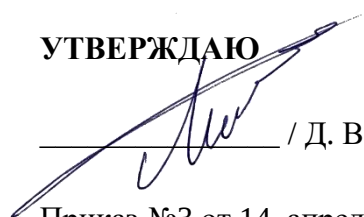


УТВЕРЖДАЮ



/ Д. В. Мельников /

Приказ №3 от 14 апреля 2025 г.

**Программа детского клуба на базе Школы программирования и цифрового
творчества для детей KIBERone
«KIBERканикулы»**

Паспорт программы

Полное название программы	Программа детского клуба на базе Школы программирования и цифрового творчества для детей KIBERone «KIBERканикулы»
ФИО авторов	Мельников Денис Васильевич, Иванова Виктория Алексеевна
Контактный телефон, электронный адрес директора	+7 950 646 87 10 Spb-kir@kiberone.ru
Полное наименование организации	ИП Мельников Денис Васильевич
Направленность программы	Техническая
Сроки реализации программы	02.06-18.07
Характеристика целевой группы	Дети 8-16 лет 10-15 человек в группе
Кадровое обеспечение программы	Директор, воспитатели, тьюторы
Ресурсное обеспечение программы	Компьютерный кабинет, оборудованный ПК (10 шт), необходимым инвентарем, мебелью, канцелярскими принадлежностями и средствами гигиены; спортивная площадка, расположенная по адресу ул. Маршала Говорова 8Б, игровой кабинет, оборудованный необходимым инвентарем, мебелью, канцелярскими принадлежностями и средствами гигиены
Адрес фактического нахождения площадки:	Санкт-Петербург, пр. Стачек 72А, каб. 13

Цели программы

1. **Развитие интереса к программированию:**
 - Формирование у детей понимания базовых принципов программирования и алгоритмического мышления.
 - Стимулирование творческого подхода к решению задач через использование цифровых инструментов.
2. **Повышение уровня цифровой грамотности:**
 - Ознакомление с основными языками программирования и инструментами разработки.
 - Развитие навыков работы с компьютером и современными технологиями.
3. **Формирование навыков командной работы:**
 - Обучение эффективному взаимодействию в группе для достижения общих целей.
 - Развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде.
4. **Стимулирование креативного мышления:**
 - Поддержка творческой активности через создание собственных проектов и решений.
 - Поощрение самовыражения и индивидуального подхода к задачам.
5. **Поддержка личностного роста:**
 - Развитие уверенности в себе и способности принимать решения.
 - Формирование ответственности за выполнение поставленных задач.

Задачи программы

1. **Образовательные задачи:**
 - Изучение основных понятий программирования (алгоритмы, циклы, условия).
 - Овладение базовыми навыками работы с графическими и анимационными средами.
 - Освоение начальных этапов веб-разработки.
2. **Развивающие задачи:**
 - Развитие аналитического и критического мышления через решение задач и головоломок.
 - Тренировка внимания и усидчивости при работе над длительными проектами.
 - Улучшение навыков планирования и управления временем.
3. **Социальные задачи:**
 - Укрепление навыков общения и взаимодействия в коллективе.
 - Воспитание уважения к чужому труду и мнению.
 - Подготовка к публичным выступлениям и защите проектов.
4. **Мотивационные задачи:**
 - Повышение мотивации к обучению и саморазвитию.

- Пробуждение интереса к техническим профессиям и современным технологиям.
- Демонстрация прикладного значения знаний в реальной жизни.

Ожидаемые результаты

1. Знания и навыки:

- Дети освоят базовые принципы программирования и смогут создавать простые интерактивные приложения и игры.
- Получат начальные знания в области веб-разработки и смогут создать собственный проект.
- Научатся использовать графические редакторы и среды для анимации.

2. Личностные изменения:

- Повысят уверенность в своих силах и способность самостоятельно решать задачи.
- Разовьют креативность и умение находить нестандартные решения.
- Улучшат навыки общения и сотрудничества в команде.

3. Продукты деятельности:

- Каждый участник создаст индивидуальный или групповой проект (игру, приложение, сайт), который будет представлен на финальной презентации.
- Портфолио работ, включающее созданные проекты и описания процесса их разработки.

4. Эмоциональные итоги:

- Участники получают удовольствие от процесса обучения и творчества.
- Испытают чувство гордости за достигнутые результаты и выполненные проекты.
- Завяжут новые знакомства и найдут единомышленников.

5. Перспективы дальнейшего развития:

- Усилится интерес к продолжению изучения программирования и смежных дисциплин.
- Появятся идеи для новых проектов и инициатив.
- Участие в программе станет стимулом для выбора будущей профессии в сфере IT.

Таким образом, программа направлена на комплексное развитие детей, сочетая образовательную, творческую и социальную составляющие, и способствуя формированию у них важных жизненных компетенций.

График проведения смен

Июнь				
	02.06-06.06	09.06-13.06	16.06-20.06	23.06-27.06
Группа первой половины дня	Создаем свою карту в Roblox Studio	Создание модов в Minecraft	Новый Марио на Construct	Квесты на языке Python. Изучаем язык в игровой форме
Группа второй половины дня	Квесты на языке Python. Изучаем язык в игровой форме	Графический волшебник	Нейросети для магазина VK	Создаем свою карту в Roblox Studio
Июль				
	30.06-04.07	07.07-11.07	14.07-18.07	21.07-25.07
Группа первой половины дня	Графический волшебник	Нейросети для магазина VK	Создаем свою карту в Roblox Studio	Графический волшебник
Группа второй половины дня	Создание модов в Minecraft	Новый Марио на Construct	Квесты на языке Python. Изучаем язык в игровой форме	Создание модов в Minecraft

Описание программ

1. Создание модов в Minecraft

Дети научатся создавать модификации для известной игры Minecraft. Ребята разработают собственные блоки, броню, биомы и мобы, превращая игру в пространство для творчества и экспериментов. В результате каждый ребенок создаст собственный мод.

2. Квесты на языке Python. Изучаем язык в игровой форме

Увлекательные IT квесты на языке Python – самом популярном языке программирования среди детей. Дети освоят ключевые алгоритмы и применят их на практике. Решать головоломки веселее в команде, а множество математических задач сделают процесс захватывающим.

3. Создаем свою карту в Roblox Studio

Пишем первые скрипты на языке Lua, учимся тестировать программы, находить и исправлять баги. Ребята будут создавать игровые уровни, проектировать миры и реализовывать в них интересные задачи. В процессе дети узнают все о текстурах и освоят основы моделирования.

4. Нейросети для магазина VK.

Практическое применение групп и создание своего первого магазина на основе VK. Ребята научатся работать с нейросетями для создания контента: от генерации текста и изображений до создания песен и даже своего цифрового аватара.

5. Графический волшебник

Дети познакомятся с миром векторной и растровой графики в Figma. Они научатся создавать векторные изображения, обрабатывать фото с помощью плагинов и разработают уникальный семейный лого.

Практика, творчество и вдохновение – все, чтобы почувствовать себя веб-дизайнерами.

6. Новый Марио на Construct

Воссоздаем легендарную игру Super Mario и преобразуем образ итальянского водопроводчика в битве за сбор монет. Создаем фантастическую версию легендарного места во вселенной, секретный вход в стратегическую комнату и блок сундука с сокровищем.

Режим дня

Группа первой половины дня

09.00-10.00 – Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.20 – чаепитие, перекус
10.20-11.00 – занятие программированием
11.00-11.10 – перерыв
11.10-11.50 – занятие программированием
11.50-13.00 – Активности (квесты, командные игры, спортивные соревнования, викторины, интеллектуальные игры)

Группа второй половины дня

14.30-15.30 – Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
15.30-15.40 – чаепитие, перекус
15.40-16.20 – занятие программированием
16.20-16.30 – перерыв
16.30-17.10 – занятие программированием
17.10-18.30 – Активности (квесты, командные игры, спортивные соревнования, викторины, интеллектуальные игры)

План мероприятий по сменам

1. Создаем свою карту в Roblox Studio

1 день.

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе, игры на знакомство и сплочение
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	введение в тему Роблокс: нетворк, викторина,
10.50-11.00 (16.30-17.10)	Перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Общее мероприятие (Мозгобойня)

2 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	Перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Квест (по парку)

3 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00	перерыв

(16.30-17.10)	
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Музыкальный квиз

4 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Представление проектов, «Свечка», обсуждение итогов работы клуба Игра «Мафия»

5 день

09.00-09.20	Зарядка
09.20-09.30	чаепитие, перекус
09.30-13.00	Экскурсия в Яндекс Музей

2. Создание модов в Minecraft

1 день.

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе, игры на знакомство и сплочение
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	введение в тему Minecraft: викторина, нетворк, игра «Правда или ложь»
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Кто Я?», «Крокодил»

2 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Решаем задачи Майнкрафт, игра «Охота за сокровищами»

3 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00	перерыв

(16.30-17.10)	
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Где логика?»

4 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Представление проектов, «Свечка», обсуждение итогов работы клуба Игра «Правда или ложь»

5 день

09.00-09.20	Зарядка
09.20-09.30	чаепитие, перекус
09.30-13.00	Экскурсия в Музей связи Попова

3. Квесты на языке Python. Изучаем язык в игровой форме

1 день.

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе, игры на знакомство и сплочение
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игры на ловкость

2 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Битва диванов»

3 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00	перерыв

(16.30-17.10)	
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Воображарий», UNO

4 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Представление проектов, «Свечка», обсуждение итогов работы клуба Игра «Битва крестиков и ноликов», Турнир по шашкам

5 день

09.00-09.20	Зарядка
09.20-09.30	чаепитие, перекус
09.30-13.00	Экскурсия в Яндекс музей

4. Графический волшебник

1 день.

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе, игры на знакомство и сплочение
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Мастер-класс

2 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Квест в парке

3 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00	перерыв

(16.30-17.10)	
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Мафия»

4 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Представление проектов, «Свечка», обсуждение итогов работы клуба Квиз

5 день

09.00-09.20	Зарядка
09.20-09.30	чаепитие, перекус
09.30-13.00	Экскурсия в Музей связи Попова

5. Нейросети для магазина VK

1 день.

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе, игры на знакомство и сплочение
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	Введение в тему «Нейросети», игры «Нейросеть-художник», «Отгадай мультфильмы», скороговорки, умножение»
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Викторина, игра-ходилка

2 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Ловкость рук», Сломанный телефон онлайн

3 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00	перерыв

(16.30-17.10)	
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Мафия»

4 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Представление проектов, «Свечка», обсуждение итогов работы клуба Пластилиновая графика «Лепим своего героя»

5 день

09.00-09.20	Зарядка
09.20-09.30	чаепитие, перекус
09.30-13.00	Экскурсия на 5 канал

6. Неделя Марио

1 день.

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе, игры на знакомство и сплочение
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	Общее мероприятие (введение в тему «Марио», игра «Правда или ложь? Марио», викторина
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Пластилинография «Создай своего Марио»

2 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Игра «Где логика»?

3 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00	перерыв

(16.30-17.10)	
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Квиз

4 день

09.00-10.00 (14.30-15.30)	Зарядка Джаст Дэнс, прогулка на свежем воздухе (активные игры)
10.00-10.10 (15.30-15.40)	чаепитие, перекус
10.10-10.50 (15.40-16.20)	занятие программированием
10.50-11.00 (16.30-17.10)	перерыв
11.00-11.40 (16.30-17.10)	занятие программированием
11.40-13.00 (17.10-18.30)	Представление проектов, «Свечка», обсуждение итогов работы клуба Игра «Найди меня, если сможешь»

5 день

09.00-09.20	Зарядка
09.20-09.30	чаепитие, перекус
09.30-13.00	Экскурсия в Музей оптики

*Игры, экскурсии и мероприятия могут быть изменены в зависимости от погодных условий, настроения и запросов детей.

Стоимость посещения клуба на базе Школы программирования и цифрового творчества для детей KIBERone «KIBERканикулы»

1 смена (5 дней, утро или вечер)	9950 руб.
Две смены: • 5 дней (утро и вечер) • Две смены на выбор (5+5 дней)	17950 руб.
Три и более смены, стоимость за 1 смену	8950 руб.
Акция «Раннее бронирование» *действует до 30 апреля	- 10%
Акция «Приведи друга» • За одного приведенного друга • За двух и более приведенных друзей	- 1000 руб. и скидка другу – 10%. - 1000 руб. и скидка каждому другу – 10%
Интенсив (4 дня занятий по 2 часа)	5000 руб.