

Легенда лагеря «Смена первых: Открывая Россию»

Игровая модель смены

На период летней смены ребята попадают в игровой сюжет, где им предстоит увлекательное путешествие через импровизированную компьютерную игру по России. Место старта игры п. Туртас ст. Юность – Комсомольская д. 21 МАУ ДО "Центр детей и молодежи "Юность" Уватского муниципального округа.

Участники смены в первый день смены встречаются на игровом поле (территория лагеря), попадая в атмосферу компьютерной игры «Открывая Россию». Миссия игры- не просто пройти уровни, а погрузиться в сердце нашей необъятной страны, изучая ее уникальные места, культуру, историю и передовые достижения многонационального народа. Ребятам необходимо расшифровывать коды, выстраивать виртуальные мосты, создавать цифровые картины, участвовать в реконструкциях, исследовать народные промыслы и научные центры. Передвигаясь по игре сопровождается образовательной информацией, проведением физкультурно-оздоровительного или культурно-досугового мероприятия. Игра – это инструмент. Главное – получение реальных знаний, впечатлений и обретение друзей. Игра «Открывая Россию» –даёт шанс стать настоящим гражданином, любящим и знающим свою страну.

Ребята-игроки «цифровые пионеры» узнают легенду, получают доступ к игре. Во время игры участников будут сопровождать воспитатели «модераторы» и вожатый (вожатый – «первый исследователь» - персонаж игры). Каждое утро на линейке игроков будет встречать «Разработчик игры», а именно педагог – организатор, его роль координировать движение по игре, давать задание для прохождения уровней (всего 13) и в конце дня озвучивать достижения участников.

После прохождения очередного уровня, игроки получают часть пикселя («Цифровой карты»), связанный с тематикой дня. Полученный пиксель (часть изображения) игроки крепят в определённом месте (Музей Цифровых Технологий). Активность и рейтинг участников отмечается на стенде игрового пространства «Цифровые достижения». Каждый игрок по итогу дня получает «цифровые ключи» (количество зависит активного участия), ключ даёт доступ к следующему уровню игры. Каждые три дня команды будут подсчитываться ключи, те кто набирает наибольшее количество выходит вперёд, предоставляется право получить - «Благо» (например, определить мультфильм, который все будут смотреть и др.). Также будет

оцениваться индивидуальный прорыв в игре. Ребята «игровые персонажи», набравшие наибольшее количество «цифровых ключей» получают индивидуальный приз, и почётное право спустить флаг РФ в конце профильной смены. Кульминация игры, последний уровень – все ключи собраны, ребята получают последний фрагмент пикселя «Цифровой карты» – которая оказывается картой нашей любимой и необъятной Родины с изображением изученных территорий. Посыл и главная мысль игры – все народы проживающие на территории России уникальны, имеют свою особенность, каждая культура вносит вклад в развитие России. Заканчивается день красочным праздником «Мы Единый народ».

Легенда смены

В самом сердце России, там, где тайга встречается с Иртышем, в живописном Уватском округе, уже много лет существует удивительное место — Музей Цифровых Технологий при Центре детей и молодёжи «Юность». Главной его реликвией был необычный артефакт зашифрованные богатства страны в «Цифровой Карте». Он был не из золота или камня, это была сложная голограмма, состоящая из множества пикселей, каждый пиксель содержал данные о культуре, истории, природе и традициях нашей многонациональной необъятной страны. Он пульсировал мягким светом, напоминая, что сила России — в её многообразии и людях.

Но однажды случился сбой системы и в неё проник вирус, он разрушил артефакт и карта рассыпалась на множество пикселей и затерялась на просторах компьютерной игры. Артефакт необходимо вернуть, а сделать это не так-то просто, необходимо выбрать игровых персонажей компьютерной игры и пройти 13 уровней испытаний, разгадать коды, собрать «цифровые ключи», отыскать пиксели (фрагменты карты) и вернуть обратно в Музей Цифровых Технологий.