

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Школа №23 г. Черемхово»**

**ПРОГРАММА  
лагеря с дневным пребыванием  
«Каникулы с умными устройствами»**



Программу разработали:  
Кислова Н.Д., директор  
Сущенко Т.М., заместитель директора,  
Мысова Ю.Э., учитель информатики

**Черемхово, 2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

<b>№</b>	<b>НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛА</b>	<b>СТР.</b>
1.	Паспорт программы	3
2.	Пояснительная записка	6
3.	Нормативное обеспечение программы	8
4.	Цели и задачи программы	9
5.	Планируемые результаты	10
6.	Условия реализации программы	11
7.	Календарный учебный график	13
8.	Содержание программы	14
9.	Календарно – тематический план	16
10.	Оценочные материалы	18
11.	Ресурсы	19
12.	Приложения	20

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа организации отдыха детей в период весенних каникул в условиях лагеря с дневным пребыванием «Каникулы с умными устройствами»
Направленность программы	Интеллектуальная, с элементами профориентации
Разработчик программы	Авторы программы: Кислова Н.Д., директор Сущенко Т.М., заместитель директора, Мысова Ю.Э., учитель информатики
Адрес учреждения, контактные телефоны, электронный адрес	Муниципальное общеобразовательное учреждение «Школа №23 г. Черемхово» Юридический адрес: 665407, Иркутская область, город Черемхово, улица Первомайская, 87 Телефон: 8 (39546) 5-57-05 Электронная почта: <a href="mailto:chersch23@mail.ru">chersch23@mail.ru</a>
Цель программы	Создание условий для организованного отдыха учащихся в каникулярное время, становление у обучающихся устойчивого интереса к новым технологиям
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формировать у учащихся мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общества;</li> <li>– формировать у учащихся интерес к достижениям науки и технологии в области искусственного интеллекта;</li> <li>– формировать у учащихся установку на осмысленное и безопасное взаимодействие с приложениями искусственного интеллекта — различными устройствами и интеллектуальными системами, реализованными методами ИИ;</li> <li>– приобрести опыт самостоятельности в обучении, познавательной активности и готовности к творческим решениям, опирающейся на использование современных информационных технологий, в том числе искусственного интеллекта;</li> <li>– формировать у учащихся установку на сотрудничество и командную работу при решении исследовательских и аналитических задач;</li> <li>– способствовать развитию умений работать с информацией, анализировать и структурировать полученные знания и синтезировать новые, устанавливать причинно-следственные связи;</li> </ul>

	<p>объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать развитию умений взаимодействовать в команде, вступать в диалог и вести его;</li> <li>– формировать общее представление об искусственном интеллекте как о научной области и о направлениях прикладного применения технологии, его значении для человека;</li> <li>– создать условия для самореализации детей и подростков, достижения каждого обучающегося состояния успешности через включение их в различную деятельность, приобщение к миру профессий.</li> </ul>
Актуальность программы	<p>Мы живем в то время, когда искусственный интеллект окружает нас практически везде: чат-боты в магазинах, системы видеонаблюдения, роботы в бытовой жизни, различные сервисы, с которыми работают в том числе дети, и многое другое. Сегодня уметь анализировать, взаимодействовать с техникой, с роботами — это реалии жизни. Встает проблема изучения искусственного интеллекта, знакомства с умными устройствами, применение их в жизни в урочной и внеурочной деятельности.</p> <p>Технологии искусственного интеллекта предлагают учащимся задачи, симуляции и интерактивные упражнения, которые развивают критическое мышление, решение проблем, коммуникацию и техническую грамотность, что очень важно в современном мире. Изучение искусственного интеллекта — залог успешного будущего современных детей. Понимая, как работает технология, человек может применить знания в своей жизни для создания чего-то нового, возможно, даже определиться с профессией. ИИ стимулирует развитие таких методов обучения, как игровые технологии, виртуальная реальность и симуляции, которые могут предложить учащимся уникальные и захватывающие способы обучения и познания мира. Знание и управление технологиями — это огромная сила для созидания, развития своих сильных сторон и построения благополучия, собственного и окружающих.</p>
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Погружение обучающихся в мир цифровых технологий, искусственного интеллекта, освоение базовых принципов работы искусственного интеллекта и применение этих знаний в проектной, исследовательской деятельности.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Информированность школьников о мире профессий, о практических умениях специалистов определённых профессий в области искусственного интеллекта.</li> <li>– Приобретение определенного элементарного опыта профессиональных действий в рамках познавательных игр и мероприятий, связанных с технологиями искусственного интеллекта, формирование навыков безопасного поведения в сети Интернет.</li> <li>– Развитие творческих способностей, навыков сотрудничества и взаимодействия, командной работы, детской самостоятельности.</li> </ul>
Форма проведения	Лагерь с дневным пребыванием детей
Сроки проведения	Весенние каникулы (5 дней)
Место проведения	МОУ Школа № 23 г. Черемхово
Категория участников	Обучающиеся 4-6 классов

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого, интеллектуального потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к новым технологиям, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, интересов, формирования интересов к тому, или иному роду занятий, профессиональной деятельности. ЛДП – это сфера активного отдыха, разнообразная общественнозначимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности.

Направленность программы: интеллектуальная с элементами профориентационной направленности. Направлена на реализацию и развитие интеллектуальных, творческих, познавательных способностей детей, то есть, включает в себя разноплановую деятельность.

В основе концепции лагеря с дневным пребыванием— эффективно построенная система по самореализации личности ребенка через включение его в различные виды деятельности с целью формирования представления об искусственном интеллекте, мире профессий, цифровых помощниках, получения первичных практических умений, которые в будущем могут оказать большое влияние на предпрофильное обучение и профессиональное самоопределение личности. Программой предусмотрено обязательное проведение утренней зарядки, гигиенических процедур, спортивных мероприятий, подвижных игр на свежем воздухе.

**Актуальность программы** заключается в создании условий организации активного отдыха и досуга, оздоровления, интеллектуального развития учащихся с использованием современных технологий и творческого подхода. Искусственный интеллект сегодня — это основа развития практически всех отраслей экономики, поэтому представление о том, как технология работает и используется в решении прикладных задач, позволит обучающимся с успехом ориентироваться в возможностях современного мира. Технологии искусственного интеллекта окружают человека везде, но до сих пор мы часто не понимаем, что это такое и как работает. А чего не понимаем — боимся. Изучение искусственного интеллекта во внеурочной деятельности дает школьникам большие возможности, ребята начинают задумываться о месте технологий в современном обществе, о перспективах и последствиях их использования в жизни человека и общества. Многим обучающимся тема робототехники знакома. Это тоже решения, которые работают под управлением интеллектуальных компьютерных систем. В рамках лагеря с дневным пребыванием детей, ученики смогут узнать, чем руководствуются разработчики современных робототехнических решений, с какими сложностями они сталкиваются. У них будет возможность попробовать себя в роли исследователей данных, в ходе обучающих игр, познакомятся с машинным обучением. Школьники также получат опыт работы в команде, организации взаимодействия в группе, осознания своей роли, построения продуктивной коммуникации, выдвижения гипотезы, аргументации мнения.

Соприкасаясь с различными сферами использования искусственного интеллекта, они смогут глубоко задуматься о том, что делает человека человеком. Решение аналитических и исследовательских заданий, интегрированных в игровую деятельность направлено на формирование у обучающихся целостного, системного мышления, которое

позволит им сформировать круг постоянных интересов и осуществить мотивированный профессиональный выбор.

По продолжительности программа является краткосрочной и реализуется в течение 5 дней на базе МОУ Школа №23 г. Черемхово, построена с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей от 9 до 13 лет.

Основными методами и технологиями организации деятельности являются:

- технологии проектной и исследовательской деятельности;
- технологии ИИ;
- технология квестов;
- метод сюжетно -ролевой игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- методы состязательности (распространяется на все сферы спортивной, творческой деятельности);
- метод коллективной творческой деятельности (КТД).

## **2.НОРМАТИВНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ (ст. 15, 16, 18, 20);
- Указ Президента РФ от 10.10.2019 № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации. Национальная стратегия развития искусственного интеллекта на период до 2030 года» (п. 45, 47);
- Национальные проекты «Образование» и «Цифровая экономика РФ»;
- Федеральный проект «Искусственный интеллект» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации»;
- Стратегия в области цифровой трансформации отраслей экономики, социальной сферы и государственного управления Иркутской области;
- Устав МОУ Школа № 23 г. Черемхово.



### 3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

создание условий для организованного отдыха учащихся в каникулярное время, становление у обучающихся устойчивого интереса к новым технологиям

Задачи программы:

- формировать у учащихся мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общества;
- формировать у учащихся интерес к достижениям науки и технологии в области искусственного интеллекта;
- формировать у учащихся установку на осмысленное и безопасное взаимодействие с приложениями искусственного интеллекта — различными устройствами и интеллектуальными системами, реализованными методами ИИ;
- приобрести опыт самостоятельности в обучении, познавательной активности и готовности к творческим решениям, опирающейся на использование современных информационных технологий, в том числе искусственного интеллекта;
- формировать у учащихся установку на сотрудничество и командную работу при решении исследовательских и аналитических задач;
- способствовать развитию умений работать с информацией, анализировать и структурировать полученные знания и синтезировать новые, устанавливать причинно-следственные связи; объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности;
- способствовать развитию умений взаимодействовать в команде, вступать в диалог и вести его;
- формировать общее представление об искусственном интеллекте как о научной области и о направлениях прикладного применения технологии, его значении для человека;
- создать условия для самореализации детей и подростков, достижения каждого обучающегося состояния успешности через включение их в различную деятельность, приобщение к миру профессий.

#### 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Показатели:

1. Удовлетворенность родителей реализацией программы ЛДП «Каникулы с умными устройствами» (анкета)
2. Удовлетворенность обучающихся реализацией программы ЛДП «Каникулы с умными устройствами» (анкета).
3. Охват обучающихся проектной, исследовательской деятельностью в области искусственного интеллекта.
4. Мониторинг конкурсной деятельности обучающихся.
5. Повышение интереса к цифровым технологиям, технологии искусственного интеллекта
6. Повышение интереса воспитанников к разным профессиям.
7. Повышение уровня взаимодействия с родительской общественностью и социальными партнерами

Критерии:

1. - количество воспитательных событий;  
- количество выставок творческих работ, продуктов проектной и исследовательской деятельности учащихся.  
- количество проведенных мероприятий, акций;
2. результаты входной и выходной диагностики;
3. результаты анкетирования родителей на предмет удовлетворённости мероприятиями воспитательной деятельности в ЛДП.

## 5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Ресурсное обеспечение программы:

#### Кадровые ресурсы:

- Проектная команда;
- Педагоги – участники проекта

#### – Штатное расписание:

№	Должность в ЛДП	Количество
1.	Начальник ЛДП	1
2.	Воспитатель	10
3.	Уборщик служебных помещений	2
4.	Повар	1
5.	Помощник повара	1
6.	Кухрабочник	1

#### Материально - технические ресурсы:

- Компьютеры или ноутбуки, подключенные к Сети Интернет
- Интерактивные панели
- Сканеры, цветной принтер, МФУ
- Планшеты/Смартфоны учащихся (опционально)
- Фитнес – браслеты, смарт- часы
- Смартфон с установленным приложением Яндекс, компьютер с предустановленным Яндекс. Браузером, умные колонки Алиса, Маруся.
- квадрокоптер для проведения дидактической игры «Беспилотник» (родители – партнеры, спонсорская помощь, межведомственное взаимодействие)

#### Методические цифровые ресурсы:

- **Сервис для создания видеолекций ( или для видео на НПК) на базе искусственного интеллекта:**  
 Synthesia.io  
 Visper.tech  
 Elai.io  
 Invideo.io
- **Сервисы для обработки изображений**  
 определение объекта по наброску AutoDraw  
 Раскрашивание фотографий ColorRize  
 Увеличение изображений LetsenHance.io  
 Удаление фона pixlr.com/remove-background  
 Генерация несуществующих людей thispersondoesnotexist.com  
 Сбер ruDall-e
- **Изучение иностранных языков**  
 duolingo
- **Сервисы для работы с текстом**  
 Яндекс. Реферат  
 Яндекс.Криэйтор (лозунги)

### RuGPT3

Сервис автоматически генерирует вопросы на проверку знаний Canopy Study Writersonic сервис для генерации текстов в виде статей.

#### **Финансовое обеспечение:**

Финансовое обеспечение реализации программы осуществляется за счет средств муниципального образования «Город Черемхово» и средств из регионального бюджета для организации лагеря с дневным пребыванием в каникулярный период.

## 6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Программа реализуется ежедневно, в следующие промежутки времени:

Элементы режима дня	Пребывание детей
	с 9.00 до 15.00 часов
Сбор детей, зарядка	09.00-09.30
Утренняя линейка	9.30-9.45
Завтрак	9.45-10.25
Работа по плану отрядов: творческие, интеллектуальные мероприятия, КТД, акции, проекты, квесты, викторины, экскурсии, работа творческих и исследовательских лабораторий.	10.25 -12.30
Оздоровительные процедуры	12.30-13.00
Обед	13.00-14.00
Занятия по интересам с умными устройствами. Проектная мастерская «Итоги дня»	14.00-15.00
Уход домой	15.00

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. День 1 «Часы Здоровья».

В современном цифровом взаимосвязанном мире носимые устройства стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Среди наиболее распространенных устройств - смарт-часы, фитнес-браслеты и часы здоровья, браслеты здоровья. Данные устройства ориентированы на регистрацию показателей, связанных со здоровьем людей во время тренировки и в покое, а также в этих устройствах заложены алгоритмы расчёта эффективности тренинга. Браслеты отслеживают такую информацию, как расстояние, пройденное пешком или бегом, сожженные калории, частоту сердечных сокращений и режим сна. Ребята познакомятся с разными моделями умных устройств, измерят пульс, посмотрят фильм о создании смарт – часов, фитнес – браслетов и способах применения в жизни человека, выполнят разные физические упражнения и зафиксируют результаты. Обсудят возможности применения данных устройств.

### 2. День 2 «Искусственный интеллект».

Искусственный интеллект все прочнее входит в нашу современную жизнь. Что это такое? Искусственный интеллект — это не инструмент или программа, а отдельное направление компьютерных наук, это способность интеллектуальных машин выполнять творческие функции, которые традиционно считаются присущи только человеку.

Специалисты по ИИ разрабатывают системы, которые анализируют информацию и решают задачи аналогично тому, как это делает человек.

Для чего нужен ИИ? Чтобы улучшить человеческую жизнь. Упростить ее там, где это возможно. Это может касаться таких вопросов, как экономия времени (ИИ быстрее просчитывает информацию), работа в опасных условиях. В каких сферах применяется искусственный интеллект, какие программы и сервисы существуют, что можно сделать при помощи искусственного интеллекта, сможет ли ИИ заменить человека, на эти и другие вопросы обучающиеся найдут ответы во второй день работы ЛДП

### 3. День 3 «Привет! Меня зовут Маруся!».

Третий день посвящен голосовым помощникам, произойдет близкое знакомство с умной колонкой «Маруся», ее функциями историей создания. Маруся - разработчик компания VK, Mail. Ребята смогут поиграть с голосовым помощником, задать вопросы, узнать навыки голосового помощника и как создаются «скилы».

Произойдет знакомство и с другими виртуальными голосовыми помощниками, их появлением в жизни человека: Алисой – разработчик компания Яндекс, Siri – разработчик компания Apple, Google ассистентом – разработчик компания Google, ассистентом Дюся - разработчик небольшая неизвестная компания, Олег- разработчик компания Тинькофф, Салют (Джой, Афина, Сбер) - разработчик компания Сбер, Vixby - разработчик компания Samsung, Alex- разработчик американская компания Amazon, Cortana- разработчик компания Microsoft. Обучающиеся узнают, что такое умные устройства, как получать и отправлять данные, а также управлять другими исполнительными устройствами. Также обучающиеся познакомятся с интересными профессиями, такими как разработчик,

инженер – кибернетик, программист, специалист по искусственному интеллекту, узнают преимущества данных специальностей, сделают первый шаг к востребованным IT-профессиям.

#### **4.День 4 «Беспилотный транспорт».**

Беспилотный транспорт отличает, прежде всего, система автономного управления, когда оператор техники находится вне средства передвижения или участие человека вовсе не предусмотрено. В ближайшее десятилетие ожидается массовое распространение беспилотных технологий в России и мире. Интерес к данным технологиям очень высок, обучающиеся узнают, когда положено начало автоматизации транспорта, познакомятся с профессиями инженера и изобретателя, беспилотными системами, преимуществами беспилотного транспорта, возможностями развития данного направления, сферах применения беспилотников, развитии компании «БАС». Обучающиеся в форме игры погрузятся в беспилотные технологии, запустят дрон, узнают перспективы развития данного направления.

#### **5.День 5 Квест «Цифровая вертушка».**

В интересной форме квест – игры обучающиеся научатся противостоять различным угрозам в сети Интернет, закрепят знания об облачных технологиях, искусственном интеллекте, квантовых компьютерах, беспилотном транспорте, погрузятся в мир современных профессий, научатся критически мыслить, анализировать, принимать решения, повысят уровень цифровой грамотности, познакомятся с основами безопасного и эффективного использования технологий в повседневной жизни.

Согласно сюжету программы ЛДП «Каникулы с умными устройствами» участники программы становятся «айтишниками». В ходе реализации программы отряды – айтишники набирают цифровую валюту – биткоины. По итогам лагерной смены подводятся итоги, и присваивается звание «Супер –IT».

## 7.КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Работа в течение каникул будет выстраиваться таким образом, что каждый день будет распланирован с учетом умных устройств.

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
<p><b>1 День «Часы Здоровья»</b>            На протяжении всех дней ЛДП колонки помогают:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подобрать песни/музыку для зарядки;</li> <li>- поставить таймер;</li> <li>- дать определения некоторым понятиям;</li> <li>- расслабиться, отдохнуть (белый шум, любимая музыка).</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Зарядка – измерение пульса.</li> <li>2. Разговор о здоровье человека (как влияет пульс на работоспособность человека).</li> <li>3. Разговор и видеообзор о смарт-часах, фитнес-браслетах.</li> <li>4. Акция 10000 шагов.</li> </ol> <p><b>Итог дня:</b> Облако слов.</p>
<p><b>2 День «Искусственный интеллект»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Зарядка – измерение показателей состояния здоровья с помощью фитнес - браслетов.</li> <li>2. Что такое ИИ.</li> <li>3. Где используется ИИ.</li> <li>4. Знакомство с тремя программами: создание лекций с помощью ИИ, графические редакторы, сервисы для работы с текстом.</li> <li>5. Час здоровья (подвижные игры от чат – бота).</li> </ol> <p><b>Итог дня:</b> фото с двойниками из генератора несуществующих людей.</p>
<p><b>3 День «Привет! Меня зовут Маруся!»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Умная зарядка с умными устройствами.</li> <li>2. Знакомство с умной колонкой «Маруся».</li> <li>3. Какие голосовые помощники существуют: Алиса, Маруся, Сири, Гугл-ассистент, Алекса, Дюся, Олег, Салют.</li> <li>4. Игра «Сто к одному» с помощью Маруси.</li> <li>5. Викторина «Союзмультфильм» с Марусей.</li> <li>6. Занимательные истории с Марусей.</li> <li>7. Дискотека с помощью функции дискошар.</li> </ol> <p><b>Итог дня:</b> фоторепортаж.</p>
<p><b>4 День «Беспилотный транспорт»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Бодрая зарядочка» с помощью Алисы.</li> <li>2. Что такое беспилотный транспорт.</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Просмотр фильма «Транспорт будущего».</li> <li>4. Игра «КосмоДрон»</li> <li>5. Игра «Угадай профессию»</li> <li>6. Прогулка с дроном.</li> <li>7. Экскурсия в Кванториум.</li> </ol> <p><b>Итог дня:</b> фото с высоты «птичьего» полета.</p>
<p><b>5 День Квест «Цифровая вертушка»</b> Итоговый день, где учащиеся закрепляют полученные знания с помощью квеста, в котором предполагается 5 этапов:</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Музыкальная зарядка (подборка песен о зарядке, здоровом образе жизни) с помощью умной колонки.</li> </ol> <p>Квест:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кибербезопасность.</li> <li>2. Сети и облачные технологии.</li> <li>3. Искусственный интеллект.</li> <li>4. Квантовый компьютер.</li> <li>5. Беспилотный транспорт.</li> </ol> <p><b>Итог дня:</b> фоторепортаж, календарь «Каникулы с умными устройствами»</p>

## 8.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 1. Входная диагностика.

- выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах: анкетирование, беседы в отрядах, заседания администрации лагеря и воспитателей.

### 2. Пошаговая диагностика:

- беседы по результатам проведенных мероприятий и дел ЛДП;

-анкета по изучению удовлетворенности детей организацией лагерной смены;

- анкета по выявлению степени удовлетворенности родителей организацией лагерной сменой;

- методики проведения игровых тренингов и опросники– профессиональных предпочтений;

### 3. Итоговая диагностика. Анкетирование

## 9.РЕСУРСЫ

- Академия искусственного интеллекта для школьников. – Режим доступа: [www.ai-academy.ru](http://www.ai-academy.ru)
- Всероссийский образовательный проект «Урок цифры». – Режим доступа: [www.урокцифры.рф](http://www.урокцифры.рф)
- Ресурс «Эксперименты с Google» Режим доступа: <https://experiments.withgoogle.com/>
- **Сервис для создания видеолекций ( или для видео на НПК) на базе искусственного интеллекта:**
  - Synthesia.io
  - Visper.tech
  - Elai.io
  - Invideo.io
- **Сервисы для обработки изображений**
  - определение объекта по наброску AutoDraw
  - Раскрашивание фотографий ColorRize
  - Увеличение изображений LetsenHance.io
  - Удаление фона pixlr.com/remove-background
  - Генерация несуществующих людей thispersondoesnotexist.com
  - Сбер ruDall-e
- **Изучение иностранных языков**
  - duolingo
- **Сервисы для работы с текстом**
  - Яндекс. Реферат
  - Яндекс.Криэйтор (лозунги)
  - RuGPT3
  - Сервис автоматически генерирует вопросы на проверку знаний Canopy Study
  - Writesonic сервис для генерации текстов в виде статей.

**ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ****Анкеты (на входе)**

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_
  2. Дата рождения: число \_\_\_\_\_, месяц \_\_\_\_\_, год \_\_\_\_\_.
  3. В какой класс перешел \_\_\_\_\_
  4. Я пришел в лагерь для того, чтобы \_\_\_\_\_
  5. Вожатого представляю себе, как \_\_\_\_\_
  6. Мое самое любимое занятие \_\_\_\_\_
  7. Мои первые впечатления о лагере \_\_\_\_\_
  8. Каким должен быть житель вашего дома \_\_\_\_\_
  9. Укачивает ли тебя в автобусе? \_\_\_\_\_
  10. Есть ли у тебя аллергия (на что)? \_\_\_\_\_
  11. Был ли ты в лагере раньше? (каком) \_\_\_\_\_
  12. Любишь ли ты общаться с людьми? \_\_\_\_\_
  13. Как ты относишься к новым технологиям? \_\_\_\_\_
- О себе хочу дополнительно сообщить \_\_\_\_\_

**Анкеты по изучению удовлетворенности детей организацией лагерной смены****Анкета (последний день смены):**

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь.

Что ты ожидал (а) от лагеря? \_\_\_\_\_

Что тебе понравилось в лагере? \_\_\_\_\_

Что тебе не понравилось? \_\_\_\_\_

Изменился (ась) ли ты как личность за время пребывания в лагере? \_\_\_\_\_

Если изменился (ась), то, что с тобой произошло? \_\_\_\_\_

Кто из ребят, с твоей точки зрения, изменился больше всего? \_\_\_\_\_

Какие из мероприятий лагеря оказали наибольшее влияние на тебя? \_\_\_\_\_

Было ли скучно в лагере? \_\_\_\_\_

Было ли тебе страшно? \_\_\_\_\_

Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?  
\_\_\_\_\_

Что бы ты хотел (а) пожелать себе? \_\_\_\_\_

Что бы ты хотел (а) пожелать другим ребятам? \_\_\_\_\_

Что бы ты хотел (а) пожелать педагогам? \_\_\_\_\_

Самое важное событие в лагере? Было или оно? \_\_\_\_\_

Закончи предложения: Я рад, что \_\_\_\_\_

Мне жаль, что \_\_\_\_\_

Я надеюсь, что \_\_\_\_\_

Твое имя, фамилия и автограф на память \_\_\_\_\_

**Анкета по выявлению степени удовлетворенности родителей организацией лагеря**

Уважаемые родители!

Просим Вас принять участие в анкетировании, которое проводится с целью выявления степени удовлетворенности Вами организацией отдыха и оздоровления ваших детей

Удовлетворены ли Вы?

	Да	Нет	Частично
организацией отдыха вашего ребенка			
организацией оздоровления вашего ребенка			
организацией питания в лагере			
учетом индивидуальных особенностей вашего ребенка в лагере			
возможностью проявить способности и умения вашего ребенка			
организацией досуговой занятости, перечнем мероприятий			
участием ребенка в мероприятиях			
организацией работы кружков и секций			
взаимодействием всех организаций на территории города по организации отдыха и оздоровления детей			
оснащенностью ЛДП			