросов, примеры новостных заметок.

Результат: Записанное интервью, черновик заметки.

Зона 7: "Фотограф/Видеооператор"

Профессия: Фотограф, видеооператор, фоторедактор.

Цель: Развитие навыков композиции, ракурса, работы со светом.

Задание (7-11 лет): Сделать 3 фотографии на смартфон, показывающие "Самый красивый уголок лагеря" или "Мой лучший друг".

Задание (12-17 лет): Сделать серию из 3-5 фотографий на заданную тему (например, "Динамика", "Отражение", "Цвета России") с учетом принципов композиции, или снять короткий 30-секундный видеоролик без звука, передающий определенную эмоцию (радость, задумчивость).

Оборудование: Смартфоны участников, реквизит для фото (шарфы, головные уборы), примеры хороших фотографий/видео.

Результат: Серия фотографий или короткий видеоролик.

4. Общий челлендж "Медиа-Марафон"

После прохождения всех зон.

Задача: Команды должны быстро собрать короткую презентацию или видео-клип из созданных ими материалов или ответить на блиц-вопросы.

Формат: Командам дается задание за 5 минут, используя свои знания и созданные материалы, "запустить" свою медиа-идею. Например:

Создать короткое видео-обращение "Почему важно быть медиа-грамотным?".

Представить свою "Игровую идею" перед аудиторией.

Спеть "Медиа-песню", используя слова из пройденных профессий.

Цель: Сплочение команд, креативность, быстрая реализация идеи.

Оборудование: Интерактивная доска, флипчарт, маркеры.

5. Закрытие Фестиваля и Церемония Награждения

Ведущий: "Потрясающая работа, будущие медиа-звезды! Вы доказали, что ваши увлечения – это ключ к захватывающему миру профессий! Мы увидели столько талантов и креативных идей!"

Презентация лучших работ: Показать несколько самых ярких видеороликов, рисунков, зачитать отрывки из подкастов или новостных заметок, созданных в зонах.

Слово "Кураторов Профессий": Каждый куратор может кратко поделиться впечатлениями о работе своей зоны и отметить самых активных участников.

Церемония награждения:

Вручение Сертификатов "Будущего Медиа-Профессионала" всем участникам. Отдельное награждение команд-победителей или самых выдающихся участников в каждой "Профессиональной Зоне" (например, "Лучший Videоблогер", "Мастер Анимации", "Гений Геймдизайна").

Заключительное слово Ведущего:

"Помните: каждый из вас – это уникальный голос, который может быть услышан в огромном мире медиа. Продолжайте творить, учиться и развиваться! Мир ждет ваших историй!"

(Финальная песня смены или зажигательная музыка).

Персонал Фестиваля:

Ведущий: (1-2 человека) Общая координация, приветствие, заключение, поддержание энергии.

Кураторы Зон: (1-2 человека на каждую зону) Объясняют задания, помогают, оценивают, консультируют.

Жюри/Технические помощники: (2-3 человека) Помощь в настройке оборудования, подсчет баллов, фиксация результатов.

Сценарий: Гала-концерт "Звезды Медиазоны" и премьера лагерного проекта "Мост Дружбы"

1. Общая информация

Тема: Единение, дружба, творчество и культурное многообразие народов России в рамках Года единства народов России.

Формат: Праздничный концерт с творческими номерами, интерактивными элементами и кульминационной премьерой медиа-продукта.

Целевая аудитория: Все участники лагеря, педагоги, гости.

2. Цели мероприятия

Мероприятие направлено на достижение нескольких ключевых целей, соответствующих тематике Года единства народов России:

Укрепление единства: Способствовать пониманию и уважению культурного многообразия народов России среди участников лагеря.

Развитие творческого потенциала: Предоставить платформу для самовыражения и демонстрации талантов детей в различных жанрах.

Формирование командного духа: Объединить участников вокруг общего творческого проекта и идеи.

Создание медиа-продукта: Представить результаты коллективной работы в рамках лагерного медиа-проекта, демонстрирующего ценности единства и дружбы.

Воспитание гражданственности: Способствовать формированию чувства принадлежности к единой многонациональной России.

4. Задачи мероприятия

Для достижения поставленных целей необходимо выполнить следующие задачи:

4. Концепция и ключевые идеи

Основная идея — показать, что **единство — это сила, а многообразие — это красота**. Концерт будет представлять собой "путешествие" по разным уголкам России, где каждый номер — это остановка, демонстрирующая уникальность и в то же время общность культур.

Визуализация: Сцена оформлена элементами, символизирующими разные регионы

России (например, орнаменты, элементы костюмов, флажки). Центральный элемент — **"Мост Единства"**.

Музыкальное оформление: Сочетание современной музыки с народными мотивами.

Интерактив: Вопросы зрителям о традициях разных народов, мини-викторины.

Ведущие: Два-три ведущих, представляющие разные характеры или даже "регионы", общающиеся в легкой, дружеской манере.

Ход мероприятия:

Открытие концерта

Пролог:

На экране короткий видеоролик или анимация на тему "Россия — это мы", демонстрирующий красоту природы и разнообразие лиц людей разных национальностей.

На фоне играет торжественная, но легкая музыка.

Выход ведущих: Приветствие зрителей, краткое объявление темы концерта — **"Год единства народов России"** и представление главной идеи мероприятия.

Ведущий 1: "Добрый вечер, дорогие друзья! Сегодня на этой сцене соберутся самые яркие звезды нашей Медиазоны, чтобы подарить вам незабываемый вечер!"

Ведущий 2: "И не просто вечер, а настоящий **праздник дружбы, таланта и единения!** Ведь этот год в России объявлен Годом единства народов, и мы с вами — часть этой большой и дружной семьи!"

Концертная программа "Звезды Медиазоны"

Блок 1: "Корни и Традиции"

Номер 1: Современный танец с элементами народных танцев (например, хоровод, лезгинка, татарский танец – стилизованно).

Номер 2: Песня о Родине или дружбе, возможно, на нескольких языках России (короткие куплеты).

Номер 3: Театральная миниатюра: смешная сценка из народных сказок или поговорок, иллюстрирующая мудрость народов.

Блок 2: "Творчество без границ"

Номер 4: Выступление бардов (авторская песня) или чтецов (стихи о природе, родном крае).

Номер 5: Эстрадный вокал (современная популярная песня).

Номер 6: Современный танец (хип-хоп, джаз-модерн).

Интерактивная пауза: Ведущие проводят мини-викторину "Знаешь ли ты Россию?" с вопросами о географии, культуре и традициях разных народов. Можно использовать картинки на экране.

Премьера общелагерного медиа-проекта "Мост Дружбы"

Подводка ведущих:

Ведущий 1: "Все мы живем в одной большой и удивительной стране. Каждый из нас — это уникальная ниточка в огромном, прекрасном узоре."

Ведущий 2: "И чтобы показать, как эти ниточки переплетаются, образуя крепкий **Мост Дружбы**, мы создавали наш специальный медиа-проект!"

Приглашение на сцену руководителей проекта или самых активных участников, которые кратко расскажут о процессе создания.

Демонстрация медиа-проекта:

На большом экране демонстрируется **видеоролик** (фильм, клип, репортаж) "Мост Дружбы".

Предполагаемое содержание медиа-проекта:

Короткие интервью с детьми разных отрядов на тему "Что для меня Россия?", "Что такое дружба?", "Мой любимый регион России".

Нарезки из творческих процессов (репетиции, съемки, совместное времяпровождение).

Визуальные образы, символизирующие единство (руки, держащиеся вместе, улыбки, совместные проекты).

Музыкальное сопровождение, возможно, с элементами народной музыки.

Кульминационная часть с призывом к дружбе и единству.

Реакция аудитории: После показа — аплодисменты, короткое обсуждение, впечатления от увиденного.

Финальный блок концерта "Единство в каждом из нас"

Номер 7: Массовый флешмоб или песня-гимн лагеря, исполненная всеми участниками концерта (и, по возможности, залом).

Номер 8: Специальный номер от педагогического состава или вожатых, посвященный единству и будущему.

Заключительное слово ведущих: Благодарность всем участникам, зрителям, организаторам. Подведение итогов вечера, еще раз акцент на важности дружбы, таланта и единения.

Ведущий 1: "Каждый из вас — это яркая звезда, и все вместе мы создаем целое созвездие!"

Ведущий 2: "Помните, что **наше единство — это наша сила**, а дружба — самый крепкий мост, который соединяет сердца!"

Гимн России или песня "Пусть всегда будет солнце" в современной аранжировке, на фоне которой все участники выходят на сцену для общего поклона.

Оформление и атмосфера

Сцена: Яркое, праздничное оформление с использованием национальных орнаментов, флагов регионов России (стилизованных), символики "Моста Дружбы".

Свет: Динамичное освещение, подчеркивающее номера и кульминацию.

Музыка: Фоновая музыка перед началом и в перерывах, соответствующая тематике.

Эмоции: Создание атмосферы тепла, радости, гордости за свою страну и таланты ее детей.

Приложение
к авторской программе 4 смены "Медиазона!"

**Картотека Игр
к программе**

"Медиазона"

4 смена

(21 день)

Тула, 2026

1. Медиа-Квест "В поисках сенсации"

Описание: Команды получают карту или список загадок, связанных с медиамиром (например, "найди место, где рождаются новости", "узнай, что такое стоп-кадр"). Каждая разгадка ведет к следующему этапу или заданию. В конце квеста команды должны "собрать" свою сенсационную новость или медиа-продукт (короткий репортаж, фотогалерею).

Для разных возрастов: Младшим детям — простые загадки и задания на поиск, старшим — более сложные аналитические задания, интервью с "экспертами" (вожатыми).

2. Битва Блогеров: "Мой взгляд на лагерь"

Описание: Команды превращаются в "блогерские команды". Им дается задание создать короткий видеоролик (1-3 минуты) на заданную тему (например, "Один день из жизни лагеря", "Мой любимый уголок", "Как научиться чему-то новому"). Оцениваются сценарий, съемка, монтаж (можно упростить до "монтажа в кадре"), оригинальность.

Для разных возрастов: Младшие могут фокусироваться на простом "говорящем видео", старшие — на ракурсах, переходах, музыкальном оформлении.

3. Радио-Шоу "Лагерная Волна"

Описание: Каждая команда создает свой фрагмент радиопередачи: новости лагеря, музыкальные поздравления, интервью с интересным человеком, прогноз погоды, реклама вымышленного продукта. Затем проводится "прямой эфир", где каждая команда представляет свой блок.

Для разных возрастов: Младшие могут озвучивать короткие реплики и создавать звуковые эффекты, старшие — писать сценарии, быть дикторами и ведущими.

4. Фото-Кросс "Объектив Приключений"

Описание: Команды получают список необычных тем или заданий для фотосъемки (например, "Счастье", "Контраст", "Тайна", "Самое смешное в лагере"). За отведенное время они должны сделать по одному снимку на каждую тему. Затем проводится выставка и голосование за самые креативные фото.

Для разных возрастов: Младшие фокусируются на нахождении объекта, старшие — на композиции, ракурсе, идее и обработке (если есть возможность).

5. Мем-Мастер: "Создай свой вирус!"

Описание: Командам даются несколько базовых шаблонов (картинок) или предложенных ситуаций. Их задача — создать смешные и оригинальные мемы.

Можно также предложить создать "серию мемов", рассказывающих короткую историю.

Для разных возрастов: Младшие могут придумывать простые подписи, старшие — более сложные и многослойные шутки, связанные с медиа-контекстом.

6. "Ожившая Сказка" (Стоп-моушн анимация)

Описание: Используя пластилин, фигурки, бумагу или любые подручные материалы, команды создают короткий (30-60 секунд) анимационный фильм в технике стоп-моушн. Для съемки можно использовать смартфоны и простые приложения.

Для разных возрастов: Младшие фокусируются на перемещении объектов, старшие — на сюжете, детализации персонажей, монтаже и звуковом сопровождении.

7. Конкурс Сторителлеров: "Расскажи историю"

Описание: Команды получают набор из 3-5 случайных слов или изображений. Используя эти элементы, они должны придумать и представить оригинальную историю. Формат представления может быть любым: короткий спектакль, комикс, аудиозапись, серия фотографий с подписями.

Для разных возрастов: Младшие могут фокусироваться на устном рассказе или рисунках, старшие — на более сложных структурах повествования и использовании различных медиаформатов.

8. Креативная Реклама: "Продай мне это!"

Описание: Командам выдается необычный или обыденный предмет (например, "карандаш", "носок", "палка"). Их задача — создать креативную рекламную кампанию для этого предмета, включающую слоган, короткий рекламный ролик (сценка) или постер.

Для разных возрастов: Младшие придумывают забавные сценки, старшие — анализируют целевую аудиторию, разрабатывают стратегию и создают "продающий" контент.

9. Новости по-лагерному: "От репортажа до выпуска"

Описание: Каждая команда становится "новостной бригадой". Им дается "горячая" тема или событие в лагере (например, "внезапный приезд поп-звезды", "рекордное достижение в спорте"). Команды должны собрать "факты" (провести импровизированные интервью), написать короткий текст новости и представить его в формате телевизионного репортажа.

Для разных возрастов: Младшие могут быть "корреспондентами с места событий" с парой фраз, старшие — ведущими, режиссерами (управляющими процессом), операторами.

10. Челлендж "Вирусный танец/песня"

Описание: Команды придумывают короткий, запоминающийся танцевальный флешмоб или песню-кричалку, которые могли бы стать "вирусными" в социальных сетях. Затем они снимают обучающий видеоролик или демонстрируют свой "вирус" на сцене, пытаясь "заразить" им как можно больше зрителей.

Для разных возрастов: Младшие фокусируются на простых движениях и рифмах, старшие — на хореографии, аранжировке и продумывании "виральности".