

Аннотация к программе «МультМастер»

Участники смены попадут в увлекательный мир анимационной индустрии, смогут стать настоящими аниматорами и снять свои собственные мультфильмы в различных техниках (перекладка, пластилин, коллажная и объектная анимация, стоп-моушен). Ценным опытом в этой области с ними поделятся профессиональные режиссеры, сценаристы, художники-аниматоры. Участники узнают, как правильно смотреть мультфильмы, и познакомятся с лучшими образцами современной авторской мультипликации.

В программе:

- Теоретические занятия по истории анимации, основным анимационным техникам, секреты создания персонажа и подготовка его к анимации.
- Практические занятия по сценарному и актерскому мастерству, получение практических навыков в сфере анимации.
- Игры на командообразование, тренинги по развитию креативности.

Итоговым продуктом обучения на смене станут мультипликационные фильмы, исполненные в разных техниках анимации, которые будут представлены на детском Фестивале «Блинч-2023».

Актуальность программы

В Хабаровском крае с 2018 года активно идет развитие анимационной индустрии. Осенью 2018 г. в г. Хабаровске была образована студия анимации «Мечталёт» (далее «Мечталёт»), к 2021 году ею реализовано 6 проектов, сериал «Спина к спине» продан в КНР. В июне 2019 г. прошел «Большой фестиваль мультфильмов» в г. Хабаровске, организованный студией «Мечталёт» совместно с ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм» (далее Союзмультфильм). В марте 2020г. студия «Мечталёт» вошла в состав Ассоциации анимационного кино России. В октябре 2020 г. состоялось открытие онлайн-платформы <https://artkrai.ru>, «Арт-кластер Хабаровского края» — это первая платформа, объединяющая творческую молодежь региона, в том числе в области анимации. В ближайшей перспективе планируется заключение официального соглашения Хабаровского края с Союзмультфильмом о совместной деятельности по развитию анимационной индустрии в Хабаровском крае и создании креативного технопарка в г.Хабаровске с площадкой под студию мультипликации, анимации. Технопарк предлагают сделать центром производства аудиовизуального контента. Производимая продукция будет рассчитана не только на внутренний рынок, но и на страны Азиатско-Тихоокеанского региона.

Важно отметить, что анимация не ограничивается одними лишь мультипликационными фильмами. Ей находится применение практически во всех сферах жизни: телевидение, компьютерные игры, презентации, сервисы и сайты в Интернете. Технологии анимации имеет значительное преимущество перед всеми остальными видами подачи информации. При помощи анимации передаваемая информация приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает зрителю легче

усваивать информацию. Это стало возможным благодаря развитию компьютерных технологий, с помощью которых можно облачить сложную информацию в более понятную широкой аудитории форму. Если учитывать еще факт, что на данный момент анимация является одним из ключевых факторов при создании рекламы, то её можно рассматривать как высокоэффективную технологию создания медиаконтента.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. События смены «МультМастер» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Адресат программы: Участники в возрасте от 14 до 17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, детей, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Образовательная цель – вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество через активное включение в игровую среду, моделирующую деятельность мультипликационного производства.

Задачи образовательной программы:

метапредметные:

- познакомить обучающихся с основными техниками современной анимации;
- познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов;
- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.
- способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- совершенствовать умение выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

личностные:

- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- способствовать формированию личностных качеств обучающихся - творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

Ожидаемые результаты:

В соответствии с целью и задачами программы произойдут следующие результативные изменения:

метапредметные:

- обучающихся знают основные техники современной анимации;
- обучающихся овладели технологией создания мультфильмов;
- обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.

- развили навыки совместной проектной деятельности;
- способствовали развитию умения выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

личностные:

- способствовали повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;

- способствовали формированию личностных качеств обучающихся: творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Краевой детский центр «Созвездие»

«УТВЕРЖДАЮ»
Генеральный директор
КГБНОУ КДЦ «Созвездие»
А.Е. Волостникова
Приказ № 01-09/775
от «26» декабря 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
краевой профильной смены
«МультМастер»
(художественная направленность)**

Возраст обучающихся: 14-17 лет
Срок реализации программы:
12 августа– 27 августа 2023 г., 16 дней
Авторы программы:
Михель Юлия Викторовна
Место реализации:

Хабаровский край, район им. Лазо
р.п. Переяславка, дружина «Созвездие»

г. Хабаровск, 2023 г.

1. Информационная карта программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа краевой профильной смены «Мультмастер»
Направленность программы	Художественная
Аннотация к программе	Участники смены попадут в увлекательный мир анимационной индустрии, смогут стать настоящими аниматорами и снять свои собственные мультфильмы в различных техниках (перекладка, пластилин, коллажная и объектная анимация, стоп-моушен). Ценным опытом в этой области с ними поделятся профессиональные режиссеры, сценаристы, художники-аниматоры. Участники узнают, как правильно смотреть мультфильмы, и познакомятся с лучшими образцами современной авторской мультипликации. В программе: – Теоретические занятия по истории анимации, основным анимационным техникам, секреты создания персонажа и подготовка его к анимации. – Практические занятия по сценарному и актерскому мастерству, получение практических навыков в сфере анимации. – Игры на командообразование, тренинги по развитию креативности. Итоговым продуктом обучения на смене станут мультипликационные фильмы, исполненные в разных техниках анимации, которые будут представлены на детском Фестивале «Блинч-2023».
Цели и задачи программы	Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество через активное включение в игровую среду, моделирующую деятельность мультипликационного производства. Задачи: <i>метапредметные:</i> - познакомить обучающихся с основными техниками современной анимации; - познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов; - познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае. - способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности; - совершенствовать умение выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми. <i>личностные:</i> - способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности; - способствовать формированию личностных качеств

	обучающихся - творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.
Предполагаемый результат	В соответствии с целью и задачами программы произойдут следующие результативные изменения: <i>метапредметные:</i> - обучающихся знают основные техники современной анимации; - обучающиеся овладели технологией создания мультфильмов; - обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае. - развили навыки совместной проектной деятельности; - способствовали развитию умения выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми. <i>личностные:</i> - способствовали повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности; - способствовали формированию личностных качеств обучающихся: творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.
Адресат программы	Участники в возрасте от 14 до 17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, детей, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации.
Количество участников	66 человек
Сроки проведения	12.08.2023 – 27.08.2023
Продолжительность	16 дней
Место проведения	Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка, дружина «Созвездие»
Тип учреждения	Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие».
Адрес исполнителя	Дружина «Созвездие». Адрес: Хабаровский край, район имени Лазо, рабочий поселок Переяславка, улица Клубная, 369 м на юго-запад от ориентира жилого дома 74. Индекс 682912
Руководители смены	Михель Юлия Викторовна, вожатая отдела воспитательной работы КГБНОУ КДЦ «Созвездие»
Автор-составитель программы	Михель Юлия Викторовна, вожатая отдела воспитательной работы КГБНОУ КДЦ «Созвездие»
Партнеры программы	- Общество с ограниченной ответственностью "Мечталёт", студия анимации; - Губерния; - Хабаровская краевая общественная организация «Развитие анимационного искусства в Хабаровском крае»

2.Комплекс основных характеристик программы

2.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа образовательного блока «МультМастер» краевой профильной смены «МультМастер» разработана в соответствии нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказом Минобрнауки России от 13.07.2017 N 656 "Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления";
- Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмом Минобрнауки России № 09–3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе КГБНОУ КДЦ Созвездие.

Актуальность программы.

В Хабаровском крае с 2018 года активно идет развитие анимационной индустрии. Осенью 2018 г. в г. Хабаровске была образована студия анимации «Мечталёт» (далее «Мечталёт»), к 2021 году ею реализовано 6 проектов, сериал «Спина к спине» продан в КНР. В июне 2019 г. прошел «Большой фестиваль мультфильмов» в г. Хабаровске, организованный студией «Мечталёт» совместно с ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм» (далее Союзмультфильм). В марте 2020г. студия «Мечталёт» вошла в состав Ассоциации анимационного кино России. В октябре 2020 г. состоялось открытие онлайн-платформы <https://artkrai.ru>, «Арт-кластер Хабаровского края» — это первая платформа, объединяющая творческую молодежь региона, в том числе в области анимации. В ближайшей перспективе планируется заключение официального соглашения Хабаровского края с Союзмультфильмом о совместной деятельности по развитию анимационной индустрии в Хабаровском крае и создании креативного технопарка в г.Хабаровске с площадкой под студию мультипликации, анимации. Технопарк предлагают сделать центром производства аудиовизуального

контента. Производимая продукция будет рассчитана не только на внутренний рынок, но и на страны Азиатско-Тихоокеанского региона.

Важно отметить, что анимация не ограничивается одними лишь мультипликационными фильмами. Ей находится применение практически во всех сферах жизни: телевидение, компьютерные игры, презентации, сервисы и сайты в Интернете. Технологии анимации имеет значительное преимущество перед всеми остальными видами подачи информации. При помощи анимации передаваемая информация приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает зрителю легче усваивать информацию. Это стало возможным благодаря развитию компьютерных технологий, с помощью которых можно облачить сложную информацию в более понятную широкой аудитории форму. Если учитывать еще факт, что на данный момент анимация является одним из ключевых факторов при создании рекламы, то её можно рассматривать как высокоэффективную технологию создания медиаконтента.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. События смены «МультМастер» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Педагогическая целесообразность

Расположение Хабаровского края в центре Азиатско-Тихоокеанского региона, возможности непрерывного взаимодействия, сотрудничества с представителями стран этого региона позволяют производить собственный анимационный продукт для реализации на многомиллиардный рынок АТР, тем самым укрепляя экономику края. Важно, что отличительной особенностью многих профессий в анимации является возможность удаленной работы специалиста. Это является преимуществом для выбора будущей профессии современными школьниками и позволит ребятам в дальнейшем остаться в Хабаровском крае, в привычной социальной среде, но с возможностью работы в любой анимационной студии мира.

Программы всех образовательных модулей тесным образом связаны с основной идеей программы – производством мультипликационных фильмов. Программы модулей построены на пошаговой реализации всех этапов работы «Фабрики мультфильмов».

Отличительные особенности программы

Основное отличие программы смены «МультМастер» от подобных программ заключается в том, что обучающиеся проходят все стадии создания мультипликационных фильмов.

Программа реализуется в форме ролевой игры, что помогает обучающимся:

- обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми личностно и профессионально в значимых ситуациях;
- установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнера по игре;
- пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах.

Основная идея Программы

Игровая модель смены – ФАБРИКА МУЛЬТФИЛЬМОВ, участники которой подражают организации настоящего производства. Продукцией данной Фабрики являются Мультипликационные фильмы, созданные детьми. Процесс создания мультфильма – производство.

Адресат программы

Программа адресована обучающимся в возрасте от 14 до 17 лет, участникам краевой профильной смены, находящимся в условиях временного детского коллектива.

Условия набора в группу – по желанию участников краевой профильной смены, с учётом возрастных особенностей детей, без ограничений и специальных требований к уровню их подготовленности.

Сроки реализации программы: 12 августа-27 августа 2023года

Форма обучения – очная. Формы организации деятельности детей: индивидуально-групповая, парная, коллективно-групповая, фронтальная.

Направленность программы - художественная.

Уровень освоения программы – стартовый, предполагает применение и реализацию общедоступных и универсальных форм организации учебной деятельности.

2.2. Цель и задачи программы

Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество через активное включение в игровую среду, моделирующую деятельность мультипликационного производства.

Задачи:

Метапредметные:

- познакомить обучающихся с основными техниками современной анимации;
- познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов;
- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;
- способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- совершенствовать умение выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

Личностные:

- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- способствовать формированию личностных качеств обучающихся – творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

2.3 Педагогические принципы

При реализации программы используются следующие педагогические принципы:

Принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов интерактивного обучения;

Принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;

Принцип совместной деятельности. Этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия «должностных» лиц;

Принцип диалогического общения. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов деятельности.

Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двойного рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности.

Принцип единства товарищеского уважения и товарищеской требовательности: Этот принцип является проявлением гуманистической сущности субъективных воспитательных отношений. Товарищеское уважение и товарищеская требовательность взаимно проникают друг в друга, дополняют друг друга, при этом не возникает перекоса ни в ту, ни в другую сторону.

Личностно-ориентированный принцип - принцип признания личности развивающегося человека высшей социальной ценностью.

Принцип многообразия видов, форм и содержания деятельности, рассчитанных на доминирующие способности, интерес и потребности (интеллектуально-познавательные, художественно-творческие, организаторско-лидерские). Это такие формы, как выступления на вечерних мероприятиях, разработка творческих проектов – все это является одновременно и привлекательным для участников, имеет четко выраженный результат, содержит эффект новизны, позволяет проявить творчество и самостоятельность, и способствует самоутверждению личности.

Принцип свободы и творчества в выборе: познавательной деятельности, клубного пространства, путей, темпа продвижения по маршруту в освоении выбранной деятельности; форм и способов организации жизни в коллективе, добровольности участия в досугово-развлекательных мероприятиях; ролевой позиции при в мультипликационном производстве (режиссер, сценарист, художник-аниматор, художник по фонемам, оператор, монтажер); формы участия в физкультурно-оздоровительных программах (зарядка, эстафеты, игровой спорт, плавание и др.).

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Учебный план

№ п/п	Название модуля	Всего часов	Форма промежуточного контроля
<i>Инвариантная часть</i>			
1.	Образовательный блок «МультМастер»	18	Создание мультипликационного фильма
2.	Командообразование	8	
Итого	максимальная предельная нагрузка	26	
<i>Вариативная часть</i>			
1.	Программы дополнительного образования	18	
2.	Физическое развитие, спорт	20	
Итого:	максимальная предельная нагрузка	38	
Итого:			
Максимальная нагрузка на 1 человека за смену- 64 часа			

3.2 Содержание учебного плана

I. Инвариантная часть		
Название Раздела/темы	Всего часов	Форма аттестации
Модуль «Коллажная анимация»	18 часов	Участие в детской кинопремии «Блинч-2023» с созданными на смене мультипликационными фильмами
Модуль «Ротоскопирование»	18 часов	Участие в детской кинопремии «Блинч-2023» с созданными на смене мультипликационными фильмами
Командообразование	8	
Максимальная предельная нагрузка	26 часов	

1. Вариативная часть			
№ п/п	Название Раздела/темы	Всего часов	Форма аттестации
1	«Цифровая лаборатория и 3D печать»	18 часов	Участие в творческом фестивале
2	«Мастерская масок»	18 часов	Участие в творческом фестивале
3	«Цвет как элемент создания образа»	18 часов	Участие в творческом фестивале
4	«Декупаж»	18 часов	Участие в творческом фестивале
5	«Тележурналистика»	18 часов	Участие в творческом фестивале
6	«Кросс-Кид»	18 часов	Соревнование

7	«Волейбол»	18 часов	Соревнование
8	«Основы туристической подготовки»	18 часов	Соревнование
	Физическое развитие, спорт	20 часов	
Итого	Максимальная предельная нагрузка	38 часов	
Итого	Максимальная нагрузка на 1 человека за смену – 64 часа		

Инвариантная часть программы	Вариативная часть программы	Командообразование
18 часов	38 часов	8 часов
Итого	64 часа на одного обучающего	

3.2.1. Образовательный компонент

Название Тема	Форма проведения	Краткое содержание
Модуль «Коллажная анимация»	Практическая работа, групповые занятия	Участники изучат понятие анимации. Что такое мультипликация? Что такое коллаж и бриколаж? Художники, работающие в этой технике? Анимационные клипы и их виды? Просмотр видеоклипов. Практическая работа по созданию коллажа (книга впечатлений). Анимационный проект – клип на песню группы UR'РЕЛЬ «Дождались». Композиция. Цвет и законы его восприятия. Что

		такое цветная партитура фильма? Думать с карандашом в руках. Форма. Работа над историями и концепт-артом персонажей. Распределение производственных ролей в группе (режиссер, аниматор, раскадровщик, художник персонажей и фона).
Модуль «Ротоскопирование»	Мастер- класс, Групповое занятие	Участники смены познакомятся с миром анимации. Что такое анимационный фильм? Виды анимационных фильмов. Техники анимации. Техника проекта: пикселяция, классическая покадровая. Анимационный короткометражный фильм «Как бы выглядел интернет, если он был бы человеком». Креативность. Креативность в анимации. Как развивать креативность. Что такое ротоскопирование? Примеры ротоскопирования в анимации. Практическая работа по созданию своей первой анимации с помощью ротоскопирования.

3.2.2. Содержание дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (3 раздел)

Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы КГБНОУ КДЦ «Созвездие» решают задачи проектирования пространства персонального дополнительного образования для самореализации личности в условиях детского лагеря, удовлетворение потребностей и интересов обучающегося в соответствии с его собственными представлениями о том, чем стоит заниматься в период краткосрочного пребывания в детском лагере.

Дополнительное образование является средством освоения всеобщих норм, культурных образцов и интеграции в социум растущего человека, удовлетворения его базовых потребностей в самовыражении, личностном росте и гражданской солидарности. Участвуя в дополнительных

общеобразовательных общеразвивающих программах КГБНОУ КДЦ «Созвездие», обучающиеся получают широкий социальный опыт конструктивного взаимодействия и продуктивной деятельности. В этих условиях дополнительное образование осознается не как подготовка к жизни или освоение основ профессии, а становится сутью непрерывного процесса саморазвития и самосовершенствования человека как субъекта культуры и деятельности, смысловым социокультурным стержнем, ключевой характеристикой которого является познание через творчество, игру, труд и исследовательскую активность.

Каждый участник смены выбирает себе одну локацию в зависимости от своих предпочтений и посещает ее в течение 9 дней.

Содержание дополнительных общеобразовательных программ направлено на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, на организацию их свободного времени.

3.3 Игровая модель

Игровая модель смены – ФАБРИКА МУЛЬТФИЛЬМОВ, участники которой (ребята старшего школьного возраста) подражают организации настоящего производства. Продукцией данной Фабрики являются Мультипликационные фильмы, созданные детьми. Процесс создания мультфильма – производство.

Руководитель смены, педагоги дополнительного образования (ПДО) составляют Дирекцию Фабрики.

Руководитель смены – директор Фабрики;

педагоги дополнительного образования – начальники цехов.

Участники смены разделены равномерно в производственные коллективы, которые работают в Творческих объединениях. Каждое Творческое объединение использует свою технологию производства анимации, определяемую Дирекцией. Возможные используемые технологии в производстве мультипликации на Фабрике: предметная анимация; рисованная анимация; коллажная анимация; компьютерная анимация.

Каждое Творческое объединение полностью изготавливает один мультипликационный фильм. В объединения обучающиеся записываются по желанию, образуя сводные коллективы. Состав объединений в основном не меняется в течение всего времени работы Фабрики, а переход из одного объединения в другой происходит лишь с согласия Дирекции.

Создание Фабрики начинается с общего сбора-старта участников, распределения в Творческие объединения. Далее участники сообща придумывают название объединения и значок-эмблему.

Дирекция ведет подготовку к открытию Фабрики, распределяет производственные помещения между объединениями, определяет технологии производства, назначает Начальников Творческих объединений,

составляет «производственный план», дает задание в объединение, согласовывает календарь-график работ в объединениях. Проводит ежедневную планерку.

Коллективы Творческих объединений собираются на предварительное совещание, обсуждают проекты мультфильмов, сообща разрабатывают технологический процесс, распределяются по участкам, операциям, выбирают мастеров.

Кроме того, с целью сплочения участников в объединениях, воспитания и самовоспитания сознательной дисциплины, коллективизма, творческой активности, а также промежуточного контроля усвоения образовательной программы на Фабрике организовано «производственное» соревнование между ними. Оно подразумевает тематические мероприятия игрового формата, в ходе которых участники демонстрируют дружную работу, смекалку, усвоенный материал. Результаты мероприятий подводятся в баллах, накапливаются в течение смены, ежедневный рейтинг и успехи объединений в отражаются на общеотрядных мероприятиях.

В результате реализации программы создано в двух Творческих объединениях анимации 2 Мультипликационных фильма. Все мультипликационные фильмы, созданные на краевой профильной смене «МультМастер», представляются к показу в дни завершения смены в рамках творческого фестиваля «Блинч 2023». Зрителями мероприятия станут участники смен «#КиноШка», «Сенсация», почётные гости из числа администрации КГБНОУ КДЦ «Созвездие», представители студии «Мечталёт». По итогам просмотра лучший Мультипликационный фильм будет отмечен и поощрен партнерами программы студией анимации «Мечталет» г. Хабаровска.

3.4 Логика развития смены

Период	Содержание	Ключевые мероприятия
Подготовительный	– планирование смены: корректировка программы, плана работы, игровой модели Фабрики мультфильмов, разработка основных общелагерных дел; – реклама, приглашение специалистов в жюри кинопремии «Блинч-2023»; – подготовка педагогического и командного состава; – размещение анонса Смены на сайте учреждения; – составление списков участников смены; – подготовка лагеря к приему детей; – закупка специального оборудования для съемок мультфильмов, оборудование кабинетов	– Заключение договоров с партнерами, специалистами; – анонсирование смены в новостных сюжетах ДВТРК «Дальневосточная», Медиа холдинг Губерния;

Органи- зацион- ный (1-3 день)	– размещение, знакомство и адаптация участников смены; – инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности; – ознакомление с темой смены, первичное анкетирование; – проведение хозяйственных и стартовых сборов; – выборы в ОСУ; – игры на знакомство и сплочение отрядов; – знакомство с творческими мастерскими и их руководителями; – торжественное открытие смены	– Вербочный курс – Открытие Фабрики мультфильмов (распределение в Цеха, знакомство с Начальниками Цехов) – Коллективное планирование работы в Цехах; – Огонек знакомств – Выборы ОСУ – Погружение в ОД/название Отряда
Основ- ной (4- 11 дни)	– работа по плану смены; – ежедневное проведение занятий Образовательному блоку; – работа локаций; – проведение спортивных игр и состязаний; – проведение огоньков; – проведение «производственного соревнования» между Цехами; – размещение информации о ходе смены в Соц.сетях учреждения; – отслеживание эмоционального, физического состояния детей, корректировка деятельности на основе диагностики эмоционального состояния	– Работа Фабрики Мультфильмов; – Проведение Киноклуба; – Питчинг сценариев; – Мастер-класс по разработке бренда; – Вечернее мероприятие «Визит Шоу»; – Проведение КТД «Фестиваль мультфильмов»; – Вечернее мероприятие «Баттл талантов»»; – Спортивная эстафета; – Фестиваль ГТО
Заключи- тельный (12-16 день)	– Усиление контроля за жизнью и здоровьем детей; – Обеспечение выполнения программы смены; – Подведение итогов работы основных направлений; – Проведение итоговых соревнований; – Подведение итогов пребывания детей на смене; – Закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении; – Изменения отношений детей в отряде за смену; – Проведение прощального огонька.	– Шоу талантов; – ОД «Звездный навигатор»; – Торжественное Закрытие Фабрики; – Кинопремия «Блинч-2023»; – Прощальный огонек; – Акция «100 слов обо мне»
«После- дейст- вие»	- презентация детских мультипликационных работ общественности;	Фестиваль детского творчества «Блинч-2023», «100 слов обо мне», закрытие смены, итоговый и прощальный огонки.

4.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В соответствии с целью и задачами программы произойдут следующие результативные изменения:

метапредметные:

- обучающихся знают основные техники современной анимации;
- обучающихся овладели технологией создания мультфильмов;
- обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.

- способствовали развитию навыков совместной проектной деятельности;

- способствовали развитию умения выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

личностные:

- способствовали повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;

- способствовали формированию личностных качеств обучающихся: творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

Обучающиеся будут знать: терминологию кинематографа как вида искусства, его историю, специфику профессий.

Обучающиеся будут уметь: организовывать, проводить и анализировать творческий «мозговой штурм», создавать мультипликационные фильмы.

У обучающихся будут развиты такие личностные качества, как самостоятельная постановка цели деятельности, планирование и организация своей работы, выбор оптимальных способов решения поставленных задач, творческий поиск в создании художественного образа, контроль достижения результата.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Результативность реализованной программы определяется при помощи системы мониторинга, осуществляемого в ходе первичной, промежуточной и итоговой диагностик.

Методы отслеживания результативности программы:

1. Сбор информации и анализ данных через: анкеты, опросы, отзывы детей, родителей, педагогов о качестве программы.
2. Рефлексия обучающимися коммуникативного поведения, самооценка, взаимооценка.

3. Наблюдение.
4. Анализ создания обучающимися мультипликационных фильмов (рабочие материалы);
5. Исследование удовлетворенности детей условиями и качеством предоставляемых услуг в КГБНОУ КДЦ «Созвездие» (психологическая служба).
6. Обобщение, подведение итогов реализации программы.

По итогам реализации программы предполагается создать 2 мультипликационных фильма.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1 Материально-техническое обеспечение.

В КГБНОУ КДЦ «Созвездие» созданы все условия для обеспечения образовательной деятельности оснащёнными зданиями, строениями, сооружениями, помещениями и территориями. Перечень оснащенных зданий, строений, сооружений, помещений (учебных, учебно-лабораторных, объектов для проведения практических занятий, административных, подсобных, помещений для занятия физической культурой и спортом, иных), территорий с указанием площади полностью соответствуют всем требованиям Роспотребнадзора РФ и МЧС.

Материально-техническое обеспечение дополнительных общеобразовательных программ осуществляется в соответствии с указанным перечнем в утвержденных программах.

Для проведения образовательного блока (на один Цех – 12 чел.) использовалось:

1. Кабинет (не менее 25 м2)	1 шт.
2. Проектор, экран	1 комплекта
3. Стол съемочный (офисный 60*120см)	1 шт
4. Переходник usb (с фотоаппарата на ноутбук) не менее 125 см	1 шт
5. Фотоаппарат Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM	1 шт
6. Manfrotto 396B-3 двойной шарнирный кронштейн с площадкой	1 шт
7. Зажим Manfrotto 035 Superclamp	1 шт
8. 15.6" Ноутбук Acer Aspire F5-573G-509X	1 шт
9. Круговые световые лампы	1 шт
10. Световые планшеты	12 шт.
11. Сетевые фильтры (не менее 5 выходов)	2 шт.
12. USB разветвители	Суммарно на 12 входов
13. Программа DragonFrame для съёмок	1 шт.

14.ПрограммаMovavi Video Editor или Adobe Premier Pro длямонтажа	1 шт.
15.Принтер ч/б	1 шт.
16.Принтер цветной фото	1 шт.
17.Пластилин (24 цв.)	4уп.
18.Масляная пастель (24 цв.)	2уп.
19.Карандаш простой, стир. резинка, точилка	12 комплектов
20.Краски гуашь (12 цв.)	4уп.
21.Гуашь белая (500мл.)	1 шт.
22. Кисти (набор плоских от 06 до 20мм)	5 уп.
23.Ножницы	12 шт.
24.Бумага белая А2, плотность не менее 200 мкг	40 листов
25.Бумага белая офисная А4	2 уп.
26.Бумага цветная офисная (10 цв.)	1 уп.
27.Картон цветной, фольгированный, бархатный	3 уп.
28.Клеевые подушечки (UNU PataFix)	1 уп.
29.Скотч малярный (шириной не менее 4 см)	4 шт.
30.Обложки пластиковые для переплета, А4, 150 мкм, прозрачные	100шт.
31.Маркеры для белой доски (4 цв.)	2 уп.
32. Маркеры черные перманентные	12 т.

Для проведения вечерних мероприятий/ киноклуба/ пресс-конференции:

- киноконцертный зал;
- световая, звуковая, видео аппаратура;
- костюмы сценические;

Для проведения спортивных мероприятий:

- универсальный спортивный зал/стадион;
- бассейн;
- спортивный инвентарь для проведения спортивных игр, эстафет;

5.2 Партнерский компонент программы

Партнер	Сфера взаимодействия
Общество с ограниченной ответственностью «Дальневосточная архитектурная компания» (ООО «ДАК») (студия анимации "Мечталёт")	– Проведение пресс-конференции; – Информационная поддержка; – Экспертиза детских мультипликационных работ; – Сувенирная наградная продукция;

Хабаровская краевая общественная организация «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае»	– Информационная поддержка; – Подбор педагогов мультипликации для реализации программы; – Проведение Круглого стола по развитию креативных индустрий в Хабаровском крае
--	---

5.3 Кадровое обеспечение

Кадровое обеспечение программы составляют:

1. руководитель краевой профильной смены (1 человек);
2. воспитатель педагогического отряда (2 дневных воспитателя, 1 ночной воспитатель);
3. консультант; (3 человека);
4. художественный руководитель смены (2 человек);
5. педагоги образовательных блоков, педагоги дополнительного образования (не менее 11 человек);
6. педагоги-психологи сектора психолого-педагогической работы (3 человек);
7. юридическо-правовая служба (1 человек);
8. фотограф (1 человек);
9. видеограф (1 человек);
10. тренер-преподаватель (3 человек).

Подбор преподавателей образовательного блока осуществляется исходя из трёх основных требований: уровень знакомства с преподаваемым предметом, опыт работы с подростковой аудиторией, наличие педагогического образования. Подбор консультантов осуществляется исходя из опыта работы в качестве художников-мультипликаторов, а также личностных психологических и коммуникативных качеств, культурного и эстетического развития, стрессоустойчивости. Погружение консультантов в специфику смены и должностной функционал начинается за 2-3 месяца до ее начала.

«Погружение» вожатых в специфику и содержание программы проводится за несколько дней до начала смены: им доводится до сведения система соуправления, специфика работы Фабрики мультфильмов, педагогического и съёмочного процесса. До смены формируются вожатские пары. Все вожатские пары обеспечиваются комплектом документации, подробно описывающей игровой, образовательный, съёмочный и режимный аспекты смены.

5.4 Комплексно-методическое обеспечение программы

Для реализации программы смены используются следующие материалы:

информационное обеспечение:

- буклетная продукция с информацией о смене;
- размещение информации о подготовке и реализации смены на официальном сайте КДЦ Созвездие;
- размещение информации о подготовке и реализации смены в официальных группах КДЦ Созвездие в социальных сетях;
- разработка логотипа смены «МультМастер» и размещение его на печатной и наградной продукции;
- размещение информационных стендов на территории КДЦ Созвездие (презентация и расписание программ образовательного блока, дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, фотоматериалов, презентация специалистов программы смены);

дидактическое обеспечение:

видеоматериалы:

- ролики Центра («Учитесь у детства», «Зажигаем вместе»);
- дайджесты текущих моментов смены;
- заставка смены «МультМастер», созданная на Летней школе анимации в центре современного искусства «Артсерватория» перед сменой;
- итоговый ролик смены «МультМастер»;
- видеотека образовательных материалов;
- видеотека фильмов для показа на Киноклубе;

аудиоматериалы:

- музыкальная фонотека по тематике смены;
- фонотека для озвучания фильмов;

печатные материалы:

- наглядные пособия (принципы создания персонажа, раскадровки к мультфильмам Союзмультфильма);
- настольные игры (Имаджинариум (Союзмультфильм), Доббль, Мемо, Алиас);

методическое обеспечение:

- дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы;
- сетевые ресурсы (Интернет, CD-программы);
- методическая литература;
- учебная и научно-популярная литература по тематике программы;
- сценарии мероприятий.

5.5 Система мотивации и стимулирования участников программы

На протяжении смены отряды копят баллы в общий рейтинг, который складывается из вечерних и дневных мероприятий, чистоты, итоговой оценки фестиваля «Блинч». По итогам таблицы определяются отряд-победитель смены. Баллы распределяются следующим образом:

	I место	II место	III место	Участие
Вечернее мероприятие	300	200	100	50

с подготовкой				
Вечернее мероприятие без подготовки	150	100	50	-
Дневное мероприятие	150	100	50	-
Чистота	Очень грязно	Грязно	Чисто	Очень чисто
	-50	-25	+25	+50

5.6. Возможные риски и способы их преодоления

Низкое проявление интереса у подростка к предлагаемым видам деятельности - выявление интересов ребенка, проведение индивидуальной разъяснительной беседы, поиск возможностей включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Неприятие подростка коллективом, заниженная самооценка и неуверенность в себе - упражнения на командообразование, поиск возможности его включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Спад интереса подростка к игровому сюжету смены – выяснение причины снижения интереса, создание неожиданного поворота сюжета, корректировка план-сетки смены.

Желание подростка сменить Цех анимации в середине создания фильма – в организационный период во время погружения в игровой сюжет дать возможность попробовать разные техники анимации, предоставить возможность «маневра» в первые пять дней смены.

6. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ:

1. Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. - Новосибирск: [б.н.], 2010 г.
2. Гиппиус С. В. Гимнастика чувств. - Москва : АСТ, 1967 г..
3. Грецов А. Г. Лучшие упражнения для развития креативности. - Санкт-Петербург: СПбНИИ физической культуры, 2006 г.
4. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. - М.: Педагогика, 1989.
5. Иткин В. В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. - Новосибирск: [б.н.], 2006 г.
6. Ключев Е. В. Сказки на всякий случай. - Москва: Слово, 2003 г.
7. Красный Ю. Е. и Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: Книга для учителя. Учебное издание. - Москва: Просвещение, 1990 г.
8. Макки Роберт История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. - 2012.
9. Родари Джанни Грамматика фантазий. - Москва: Самокат, 2017 г..
10. Сафронов М. В. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. - [б.м.] : Сеанс, 2018 г.
11. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. - Москва: ВГИК, 2005 г.
12. Солин А. И. и Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм. Учебное пособие. - Москва: Прометей, 2020 г.
13. Тихонова Е. Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми. Методическое пособие. - Новосибирск: [б.н.], 2010 г..
14. Труби Джон Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. - 2016.
15. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор. - Москва: Клуб 36'6, 2007 г.

Интернет ресурсы:

1. <https://creativity.vetas.ru/methods/#> (методы развития креативности)
2. <https://smartcalend.ru/qr-test> (развитие креативности)
3. https://smartcalend.ru/softskills_eq (эмоциональный интеллект)
4. <https://arzamas.academy/special/kids> (библиотека анимационных фильмов для детей)

Перечень фильмов рекомендуемых к просмотру на смене:

1. Вокруг кабинки, реж. Э.Рейно
2. Бедный Пьеро, реж. Э.Рейно
3. Путешествие на Луну, реж. Ж.Мильес
4. Электрический отель, реж. С. де Шомон
5. Фантасмагория, реж. Э.Коль

6. Кот Феликс, реж. О. Мессмер
7. Алиса в стране чудес, реж. К.Джероними
8. Бетти Буп: Белоснежка, реж. Д.Флейшер
9. Пароходик Вилли, реж. У.Дисней
10. Танец скелетов, реж. У.Дисней
11. Цветы и деревья, реж. Б.Гиллет
12. Белоснежка и семь гномов, студия Уолта Диснея
13. Фантазия, Студия Уолта Диснея
14. Суррогат, реж. Д.Вукотич
15. Точки, реж. Н.Макларен
16. Соседи, реж. Н.Макларен
17. Улица, реж. К. Лиф
18. Замок из песка, реж. К. Хоедеман
19. Прекрасная Люканида, реж. В. Старевич
20. Роман о лисе, реж. В. Старевич
21. Межпланетная революция, реж. Н.Ходатаев
22. Советские игрушки, реж. Д.Вертов
23. Черное и белое, реж. И.Иванов-Вано
24. Конек-горбунок, реж. И. Иванов-Вано
25. Снежная королева, реж. Л.Атаманов
26. История одного преступления, реж. Ф.Хитрук
27. Бременские музыканты, реж. И.Ковалевская
28. Ну, погоди!, реж. В. Котеночкин
29. Стеклянная гармоника, реж. А. Хржановский
30. Ежик в тумане, реж. Ю.Норштейн
31. Кролик-крестоносец, реж. Д.Уорд
32. Мой сосед Тоторо, реж. Х.Миадзаки
33. Могила светлячков, реж. И.Такахата
34. Собака-охранник, реж. Б.Плимpton
35. Трио из Бельвилля, реж. С.Шоме
36. Тайна Келлс, реж. Т.Мур
37. Песнь моря, реж. Т.Мур

УТВЕРЖДАЮ:
 Генеральный директор
 КТБНОУ КДЦ Созвездие
 _____ /А. Е. Волостинкова
 « _____ » _____ 2023 г.

Краевая профильная смена «МультМастер» 12 августа – 27 августа 2023 г.

				Суббота 12 августа День 1	Воскресенье 13 августа День 2
				8:00 – Начало съёмочного дня 8:30 – Завтрак 09:00 – Заезд/ расселение/ выдача постельного белья/ игры на знакомство и сплочение/оформление студии 13:30 – Обед 14:00 – Инструктаж/ анкетирование/ организационно-хозяйственный сбор/ экскурсия 15:00 – ОД «Мой дом» 16:00 – Полдник 16:30 – Командообразующий квест «Мы-команда» 18:00 – Открытие проектов «#КиноШка», «МультМастер», «Сенсация» 19:00 – Ужин 19:30 – Игры на знакомство и сплочение 20:40 – Второй ужин 21:00 – Орг.сбор 21:15 – Подготовка ко сну 22:00 - Огонек знакомств 23:00 – Отбой	08:30 – Начало съёмочного дня 09:00 – Орг.сбор 09:30 – Церемония поднятия флага 09:45 - Завтрак 10:30 - Летучка 10:45 – Погружение в смену 11:30 – Распределение ролей/ Знакомство с режиссером/ Игры на знакомство и сплочение 12:30 – ОД «Звездный навигатор» 13:30 - Обед 14:00 - Время отдыха 15:30 – ОД «Выборы ОСУ» 16:30 – Полдник 17:00 – Информационная встреча с К.Сахно 18:00 – ОД «Творческая лаборатория «Оформление студии» 19:00 - Ужин 20:00 – Лекция «Сценарное дело»/ ОД «Творческая лаборатория «Оформление студии» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Орг.сбор 22:00 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой

Понедельник 14 августа День 3	Вторник 15 августа День 4	Среда 16 августа День 5	Четверг 17 августа День 6	Пятница 18 августа День 7 СМЕНА ПОСТЕЛЬНОГО БЕЛЬЯ	Суббота 19 августа День 8	Воскресенье 20 августа День 9 День Р/ДМ
08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:30 – Съёмки/ Час подготовки к ВМ/ Час спорта/Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Прогулка/ подготовка к ВМ/ репетиции/ Съёмки/ Час спорта 19:00 – Ужин 20:00 – ВМ «Визит-шоу» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Орг.сбор 21:30 – Подготовка ко сну 22:00 – Огонёк Орг.периода 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:30 – Съёмки/ Час спорта/ ОД «Улицы родного края»/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Съёмки / Прогулка/ Час спортивной приключений 19:00 - Ужин 20:00 – ВМ «Баттл талантов» 20:40 – Второй ужин 21:00 – Развлекательный комплекс / Кино клуб 22:00 – Орг.сбор 22:15 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:30 – Съёмки/ Час спорта/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Прогулка/ Съёмки/ Подготовка к ВМ/Репетиции 19:00 - Ужин 20:00 – ВМ «Киномания» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Орг.сбор 21:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:30 – Съёмки/ Час спорта/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Съёмки/ Прогулка/ Час спорта/ Игра «Съёмочный павильон» 19:00 - Ужин 20:00 – Эстафета ФОКСТРОТ 21:00– Второй ужин 21:00– Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплекс/ Кино клуб 22:00 – Орг.сбор 22:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30- Обед 14:00– Время отдыха 15:30 – Съёмки/ Час спорта/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ»/ Игра «Ламба» 16:30 – Полдник 17:00 – Питчинг проектов 19:00 - Ужин 20:00 – Спектакль «На Марсе есть жизнь» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Орг.сбор 21:30 – Подготовка ко сну 22:00 – Тематический огонек 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съёмки/ Час спорта/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Прогулка/ Съёмки/ Подготовка к ВМ/Репетиции 19:00 – Ужин 20:00 – К-РОР ТАЙМ 21:00 – Второй ужин 21:15 – Орг.сбор 21:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:30 – Начало съёмочного дня 09:00 – Орг.сбор 09:30 – Зарядка 09:40 - Завтрак 10:30 - Летучка 10:30 – Классная встреча с Александром Воробьевым 11:30 – Игра «Будь в движении» 12:30 – ОД «Звездный навигатор» 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:30 – Съёмки / Монтаж / Час спорта 16:30 – Полдник 17:00 – Соревнования по волейболу/Прогулка 19:00 – Ужин 20:00 – Вечер у костра 21:15 – Второй ужин 21:30 – Орг.сбор 21:45 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой

Понедельник 21 августа День 10	Вторник 22 августа День 11 День Государственного флага РФ	Среда 23 августа День 12	Четверг 24 августа День 13 ФЕСТИВАЛЬ	Пятница 25 августа День 14 ФЕСТИВАЛЬ	Суббота 26 августа День 15 ФЕСТИВАЛЬ	Воскресенье 27 августа День 16
08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 –Время отдыха 15:30 – Монтаж/ Съёмки/ Час спорта/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Прогрулка/ Съёмки/Подготовка к ВМ/Репетиции 19:00- Ужин 20:00 – ВМ «Звездный продюсер» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Тематическая дискотека 22:00 – Орг.сбор 22:15 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 –Время отдыха 15:30 – ОД «Моя Россия» / Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30 – Полдник 17:00 – Соревнования по футболу/ Прогрулка 19:00- Ужин 20:00 – ВМ «Это мой продюсер» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплекс 22:00 – Орг.сбор 22:15 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 – Локации 12:00 – Фабрика мультфильмов 13:30 - Обед 14:00 –Время отдыха 15:30 – Монтаж /Час спорт/ Мастерская фестиваля «БЛИНЧ» 16:30– Полдник 17:00 – Монтаж/ Прогрулка/ Час спорта 19:00- Ужин 20:00 – ОД «Пегас» 20:40- Второй ужин 21:00 – Развлекательный комплекс 22:00 – Орг.сбор 22:15 – Подготовка ко сну 23:00 Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Торжественное открытие фестиваля детского творчества «БЛИНЧ 2023» 11:00 – Просмотр киноШка/ просмотр МультиМастер 13:30 – Обед 14:00 –Время отдыха 15:30 – Программа фестиваля 15:30 – Программа фестиваля 16:30 – Полдник 17:00 – Просмотр КиноШка 19:00 – Ужин 20:00 – Шоу талантов 21:00 – Второй ужин 21:15 – Подготовка ко сну 22:00 – Итоговый огонек 23:00 – Отбой	08:00 – Начало съёмочного дня 08:30 – Орг.сбор 09:00 - Зарядка 09:10 - Завтрак 10:00 – Летучка 10:30 - Программа фестиваля/ Час спорта 12:00 – Акция «100 слов обо мне»/ «Спасибо»/Операция «Нас здесь не было» 13:30- Обед 14:00–Время отдыха 15:30 – ОД «Звездный навигатор» 16:30 – Полдник 17:00 – Ярмарка 18:00 – Гала концерт фестиваля детского творчества «БЛИНЧ 2023» 19:00 – Ужин 20:00- Гала концерт фестиваля детского творчества «БЛИНЧ 2023» 21:00 – Церемония спуска флага 21:00 – Второй ужин 22:00– Прощальный огонёк 23:00 Отбой	ВЫЕЗД	

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель генерального директора
начальник физического оздоровительного
комплекса

« ____ » _____ 2023 г.
/ С.С. Колендо

Начальник медицинской части

/ Е.В. Привалова
« ____ » _____ 2023 г.

Заместитель генерального директора -
начальник комплекса "Созвездие"

/ Н. Б. Занка
« ____ » _____ 2023 г.

Начальник отдела разработки и
реализации проектов

/ В. С. Соболева
« ____ » _____ 2023 г.